

## **SEGUIMIENTO DEL MODELO CURRICULAR DEL SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL, EL CASO DE LA UDG VIRTUAL**

Héctor Emilio Nava García  
Rodolfo Rangel Alcántar

hector\_nava@ucol.mx  
rodolfo1@ucol.mx

Universidad de Colima, Colima, México

La presente ponencia tiene como antecedente un trabajo realizado en el marco del Programa de Investigación Científica en que las Instituciones de Educación Superior del país convocan a la participación de estudiantes a incorporarse en los trabajos del Verano de Investigación, bajo la tutela de profesores miembros del Sistema Nacional de Investigadores para que desarrollen proyectos de investigación en cooperación con otras universidades.

Este trabajo fue realizado en coordinación con la Universidad de Guadalajara (Instituto de Gestión del Conocimiento y el Aprendizaje en Ambientes Virtuales) y la Universidad de Colima (Coordinación General de Investigación Científica), y forma parte del proyecto “Educar en y para la virtualidad: experiencia de un modelo orientado a la formación por competencias y proyectos”, que, es a su vez una investigación muy amplia y que aborda diferentes temáticas.

Por lo anterior se delimitan los apartados, presentando únicamente la parte específica del estudio referente al “Seguimiento del Modelo Curricular del Sistema de Universidad Virtual”, el cual se abordará más a detalle durante las próximas líneas. Es propósito de esta propuesta el presentar información de las experiencias desarrolladas por instituciones mexicanas en cursos educativos en los entornos virtuales. Por ello centraremos la mirada en los modelos curriculares basados en competencias y proyectos, en los sistemas virtuales, el aprendizaje, la tecnología educativa y los sistemas de educación en línea, es decir el modelo que propone la Universidad de Guadalajara.

Primero se presentará de forma general, lo que es la UDG Virtual (Universidad Virtual de Guadalajara) para poder entender de mejor forma el estudio. Posteriormente se aborda su modelo curricular, donde se observa y se resalta el tipo de propuesta educativa para poder entrar de lleno al “Seguimiento del Modelo Curricular del Sistema de Universidad Virtual”, en el cual se plantean

los objetivos que guían y dan rumbo a este proyecto de investigación, se delimita el objeto de estudio, se enmarca el contexto teórico, la metodología a seguir y las fases de trabajo, posteriormente se establecen los resultados y las conclusiones generales. Así pues, se plantea de forma general la propuesta de trabajo, cuyas experiencias e información recuperada dan peso y retroalimentan los trabajos que se realizan en los Entornos Virtuales no solo de esta universidad, sino en el terreno general de la educación virtual en México.

Para ello presentemos pues lo que es la UDG Virtual. La **UDG Virtual** se plantea como el órgano desconcentrado de la Universidad de Guadalajara responsable de administrar y desarrollar programas académicos de nivel medio superior y superior, en modalidades no escolarizadas apoyadas en las tecnologías de la información y de la comunicación; para la comunidad universitaria, y sociedad en general.

Tiene como campo de saber los procesos de gestión de conocimiento y de aprendizaje, con el aprovechamiento de entornos virtuales y por sus características fortalece a la Red Universitaria de la Universidad de Guadalajara, a la cooperación regional, nacional e internacional.

Cuenta con cuerpos académicos especializados en los procesos de aprendizaje y de gestión del conocimiento, especialmente cuando son en entornos virtuales, por lo que tiene una oferta académica propia y apoya a todas las áreas del conocimiento que se desarrollen en la institución.

La **UDG virtual** se constituye como la instancia promotora y responsable del avance de la innovación y de las modalidades no convencionales del aprendizaje en los niveles y ámbitos educativos ofrecidos por la Universidad de Guadalajara, a través de estrategias, medios, instrumentos y recursos pertinentes para hacer posible el acceso de los usuarios a todos sus servicios a partir de sus condiciones geográficas, temporales, estilos de aprendizaje e intereses de formación.

**Modelo curricular:**

La Universidad Virtual de Guadalajara ofrece un modelo educativo de gestión de aprendizajes en el marco de la educación virtual, desarrollando su modelo en las diferentes plataformas y espacios virtuales con los que esta cuenta.

### **Modelo académico**

Modelo centrado en comunidades de aprendizaje, ajustado a los modos de ser y de aprender a ser, de conocer, de hacer, de convivir y de emprender, de las personas que las integran y con el respaldo de una adecuada gestión institucional.

