

Gestión administrativa apoyada en un Modelo Educativo – Administrativo para las modalidades alternativas de educación

ROMERO, Araceli*†, LÓPEZ, Felisa, HERNÁNDEZ, Lourdes y CABALLERO, Miguel.

Universidad Autónoma del Estado de México. Facultad de Contaduría y Administración. Tecnológico de Estudios Superiores de Cuautitlán Izcalli

Recibido Julio 4, 2016; Aceptado Septiembre 19, 2016

Resumen

El trabajo expone una propuesta del modelo educativo – administrativo de educación a distancia dentro de la UAEM, con el propósito de reflexionar colectivamente en torno a los grandes desafíos que el desarrollo acelerado impone a la sociedad mexicana en un tenor globalizado, como un elemento más de un todo en constante movimiento y transformación sobre la educación abierta y a distancia, modalidad alternativa y/o complementaria, adquiere importancia singular, no sólo en nuestro país, sino a nivel mundial.

Gestión educativa, Modalidad no convencional, Modelo educativo - Administrativo

Abstract

The work presents a proposal for the educational model - administration of e-learning within the UAEM, in order to reflect collectively on the major challenges that the accelerated development imposed on Mexican society in a globalized tenor, as one more element of one whole in constant movement and transformation on open education and distance, alternative or complementary modality acquires special significance, not only in our country but around the world.

Educational management; Non-conventional modality; Educational model - administrative

Citación: ROMERO, Araceli, LÓPEZ, Felisa, HERNÁNDEZ, Lourdes y CABALLERO, Miguel. Gestión administrativa apoyada en un Modelo Educativo – Administrativo para las modalidades alternativas de educación. *Revista de Estrategias del Desarrollo Empresarial*. 2016, 2-5: 44-56

*Correspondencia al Autor (Correo Electrónico: chelitos_2@hotmail.com)

† Investigador contribuyendo como primer autor.

Introducción

Hoy en día, son numerosas las instituciones de educación, públicas y privadas que reclaman abrir espacios de aprendizaje para capacitar, formar y actualizar a las personas cuyo perfil les impide ser parte de un grupo de estudio “tradicional”, donde la asistencia a un lugar y hora determinados es difícil dadas sus circunstancias. Estos escenarios han impulsado la diversificación e innovación de la oferta educativa en modalidades no convencionales.

Las universidades han modificado sus propósitos y procedimientos para dar repuestas a los cambios sociales. En estos momentos deben responder a los problemas y necesidades de una sociedad cambiante con mayor dinamismo. Es decir; la capacidad de las universidades y de los profesores para enfrentarse a los cambios deben de ir a la par de la globalización, los avances acelerados de la tecnología, haciendo realidad los nuevos conceptos emergentes tales como la formación para toda la vida, la enseñanza centrada en los estudiantes, la educación abierta y a distancia, los cambios del rol del profesor y las acciones necesarias como la actualización docente; la preparación de los modelos de enseñanza a distancia, relacionar estrechamente la sociedad y la universidad, entre la universidad y la empresa, la utilización intensiva de las tecnologías de información y comunicación; para producir las innovaciones y los cambios que se requieren.

Desarrollo

La gestión educativa se compone principalmente de tres dimensiones: La administrativa, las relaciones sociales - el comportamiento y la pedagógica – didáctica, cuya finalidad se basa en la participación colectiva, para lograr involucrar, reflexionar, concientizar y por consiguiente consensar, alcanzando los resultados planeados y esperados.

Es decir la gestión educativa tiene como objetivo intervenir en el ciclo de la administración en las fases de planeación, organización, ejecución evaluación y control. Enunciar el concepto de gestión educativa y establecer algunas diferencias que suelen hacerse entre gestión y administración. Aunque para la teoría de la administración, desde la década de los años sesenta, el concepto de gestión ha estado asociado con el término de gerencia y en especial, sobre el cómo dirigir organizaciones, empresas productivas y de servicios, no ha sido así, para las instituciones del ámbito educativo.

En este sentido, y acorde a las tendencias mundiales en materia de educación a distancia o modalidades alternativas, se debe contar con un Modelo Educativo y Administrativo centrado en la enseñanza-aprendizaje, en donde la tarea más importante es la construcción activa del conocimiento por parte del estudiante, contando para ello, por una parte, con el fundamento teórico, pero también apoyado en los fundamentos metodológicos, tecnológicos y administrativos en los que se basa para llevar a cabo dichas actividades y se desarrolla la institución.

Debe entenderse que la educación está relacionada con el encargo social en donde, uno de los fines de la gestión educativa deberá encaminarse a transformar a los individuos y la sociedad. Gimeno Sacristán menciona que “la misma práctica directiva ha de entenderse como acción educativa en donde el papel del sujeto tiene un papel fundamental. El análisis de la acción se muestra así como unidad de análisis; es decir, entender lo que acontece en el mundo educativo tiene que ver con los agentes que le dan vida con sus acciones. Lo anterior resalta el valor de las acciones y sujetos que las realizan para entender la educación como proceso social y su posible cambio.”

