

Sergio Yahvé Luna Castellanos-Héctor Emilio Nava García- El Cibermaestro en el contexto universitario de la plataforma EDUC

I. Introducción

La innovación universitaria intenta seguir el ritmo del desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación vinculadas a los procesos de enseñanza y aprendizaje, de esta forma emergen escenarios educativos propios de la sociedad del conocimiento. Es así que términos como el aprendizaje en línea, la educación a distancia o los entornos de aprendizaje cobran significado en la vida actual.

Ante tales posibilidades, la Universidad de Colima no se queda al margen y en los últimos años ha impulsado el uso y utilización de los recursos tecnológicos al servicio educativo, en particular, este trabajo refiere al desarrollo de la Plataforma EDUC, espacio de comunicación, educación e interacción virtual creado por el Centro Universitario Productor de Medios Didácticos.

La presente propuesta gira en torno a la instauración de una nueva figura dentro de las facultades de esta universidad (en principio en la Facultad de Pedagogía), que vincule o *acerque* los recursos tecnológicos para el aprendizaje con que cuenta la Universidad de Colima a toda la comunidad universitaria, haciendo partícipes a profesores, alumnos, administrativos y público en general.

Esta propuesta denomina a este sujeto como el *cibermaestro*. Es un actor educativo cuyo rol principal es facilitar en los estudiantes y académicos el uso y manejo efectivo de los recursos tecnológicos incorporados al los procesos de enseñanza y aprendizaje. Brinda apoyo para la actualización de los maestros en el uso y utilización de las tecnologías, particularmente en el manejo de la plataforma EDUC y recursos tecnológicos con los que cuenta la Universidad.

El apelativo de cibermaestro no es una creación propia de este trabajo, es una figura que ya se ha descrito en muchos otros documentos y sitios electrónicos, no obstante aquí se propone incorporar este especialista de manera efectiva en el contexto universitario de la plataforma EDUC.

II. Antecedentes

La Educación a Distancia (EaD) ha sido uno de los elementos que mayor ha impactado favorablemente en el campo educativo y proceso de enseñanza-aprendizaje. La EaD tuvo sus comienzos en Estados Unidos a mediados del siglo XVIII, cuando apareció un anuncio en la *Gaceta de Boston* ofreciendo material de enseñanza y tutorías por correspondencia (García-Aretio, 1999). Su entrada en Europa de manera importante fue a finales del siglo XIX, teniendo su mayor crecimiento en la segunda mitad del siglo XX, seguramente fruto de

los grandes cambios económicos y sociales que afectaron a todas las áreas de la educación en general.

Hoy en día la educación a distancia se ha convertido en una gran herramienta para ofrecer nuevas y mejores formas de aprendizaje, con la incorporación de las TIC's, la EaD ha optimizado los recursos permitiendo poder desarrollar escenarios de aprendizajes formales e institucionales como lo son las universidades virtuales, plataformas educativas y escenarios educativos. Contemporáneamente la EaD se caracteriza por el uso de nuevas tecnologías multimedia y de Internet para mejorar la calidad del aprendizaje mediante el acceso a recursos y servicios y a colaboraciones e intercambios a larga distancia, lo que se le conoce también como e-learning.

Una de las herramientas clave dentro de los sistemas e-learning o EaD son las plataformas educativas. La plataforma o aula virtual como también se le conoce, son espacios educativos en los cuales se sustentan los contenidos didáctico-pedagógicos de un programa de formación que permite a un profesor contar con un espacio virtual en Internet donde puede colocar los materiales de su curso, enlazar otros, incluir foros, blog, wikis, correos, chat, y principalmente recibir tareas de sus alumnos, así como asignar las actividades. Actualmente las instituciones educativas han intentado desarrollar estos espacios para proponer nuevas formas de ofrecer programas académicos, así mismo, otros organismos han desarrollado medios tecnológicos que han impactado los procesos educativos y que de manera conjunta las instituciones avanzan hacia este tipo de propuestas novedosas.

La Universidad de Colima en su esfuerzo por estar a la vanguardia ha adoptado nuevas tecnologías que ayuden a su quehacer institucional mejorando los procesos de formación. Múltiples son los recursos tecnológicos con los que esta institución cuenta, uno de los principales espacios de desarrollo en esta universidad es el Centro Universitario de Producción de Medios Didácticos (CEUPROMED) que desarrolla recursos tecnológicos que ayuden a las diferentes áreas del conocimiento a ofrecer de una manera más óptima sus programas académicos.