### **EL ESTUDIO:**

Este estudio se establece en dos momentos: el primero, que se centra en conocer a grandes rasgos cómo opera la Universidad Virtual de Guadalajara, su propuesta educativa, oferta académica, estructura curricular, modalidad educativa, y dependencias u organismos que operan de manera conjunta con el resto de la universidad y que realizan trabajos de investigación. Por otro lado, se propone dar seguimiento y análisis a las experiencias que se vienen presentando en esta modalidad, y análisis de los recursos con los que esta cuenta, como lo son las plataforma AVA. AVI. y METACAMPUS.

En este primer momento de trabajo, el objetivo primordial fue conocer en general el contexto en que la UDG Virtual se desarrolla, para así posteriormente entender de manera amplia sus acciones y poder llevar a cabo el estudio planteado, mismo que se ha presentado en los párrafos anteriores.

El segundo momento es la parte de mayor peso que sustenta la investigación, ya que fue idear estrategias de cómo adentrarnos de manera directa a este trabajo y recuperar la información para la interpretación de los resultados.

### **1. Planteamiento del problema**

El planteamiento del problema va encaminado a, realizar ese análisis y Seguimiento del Modelo Curricular del Sistema de Universidad Virtual, recavando experiencias de los actores directos de este sistema de universidad. Pues no existe un análisis del desempeño del modelo virtual, también, no se conoce la

opinión de los actores participantes, no hay un registro de sus experiencias, y se desconoce si existe alguna área de oportunidad que detectar y mejorar.

## **1.2 Objeto de estudio**

El modelo curricular como tal, la propuesta educativa, los profesores de las diferentes licenciaturas que oferta esta universidad, docentes investigadores que a su vez integran los comités curriculares, coordinadores y alumnos desde el punto de vista de de los profesores.

## **1.3 Objetivos:**

### **General:**

Conocer las experiencias de los profesores, coordinadores, catedráticos-investigadores, integrantes de los comités curriculares e intervinientes directos con alumnos y modalidad, para hacer el análisis del Seguimiento del Modelo Curricular del Sistema de Universidad Virtual.

### **Específicos:**

- \* Conocer el sistema que plantea la Universidad Virtual, y a su vez los distintos departamentos alternos que conforman la institución.
- \* Diseñar un instrumento que permita recopilar datos cualitativos que den sustento a esta investigación, como lo es la entrevista, que permita una evaluación diagnóstica de las experiencias en el modelo virtual.
- \* Identificar potencialidades y posibles campos de acción o mejora.
- \* Entrevistar a los actores más pertinentes (profesores, coordinadores, catedráticos-investigadores de las licenciaturas de la UDG Virtual, así como integrantes de los comités curriculares) para la recopilación de la información.
- \* Retroalimentar los resultados del estudio a la institución para las posibles acciones.

**1.4 Contexto teórico** (se irán abordando en la presentación aspectos teóricos a groso modo que permitan delimitar puntos breves del marco teórico establecido, aquí solo se hará mención de los apartados que integran el marco teórico).

1.4.1 Panorama de la educación superior a distancia en México

1.4.2 el enfoque curricular por competencias

1.4.3 Integración del entorno virtual y el modelo curricular por competencias y proyectos, en la universidad virtual de Guadalajara

## **1.5 Metodología**

Diseño de la estrategia de recopilación de información. Se empleó el método de la entrevista, ya que permite obtener información más sustanciosa, lo cual determina un panorama más amplio en el resultado, y con esto, así poder hacer una integración a mayor escala.

Por lo tanto se formularon dieciséis preguntas orientadoras para guiar las diferentes entrevistas realizadas a los académicos cuyos cuestionamientos tienen que ver con las variables; comunicación, tecnología, competencia profesional, y gestión proyecto, donde se interrelaciona y entrecruza la información, con la relación docente, alumno, grupo y carrera.

## **1.6 Recopilación de la información**

Una vez diseñado el instrumento y después de haber establecido e integrado las variables a la guía de entrevista, se seleccionó una muestra representativa de los posibles entrevistados. El tipo de muestreo fue por sujetos tipo, pues en coordinación con el IGCAAV se seleccionó la muestra más pertinente, pues se consideró a los participantes más directos para la realización de este estudio.

Por lo tanto, se entrevistó a diez profesores, entre ellos coordinadores, integrantes de los comités curriculares, docentes-investigadores PTC (profesores de tiempo completo), y catedráticos por hora de las diferentes licenciaturas que oferta la universidad virtual.