Con lo anterior, también fortalece el desarrollo de habilidades y competencias que permean en la Institución, lo cual contribuye al gran reto de proporcionar una formación integral a los estudiantes en congruencia con una alta calidad educativa.

En este contexto, aprender a aprender en escenarios virtuales representa no sólo una respuesta a uno de los retos más notables de la educación y formación de docentes, sino también del conocimiento en general que crea todo un cambio sociocultural y la exigencia de sistemas de educación cada vez más diversificados.

A decir de Aguerrondo (2000, p.p. 34-36), “no basta en la actualidad con la generación de *saberes* y/o conocimientos, sino que se requiere arribar al logro de *competencias*. Hablar de competencias es hacer alusión a «un ‘saber hacer’, con ‘saber’ y con ‘conciencia’». La competencia es, además, resultado de la práctica: se aprende a través de la experiencia vivida, y esa experiencia vivida sólo es posible en la aplicación práctica de conocimientos. Sólo se puede aprender haciendo. «Lo importante hoy es SER COMPETENTE, es decir saber hacer cosas, resolver situaciones. Pero como las situaciones son cada vez más complejas, ser competente requiere por un lado de muchos saberes teóricos y prácticos, y por otro de mucha imaginación y creatividad»”

De este modo, aprender a aprender atañe tanto a procesos individuales como colectivos, lo cual, llevado a las metodologías de aprendizaje, refiere al estudio independiente y al aprendizaje colaborativo, siempre en busca del fomento del aprender a aprender.

La diversificación de los sistemas de educación supone nuevos tipos de establecimientos de enseñanza públicos y privados, para ofrecer una amplia gama de posibilidades de educación y formación, con base en el diseño de estrategias educativas pertinentes para los entornos virtuales que potencien las competencias que los individuos requieren tanto en su formación profesional, como para la vida, con el apoyo del estudio independiente y las estrategias globalizadoras. Por todo ello, se busca que los docentes logren desarrollar habilidades para fomentar el ejercicio del aprender a aprender entre los estudiantes, promoviendo la construcción de aprendizajes más profundos, significativos y duraderos en nuevos entornos pedagógicos, con el apoyo de metodologías didácticas, materiales didácticos y metodologías apropiados a través de soportes tecnológicos, administrativos y de tipo institucional.

Los planteamientos de instituciones educativas versátiles caracterizadas por una organización flexible, diversificada, susceptible de cambiar con facilidad y que puede configurarse según las necesidades y contextos. Se puede decir que una institución educativa versátil puede dar mejor respuesta a la Sociedad del Conocimiento. Quintana – Moreno Carrillo (2007, pág. 2) mencionan que un “centro educativo versátil provienen de dos ámbitos: a) las ciencias de la educación (organización escolar como proceso más que como resultado) y b) la teoría de la organización (la organización flexible de las empresas posindustriales)”.

El modelo educativo – administrativo es el reflejo de organización de una institución educativa versátil y se sustenta en el aprendizaje centrado en el estudiante y en la necesidad de una formación independiente que permita adquirir determinados conocimientos.

De acuerdo al planteamiento de Alanís (2000, pág. 26) “señala que toda situación educativa, bajo la que opera la pedagogía, se conforma de las relaciones entre elementos que integran un proceso (sistema) de enseñanza-aprendizaje, basado en un enfoque constructivista, se integró un cuadro comparativo que relaciona dichos elementos entre un modelo presencial y otro a distancia con el fin de identificar coincidencias y algunas diferencias en la operación de este proceso.”

En ese sentido, el modelo educativo – administrativo para modalidades alternativas de educación que se propone está conformado de dos dimensiones fundamentales que se encuentran vinculadas de tal manera que favorecen el proceso educativo con el entorno tecnológico, los cuales a continuación son presentados gráficamente junto con sus interrelaciones.

Metodología

Objetivos del modelo educativo – administrativo para modalidades alternativas de educación

Los objetivos planteados a continuación se encuentran basados en la misión y visión institucional:

Contribuir a la ampliación y diversificación de la oferta educativa hacia diversos sectores de la sociedad

Incorporar nuevas metodologías educativas que propicien el aprendizaje autónomo y significativo del conocimiento

Incorporar el uso de las TIC para mediar los procesos de enseñanza-aprendizaje Fortalecer la cobertura educativa con la incorporación de las TIC

Diversificar los ambientes de aprendizaje y desarrollar redes de conocimiento

Facilitar la flexibilidad y movilidad entre planes de estudio

Contribuir al fortalecimiento de las bases educativas, tecnológicas y normativas que den respuesta a los perfiles definidos por los diversos planes de estudio y programas educativos