Uno de los principales recursos desarrollados por CEUPROMED es la plataforma educativa EDUC. Esta plataforma es el sistema de Gestión de Aprendizaje en Línea desarrollada por la Universidad de Colima. La función principal de EDUC es la gestión de los servicios de educación a distancia en la Institución, sus actividades sustantivas son la planeación, diseño, desarrollo y emisión de cursos a distancia. La oferta de cursos está dirigida a profesores, estudiantes y público en general, buscando llevar a la comunidad servicios de educación de calidad por métodos alternativos a la educación presencial (CEUPROMED 1997). La plataforma EDUC ha desarrollado su modelo educativo e integrado diversas herramientas tecnológicas para estar a la vanguardia en la oferta de

servicios de educación a distancia de excelencia, incorporando un equipo robusto de profesionales de probada experiencia en las áreas de educación y tecnología.

La capacitación y actualización de los profesores es uno de los elementos clave en la transformación e innovación de las prácticas educativas, por ello, en la Universidad de Colima constantemente se desarrollan estrategias para acercar los recursos tecnológicos a las aulas de clase a través de los profesores, los profesores deben ser agentes altamente capacitados que van a la vanguardia y desarrollan sus prácticas en base a los contenidos vigentes y herramientas tecnológicas que marcan nuestros días. Sin embargo, una de las problemáticas existentes dentro de esta institución refiere a que muchos de los profesores actualmente aun no han logrado apropiarse de todos los recursos tecnológicos con que la universidad cuenta y que puede ayudarles en su trabajo de una manera más óptima.

La Universidad de Colima se ha equipado de grandes recursos tecnológicos que actualmente no están siendo aprovechados por los profesores o personal académico, e incluso, algunos de ellos podrían no utilizarse del modo más adecuado, o están siendo utilizados de una manera mínima o poco rendidora para la potencialidad que pudieran ofrecer. Por ello, este trabajo se centra sobre el uso y utilización de la plataforma EDUC, a través de proponer una figura especialista que mejora el vínculo plataforma y educación.

III. Microestudio

A.- Visita al Centro Universitario de Producción de Medios Didácticos (CEUPROMED)

Es una instancia responsable de diseñar, desarrollar y evaluar los medios didácticos de la universidad; aporta recursos tecnológicos y pedagógicos para el desarrollo y sustento del programa de educación a distancia; así como el uso y asimilación de las nuevas tecnologías de información, para beneficio de la comunidad universitaria, empresarial y gubernamental.

Ante la creciente necesidad de crear material multimedia interactivo con propósitos educativos, el Departamento de Medios Didácticos adquiere el carácter de Centro y a partir de 1997 con sus propias instalaciones, es integrado como Centro Universitario de Producción de Medios Didácticos (CEUPROMED®).

Actualmente el CEUPROMED además de realizar recursos educativos con multimedia, tiene la responsabilidad de coordinar el programa de Integración Tecnológica, cuyo objetivo general es el de incorporar la tecnología a la actividad académica, mediante las siguientes líneas de acción:

- i) Capacitación de los docentes en la incorporación de la tecnología al proceso de enseñanza - aprendizaje a través de cursos y diplomados.
- ii) Diseño de escenarios educativos que incorporan tecnología, así como el diseño e implementación de una propuesta metodológica para su aplicación.
- iii) Diseño y desarrollo de sitios web educativos.

iv) Desarrollo y administración de EDUC® (plataforma de Educación a Distancia de la Universidad de Colima).

La Plataforma EDUC

Plataforma para educación a distancia



 Inicio | **Oferta de cursos** **¿Qué es EDUC?**

EDUC



Plataforma de Gestión de Aprendizaje en Línea desarrollada por la Universidad de Colima. La función principal de **EDUC** es la gestión de los servicios de educación a distancia en la Institución, sus actividades sustantivas son la planeación, diseño, desarrollo y emisión de cursos a distancia. Nuestra oferta de cursos está dirigida a profesores, estudiantes y público en general, buscando llevar a la comunidad servicios de educación de calidad por métodos alternativos a la educación presencial.