## 1.7 Resultados

Después de haber consultado y entrevistado a los diferentes académicos se esbozan de amplia forma algunos de los puntos más sobresalientes de la investigación.

### \* **Variable comunicación:**

En el ambiente virtual el contacto se da por medio del curso, la plataforma, las actividades, los chats, foros de discusión y no hay esa relación estrecha personalizada entre el profesor y su grupo.

El profesor debe girar un poco la comunicación en este sentido, que todo fluyera en relación a las actividades o trabajos de los alumnos, para evitar conversaciones asiladas de diversos temas. La comunicación debe ser más dirigida hacia los trabajos y debe ser muy cercana.

La comunicación es una problemática latente y vigente dentro de los cursos en línea, pues esta no fluye de la misma forma que en los sistemas presenciales. Sin embargo esto no imposibilita el desarrollo de los cursos en línea, pues este sistema propone y diseña alternativas como lo son los foros de discusión, los chats, el correo electrónico y la videoconferencia.

### \* **Tecnología:**

La propuesta del entorno virtual resulta enriquecedora con una mirada adquirir y desarrollar un mejor potencial en lo educativo y en las estrategias y modalidades de intervención.

El futuro está en las competencias y en los nuevos paradigmas y que debemos reestructurar y adaptar los planes de estudio a este nuevo tipo de modelo.

El modelo virtual es un propuesta de trabajo que permite llevar a cabo programas educativos en línea y ofrecer nuevas posibilidades y estrategias a los alumnos para cursar programas académicos profesionales.

Durante los cursos existen algunas fallas técnicas con las herramientas virtuales que ofrece la universidad y que muchas veces imposibilita el desarrollo de los cursos en línea, entre estos problemas se puede destacar; errores en el

sistema, errores de diseño, de espacios y problemas de logística. Sin embargo es una propuesta innovadora que permite una mayor cobertura y ofrece nuevas posibilidades de aprendizajes.

\* **Competencia profesional**

Los programas de la universidad virtual están en base a competencias, auto gestión del alumno, sin embargo, cuando el alumno presenta una problemática busca el apoyo del profesor y no trata de resolverlo el solo.

La eficiencia de los modelos y programas por competencias y proyectos no recae de lleno en los programas, sino que la tendencia permanente en los estudiantes es el modelo antiguo tradicional y cuesta trabajo cambiar a estos nuevos estilos de aprendizaje.

Como competencia previa, el alumno debe contar con una disposición para aprender, y actitud para adaptarse de manera rápida a un curso a distancia, las demás competencias las irá adquiriendo en la práctica.

Este modelo académico está diseñado para que el alumno adquiera y desarrolle competencias que le permitan poder desempeñarse en el campo profesional de la mejor forma, si embargo al ser una propuesta innovadora de trabajo y que trata de proponer mejores estrategias y romper con el modelo tradicional, resulta difícil la puesta en marcha de este modelo y así mismo le resulta difícil al alumno y profesor poder desarrollarse en este medio.

\* **Gestión proyecto**

En un modelo curricular de aprendizaje basado en competencias y por proyectos el alumno todavía no ha percibido el proyecto como eje de la carrera, siendo que sobre el o los proyectos que este realiza gira entorno todos sus aprendizajes.

No hay una identificación del dominio de herramientas en el entorno virtual destinado a proyectos por parte de los alumnos.

Al alumno de este sistema le está resultando difícil poder trabajar en un modelo basado en proyectos, se enfrenta a muchas dificultades ya que en algunas

ocasiones no dispone de los conocimientos, competencias y herramientas necesarias para poder dar solución a una problemática, sin embargo esta propuesta de trabajar bajo proyectos permitirá en los estudiantes poder diseñar un proyecto que de solución y enfrente a una problemática real y que con esto estará desarrollando competencias que le serán útiles a su inserción en el campo profesional.

\* **Relación docente, alumno, grupo y carrera.**

El alumno de las nuevas generaciones o estas ultimas generaciones ya trae una tendencia y conocimiento en el mundo de las tecnologías y computadoras, aun así en los ambientes virtuales, los alumnos se sienten solos, hay una sensación de vacío, que no hay un acompañamiento durante el proceso.

Al alumno le cuesta trabajo desarrollarse en el entorno virtual en un principio, pero conforme va adquiriendo práctica y administrando sus tiempos va adquiriendo nuevas herramientas de apoyo para el entorno.