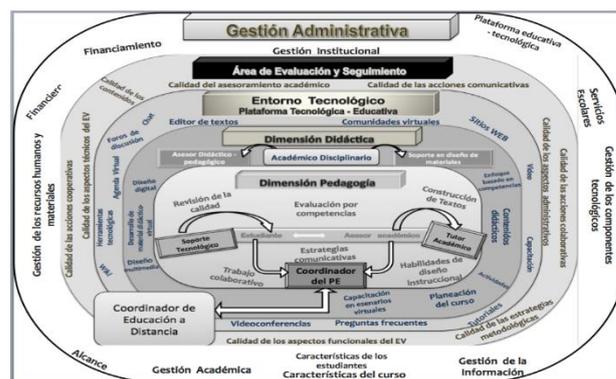


Figura 1 Modelo educativo – administrativo para modalidades alternativas de educación. Elaborado por Dra. Romero Romero Araceli. 2015

Componentes del modelo educativo – administrativo para modalidades alternativas de educación

Dimensión Pedagógica

Por otro lado, la *dimensión pedagógica*, apoyada con el entorno tecnológico, requiere que el profesorado adquiera las competencias profesionales necesarias para que la integración se produzca con garantías de éxito y con la seguridad necesaria que requiere toda innovación.

En los entornos virtuales de enseñanza - aprendizaje, cuya razón de ser es facilitar determinados aprendizajes a los estudiantes usuarios de los mismos, podemos distinguir los siguientes elementos estructurales básicos:

Planteamientos pedagógicos

- Modelo pedagógico: concepción del aprendizaje, roles de los estudiantes, docentes, materiales didácticos.

- Plan docente: objetivos, secuenciación de los contenidos, actividades de aprendizaje, metodología, los diversos momentos de evaluación.
- Itinerarios formativos previstos (cronograma de actividades, lecturas, foros).
- Funciones de los asesores didácticos, coordinadores y tutores, plan de trabajo, metodología.

Contenidos: los aprendizajes siempre se realizan a partir de una materia prima que es la información.

- Materiales didácticos digitales, que contengan la bienvenida, introducción, metodología de trabajo, temario, descripción de competencias a desarrollar, calendarización
- Implementación de herramientas tecnológicas como lo son los foros de discusión, Wikipedia, chat, avisos, correo electrónico, cuestionarios, entre otros
- Fuentes de información, enlaces a páginas web, bibliotecas digitales.
- Documentación didáctica que clarifique aspectos adicionales del curso
- Tipos de evaluación

Actividades instructivas, que se proponen a los estudiantes para que elaboren sus aprendizajes. Los estudiantes siempre aprenden interactuando con su entorno (libros, personas, cosas...) y las actividades instructivas son las que orientan su actividad de aprendizaje hacia la realización de determinadas interacciones facilitadoras de los aprendizajes que se pretenden. Distinguimos:

- Actividades auto correctivas

- Actividades con corrección por parte del asesor didáctico
- Otras actividades: trabajos autónomos de los estudiantes, actividades en foros...

Distinguimos tres grandes grupos de materiales:



Figura 2 Tipos de materiales para la educación. Elaborado por Dra. Romero Romero Araceli. 2015

- **Material didáctico**, diseñado específicamente para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Los **materiales didácticos multimedia**, son materiales que integran diversos elementos textuales (secuenciales e hipertextos) y audiovisuales (gráficos, sonido, video, animaciones...) y que pueden resultar útiles en los contextos educativos.
- **Los materiales didácticos virtuales** (en soportes disco y en línea), que comprenden todo tipo de software educativo dirigido a facilitar unos aprendizajes específicos a los entornos virtuales, con conexiones y funciones que aprovechan el infinito universo de recursos y servicios de Internet para facilitar unos aprendizajes específicos.

Dentro de los materiales didácticos digitales también se distinguen:

1.- Los que proporcionan información: documentos digitales en los que la interacción se reduce a la consulta de los hipertextos y un sistema de navegación que facilita el acceso a los contenidos;

2.- Los que brindan otras actividades interactivas para promover los aprendizajes: materiales digitales interactivos, y que facilitan otras interacciones con los usuarios utilizando preguntas, ejercicios, simulaciones...

Los buenos materiales didácticos virtuales son **eficaces y facilitan el logro de los objetivos**, ya que permiten un uso eficiente por parte de los estudiantes y profesores.

Estos cuenta con una serie de características que atienden a diversos aspectos funcionales, técnicos y pedagógicos, que se comentan a continuación:

Al considerar la evaluación de la calidad de estos entornos virtuales de enseñanza - aprendizaje, hemos de distinguir al menos dos **dimensiones**:

- **Las características intrínsecas de los entornos**, que permitirán realizar una **evaluación objetiva** de los mismos.

