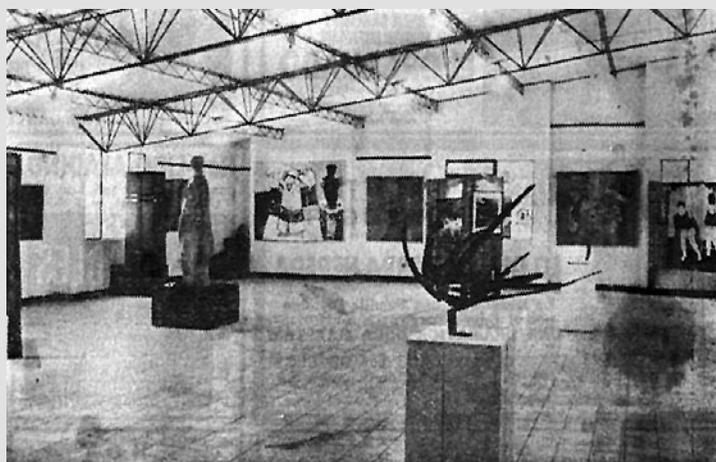


Informe de investigación Grupo ambientes de aprendizaje

Competencias del tutor en ambientes virtuales de aprendizaje, a partir del imaginario social del estudiante



**Vista de una de las salas de exposiciones del MAC,
al comienzo, antes de la construcción del
edificio definitivo.**

IGNACIO JARAMILLO URRUTIA

Investigador principal, Director Especialización Virtual en Diseño de Ambientes de Aprendizaje, Uniminuto. Líder grupo de investigación Ambientes de Aprendizaje. ijaramillo@Uniminuto.edu

LUZ ESPERANZA BUSTOS SIERRA

lbustos@Uniminuto.edu
Co-Investigadora, Uniminuto.
Grupo de Investigación Ambientes de Aprendizaje.

R E S U M E N

El presente artículo presenta el informe final de los resultados del proyecto de investigación exploratoria: "Competencias del docente en ambientes virtuales construidas a partir del imaginario social del estudiante", realizado durante el primer semestre de 2006. El objetivo general de la investigación se centró en identificar y describir las competencias con las que deberán contar los tutores en la Especialización en Diseño de Ambientes de Aprendizaje, a partir de los imaginarios sociales que los estudiantes tienen frente a sus tutores y frente al proceso formativo del que hacen parte. La investigación realizada reconoció las expectativas, percepciones y en general, los imaginarios sociales de los estudiantes virtuales de la Especialización en Diseño de Ambientes de Aprendizaje. La población objeto de estudio la conformaron 35 estudiantes virtuales de la especialización distribuidos en sus 3 ciclos de duración (cuatrimestres). Un hallazgo de la investigación determinó que en los ambientes virtuales el tutor debe esforzarse para lograr transmitir a través de las herramientas que nos posibilitan las Tecnologías de Información y Comunicación, TIC, no sólo su postura pedagógica y académica sobre un tema en específico, sino también tener presente que sus estudiantes siempre están en construcción de un imaginario, de una representación de su tutor; siempre quieren acceder a él como sujeto y no sólo a él como saber. El presente trabajo permite plantear la siguiente hipótesis para una futura investigación en Uniminuto: El tutor virtual, además de las competencias organizativas, sociales e intelectuales, debe estar en capacidad de reconocer los imaginarios sociales que se gestan en sus aulas virtuales, ya que éstos impactan el proceso de aprendizaje en sus estudiantes.

