

## UNNOBA VIRTUAL

### Una plataforma para la integración de sistemas, metodologías y herramientas de enseñanza y aprendizaje.

Claudia Russo, Mónica Sarobe, Sabrina Pompei, Cecilia De Vito, Tamara Ahmad, Paula Lencina, Leonardo Esnaola, Nicolás Alonso

Escuela de Tecnología  
Universidad Nacional del Noroeste de la Provincia de Buenos Aires (UNNOBA)

{crusso, monicasarobe, sabrinapompei, ceciliadevito, tamaraahmad}@unnoba.edu.ar,  
{paula.lencina, leonardo.esnaola, nicolas.alonso}@nexo.unnoba.edu.ar

#### Resumen

*La línea de investigación presentada se centra en el diseño, creación y coordinación de un entorno virtual de enseñanza y aprendizaje y los sistemas de información involucrados en el mismo. Desde la UNNOBA, buscando mejorar la calidad de los métodos y técnicas de enseñanza y aprendizaje actuales, se propone la definición e implantación de un modelo que permita explotar el potencial de las herramientas informáticas, los procesos de gestión, y el alcance geográfico y temporal de Internet. Este modelo debe prever la mejora continua de los procesos de gestión, alentar y promover la utilización de las aulas virtuales como también la capacitación de los recursos humanos para sacar el máximo provecho de las herramientas y servicios provistos por el entorno.*

**Palabras clave:** *entorno virtual de enseñanza y aprendizaje, sistemas de información, procesos administrativos, modelo, mejora continua.*

#### Contexto

En el marco de la convocatoria a Subsidios de Investigación BIANUALES (SIB2010) la Secretaría de Investigación, Desarrollo y Transferencia de la UNNOBA aprobó esta línea de investigación. El proyecto se desarrolla en el Instituto de Investigación en Tecnologías y Transferencia (IITT) dependiente de la mencionada Secretaría, el cual trabaja conjuntamente con la Escuela de Tecnología de la Universidad. El equipo está constituido por docentes e investigadores pertenecientes a los Departamentos de Informática y Tecnología, Humanidades, y Afines y Complementarias, y por alumnos de las carreras Licenciatura en Sistemas, Ingeniería en Informática y Diseño Gráfico de la UNNOBA.

#### Introducción

En los últimos tiempos se ha asistido a un inusitado desarrollo tecnológico. Nuevos dispositivos, múltiples redes de conexión, notable aumento de la información disponible, personas “híper conectadas”. Es innegable que las costumbres, la forma de relacionarse y comunicarse, la cultura en nuestra sociedad ha cambiado.

*“... La problemática de las tecnologías bien puede no ser una urgencia, pero creemos que hoy resulta una necesidad porque las tecnologías están: es un celular en la mano de un adolescente que envía un mensaje de texto con extrema rapidez ante la mirada absorta de un adulto; es una computadora en algún recóndito lugar de una institución educativa; es un niño de dos años pulsando un botón de un juguete y esperando la respuesta.”<sup>[1]</sup>*

La realidad educativa no está ajena a este hecho, por eso, durante las últimas décadas, se han ido incorporando paulatinamente las TIC a los procesos de enseñanza-aprendizaje, lo que ha dado en llamarse: e-learning.<sup>[2]</sup>

*“... Sólo una propuesta integral de e-learning puede satisfacer las necesidades formativas de los participantes.*

*Organizar una actividad formativa, que abarque diferentes niveles y distintas áreas del conocimiento, hacerlo de manera continuada a lo largo del año académico y del tiempo, garantizar para los participantes un cierto nivel de éxito, adecuar esa formación a demandas concretas de colectivos o de instituciones..., todo ello es una tarea compleja que requiere niveles de especialización en los profesionales que las desarrollan. Más si cabe cuando esa actividad se lleva a cabo en distintas modalidades formativas (presencial, on-line y semipresencial o blended-learning).”<sup>[3]</sup>*

Como expresa Javier García Manzanedo: *“...asistimos a un nuevo modelo social caracterizado por los rápidos cambios y transformaciones auspiciados por el desarrollo tecnológico en gran medida y donde la formación debe adaptarse a esta nueva situación. Siguiendo las palabras de*

*Elliot Massie, se trata de llevar el aprendizaje a la gente y no, como hasta ahora, la gente al aprendizaje.”<sup>[4]</sup>*

El propósito sigue siendo el mismo, las personas que quieren aprender se ponen en manos de las que pueden enseñar, los que han cambiado son los medios de comunicación.

Actualmente se dispone de nuevos medios que nos brindan múltiples beneficios pero que, al mismo, plantean nuevos desafíos. Uno de esos desafíos es coordinar su funcionamiento y garantizar que las personas que los utilizan, en este caso los estudiantes, profesores, directivos, administrativos, etc., saquen el máximo provecho de los mismos.