- **La forma en la que se utilizan** estos entornos en un contexto formativo concreto, ya sea de manera autodidacta por parte del propio estudiante o bajo la orientación de un asesor o tutor (**evaluación contextual**). En este caso, más que evaluar el propio material formativo, lo que se evalúa son los resultados formativos que se obtienen y la manea en la que se han utilizado.

Dimensión Didáctica

Los aprendizajes siempre se realizan a partir de una materia prima que es la información.

Materiales didácticos virtuales, que contengan la bienvenida, introducción, metodología de trabajo, temario, descripción de competencias a desarrollar, calendarización.

Implementación de herramientas tecnológicas como lo son los foros de discusión, Wikipedia, chat, avisos, correo electrónico, cuestionarios, entre otros.

Fuentes de información, enlaces a páginas web, bibliotecas digitales.

Documentación didáctica que clarifique aspectos adicionales del curso

Tipos de evaluación: diagnóstica, continua y fin.

En la dimensión pedagógica, favorecida con la dimensión didáctica, está dirigida a las actuaciones de los docentes, tanto tecnológica como metodológicamente dentro de un proceso de formación continuo que ofrecen las herramientas de aprendizaje en línea.

Actualmente, la sociedad está sometida a vertiginosos cambios que plantean continuamente nuevas problemáticas, exigiendo a las personas múltiples competencias procedimentales (iniciativa, creatividad, uso de herramientas TIC, estrategias de resolución de problemas, trabajo en equipo...) para crear el conocimiento preciso que les permita enfrentarlas con éxito.

Por ello, hoy en día el papel de los docentes en los entornos virtuales es, proporcionarles el cómo ayudar a los estudiantes a "aprender a aprender" de manera autónoma en esta cultura del cambio y promover su desarrollo cognitivo y personal mediante actividades críticas y aplicativas que, aprovechando la inmensa información disponible y las potentes herramientas TIC, tener en cuenta sus características y les exijan un procesamiento activo e interdisciplinario de la información para que construyan su propio conocimiento y no se limiten a realizar una simple recepción pasiva – memorización de la información.

Por otra parte, la diversidad de los estudiantes y de las situaciones educativas que pueden darse, es recomendable que los docentes aprovechen los diversos recursos disponibles y trabajen en colaboración con otros profesores, compartir recursos, observando y reflexionando sobre la propia acción didáctica y buscando progresivamente mejoras en las actuaciones acordes a las circunstancias.

En Romero (2014), menciona que “los docentes, sean asesores académicos, y que a partir del principio de “acompañante del aprendizaje” en entornos virtuales de enseñanza – aprendizaje; considere, la auto reflexión en los cambios educativos; es aceptar que no todo buen docente presencial será automáticamente, sin formación y sin práctica, un buen docente virtual”

El rol fundamental del docente en entornos virtuales, al que primeramente se pretende hacer reflexionar, es ser, acción docente en el proceso de formación de mayor importancia y que permite actualizar parte del perfil docente virtual del siglo XXI:

- 1) Favorecer el aprendizaje de los alumnos como principal objetivo.
- 2) Poseer una actitud positiva ante la integración de nuevos medios tecnológicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- 3) Integrar los medios tecnológicos como un elemento más del diseño curricular y aplicar los medios didácticamente.
- 4) Aprovechar el valor de comunicación de los medios para favorecer la transmisión de información utilizando los lenguajes y códigos semánticos (icónicos, cromáticos, verbales).
- 5) Adoptar una postura crítica, de análisis y de adaptación al contexto escolar, de los medios de comunicación.
- 6) Valorar la tecnología por encima de la técnica, poseer las destrezas técnicas necesarias.
- 7) Crear e innovar entornos diferenciados para el aprendizaje.

Entorno tecnológico

El *entorno tecnológico*, las plataformas educativas - tecnológicas son herramientas de apoyo a la educación y la comunicación basada en Internet. Tiene por objeto brindar servicios de ayuda a las diversas modalidades educativas que ofrece nuestra Universidad, así como facilitar la comunicación en aspectos académicos y de investigación, utilizando tecnología de cómputo a la vanguardia de las necesidades educativas actuales.

La publicación de los materiales digitales, se publican en la plataforma educativa - tecnológicas, para que los estudiantes puedan revisarlos y realizar las actividades de evaluación continua solicitadas, además la plataforma tecnológica, ofrece a sus usuarios:

- Entorno audiovisual: tutoriales, preguntas frecuentes, etc.
- Sistema de navegación: estructura temática...
- Herramientas de comunicación en línea: correo, portafolio, foro - café, chat, Wiki, consultas y tutorías virtuales, comunidades virtuales (foros sobre las unidades de aprendizaje moderados por los asesores didácticos), agenda / avisos, foros de estudiantes.
- Herramientas para la gestión de la información: herramientas para el proceso de la información (actividades, glosario, reportes, evaluación, reactivos, editor, guía de curso)
- Asistencia pedagógica (diseñadores didácticos, asesores didácticos, tutores y asesores académicos)
- Asistencia técnica
- Comunidades virtuales: asistencia administrativa (información general sobre el entorno), coordinación de unidades de aprendizaje y comunidades, etc.