Palabras clave: Ambientes Virtuales de Aprendizaje, Imaginarios Sociales, Tutoría Virtual

A B S T R A C T

The following article presents the final report of the results yielded by the exploratory research project entitled Development of Teacher Competencies in Virtual Environments from the Students' Social Imaginaries, carried out during the first semester of 2006. The overall objective of this research is to identify and describe the competencies that the tutors within the Specialization of Learning Environment Design should possess. Further, it takes into account the social imaginaries the students have related to their tutors and their expectations with regards to the educational process they are undertaking. This research identified the expectations, perceptions, and, in general, the social imaginaries of the virtual students within the Specialization in Learning Environment Design. The population of this study, comprised of 35 virtual students of the Specialization in Learning Environment Design, was distributed into the 3 cycles of studies (four month terms). One crucial discovery of this research established that in the virtual environments the tutors, helped by the tools provided by the ICTs (Information and Communication Technologies), not only must strive to achieve the transmission of their pedagogical and academic stance on a specific topic, but also they must be aware that their students are constantly constructing an imaginary which is a representation of their tutor who they always want to approach as a person rather than as a source of knowledge. This study allows the formulation of a hypothesis for future research at Uniminuto: Apart from having managerial, social and intellectual competencies, the tutors should be able to identify the social imaginaries created in their virtual classrooms as these have great impact on the students' learning process.

Key words: Virtual Learning Environments, Social Imaginaries, Virtual Tutorial.

PRESENTACIÓN

Uniminuto cuenta en la actualidad con la Especialización Virtual en Diseño de Ambientes de Aprendizaje, la cual asume una postura conceptual propositiva sobre las Tecnologías de la Información y la

Comunicación (TIC) y las posibilidades que estas nos brindan para diseñar adecuadamente ambientes virtuales de aprendizaje, a partir de un modelo que articula el diseño instructivo como didáctica, el constructivismo como paradigma y la praxeología pedagógica como modelo pedagógico (Jaramillo, 2004). Se pretende a partir de este modelo poder aportar a la proyección social de Colombia, ampliando la cobertura de la educación a diversas regiones del país. Es así como en la actualidad este programa tiene como egresados a 40 especialistas que se constituyen en gestores de cambio en sus regiones de origen.

El camino recorrido a partir de este programa virtual de postgrado ha permitido demostrar que la posibilidad de abordar procesos de aprendizaje apoyados en el uso de las TIC es real; también ha permitido configurar distintas redes humanas (conformadas por los estudiantes y tutores de las especialización), independientes del lugar físico donde se encuentren los diversos actores de esta red social. De esta forma, estamos llevando el proyecto de Uniminuto a través de la Especialización en Diseño de Ambientes de Aprendizaje a las ciudades donde se encuentran nuestros estudiantes: Barranquilla, Puerto López, Medellín, Cali, Acacías y Bogotá, incluso con una estudiante internacional desde Santiago de Querétaro (México).

Ir recorriendo este camino en consecuencia con el actuar y la reflexión praxeológica en Uniminuto, nos ha permitido juzgar nuestra práctica docente a partir de la construcción de nuevos referentes, que ya no deben fundarse exclusivamente en conceptualizaciones teóricas sobre los indudables beneficios educativos que brindan las TIC, también es importante tener en cuenta

al actor principal de este proceso, el estudiante virtual y preguntar si realmente ha tenido la posibilidad en este proceso de ser un verdadero actor social en red, capaz de expresar y construir adecuadas relaciones e interacciones comunicativas con sus tutores, ¿están estos últimos en capacidad de lograr en los estudiantes “evitar el virus de la frustración con una vacuna que contenga una eficiente combinación de los siguientes antídotos: compromiso, responsabilidad, interacción, motivación, autonomía, autogestión, autocrítica, y un gran deseo de superación”?¹.

LA INVESTIGACIÓN

Son varios los aspectos que en un país como el nuestro justifican la elaboración de una investigación tendiente a mejorar la calidad de los procesos educativos en escenarios virtuales, y más aún, en un contexto global caracterizado por los grandes avances en el desarrollo de las Tecnologías para la Información y la Comunicación.

La investigación realizada reconoció las expectativas, percepciones y en general, los imaginarios sociales de los estudiantes virtuales de la especialización en diseño de ambientes de aprendizaje. La población objeto de estudio la conformaron 35 estudiantes virtuales de la especialización distribuidos en sus 3 ciclos de duración (cuatrimestres). Se aplicó una encuesta a los estudiantes, que fue atendida por: 4 estudiantes de Ciclo I, 4 estudiantes de Ciclo II y 2 estudiantes de Ciclo III. Por otra parte, aunque la muestra no sea muy grande, la diversidad de contextos a los que pertenecen las personas entrevistadas, permite una aproximación al tema desde la diversidad social y cultural propia de nuestro país.

