

**SALA DE PROFESORES DE NUEVAS TECNOLOGÍAS: *espacio colaborativo de profesores virtuales en el diseño de herramientas de aprendizaje en entornos virtuales***

**NOEMÍ TESSIO**

**Eje temático: Compartir y colaborar en red**

**RESUMEN/abstract**

El Programa de Educación no Presencial, Universidad Virtual de Quilmes (UVQ) perteneciente a la Universidad Nacional de Quilmes, Argentina, tiene una trayectoria de once años y 7000 estudiantes en su plataforma, que estudian algunas de sus siete Licenciaturas o la carrera de Contador Público o la Tecnicatura en Ciencias Empresariales.

Dentro de dicho programa, Nuevas Tecnologías es la materia propedéutica a todas las carreras pertenecientes a UVQ, y la que permite la socialización, el conocimiento teórico y procedimental necesario para el desempeño del estudiante en Espacios Virtuales. El área cuenta con 30 docentes permanentes diseminados en todo el país, esto presentaba serias dificultades a la hora de pensar las diferentes estrategias comunes a llevar a cabo en el área, que además, es el pilar de la innovación en TIC del Programa.

A partir del año 2008, se implementa la “Sala de profesores de NT” como estrategia de trabajo colaborativo en red, generándose un intenso intercambio que permitió un rápido desarrollo teórico del área, como así también la acumulación de innumerables recursos a utilizar en las diferentes aulas, que facilitan el dinamismo necesario frente a los constantes avances tecnológicos y teóricos para el trabajo docente en Espacios Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje.

**Palabras clave:** TIC – Innovación educativa – Redes laborales-Trabajo Colaborativo-Espacios Virtuales de Enseñanza y de Aprendizaje.

## Introducción

Para comprender los alcances de la importancia de la implementación de un área de trabajo compartido en la preparación y discusión de las diferentes instancias del trabajo a desarrollar y el esfuerzo que esto requiere es necesario presentar una breve introducción de la materia que se engloba bajo el nombre de “Nuevas Tecnologías”

## Características de la materia Nuevas Tecnologías

La materia “Nuevas Tecnologías”, se encuentra comprendida en el área disciplinar “Educación, Comunicación y Nuevas Tecnologías” del Programa de educación no presencial “Universidad Virtual de Quilmes” (Programa UVQ) de la Universidad Nacional de Quilmes, Argentina. Esta asignatura pertenece, bajo diferentes denominaciones, a los planes de estudios de todas las carreras que se dictan en el programa.



**Fig.1: Nube sobre los contenidos de la materia, desarrollada con Wordle**

Dicha materia se constituye como el primer paso obligatorio de todo estudiante que ingresa al Programa UVQ. Su carácter de curso propedéutico en un programa de educación superior en entornos virtuales le asigna una triple función: en primer lugar, ocupa un espacio central en la estrategia de socialización e integración de los estudiantes tanto a la comunidad universitaria, como al entorno virtual que la sitúa y contiene. En segundo lugar, se encarga de proveer o nivelar las competencias informáticas básicas y necesarias para un estudiante de educación superior en un entorno virtual. Por último, su tercer propósito es abordar y profundizar la reflexión y

análisis de las relaciones entre las tecnologías y la sociedad y, las tecnologías y una serie de campos de actividad específicos (la educación, la economía, la política, etc.); promoviendo así la construcción de una perspectiva crítica.

Esta triple función de la asignatura condiciona y especifica el diseño del programa analítico que se estructura a partir de tres ejes de contenidos: el metodológico, el teórico y el procedimental.

El *eje metodológico o de socialización* tiene como propósito introducir e integrar a los estudiantes tanto al entorno como a las características de la vida universitaria en general, les brinda herramientas para la integración de los contenidos de los dos ejes restantes.