EDUC ha desarrollado su modelo educativo e integrado diversas herramientas tecnológicas para estar a la vanguardia en la oferta de servicios de educación a distancia de excelencia, incorporando un equipo robusto de profesionales de probada experiencia en las áreas de educación y tecnología, teniendo como respaldo la tradición de calidad y el prestigiado liderazgo que la Universidad ha logrado en los más variados campos de acción en México y América.

¿Qué es EDUC?

EDUC es la plataforma de educación a distancia de Universidad de Colima

Si deseas contactarnos puedes hacerlo de las siguientes maneras:

Por correo electrónico a:
educweb@ucol.mx

Vía telefónica:
+52 (312) 316 1000 ext 35602

En nuestras oficinas:
CEUPROMED
Av. Universidad # 333,
Col. Las Víboras.
Colima, Col., México, C.P.
28040

CEUPROMED

<http://ceupromed.ucol.mx/medios/>

Microestudio

Sobre el uso de la plataforma EDUC en la Facultad de Pedagogía – UDEC

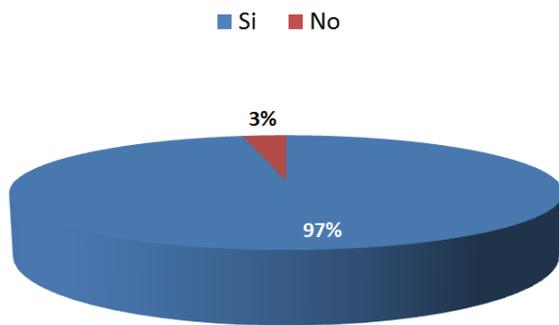
Encuesta (34 estudiantes)

Después de visitar el CEUPROMED y para tener una idea inicial diagnóstica acerca de la utilización de la plataforma EDUC en el campus Villa de Álvarez, específicamente en la Facultad de Pedagogía, se realizó un sondeo a través de una breve encuesta a estudiantes del nivel superior en dicha facultad, fueron en total 32 estudiantes y tres profesores. Las interrogantes y sus respuestas fueron las siguientes:

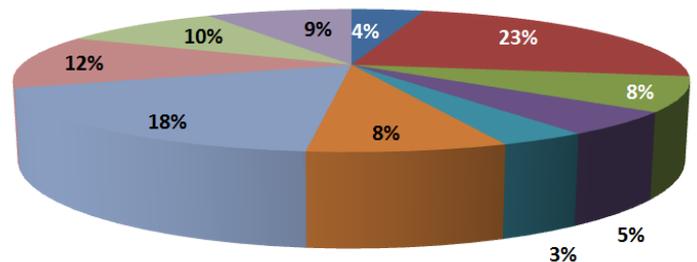


Estudiantes

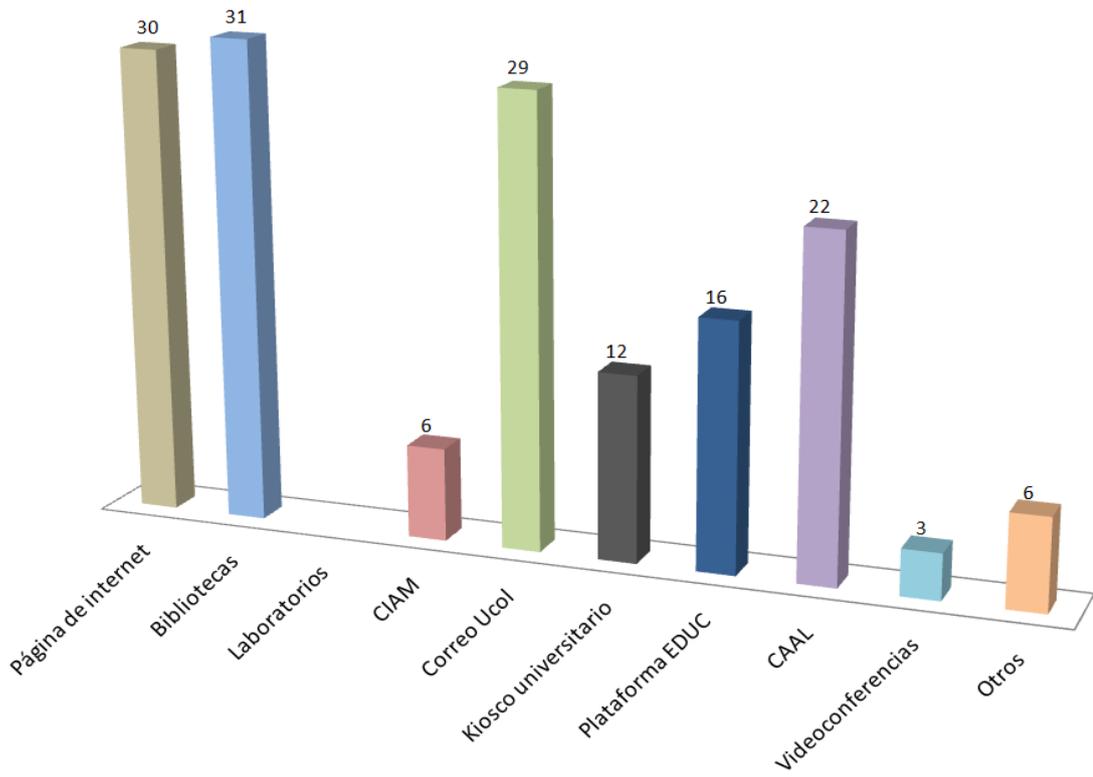
A.- ¿Conoces en cuanto a recursos tecnológicos, los espacios o escenarios que ofrece la Universidad de Colima para tu aprendizaje?