La coherencia radica en el ejercicio investigativo que proporcionará insumos para el diseño de ambientes virtuales de aprendizaje, de manera específica al caso de Uniminuto como a la diversa comunidad académica, ya que nuestra experiencia tal vez pueda ser replicada o implementada en otras instituciones de acuerdo a las dinámicas propias de cada contexto.

EL PROBLEMA

El estudiante virtual de la especialización en Diseño de Ambientes de Aprendizaje, interactúa con diversos tutores a lo largo del programa. Lo que inicialmente era contemplado como un proceso tutorial de acompañamiento en el proceso de aprendizaje autónomo del estudiante, a partir de unos contenidos virtuales, ha desbordado hacia otro tipo de connotaciones dadas a partir de las relaciones e interacciones sociales que se dan al interior de las aulas virtuales entre estudiantes y tutores. Nuestros estudiantes tienen diversas edades y estilos de aprendizaje y de igual forma el estilo de enseñar en lo virtual también está marcado por los matices personales de cada tutor.

La combinación de estos matices han hecho que algunos de nuestros estudiantes expresen muchas veces por correos electrónicos espontáneos, que ciertos tutores son distantes y no precisamente por el acompañamiento académico y pedagógico que de ellos requieren, el cual la mayoría de las veces han calificado de satisfactorio, se refieren a lo cálido o frío que pueden percibir al tutor, sentirlo ausente y no solo por el hecho de que no ingrese diariamente al aula virtual a acompañarlos. Tal vez el hecho que las relaciones se centren en lo académico, en los contenidos, en los talleres y actividades a entregar, despiertan en el estudiante un sentimiento de lejanía que no le permite encontrar en el tutor aquel amigo al que puedan comentarle inconvenientes personales y emotivos, que muchas veces no encuentran su espacio en lo académico. El estudiante virtual de la muestra de nuestra investigación, no sólo se contenta con acceder a la forma de pensar sobre un tema u otro por parte del tutor, desean adicionalmente acceder al sujeto, al ser humano, poder conocerlo y darse a conocer a través de lo afectivo, de lo motivacional y, a partir de ello poder lograr su aprendizaje.

La descripción de esta problemática se enmarcó desde dos preguntas investigativas co-relacionadas:

¿Cuáles son los imaginarios sociales que tienen los estudiantes virtuales de la Especialización en Diseño de Ambientes de Aprendizaje acerca de sus tutores? y según estos imaginarios, ¿qué tipo de competencias deben poseer los tutores?

LOS OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación exploratoria trazó los siguientes aspectos:

Objetivo general:

- Identificar y describir las competencias con las que deberán contar los tutores en la Especialización en Diseño de Ambientes de Aprendizaje, a partir de los imaginarios sociales que respecto a sus docentes tengan los estudiantes y de las expectativas que éstos tienen respecto al proceso formativo del que hacen parte.

Objetivos específicos:

- Reconocer y caracterizar los imaginarios sociales que los estudiantes de la Especialización en Diseño de Ambientes de Aprendizaje tienen de sus tutores.
- Identificar y describir algunas competencias con las que deberán contar los tutores en ambientes virtuales.
- Plantear la hipótesis y pregunta para una posterior investigación, acerca de las competencias con las que deben contar los tutores virtuales en Uniminuto, a partir de los imaginarios sociales.
- Generar un documento insumo que aporte a la mejora de la práctica de los tutores virtuales de la especialización, en correlación con la mirada praxeológica que permea el proyecto educativo de Uniminuto².

EL CAMPO TEÓRICO

“La educación en escenarios virtuales prepara a los estudiantes para un mundo caracterizado por el desarrollo de las TIC” (Adell, 1997).