Las **comunidades virtuales de aprendizaje**, son los cursos integrados generalmente por diversas unidades de aprendizaje que se desarrollan a través de las funcionalidades de un entorno tipo "universidad virtual".

Las plataforma educativa – tecnológica es en la que se administran las comunidades virtuales a través de las cuales se ofrecen los contenidos formativos, informativos, apoyado con la asistencia de un equipo de asesores didácticos, asesores pedagógicos, tutores, coordinadores.

Por supuesto que, la aplicación de los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje dependerá de sus potencialidades intrínsecas, pero su eficacia y eficiencia dependerá sobre todo por una parte, de la habilidad del aprendizaje autodirigido de los estudiantes; y por otra, de la comunicación y el aprovechamiento de las TIC que realicen los asesores académicos dentro del proceso de enseñanza.

Área de evaluación y seguimiento

La propagación de experiencias de creación artesanal de entornos de aprendizaje virtual en las instituciones educativas abren una puerta a la renovación de la visión del profesorado por crear sus propios materiales didácticos y diseñar metodologías adaptativas a los contextos y a la diversidad de intereses y necesidades de los estudiantes.

Así mismo, las plataformas virtuales educativas parten del supuesto, que la educación puede ser analizada desde una perspectiva y acción comunicativa. En el proceso comunicativo se realizan diferentes tipos de acciones, según lo planteado por Habermas en la Teoría de la Acción Comunicativa (1988: 384); acciones instrumentales, estratégicas y comunicativas. En este sentido, el entorno virtual de enseñanza – aprendizaje de la UAEM, busca crear el ámbito para la acción comunicativa. De aquí que, dos conceptos emergentes se ponen en juego la comunidad y la universidad virtuales. El primero hace referencia al medio donde el sujeto aprende, construye conocimiento y logra crear sentido de pertenencia, sentimientos de afinidad e integración social.

En tanto, la universidad virtual, bajo el apoyo de la plataforma educativa - tecnológica, que tiene por objetivo lograr una percepción común de la institución educativa. Igualmente, en la comunidad virtual de aprendizaje, se crean espacios que permiten generar una interacción, reconocimiento y procesos de comunicación que conducen al desarrollo de competencias, incorporando el conocimiento nuevo al conocimiento previo, lo que conlleva a la construcción del concepto de mundo referenciado por Habermas (1988: 388), ya que el sujeto toma actitudes objetivas frente al ambiente, los medios y la tecnología; actitudes expresivas donde descubre algo de sí para el público y actitudes de conformidad, normas de comportamiento, adquiere nuevas visiones frente al proceso de aprendizaje, tiene nuevos sentimientos y nuevas acciones, tiene una alta probabilidad de adquirir no sólo los conocimientos que fue a buscar sino una nueva manera de pensar, sentir y actuar con este nuevo paradigma.

No obstante, para generar estas nuevas visiones, sentimientos y acciones, se requieren estrategias adecuadas que motiven dichos comportamientos, es decir, las personas no aprenden simplemente por el hecho de constituir un grupo, sino porque realizan juntos determinadas tareas que estimulan mecanismos de aprendizaje específicos, al intercambiar documentos, al aprovechar las competencias, conocimientos y experiencia de cada uno de los miembros.

Una comunidad virtual de enseñanza - aprendizaje, puede hacer uso de distintos tipos de trabajo - cooperativo o colaborativo – el comprometer en la consecución de un objetivo común, más allá de los objetivos individuales de cada uno de los participantes. Este compromiso estimula el apoyo mutuo, tanto académico como personal y la responsabilidad compartida, lo que genera el necesario sentimiento de identidad y pertenencia, ver la tabla siguiente:

Actividades propias de una comunidad virtual			
	Comunicación	Cooperación	Colaboración
Aprendizaje	Transmisión de la información	Transmisión de conocimiento	Construcción de conocimiento
Indagación	Individual	Delegación de tareas	Indagación Colectiva
Toma de decisiones	Voto/acuerdo/desacuerdo	Negociación social	Consenso
Planificación de objetivos	Agendas individuales/Objetivos múltiples	Un solo objetivo /agendas múltiples	Una agenda/un solo objetivo
Responsabilidad	Individual	Individual	Grupal
Relaciones de aprendizaje	Completa independencia	Independencia parcial	Completa interdependencia

Tabla 1 Actividades de una comunidad virtual.

Johnson y Johnson (1987) (citado por Sánchez y Paniagua, 2005:9) proponen cuatro elementos claves para el desarrollo del aprendizaje colaborativo en una comunidad: Interdependencia positiva: los miembros del grupo aceptan que el esfuerzo de todos y cada uno de ellos es necesario para el logro de los objetivos del grupo. Esta interdependencia es el elemento clave.