### **Líneas de investigación y desarrollo**

Se identificaron una serie de aspectos que el modelo propuesto busca abordar con soluciones concretas y que sientan las bases de lo que consideramos debería estar presente en un entorno virtual de enseñanza y aprendizaje:

- Aspecto administrativo: un entorno virtual de enseñanza y aprendizaje es un sistema que integra diferentes soluciones, pero su principal objetivo es proveer un adecuado sustento a las actividades de enseñanza aprendizaje a quienes serán sus principales actores, docentes y alumnos por igual. Estos necesitan de un fuerte acompañamiento que debe ser brindado por recursos humanos entrenados con el apoyo de procesos bien definidos.
- Aspecto pedagógico: el docente propone la didáctica y el plan de trabajo, pero en un entorno virtual dinámico e informatizado, se requiere cierta formación en las herramientas disponibles. Nuevamente un fuerte acompañamiento por personal especializado se hace necesario y

deseable.

- Aspecto técnico: todo buen entorno virtual de enseñanza y aprendizaje que se precie de serlo debe prever un acompañamiento en lo que respecta a las distintas cuestiones técnicas que pudieran surgir y que atenten contra la usabilidad del sistema. Una vez más el acompañamiento de recursos humanos especializados que puedan responder ante este tipo de problemáticas, es deseable y necesario.
- Aspecto funcional: tareas indispensables para la gestión de las aulas virtuales: su creación, el proceso de matriculación de alumnos, la asignación de docentes, el manejo de los roles, etc., deberían realizarse de una manera estandarizada y por personal específico. Dichas tareas no deberían ser responsabilidad de un docente, el docente es un usuario y no un gestor en el entorno virtual. Además es necesario que haya una homogeneidad en la realización de dichas actividades ya que un entorno heterogéneo genera sensación de desorden.
- Aspecto evolutivo: todo sistema virtual debe considerar una evolución previsible si pretende estar vigente con una realidad tan cambiante como la actual. Por lo tanto es necesario realizar un proceso de control y de permanente actualización que busque adaptar el sistema a nuevas herramientas y entrar en un círculo virtuoso que lo optimice permanentemente.

Otra motivación de plantear un modelo de este tipo subyace en la formación de RRHH especializados. Tener los distintos aspectos de una problemática identificados permite que su aproximación sea más ordenada y eficiente, y que a la vez, cada nuevo recurso que se sume al proyecto pueda elegir una temática de interés en la cual desarrollarse,

donde crea que puede realizar un aporte más valioso.

### Resultados y Objetivos

El abordaje de los aspectos detallados previamente se materializa en el modelo a través de la definición de áreas que, actuando conjuntamente y fundamentadas en procesos repetibles y bien documentados, abordan cada una de las problemáticas.



Otra de las actividades realizadas con el objeto de proponer un modelo pertinente fue el relevamiento de los sistemas de información presentes en el ámbito institucional y académico de la UNNOBA.

### Formación de Recursos Humanos

Además de la definición y materialización del modelo, otro de los principales objetivos del proyecto es la formación de RRHH; en este sentido se cuenta con un equipo de trabajo multidisciplinario, dado que provienen de distintas carreras y están formados en distintos niveles: docentes, investigadores formados, expertos, tesis y estudiantes. Los mismos han participado de distintas conferencias, congresos y espacios de intercambio, tanto sea en carácter de expositores como de asistentes.

En esta línea de I/D se ha concluido una Tesina de Grado y un Trabajo Final de Carrera, se espera además desarrollar dos Trabajos Finales de carrera, una Tesina de Grado y tres Tesis de Magister.

En esta misma línea se han obtenido una Beca CIC y dos Becas de Estímulo a las Vocaciones Científicas otorgadas por el Consejo Interuniversitario Nacional (CIN).

## Referencias

- [1] Lion, C. Imaginar con tecnologías, Relaciones entre tecnologías y conocimiento. Primera edición. Editorial Stella. Buenos Aires, Argentina. 2006
- [2] Alan Palme. Enhancing learning and teaching through the use of technology: a revised approach to HEFCE's strategy for e-learning. HEFCE. United Kingdom, 2009.
- [3] Casamayor, G.; Alós, M.; y otros. La Formación On-line, Una mirada integral sobre el e-learning, b-learning. Primera edición. Editorial Graó. Barcelona, España. 2008
- [4] Manzanedo, J. El e-Learning en España. Modelos actuales y tendencias de actuación. Primera edición. Editorial EOI. España, 2003

## Bibliografía

- Barberà, E. La incógnita de la Educación a Distancia. Primera edición. Editorial Horsori. Barcelona, España. 2001
- Levis, D.; Gutierrez Ferrer, M. ¿Hacia la herramienta educativa universal?, Enseñar y aprender en tiempos de Internet. Editorial Ciccus. Buenos Aires, Argentina. 2000
- Litwin, E. Tecnologías educativas en tiempos de Internet. Primera edición. Editorial Amorrortu. Buenos Aires, Argentina. 2009
- Litwin, E.; Maggio, M.; Lipsman, M. Tecnologías en las aulas, Las nuevas tecnologías en las prácticas de la enseñanza. Casos para el análisis. Primera edición. Editorial Amorrortu. Buenos Aires, Argentina. 2005
- Almenara, J.; Graván P. E-actividades. Un referente básico para la formación en Internet. Primera edición. Editorial Eduforma. España, 2006