La educación en escenarios virtuales además de propiciar la formación de los estudiantes en su campo específico de conocimiento (arquitectura, ingeniería, antropología, pedagogía, etc.), es un espacio para el aprendizaje del manejo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. De esta manera, se convierten en una herramienta que propicia la inclusión social, ya que en un mundo caracterizado por los grandes desarrollos, el no saber “utilizar” estas tecnologías implica una exclusión de la denominada Sociedad de la Información y el Conocimiento, SIC.

También puede mencionarse la inclusión o exclusión generada por el manejo de las TIC en la esfera económica de la vida social. Ya sea que uno aspire a un trabajo en una empresa o a construir un negocio propio, el manejo de las TIC es un factor decisivo de éxito. Hoy en día quien no maneja un computador podría ser considerado un analfabeta funcional, es decir, no maneja los conocimientos básicos para desenvolverse satisfactoriamente en las diferentes esferas de la vida social. En otras palabras, buscar un trabajo sin contar por lo menos con unos conocimientos mínimos en el área de las TIC se asemeja cada vez más al caso de quien aspira a un puesto sin saber leer o escribir. Además, en un mundo globalizado que trasciende los límites del contexto geográfico, cuando las relaciones cara a cara ya no son un límite, quien no está en los medios de comunicación pareciera no existir para la Sociedad de la Información y el Conocimiento (SIC).

HOY EN DÍA QUIEN NO MANEJA UN COMPUTADOR PODRÍA SER CONSIDERADO UN ANALFABETA FUNCIONAL. ES DECIR, NO MANEJA LOS CONOCIMIENTOS BÁSICOS PARA DESENVOLVERSE SATISFACTORIAMENTE EN LAS DIFERENTES ESFERAS DE LA VIDA SOCIAL.

Lo anterior devela un problema de inclusión social en la SIC, a partir de un ciudadano educado en el uso de las TIC y en el manejo de nuevas relaciones e interacciones sociales, que ya no necesariamente se dan cara a cara, sino que pueden ser de carácter virtual. Esto supone a su vez un proceso educativo que hoy se da en ocasiones a través de los ambientes virtuales de aprendizaje donde estudiantes y tutores interactúan a través de mediaciones facilitadas por las TIC, que pueden tanto acercar como alejar a los sujetos en relación.

Estas interacciones mediáticas han sido abordadas por Thompson (1998), quien trata el tema del desarrollo de las diferentes formas de interacción social a partir del impacto que hoy tienen los media y los medios de comunicación en la reordenación de las pautas de interacción humana a lo largo del espacio y el tiempo.

Thompson plantea de forma interesante que los seres humanos intercambian contenidos simbólicos a partir de tres formas de interacción:

- Interacción cara a cara: Este tipo de interacción tiene lugar en un contexto de co-presencia, es decir que los individuos que participan de ella se encuentran en un mismo tiempo y lugar. Gracias a esta situación, estos individuos cuentan con un universo inmensamente grande de posibilidades para el lenguaje, en el que se puede recurrir entre otras ayudas a gestos y tonalidades que facilitan



una mejor comprensión de nuestros mensajes. Esta forma de interacción implica además un flujo de información y comunicación bidireccional, o en otras palabras, es de carácter dialógico.

- **Interacción mediática:** Este tipo de interacción implica el uso de medios técnicos (conversaciones telefónicas, cartas, etc.) para transmitir información o contenidos simbólicos a individuos que están alejados en el tiempo y/o el espacio. En este caso los participantes deberán incluir la cantidad de información necesaria acerca de su contexto para que sus mensajes sean comprendidos. Se limita el universo de símbolos disponibles al suministrar menos herramientas para la reducción de la ambigüedad en la interpretación de los mensajes, y por este motivo adquieren un carácter más orientado a los fines que la interacción cara a cara.
- **Casi interacción mediática:** Hace referencia al tipo de relaciones sociales establecidas por medio del uso de las TIC. Se extienden a través del espacio y el tiempo y se diferencia de las otras dos formas de interacción en la medida en que los mensajes son producidos para un universo indefinido de potenciales receptores. Es decir, en este caso no se conoce a aquellas personas a quienes se habla. Por otra parte, en este caso el flujo de información es unidireccional, un individuo o individuos entregan a otros un mensaje, pero quienes lo reciben no tienen capacidad de respuesta.