En este sentido, los estudiantes desarrollan destrezas de navegación, uso y comunicación en el entorno virtual, al tiempo que se transmiten pautas y técnicas para la lectura y redacción de textos académicos. La meta es que los estudiantes desarrollen estrategias de articulación de los materiales didácticos, la bibliografía, las actividades y las clases virtuales. Dado el carácter inicial de esta materia, este eje adquiere relevancia en tanto otorga a los estudiantes un conjunto de competencias sólidas para su posterior recorrido curricular y, en especial dado su condición de estudiantes virtuales, de competencias hiperlectoras, entendidas estas en el sentido que N. Burbulles y Th. Callister definen la hiperlectura:

*“(...) la hiperlectura es un enfoque crítico de los materiales publicados en la Internet. Comienza por reparar en la naturaleza interconectada del medio, no sólo de formas explícitamente hiperenlazadas, sino en el sentido más amplio en que los puntos de información muestran un carácter interdependiente respecto de otras asociaciones y premisas (...) Los hiperlectores aplican la mirada crítica tanto al contenido como al medio”* (Burbulles y Callister, 2001: 149-150)

En el *eje teórico o reflexivo* se aborda la relación entre sociedad, comunicación, educación y tecnología desde una perspectiva histórica, centrada en advertir la mutua referencia entre transformaciones sociales, innovaciones culturales y cambios en las formas y tecnologías que utilizamos para comunicarnos. Sobre esa base, se emprende el examen de las transformaciones actuales, designadas bajo el rótulo de “proceso transición a la sociedad de la información”, centrando el análisis en los impactos de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) sobre campos específicos: las formas de sociabilidad, la cultura y, de acuerdo a las carreras que cursa cada grupo de estudiantes, la educación, la economía y/o la política. Para esto, se provee

a los estudiantes de una selección bibliográfica amplia y actualizada y de herramientas analíticas para su estudio.

El eje *procedimental o práctico* articula conocimientos fundamentalmente prácticos, referidos a la utilización de las herramientas informáticas de uso frecuente y de recursos colaborativos basados en web. Entre las primeras, se propone desarrollar el uso autónomo de aplicaciones de Internet, procesadores de texto, planillas de cálculo y presentaciones multimedia. Entre los segundo, las llamadas aplicaciones Web 2.0 representadas, en este caso, por introducciones generales al concepto y función de las redes sociales y por el uso experimental de herramientas de colaboración en línea.

Estos ejes tres ejes son evaluados de acuerdo con criterios preestablecidos que veremos a continuación.

### **La evaluación en el programa UVQ**

En la mayoría de las asignaturas del Programa, la evaluación de los aprendizajes de los estudiantes comprende dos procesos fundamentales. Uno es el proceso de evaluación formativa, que se desarrolla durante la cursada de cada una de las asignaturas, y que incluye una serie de actividades y trabajos prácticos, cuya realización por parte del alumno tiene un grado variable de obligatoriedad. El otro proceso, conocido como evaluación sumativa, se realiza en la instancia de examen final escrito de cada una de las asignaturas que tienen carácter obligatorio y presencial para el alumno, y de cuyo resultado depende la promoción de cada curso.

Un caso diferente lo constituye la materia Nuevas Tecnologías, dado que resulta la única materia con promoción directa del Programa UVQ. Esto significa que no cuenta con examen final.

### **Características de evaluación en la materia Nuevas Tecnologías**

Tal como se dijo en el apartado anterior, el régimen de aprobación de este curso es promocional, sin examen final presencial. Para aprobar el curso los estudiantes deben:

1. Aprobar dos (2) trabajos prácticos. Los Trabajos Prácticos son corregidos con un puntaje de 1 a 10 puntos. Cada Trabajo debe contar con el 60% por ciento de aprobación, que es equivalente a una nota mínima de 7 puntos. Los estudiantes tienen la posibilidad de reelaborar una vez cada uno de los trabajos prácticos que hayan reprobado, de acuerdo con las observaciones que realice el profesor. Cabe destacar que no existe reelaboración en los casos de plagio en cualquiera de los trabajos presentados.

2. Aprobar una Actividad Colaborativa Obligatoria cuyo desarrollo abarca 6 (seis) semanas del curso. Las condiciones de participación, contribución y evaluación de esta actividad se exponen en el documento de consignas que el docente publica en el aula. Generalmente se trata de un trabajo combinado de debates en los Foros con trabajos utilizando editores colaborativos en línea. Los estudiantes obtienen una calificación de índole cualitativa y conceptual de su participación (aprobado/desaprobado) y una calificación numérica de acuerdo con la escala antes informada.
3. La nota final de la materia surge del promedio de las calificaciones de cada una de las instancias obligatorias de evaluación.