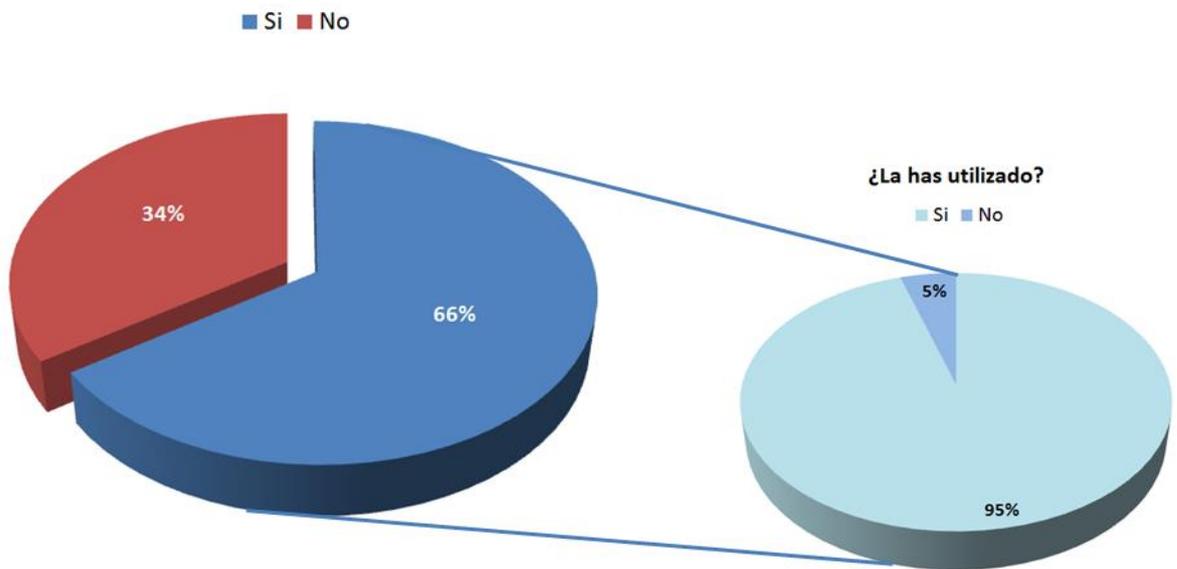
B.- ¿Cuáles conoces?



C.- ¿Cuáles de estos has utilizado?



D.- ¿Conoces la plataforma EDUC?



E.- ¿Para qué o en dónde (materia o curso) la has utilizado?



F.- ¿Qué ventajas y qué desventajas encuentras en este escenario?

Ventajas	Desventajas
Clases diferentes y no presenciales.	Comunicación fría e impersonal.
Uso y familiarización con este tipo de espacios.	Falta de convivencia con los compañeros.
Almacenamiento de información en portafolio, documentos y materiales en línea.	Algunas dificultades para entender todo su funcionamiento y aplicaciones.
Otras.	Otras.

G.- ¿Qué sugerencias recomiendas para mejorar su uso?