Responsabilidad individual: El grupo debe estar estructurado de forma que cada uno de sus participantes conozca cuál es su rol y su responsabilidad dentro del grupo.

Interacción: el nivel de interacción existente tiene una gran importancia. Cuando se promueve una interacción positiva, se enriquece al grupo y se generan los lazos oportunos para la creación de una auténtica comunidad.

Habilidades Sociales: Constituyen el tipo de habilidades que los individuos deben tener para el desarrollo de relaciones interpersonales adecuadas y enriquecedoras. El asesor académico debe conocer cuáles son esas habilidades y detectar posibles carencias en los participantes del grupo, de cara a estimular el desarrollo de las competencias necesarias para interactuar en un grupo.

Procesamiento grupal: El trabajo colaborativo requiere de un proceso reflexivo del grupo, tanto en lo que se refiere a las tareas que deben realizarse, como al funcionamiento que cada individuo, así como el propio grupo, desarrolla en aras de mejorarlo.

Ahora bien, ¿Cómo podría intervenir el tutor académico para minimizar estas disfunciones? Pérez (2002, pág. 39) menciona algunas pautas para un buen desempeño del tutor con respecto a sus estudiantes, en los ambientes virtuales de aprendizaje, así:

- Los anima a pensar y a poner a prueba sus ideas.
- Demuestra un interés real por todo el trabajo que ellos realizan.
- Posterga sus opiniones para no condicionar su trabajo y sus valoraciones.
- Trabaja con sus opiniones y valora las ideas creativas.
- Estimula la colaboración y participación de todos en el aula.
- Garantiza que cada estudiante sea respetado, escuchado y valorado por los demás.
- Los estimula a la acción y a compartir riesgos.
- Interviene para aclarar dudas y enriquecer la visión de los estudiantes.

Promover estas comunidades como nuevas formas de interacción, tienen un objetivo estratégico que consiste en la utilización de la tecnología informática, para promover el aprendizaje distribuido centrado en el estudiante.

Sin embargo, este sólo aspecto no conduce al aprendizaje, se requiere facilitar marcos de estudio, promocionar recursos y herramientas que sustenten y estimulen el análisis y la interpretación, que permitan orientar al estudiante sobre cómo lograr un aprendizaje significativo a partir de la construcción de su propio conocimiento.

La calidad de un programa de educación a distancia debe basarse en la propuesta de la enseñanza y aprendizaje, en la calidad de los contenidos y en la calidad de las estrategias metodológicas que generan nuevas formas de aprendizaje y adaptabilidad de los procesos administrativos para los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje (EVEA).

En las instituciones educativas versátiles, resumen en cuatro criterios de calidad para la evaluación y seguimiento de la educación a distancia:

- Aspectos funcionales: eficacia y eficiencia, facilidad de uso y de instalación, asistencia, versatilidad, autonomía
- Aspectos técnicos: entorno visual, bases de datos, navegación, estabilidad, interacción, diseño y tecnología.
- Aspectos didácticos y pedagógicos: calidad en el material didáctico digital, motivación, adecuación y adaptación a las necesidades de los usuarios, recursos digitales, asesores y tutores académicos, enfoque pedagógico, evaluación continua y por competencias.
- Aspectos administrativos: demanda, control escolar, gestión administrativa de directivos, coordinadores, adaptación de los servicios al estudiante a distancia.

Gestión administrativa

Una plataforma educativa virtual, es un entorno informático en el que nos encontramos con muchas herramientas agrupadas y optimizadas para fines docentes.

El uso de las TIC para la gestión de las instituciones educativas está muy generalizado y los directores y las directoras de los mismos valoran su utilidad y eficacia muy positivamente.

Las plataformas educativas tienen, normalmente, una estructura modular que hace posible su adaptación a la realidad de las diferentes instituciones educativas. Estos módulos permiten responder a las necesidades de gestión de las instituciones a cuatro grandes niveles: gestión administrativa, gestión académica, gestión de la comunicación y gestión del proceso de enseñanza- aprendizaje.