### **Sobre los docentes de Nuevas Tecnologías**

Es por todo lo expuesto hasta aquí que cobra vital relevancia el perfil de los docentes que deben estar a cargo del dictado de esta materia, dado que no solo deben tener una sólida preparación teórica sobre los contenidos a desarrollar, sino que además deben poseer diferentes competencias; didácticas, de comunicación, de manejo de herramientas de informáticas, capacidad de rápida adaptación a los cambios que presenta el vertiginoso desarrollo de la web, a su vez de respuesta inmediata al estudiante que ingresa quien por su propio desconocimiento del medio en que desarrollará sus estudios genera una intensa demanda del docente.

También debe ser capaz de desarrollar diversas estrategias a la hora de diseñar las evaluaciones en línea que le permitan identificar claramente a cada alumno en todo su recorrido a través de las numerosas actividades y foros de la materia. El hecho de que la evaluación es en-línea a veces presenta diferentes puntos de entrada para verificar que quien escribe es el estudiante en cuestión.

A su vez, al ser una materia con numerosas aulas paralelas, debe también, saber conformar un equipo de trabajo colaborativo, que piense en colectivo el desarrollo de las actividades, trabajos prácticos o innovaciones que se desarrollan en todas las aulas a la vez.

El área cuenta con 32 docentes y una coordinación académico-administrativo. En general, los docentes del área están fuertemente comprometidos con la asignatura y muestran sólidas redes de cooperación interna. Han cooperado explícita y abiertamente con la coordinación. También el equipo docente ha participado activamente en la

capacitación de profesores en Qoodle<sup>1</sup>, plataforma que comenzó a utilizarse a partir de septiembre de 2008, siendo Nuevas Tecnologías la primera materia que se dictó en dicha plataforma.

### Importancia de contar con una sala de profesores

Las salas de profesores en Qoodle se crearon con la finalidad de prestar soporte técnico y pedagógico a los profesores de UVQ, frente al cambio que implicó el pasar de una plataforma muy sencilla, donde simplemente todo el intercambio se realizaba en un aula que disponía de tres espacios; el espacio del aula donde el profesor dejaba colgada sus clases con algunas indicaciones y un foro que permitía realizar debates sobre la materia; a una plataforma diseñada para una comunicación más fluida con los estudiantes y entre ellos. Esto en si mismo significó un cambio pedagógico en la manera de trabajar sus clases en el espacio virtual.

Salas Especiales	
Nombre completo ↓	Fecha de inicio del curso
<b>1 Sala de Profesores</b> Dir. Académica Uvq . Dir. Tec. Univ. En Ciencias Empresariales - Campi Walter Baumann Pablo Tessio Noemí María Gobato Federico Florez Paula Ines Gergich Marina	05/10/2008
<b>1 Sala de Profesores NT</b> Tessio Noemí María	05/10/2008

**Fig.2: salas de profesores**

### La sala de profesores de Nuevas Tecnologías

La mayoría de los docentes del área cumplen su carga horaria de manera totalmente virtual, algunos además, viven en el interior del país, solamente 4 de ellos, tienen sus dedicaciones de docencia e investigación radicadas en la Universidad por lo que solo ellos concurren de manera presencial varios días a la semana.

Organizar reuniones con los 32 docentes a la vez, no resultaba práctico pues generalmente no todos podían concurrir a la universidad al mismo tiempo. En semejantes reuniones es impensable pensar en discutir y trabajar sobre nuevos contenidos, nuevos recursos, reformulaciones de las consignas de evaluación, o pensar

<sup>1</sup> Acrónimo de Moodle y la Q de nuestra universidad, pues el programa se sustenta sobre una modificación de Moodle, realizada por el equipo de desarrollo informático de la Universidad.

en nuevas incorporaciones de bibliografía. La solución a este problema fue la creación dentro de la plataforma una sala con este propósito.