Estas tres formas de interacción se combinan y dan origen a formas híbridas de interacción. Desde la educación en ambientes virtuales, esta clasificación llama la atención sobre las posibilidades que tienen el tutor y los estudiantes para entender y hacerse entender muchas veces sin conocer del otro más que su foto, su nombre y algunos datos generales. También llama la atención sobre el papel del estudiante en la interacción. El estudiante puede ser un sujeto pasivo que tan sólo recibe la información que el tutor le entrega o puede jugar un papel activo ayudando a dar forma a los procesos comunicativos y de aprendizaje. En el

primero de los casos, cuando es un sujeto pasivo, el proceso educativo responderá a unos intereses definidos por el tutor y la institución educativa. Por el contrario, cuando el estudiante participa activamente del proceso de comunicación y aprendizaje, adquiere un carácter dialógico, el proceso comienza a responder a las necesidades e intereses propios de cada estudiante. De esta manera, uno de los retos que deberá afrontar la educación en ambientes virtuales es generar canales de comunicación dialógicos que le permitan al tutor reconocer las particularidades de cada estudiante y así propiciar en ellos mejores rendimientos y resultados óptimos para el proceso. Esto implica un reto para el tutor ya que debe ser capaz de ser comprendido y comprender de la mejor manera posible, con recursos simbólicos limitados (los que les brinda el lenguaje escrito) y con un conocimiento muy limitado de las particularidades de sus estudiantes.

El trabajo investigativo de Mason (1991) señala que el tutor virtual debe desempeñar tres roles básicos en un ambiente virtual: organizativo, social e intelectual, a partir de los cuales puede poner en juego las reglas y planeación del curso, promover la expresión de sensaciones y emociones en los estudiantes (cuando sea necesario) y finalmente facilitar los procesos de conocimiento y aprendizaje.

Vale la pena cuestionarnos a partir de lo que plantea Mason, en relación con las competencias que debe tener un tutor virtual, si éstas pueden ser construidas y complementadas a partir de un enfoque de los imaginarios sociales y más aún si tenemos en cuenta que en los ambientes virtuales de aprendizaje, no sólo entran en juego las competencias del tutor, también cuentan las competencias del estudiante virtual y los imaginarios que éste puede estar construyendo del primero.

Los imaginarios sociales han sido definidos de diversas maneras, para nuestro tema investigativo resultan interesantes los planteamientos de Jiménez (1995), quien los define como “esquemas de representaciones que estructuran en cada instante la experiencia social y

engendran tanto comportamientos como imágenes reales”; son representaciones sociales estructuradas y estructurantes compartidas por una colectividad. Son la manera en que nos representamos cada uno de los aspectos del mundo y ésta a la vez condiciona y determina la manera en que nosotros nos relacionamos con cada uno de ellos.

Por todo lo anterior, consideramos que en los ambientes virtuales de aprendizaje, se hace indispensable el estudio de los imaginarios sociales y su impacto en el proceso educativo, ya que posiblemente puede ayudar a construir las competencias del tutor virtual a partir del imaginario que el estudiante tiene del mismo.

LA METODOLOGÍA

La muestra de nuestra observación fue de 35 estudiantes virtuales de la Especialización en Diseño de Ambientes de Aprendizaje, distribuidos entre los tres cuatrimestres (ciclos) que dura el programa académico. La especialización cuenta con 7 tutores virtuales a lo largo del programa para el acompañamiento tutorial de 13 módulos de contenidos. De los 35 estudiantes encuestados a través de un instrumento que fue enviado a través del aula virtual, sólo 10 estudiantes atendieron su respuesta.