El alumno no está vinculando o no alcanza a percibir que puede vincular y entrecruzar contenidos y trabajos con otras materias.

El alumno no es autogestivo, requiere del acompañamiento del profesor. El profesor debe ser guía y proporcionarles las herramientas a sus alumnos, ser flexible y estricto, exigir al alumno en la construcción de sus aprendizajes.

El asesor debe colaborar en el trabajo guiado con el alumno en el desarrollo del curso, como profesor las exigencias son diversas ya que el poder hacer un análisis e integrar sus propias herramientas para impactar en el alumno a potencializar sus esfuerzos se logra un trabajo más conjunto. Hay que estar intercambiando, dialogando, criticando y haciendo aportaciones útiles no solo entre los mismos grupos o consejos, sino con personas de otras universidades, academias, consejos etc

Con esto se puede identificar y reconocer los esfuerzos continuos que se realizan en la Universidad Virtual, planteamos posibles aspectos de mejora y maximizar esfuerzos para tratar de acotar distancias. Dando a conocer de forma general, cómo se encuentra operando la UDG Virtual, cómo se dan los procesos



de aprendizaje en su modelo virtual basado en competencias y proyectos, y por su puesto, como está el alumno desarrollándose en esta modalidad virtual.

### **1.8 Conclusiones generales:**

La propuesta que esta presentando la Universidad Virtual enfrenta diferentes problemáticas en su desarrollo como tal. Sin embargo no podemos descartar los esfuerzos que realizan día con día quienes están inmersos en este campo, es una propuesta pues de innovación que permitirá potencializar el campo educativo a medida en que se conjunte esfuerzos y se acoten distancias.

A pesar de ser esta una modalidad de la cual desconocemos muchos aspectos de su campo, es hoy una oportunidad educativa que puede venir a ayudar y solventar algunos de los problemas que existen en el sistema educativo del país, por ejemplo, la cobertura, el rezago, entre otros. Esta tendencia virtual de los nuevos tiempo, ofrece herramientas tecnológicas que vendrán a favorecer y modificar la forma de adquirir nuevos aprendizajes, así lo refiere la ANUIES en su documento “Estudio sobre el uso de las tecnologías de comunicación e información para la virtualización de la Educación Superior en México” en el 2003.

Por lo tanto la UDG Virtual junto con el IGCAAV realizan diferentes trabajos que permiten ir mejorando su propuesta educativa, y a su vez realizar aportaciones al terreno educativo y virtual.

Respecto al estudio presentado sobre el Seguimiento del Modelo Curricular del Sistema de Universidad Virtual, se integra pues, al proyecto general llamado “Educar en y para la virtualidad: experiencia de un modelo orientado a la formación por competencias y proyectos”. La parte importante de esta investigación recae ahora con la integración de los resultados en las aportaciones y experiencias de los entrevistados ya que permiten delimitar que tan eficiente y eficaz está resultando la propuesta educativa de la Universidad Virtual de Guadalajara. Y así poder utilizar este recurso para realizar acciones, y contribuir a la mejora y desarrollo de la institución.

## **BIBLIOGRAFÍA:**

- \* ANUIES (2003) Estudio sobre el uso de las tecnologías de comunicación e información para la Virtualización de la Educación Superior en México. Obtenido en la red mundial el 15 de agosto de 2007 en: [http://www.anuies.mx/e\\_proyectos/pdf/vir\\_mx.pdf](http://www.anuies.mx/e_proyectos/pdf/vir_mx.pdf)
- \* CHAN, N. M. (2000) El enfoque curricular por competencias. Documento de trabajo, Sistema de Universidad Virtual de Guadalajara.
- \* CHAN, N. M. (2003) Guía para el diseño curricular por competencias. Documento de trabajo no publicado, Universidad Autónoma del Estado de México.
- \* CHAN, N. M. (2006) Investigación de la educación virtual. Sistema de Universidad Virtual de Guadalajara. México.
- \* CHAN, N. M. (2006) Siete estrategias metodológicas para la investigación en la virtualidad. Universidad Virtual de Guadalajara. México.
- \* CHAN, N. M. y PERÉZ, F. C. (2003) Propuestas metodológicas para la evaluación de la educación en línea. México. INNOVA.
- \* PÈREZ, M. S. (2006) Educación en red. Sistema de Universidad Virtual de Guadalajara. México.
- \* Universidad Virtual de Guadalajara (2004). Modelo educativo de UDG Virtual. Universidad Virtual de Guadalajara. México.