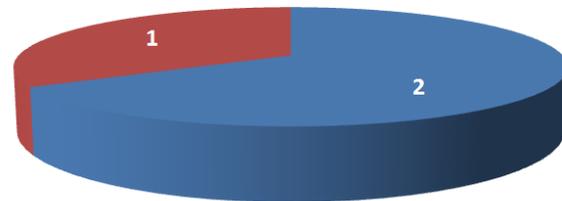
- Contacto encargado de resolver dudas técnicas y de la materia.
- Cursos para conocer la utilidad y componentes de la plataforma.
- Mayor comunicación y asesoramiento.
- Conservar tu portafolio aún después de terminado el curso.
- Clases presenciales complementarias.
- Otras.



Profesores

A.- ¿Conoce la plataforma EDUC y la ha utilizado?

■ Si ■ No



B.- ¿Para qué o en dónde (materia o curso) la ha utilizado?

Asignatura en la facultad.
Espacio virtual para subir documentos.
Curso de capacitación de profesores.

C.- ¿Qué ventajas y qué desventajas encuentra en este escenario?

Ventajas	Desventajas
Forma de trabajo acorde con las exigencias actuales de la sociedad de la información.	Poca participación e interés del profesorado.
Escenario llamativo para las nuevas generaciones.	Poca seriedad y compromiso por parte de estudiantes.
Espacio reutilizable para subir cursos de las materias con todo y materiales.	Cursos pobremente planeados y desarrollados.
Trabajo tanto de sincronía como de asincronía.	Falta de sujetos especializados que den seguimiento a los alumnos cuando el profesor no esté en línea.
Plataforma ideal para cursos de formación continua que ofrece la universidad.	Otras.

D.- Sugerencias para promover el uso adecuado de la plataforma

Mayor divulgación y conocimiento del uso de este escenario.
Figuras o especialistas que brinden asesoramiento a los profesores.
Incentivar a los profesores y cambio de actitud.
Otras.

E.- ¿Qué opina sobre la posibilidad de que en cada facultad hubiera un asesor técnico-especializado en el uso de las tecnológicas universitarias, particularmente en el desarrollo de cursos en la plataforma EDUC?

Sería muy beneficioso para la comunidad académica en general, tanto para los profesores como los alumnos y el público extrauniversitarios que desee tomar algún curso.

Se estaría abriendo camino para proyectos que la misma universidad planea llevar a cabo en algunos años y que tienen que ver con el trabajo y la educación en ambientes virtuales.

Además resultaría ser una figura clave, emergente y próximamente necesaria en las universidades que tienden hacia la innovación.

A primera vista parece un reto importante pero que no es algo inimaginable, es un especialista que ya existe y que poco se ha dado a conocer pero que es de gran importancia sobre todo para el campo de las TIC's aplicadas a los procesos de enseñanza y aprendizaje.

IV.- Propuesta

Objetivo

Dar a conocer el perfil, roles y funciones dentro de las facultades de la Universidad de Colima, de la figura del cibermaestro, un asesor-técnico-pedagógico que de manera transversal colabore con profesores y alumnos en la integración de las tecnologías universitarias aplicadas al aprendizaje en su espacio de trabajo o estudio.

El Cibermaestro

Para ayudar a promover el uso efectivo de la plataforma educativa EDUC se propone un actor altamente capacitado que cumpla una función específica dentro de cada dependencia, escuela o facultad de esta institución, la cual denominamos el "Cibermaestro".

El Cibermaestro es un actor educativo cuyos roles giran en torno a facilitar en los estudiantes y profesores el uso y manejo efectivo de los recursos tecnológicos incorporados al los procesos de enseñanza y aprendizaje. En este caso, es un profesional especializado en tecnología educativa, que puede ser el asesor pedagógico de cada facultad o escuela) y

que de manera eficaz vincule la plataforma EDUC y medios tecnológicos universitarios con la comunidad académica.

Su papel es asesorar, capacitar, facilitar, promover, brindar apoyo para la actualización de los maestros en el uso y utilización de las tecnologías, incentivar cambios de actitud, suscitar la participación de colegas y alumnos, particularmente en el manejo de la plataforma EDUC, es decir, es el especialista en tecnologías que coordinará a otro grupo de profesores sobre el manejo de esta herramienta.

Se visualiza a este actor en el nivel superior dentro de cada facultad o departamento, como un asesor técnico-especializado en el uso de esta herramienta cuyo perfil necesariamente corresponderá a una área de formación en pedagogía con conocimiento en el campo de las tecnologías educativas y el diseño instruccional. A continuación se describen algunos de los elementos centrales que caracterizan el perfil de este profesional.