Utilizamos la Praxeología Pedagógica (Uniminuto, 2004) como método de aproximación investigativa a nuestro problema, la cual entendemos como un discurso de tipo reflexivo y crítico sobre la acción, en el caso educativo, sobre la práctica social y pedagógica, buscando mejorarla a través de la cualificación de su coherencia, pertinencia y eficiencia. La praxeología pedagógica presta particular atención a aquello que es construido a partir de su práctica, indiferentemente de su composición, pero privilegiando su comportamiento o su utilización. El proceso praxeológico comienza con la observación (VER) de la propia práctica, es decir, con la mirada del agente sobre el conjunto de su intervención concreta: los diversos actores, el medio, las estrategias, la organización, las coyunturas. Con la ayuda de los

instrumentos adecuados, el observador determina los hechos susceptibles de transformación, configurando así una problemática. Esta observación condiciona el conjunto del proceso de intervención, en tanto que mostrará las cosas a mejorar, a intervenir, y exigirá una comprensión (o segunda mirada) de la problemática. Surge así el momento de la interpretación (JUZGAR) como un comprender lo que se ha visto y no tanto justificar lo que se quiere hacer. Comprender que implica una opción: se arriesga una hipótesis de solución a la problemática surgida de la observación, estableciendo relaciones entre los diferentes datos y fenómenos.

Todo esto conduce al momento de la intervención (ACTUAR), de la acción consecuente con lo observado y comprendido previamente. Y, si bien el momento prospectivo (devolución creativa) sólo aparece al final, es el que impregna todo el proceso praxeológico trascendiéndolo, estimulando y lanzando a lo nuevo, sugiriendo ir más allá de la realidad inmediata.

El VER en nuestra investigación nos permitió reconocer a partir de la práctica como docentes (tutores) virtuales la necesidad de evaluar (JUZGAR) lo recorrido hasta hoy en la especialización en Diseño de Ambientes de Aprendizaje, ACTUANDO a partir de instrumentos como la encuesta, el aula virtual³ y el estudio de las investigaciones previas en el campo, buscando proponer y promover cambios que cualifiquen nuestro ejercicio pedagógico y social (devolución creativa).

El método de aproximación investigativa facilitó el aproximarnos al problema planteado, que en su trasfondo busca mejorar las prácticas docentes, también ahora en ambientes virtuales de aprendizaje, como verdadera transformación de una realidad concreta.

Por otra parte, la metodología con la cuál fueron analizadas las respuestas de los estudiantes corresponde al análisis de contenido o de discurso, cuyo mayor exponente lo podemos encontrar en Teun A. Van Dijk⁴.

“Los métodos del Análisis de Discurso son en general cualitativos: descripción detallada de las estructuras

y estrategias de los discursos escritos o hablados, en varios niveles: sonidos y estructuras visuales y multimedia, la sintaxis (estructuras formales de las oraciones), la semántica (las estructuras del sentido y de la referencia), la pragmática (los actos de habla, la cortesía, etc.), la interacción y la conversación, los procesos y representaciones mentales de la producción y de la comprensión del discurso, y las relaciones de todas esas estructuras con los contextos sociales, políticas, históricas y culturales”⁵.

Las preguntas que utilizó la encuesta (entrevista virtual) fueron las siguientes:

- ¿Qué características ha alcanzado a percibir de sus docentes?
- ¿Qué fortalezas humanas, de conocimiento, pedagógicas, puede destacar de sus docentes?
- ¿Qué debilidades, vacíos, e inconsistencias ha logrado percibir de sus docentes?
- Realice una síntesis de su experiencia como estudiante virtual en la relación que ha alcanzado con sus docentes.
- Escriba los aportes que usted cree daría sello de alta calidad al proceso de formación en la virtualidad.

LOS HALLAZGOS

A continuación presentamos algunos de los hallazgos que nos aporta la presente investigación en relación con las principales cualidades o competencias que deben poseer los tutores virtuales de la especialización en diseño de ambientes de aprendizaje según los estudiantes entrevistados.