El diseño de programas educativos a distancia en entornos virtuales reviste su propia complejidad por cuanto supone la interacción de varios subsistemas, Martín y Bramble (1996) reflejan esta complejidad en el siguiente gráfico:

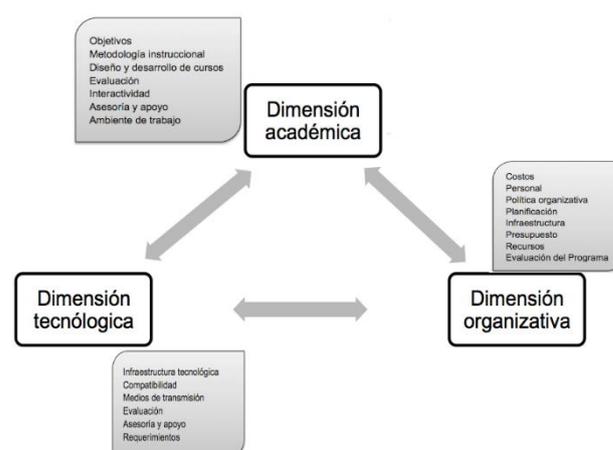


Figura 3 Complejidad de interacciones en varios subsistemas. Martín y Bramble (1996)

Para los autores Martín y Bramble (1996), este enfoque permite asegurar que el proceso de diseño aprovechará los recursos tecnológicos en atención a los aspectos instruccionales y al contexto organizacional dentro del cual el programa se administrará.

La gestión de un programa educativo en la modalidad a distancia difiere de la gestión de un programa formativo presencial por su propia naturaleza y por los componentes que intervienen en ella. En cuanto a su naturaleza, se trata de una gestión distribuida en contraposición con la gestión de la formación presencial que suele ser centralizada. En un entorno virtual los procesos habituales de la gestión podrían realizarse en la institución (si se tratase de una universidad presencial con programas formativos en EVEA) pero fundamentalmente ocurren en línea desde cualquier lugar.

Gisbert (2002), propone cuatro componentes de la gestión de un entorno virtual:

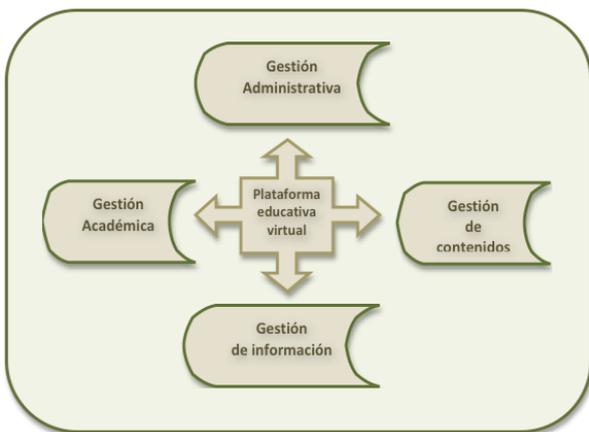


Figura 4 Componentes de la Gestión de un entorno virtual. Gisbert (2002)

La gestión académica comprende los procesos que se relacionan a inscripciones, certificaciones, etc. La gestión de la información incluye expedientes académicos, calificaciones, pero también información de seguimiento del alumno, los recursos.

La gestión de los contenidos en un EVEA resulta un proceso complejo que incluye no sólo la elaboración sino los procesos de catalogación, embalado de acuerdo a estándares y distribución.

Finalmente, la gestión administrativa incorpora además de los recursos humanos y materiales, a los componentes tecnológicos; los cuales por ser la plataforma sobre la que se sustentan toda la comunicación en el entorno virtual adquieren especial relevancia.

Ahora bien, la adopción como institución de educación medio superior, superior y de estudios avanzados, el modelo de gestión en entornos virtuales de enseñanza – aprendizaje, estrechamente vinculado al papel de las TIC como elemento innovador de la enseñanza universitaria tendrá como quehacer lo siguiente:

Modelo de Gestión Institucional en modalidades alternativas	
Tipo de experiencia	Programas formativos completamente a distancia o en una presencial extendida.
Alcance	La virtualidad alcanza a todos los elementos de la gestión. Desde la distribución de contenidos, los procesos académicos, hasta los propios procesos de enseñar y aprender los cuales ocurren en línea.
Financiamiento	A través de Programas Institucionales que responden a una política universitaria y que son concebidos y desarrollados desde los altos niveles de la estructura universitaria y/o programas de Estado como parte de su política de ciencia y tecnología.
Financiero	Generalmente, a través de los Directores, del Rector, o de innovación universitaria y /o de la SEP, AMECYD, entre otras instituciones de ciencia y tecnología.
Organización	Institución educativa versátil, con el apoyo de asesores pedagógicos, para guiar en el diseño, desarrollo y gestión de EVEA.
Responsable	Los organismos o Institución educativa que propone el proyecto educativo a distancia.
Plataforma tecnológica	Plataforma educativa – tecnológica, administrada a propósito y a medida de la institución.
Requerimientos del usuario	Normalmente un PC de gama media con posibilidades para manejo de multimedia y videoconferencia, aulas virtuales, conexión a Internet con ancho de banda adecuado para transmisión de video.
Control Escolar	Adaptación y comprensión de los procesos que se relacionan a inscripciones, certificaciones, etc. La gestión de la información incluye expedientes académicos electrónicos, calificaciones pero también información de seguimiento del estudiante, los recursos a distancia necesarios para el servicio académico.