La idea de la misma fue desarrollar el trabajo colaborativo entre pares, tal como pensamos en el desarrollo de actividades colaborativas con los estudiantes.

Se diseñó la sala de profesores de manera de tener todo el reservorio de materiales didácticos, recursos multimedia, foros de discusión sobre diversos temas, acumulados durante estos dos años, de manera que permitan una mejor utilización de los mismos por parte de los docentes. En la figura siguiente puede observarse un aspecto de dicha aula.



**Fig. 3: Biblioteca-parte 1-**

En esta parte de la sala, a la que llamamos “Biblioteca”, se encuentran todas las diferentes clases semanales, bibliografía obligatoria, nueva bibliografía, banco de recursos, por ejemplo videos, conferencias o cualquier otro dato que sirva en el trabajo cotidiano.



**Fig. 4: Biblioteca-parte 2-**

También se encuentran instructivos de utilización de algunos recursos, como embeber GogleMaps, en la aulas, o desarrollar actividades con HotPotatoes, o, encontrarse con el profesor en Twitter con sustento en la plataforma; también se encuentran diferentes

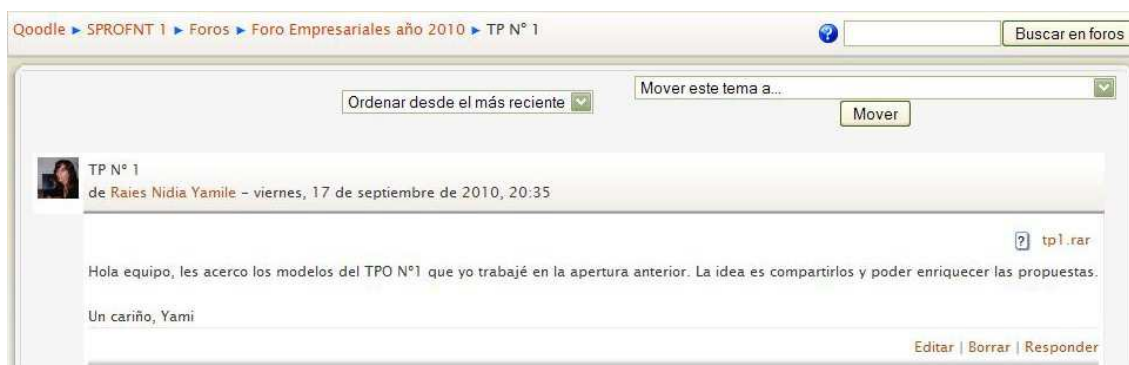
instructivos que hacen a tareas de tipo administrativo como puede ser cargar las notas de los estudiantes en el sistema esmeralda, que es el sistema o base de datos académico de la universidad, pues el módulo de calificaciones de Qoodle, no se encuentra integrado con dicho sistema.

Es interesante observar el lugar de discusión donde se producen los documentos que luego conforman las clases, o de discusiones más estratégicas para repensar la materia.



**Fig. 5: Foros de trabajo**

Uno de los planteos con el que estamos trabajando planificando los cursos del año 2011, es el siguiente; si bien el diseño de la materia se fue adaptando desde el año 1999, año de comienzo del Programa UVQ, hasta ahora, dicho diseño de una manera u otra estuvo pensado para una Web 1.0, la realidad nos dice que es necesario repensarla para una Web 2.0. De allí la importancia de la socialización colectiva de las experiencias que algunos de nuestros docentes va realizando y que aportan al colectivo del área.



**Fig.6: Foro de trabajo referido a una de las evaluaciones de la materia**

Como podrá observarse en la figura siguiente, también la sala sirve para cuestiones de organización del área, tarea no menor si pensamos que existen 4 aperturas en el año, salvo el año 2009 que contó con tres por las tareas de migración de Campus, las mismas son en los meses de febrero, abril, julio y septiembre, un mes antes de cada apertura de los cursos de las diferentes carreras.