- Capacidad para entablar relaciones sociales armónicas con los estudiantes en ambientes virtuales. Esto constituye un reto especialmente difícil en las relaciones entre docente (tutor) y estudiantes, por la “frialdad” asociada al medio de comunicación.

Alguno de los estudiantes en sus respuestas llegaron incluso a recalcar que “los estudiantes no somos robots”.

- Responder oportunamente y cumplir con el programa. Varios estudiantes mencionaron que la prontitud de las respuestas de los docentes (tutores) los motivan para seguir en el proceso y además, les hace sentir interés de parte del tutor. Se convierte de cierta manera en una forma de manifestar respeto por el otro.
- Conocimiento y experiencia en su campo, en informática y en pedagogía. Según los estudiantes entrevistados, ser tutor en un ambiente virtual implica, además de los conocimientos en el campo específico de conocimiento, competencias en pedagogía e informática. Deben ser capaces de manejar las TIC y ayudar a sus estudiantes a aprender a manejarlas. Es decir, el docente en este caso, tiene una doble tarea pedagógica que debe ser capaz de resolver para el buen funcionamiento del proceso.
- Redacción y diseño de los módulos. Otro aspecto de suma importancia para los estudiantes es la capacidad que tengan sus tutores para redactar textos y mensajes claros, al igual que diseñar módulos de fácil manejo. Este aspecto puede ser solucionable con la conformación de equipos de apoyo para el docente. Teniendo en cuenta que éste no sólo dicta una clase, sino que además construye un producto comunicativo, sería de gran ayuda que contara, por ejemplo, con un editor o corrector de estilo como lo hacen los periodistas, o con un diseñador gráfico que ayudaran a hacer mas comprensibles y agradables los módulos y textos de cada curso, en fin un grupo de apoyo virtual.
- Motivación. Prácticamente todos los estudiantes hicieron mención de una u otra manera de la importancia del papel del tutor como motivador del estudiante para seguir en el proceso. Tal vez la falta de presencialidad genere mayores posibilidades de deserción

Vista nocturna de la fuente, al lado del teatro, y de la plazuela del MAC antes de ser remodelada.



que en las formas tradicionales de educación. Por este motivo, el tutor debe ser sumamente creativo y dinámico en el diseño de sus ambientes virtuales, y además estar muy atento al proceso de cada uno de sus estudiantes.

- Percibir las diferencias entre los estudiantes. Teniendo en cuenta que el aprendizaje es un proceso condicionado por las características subjetivas de cada quien, la personalización de la educación y el acompañamiento individual es importante para la motivación de los estudiantes.

LAS CONCLUSIONES

Así como los impresos no pudieron ser superados por otros avances tecnológicos como la radio, la televisión y ahora la Internet; la interacción cara a cara clásica del proceso pedagógico, no podrá ser superada por las

TIC, seguirán teniendo su espacio en nuestra cultura educativa; sin embargo, es evidente que sí pueden darse procesos de aprendizaje en ambientes virtuales como el de la especialización en diseño de ambientes de aprendizaje.

En los ambientes virtuales el tutor debe esforzarse de mejor forma para lograr transmitir a través de las herramientas que nos posibilitan las TIC, no sólo su postura pedagógica y académica sobre un tema en específico; debe tener presente que sus estudiantes siempre están en construcción de un imaginario, de una representación de su tutor; siempre quieren acceder a él como sujeto y no sólo a él como saber. En este sentido, el tutor debe preocuparse por generar confianza y autoestima en los estudiantes, a partir del reconocimiento de sus particularidades y estilos de aprendizaje. Las interacciones y los aprendizajes en “el mundo de la vida” están determinados por ciertas

pautas de interacción y protocolo, que al ser puestas en ambientes virtuales son reinterpretadas y recondicionadas a estas lógicas de lenguaje.

