

Virtual Educa 2002

Conferencia Internacional sobre Educación, Formación, Nuevas Tecnologías y e-Learning

Valencia, Ciudad de las Artes y las Ciencias, 12-14 de junio 2002

Título de ponencia: EDUCACION UNIVERSITARIA Y HERRAMIENTAS TELEMATICAS.

Código de Referencia: cino.formulario

Autor: NOVELLI OSORIO, *Ciro Néstor*

Institución: Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. Universidad Nacional de Cuyo. Mendoza/ Argentina

Area: La Universidad del siglo XXI: Modelos y problemáticas de la gestión del conocimiento a distancia y virtual. Los retos de la internacionalización.

Ponencia

Presentación de los objetivos, ejes temáticos, conclusiones y productos diseñados para on y off-line de la investigación:

Análisis comunicacional y desarrollo de narrativas multimediales orientados a la producción de software educativo en ciencias sociales.

Facultad de Ciencias Políticas y Sociales.

Universidad Nacional de Cuyo. Mendoza/ República Argentina

Objetivo General

Analizar y evaluar comparativamente los nuevos lenguajes multimediales en el acceso a la información y el conocimiento, con vista al proceso de enseñanza y aprendizaje centrado en el estudiante y en las ciencias sociales.

Objetivos Particulares

- Conocer y analizar los contenidos narrativos, estéticos y didácticos-pedagógicos de los nuevos medios.
- Experimentar con los nuevos lenguajes y soportes mediáticos.
- Diseñar prototipos multimedia en CD Rom y en la Web sobre áreas temáticas claves en las ciencias sociales.

Síntesis del material y métodos

A partir de ordenadores adecuados (hardware), se explorará con productos CD Multimedia y páginas Web (software) con el fin de arribar a resultados comparativos de las diferentes propuestas existentes en las nuevas plataformas sobre disciplinas sociales. Esto, supone establecer una relación entre diversas narrativas, estéticas y contenidos, que serán evaluadas para las futuras propuestas pedagógicas.

Resumen de resultados obtenidos

Este trabajo se enmarca en lo que denominamos investigación aplicada y lo desarrollamos con el uso de metodologías de investigación comparativa sobre redes comunicacionales y usuarios específicos.

En el proyecto proponíamos un trabajo de campo semiestructurado seleccionando grupos testigos de materias, de docentes, y estudiantes. Todo ello para alcanzar un diagnóstico, evaluación y análisis del trabajo docente en los procesos de enseñanza/aprendizaje y arribar finalmente al diseño de 'demos' y prototipos de software educativo para Ciencias Sociales.

Delimitamos el campo experimental de nuestra investigación al Curso de Ingreso de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Nacional de Cuyo para la carrera de Sociología en su etapa de nivelación. Trabajando con profesores titulares que intervienen en la elaboración de los contenidos y objetivos mínimos de esta etapa de nivelación de ingreso a la carrera de Sociología, para desarrollar un prototipo de software y aplicaciones educativas a ser validado por alumnos de la carrera.

El tratamiento específicamente pedagógico del sentido y oportunidad del uso de las nuevas tecnologías en educación nos ha llevado a considerar su incorporación hasta el momento en dos modalidades particulares:

a) **Aprestamiento o adiestramiento.**

b) **Apoyo al aprendizaje.**

No obstante el equipo aspira (antes de finalizar la investigación aplicada) a concluir con planteos sobre la posibilidad de avanzar sobre la utilización de las nuevas tecnologías como

c) **Herramienta Intelectual.**

Hemos concluido una tarea de sistematización de información sobre el estado en que distintas universidades de nuestro país vienen desarrollando líneas de investigación sobre educación extraáulica, educación a distancia y soportes alternativos. Trabajando además sobre una puesta al día de las reflexiones teóricas vigentes acerca de la Era de la Información, Sociedad del Conocimiento y Docencia en nuevas plataformas.

Las dificultades que surgen están relacionadas con lo que en nuestra Institución se concibe como una temática novedosa, innovadora sobre la cual han avanzado vertiginosamente en muchos de los casos organismos no universitarios como grandes corporaciones internacionales. El vertiginoso avance de las tecnologías de la información en redes nos coloca a los investigadores que nos iniciamos en esta temática en un estado de alerta permanente para poder dar pasos paulatinos en el conocimiento de estos temas y su racional implementación en el ámbito de la educación superior.

Conclusiones

Hemos avanzado en forma precisa, cumpliendo gran parte de los objetivos propuestos y realizando una encuesta que describe el contexto y perfil tecnológico de nuestros alumnos y docentes, más de 2500 personas. Todo esto se está utilizando en el rediseño de la página web y el demo de la Generación del 80 que hemos realizado.

Concluido este diagnóstico, esperamos avanzar en otros dos objetivos fundamentales, definir los requerimientos mínimos de software y hardware y que herramientas metodológicas son necesarias para que los docentes "vuelquen" sus asignaturas y parte del trabajo áulico en las nuevas plataformas educativas. Esto determinará tres acciones, que se piensan como estrategias de transferencia de la investigación. Elevar un informe a las autoridades de la Facultad sobre las necesidades de hardware para asumir eficientemente los desafíos de una educación telemática,

realizar y publicar el documento para que los docentes que así lo deseen comiencen a producir materiales educativos en soporte digital y producir demos de software educativos, con contenido disciplinares y por asignaturas.

Hemos avanzado claramente en el análisis y evaluación de los nuevos lenguajes multimediales, para el acceso a la información y el conocimiento y usados en procesos de enseñanza y aprendizaje.

Hemos concluido y presentaremos en el **Educa On-Line** el **demo final** para el curso de ingreso a la carrera de Sociología, sobre Historia Argentina y la **página web** del proyecto de investigación: www.multimediaycienciasociales.org

Lic. Ciro Novelli

[VOLVER AL INDICE TEMAS](#)