Tabla 2 Modelo de Gestión Institucional en modalidades alternativas.

Basado en el modelo de gestión institucional, la estructura organizativa que refleja el diseño y desarrollo de los cursos responden a un modo diferente de entender las funciones del profesor.

En este caso, las funciones de **coordinador de educación a distancia**, gestor del entorno de formación o diseño del material digitales con los **académicos disciplinares** trabajando con el apoyo del **asesor pedagógico** y **soprote del diseño**; mientras el **soprote logístico** reparte el trabajo para facilitar junto con el **asesor** y **tutor académicos** el proceso de preparación e impartición de los contenidos curso; el **coordinador del programa educativo** establece una estrecha comunicación con el coordinador de educación a distancia, los asesores académicos y los **estudiantes**.

El modelo institucional de gestión administrativa de las instituciones educativas versátiles, consideran tres ejes primordiales: Las características de los estudiantes, las características del curso y los recursos materiales y humanos disponibles.

Conclusiones

El logro de aprendizajes de calidad, es un reto a los que se enfrentan los sistemas educativos en el mundo, lo cual exige hacer énfasis en la formación de los futuros científicos, profesionales, tecnólogos y técnicos, necesarios a incorporar a la esfera productiva para el desarrollo. La educación con calidad busca formar ciudadanos capaces de comprender las complejas interrelaciones existentes entre ciencia, tecnología y los ámbitos: social, económico, político y cultural con el fin de que en el futuro y cualquiera que sea su esfera de actividad cuenten con los instrumentos imprescindibles para participar en la toma de decisiones que contribuya a construir una sociedad democrática basada en el desarrollo científico y tecnológico.

La formación integral se trata de convertir las instituciones en generadoras de un clima que posibilite el ejercicio de valores en lo cotidiano, en las aulas, los patios y en las instancias de decisión. Instituciones que cambien para transformarse en espacios protectores de derechos y responsabilidades de directivos, jóvenes, profesores y padres de familia. Formar integralmente es educar con visión crítica con capacidad de autoaprendizaje, así como en la asimilación de valores sociales, culturales, ambientales, entre muchos otros.

La puesta en marcha de la universidad virtual es otro desafío para la educación del siglo XXI, requiere redefinir el concepto actual de institución educativa, explorar y construir un concepto de educación virtual, su significado y objetivos. Cada institución tendrá que hacer esfuerzos para construir su propio modelo sin olvidar que actualmente existen otros referentes y experiencias en donde se pueden adoptar algunas técnicas que sirvan de paradigmas que permiten adoptar las mejores prácticas.

Referencias

Alanis, A. (2000). Estrategias docentes y estrategias de aprendizaje. Revista digital de educación y nuevas tecnologías. Contexto Educativo. Michoacán: México.

Aguerrondo, I. (2000). Gestión de la Institución Escolar y Diseño de Proyectos, Universidad Virtual de Quilmes, Licenciatura en Educación, Universidad Nacional de Quilmes, febrero de 2000 (En colaboración con María Teresa Lugo y Mariana Rossi).

Gisbert, M. (2002). El nuevo rol del profesor en entornos tecnológicos. En Acción Pedagógica, Vol. 11, 1, 48-59

Habermas, J. (1988). *Teoría de la acción comunicativa: Complementos y estudios previos*. Rie:México, 369-395 p.

Martin, B. y Bramble, W. (1996). Designing an Effective Video Teletraining Instruction: The Florida Teletraining Project. *Educational Technology Research and Development*, 44, 1, 85 – 99.

Martín, P. M. (2002). *El Modelo Educativo del Tecnológico de Monterrey*. ITESM:México.
Moreno C. y Martín, Q. (2007). *Organización y dirección de centros educativos innovadores. El centro Educativo Versatil*. Mc. GrawHill. Madrid: España.

Romero, R. A. y Hernández P. M.L (2013). *Actualización didáctica – pedagógico en el asesoramiento académico en modalidades alternativas de enseñanza – aprendizaje de la Universidad Autónoma del Estado de México*. Experiencias sobre formación docente en Iberoamérica. Francisco Santillán Campos - Coordinador. Umbral Editorial, S.A. de C. V.: México, 2013

Sánchez, A. y Paniagua, E. (2005). *Construcción de una comunidad virtual de aprendizaje. XXII Curso Iberoamericano de Educación a distancia*.

http://www.saber.ula.ve/db/ssaber/Edocs/pubelectronicas/accionpedagogica/vol11num1/art5_v11n1.pdf> Revisado en línea el 24/02/11

Romero. R.A. (2014) Artículo: Modelo pedagógico para el asesoramiento académico en entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje de la Universidad Autónoma del Estado de MéxicoApertura [en línea] 2014, 6 (Octubre-Sin mes) : [Fecha de consulta: 28 de marzo de 2016] Disponible en:<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68835725002>> ISSN 1665-6180