De la misma manera, una vez que estas pautas han sido aprehendidas en el mundo virtual, regresan transformadas a la cotidianidad alterando la interacción. Es decir, cuando nuestras pautas de interacción social son acondicionadas a los canales de las TIC, son transformadas y ellas a su vez transforman nuestras maneras de interacción cara a cara. El tutor debe lograr una comunicación cara a cara en lo virtual, a través del lenguaje, esforzándose por comunicar en sus mensajes, no sólo lo intelectual, también lo afectivo y lo humano, para compensar lo frío que pueda ser el entorno tecnológico.

La cercanía con las TIC no solamente depende de las capacidades académicas, pedagógicas o técnicas, también están determinadas por el momento histórico en el cual vivimos, proceso que impulsa transformaciones radicales en los medios de comunicación. Por ejemplo, para un muchacho de 15 años, la Internet ya estaba inventada cuando él nació y la aprendió desde el colegio; para una persona de 40 años, la Internet puede ser un instrumento de comunicación con cuya ausencia aprendió a vivir sin inconvenientes, y por lo tanto no siente la necesidad de apropiarlo. El tutor virtual deber reconocer este punto de partida con estudiantes virtuales adultos.

El presente trabajo permite plantear la siguiente hipótesis para una futura investigación en Uniminuto: El tutor virtual, adicional a las competencias organizativas, social e intelectual, debe estar en capacidad de reconocer los imaginarios sociales que se gestan en sus aulas virtuales, ya que éstos impactan el proceso de

aprendizaje en sus estudiantes. La pregunta que podría interesar a dicha investigación se centraría en indagar: ¿Cuáles son los imaginarios sociales que tienen los estudiantes que estudian apoyados en aulas virtuales en Uniminuto acerca de sus tutores? y según estos imaginarios, ¿que tipo de competencias deben poseer los tutores? El objetivo general de la investigación se centraría en reconocer y caracterizar los imaginarios sociales que los estudiantes de las aulas virtuales de Uniminuto tienen de sus profesores (tutores) y su impacto en el proceso de aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA

- ADELL, J. (1997). "Tendencias en la Educación en la Sociedad de la Información". Edeutec, Revista Electrónica. Disponible on line en: <<http://www.uib.es/depart/gte/revelec7.html>>
- JARAMILLO, I. (2004). "Especialización en Diseño de Ambientes de Aprendizaje: Una propuesta pedagógica con proyección social apoyada en TIC, para el contexto Colombiano". Latineduca 2004. Disponible on line en: <http://www.ateneonline.net/datos/78_01_Jaramillo_Ignacio.pdf>
- JIMÉNEZ W. (1995). "Orden social e imaginarios sociales: implicaciones en la posmodernidad". Politeia Nro. 17. La Ciudad: Urbanismo, Cultura y Vida. Fac. Derecho y Ciencias Políticas. U. Nacional de Colombia. Página 151.
- MASON, R. (1991). "Moderating educational computer conferencing". Deosnews, Vol. 1, Nº 19, octubre.
- THOMPSON, J.B. (1998). "Los media y la modernidad, una teoría social de los medios de comunicación". Paidós.
- Uniminuto. (2004). "Un modelo educativo praxeológico". Pág. 7. Disponible online en: <<http://www.Uniminuto.edu/publicaciones/Modelo%20Educa%202.3.pdf>>
- VAN DIJK, Teun A., (2006). Disponible online en: <<http://www.discursos.org/Vandijk.html>>
- Wikipedia. (2006). Disponible online en: <http://es.wikipedia.org/wiki/An%C3%A1lisis_del_discurso>

NOTAS

- 1 Comentario: Myriam Ramos, estudiante virtual de la Especialización en Diseños de Ambiente de Aprendizaje, EDAA. Foro virtual: "¿Cómo evitar la frustración del estudiante virtual?".
- 2 Disponible en www.uniminuto.edu
- 3 El Aula Virtual que se constituye en excelente herramienta para inferir comportamientos y patrones de desempeño social y académico en los actores que allí participan.
- 4 <http://www.discursos.org/Vandijk.html>
- 5 http://es.wikipedia.org/wiki/An%C3%A1lisis_del_discurso