En cuanto a la cantidad de estudiantes fueron las siguientes; durante el año 2008 pasaron por el área 2768 estudiantes en 59 aulas, en el año 2009 la cantidad de estudiantes fue 2805 estudiantes en 65 aulas, y en lo que va del año 2010, con la cuarta apertura iniciada, es de 3022 estudiantes y 75 aulas es importante destacar la disminución sensible de estudiantes por aulas en relación con los años anteriores, esto se debió a estrategias de retención discutidas y llevadas a cabo por el equipo de Nuevas Tecnologías,



**Fig. 7: cuestiones de organización académica**

### **La sala de profesores un primer balance**

En estos dos años transcurridos desde su creación, la sala fue modificada varias veces hasta obtener un rendimiento óptimo en la búsqueda de información y trabajo de los docentes del área.

El primer diseño partió de dar un modelo posible de aula de Nuevas Tecnologías, para que luego los docentes pudieran recrear en las suyas propias; capacitación en el uso de todas las herramientas pedagógicas con las que cuenta la plataforma; y sobre todo brindarles la posibilidad de la vista de estudiante que no tienen en sus aulas, si bien Moodle da esa posibilidad, en Qoodle no está incorporado dicho permiso.

Desde un primer momento se trabajó mucho en los foros de discusión sobre las modificaciones a realizar en el formato de la materia en la nueva plataforma, determinar el uso que se le daría a los distintos tipos de foros, dado que en la plataforma anterior teníamos solo un foro lineal, que no permitía el trabajo grupal, por ejemplo en foros cerrados, o como educar a los estudiantes a no participar en cualquier lugar produciendo ruido en la comunicación dentro del aula. Luego de pautadas ciertas estrategias comunes, se pasó a trabajar profundamente sobre la bibliografía a modificar, se

establecieron grupos especiales de trabajo para cada tema, como por ejemplo el desarrollo de nuevas clases, nuevos instructivos para los estudiantes o para el resto de los profesores. El hecho que el coordinador oficia de profesor del aula permite el envío de mail ante cualquier evento o necesidad puntual, asegurándose que todos lo reciben, esto también genera un enorme intercambio entre pares sobre toda cuestión a discutir; desde cuestiones teóricas a cuestiones de tipo administrativo como por ejemplo saber con qué docentes se cuenta en cada apertura, dada la disponibilidad de cada uno de ellos.

Otra utilidad de la sala de trabajo es permitirnos el seguimiento pormenorizado de todas las aulas asignadas, la metodología de seguimiento y análisis que se desarrolló hasta el cuarto período de clases del año 2009 fue de tipo estadístico, los datos obtenidos nos permitieron ver la necesidad de la disminución de estudiantes por aula, entre otras cosas, o determinar las dificultades que se presentan frente a las diferentes instancias de evaluación, que respuestas dar ante cada situación. Está planteada para el siguiente año una serie de observaciones no participantes en un muestreo representativo de aulas de Nuevas Tecnologías que nos permita convertir esta sala, no solo en una sala de trabajo sino en lugar donde se aloje la investigación en el área ya sea esta sobre, la acción docente, los estudiantes, las estrategias didácticas, la evaluación entre otras.

También pensamos en la incorporación de herramientas Web 2.0, tipo Delicious que indexen de manera automática las búsquedas que realizan los docentes y de esta manera mantener una base de datos permanentemente actualizada.

Estas y otras mejoras que seguramente surgirán del equipo docente, nos permitirá ir mejorando nuestro espacio colaborativo de trabajo virtual.

## **Bibliografía**

- BARBERÁ E., BADIA A.(2004), *Educación con aulas virtuales. Orientaciones para la innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. Madrid: Machado Libros
- BURBULES, NICHOLAS Y CALLISTER, TH.. (2001) *Riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información*. Granica. Barcelona.
- Coll, C., Mauri, T. y Onrubia, J. (2008). Análisis de los usos reales de las Tic en contextos educativos formales: una aproximación sociocultural. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 10 (1). Consultado el 19 de abril de 2010, en: <http://redie.uabc.mx/vol10no1/contenido-coll2.html>
- Hine, Christine (2001) *Etnografía virtual*. Barcelona: Editorial UOC.