Perfil del Cibermaestro

- Es un profesional altamente capacitado en el manejo de los recursos tecnológicos con los que cuenta la universidad.
- Su área de formación corresponde al área de pedagogía con conocimientos en el área de las tecnologías para el aprendizaje y el diseño instruccional.
- Se encuentra dentro de cada escuela o facultad cumpliendo la función de asesor técnico-especializado en el manejo de estas herramientas (EDUC y otros medios) cuya persona puede ser el asesor pedagógico de la instancia o un profesor comisionado experto en el tema.
- Experto en teorías del aprendizaje, autoaprendizaje, enseñanza y diseño curricular.
- Capaz de utilizar la información teórica para el diseño y desarrollo de sistemas de aprendizaje, evaluación de programas y de planes de estudio.
- Capaz de diseñar cursos de instrucción basados en el uso de las nuevas tecnologías para educación a distancia.
- Capaz de seleccionar modelos educativos basados en la tecnología, que resulten más apropiados para los objetivos de aprendizaje.
- Hábil para la gestión de la información y el conocimiento.
- Actitud innovadora, creativa y flexible.

Roles y funciones del Cibermaestro

- Cumple una función específica que es apoyar a los docentes promoviendo el empleo de EDUC en sus prácticas educativas.
- De manera homóloga, este profesional se puede concebir como un co-asesor técnico-especializado en el uso de las herramientas tecnológicas universitarias; un facilitador de

aprendizajes a distancia; un tutor virtual; un profesor en línea; un gestor del autoaprendizaje; etc.; señalando que existen algunas diferencias entre los anteriores términos, sin embargo, el cibermaestro podrá desempeñar las funciones antes mencionadas.

- El Cibermaestro no es un agente externo o sujeto único que cumple particularmente esta actividad, sino que se propone que este sujeto sea una persona interna que pueda desarrollar esta función complementariamente a su función específica que desarrolla en la institución, por eso se ha señalado que el Cibermaestro puede ser un profesor comisionado con experiencia en el tema o al asesor pedagógico de la institución cuyo perfil es acorde a lo que marca esta propuesta.
- Dentro de las actividades que realiza, se propone una secuencia o cronograma que puede ayudar a plantear de una mejor forma esta propuesta.

Actividades del Cibermaestro programadas por Semestre	
Previo	Antes de iniciar cada semestre el Cibermaestro se reúne con los profesores de la facultad y capacita y motiva a los profesores sobre el manejo de estas herramientas, principalmente en el manejo de EDUC.
Inicio	El Cibermaestro pide a los profesores presenten su programación de cómo estarán trabajando los contenidos de su materia, y cómo los están vinculando con los recursos tecnológicos E-A y el manejo de la plataforma. Asesora y emite las consideraciones correspondientes.
Intermedio	Asesora, controla y supervisa el desarrollo del curso. Realiza los ajustes necesarios y resuelve dificultades presentadas.
Cierre	El Cibermaestro recupera las experiencias del curso presentado, y establece instrumentos de evaluación sobre la práctica desarrollada en dicha plataforma. Emite observaciones y retroalimenta al profesor.

V. Conclusiones

Los sistemas educativos actuales afrontan nuevos retos planteados por la aceleración del cambio social, que ha generado un cambio de mentalidades, de valores y de costumbres en la nueva sociedad del conocimiento. Ahora es el momento de ofrecer vías de intervención para los nuevos modelos pedagógicos en los sistemas educativos universitarios.

Jamás tendrá éxito una propuesta que pretenda hacerse contra la mentalidad y actitud del profesor. En este sentido, el éxito de esta propuesta dependerá de la capacidad

de forjar una nueva forma de ver la educación en aras de las nuevas tecnologías y de crear una opinión favorable hacia ella. La acción educativa está en gran medida en las manos de los profesores, por lo que su calidad.

Cualquier espacio virtual presupone una menor presencialidad en un lugar como oficina, aula, etc. Ofrece también nuevas posibilidades para la creación de estos espacios colectivos para la comunicación y el aprendizaje. Lo que sí es evidente, es que los medios de socialización se alteran. Ello supone cambios en las habilidades y capacidades de los especialistas involucrados en estos contextos, en este caso, el cibermaestro.

De esta manera se abre paso a nuevas figuras en los entornos educativos con tecnologías, como los asesores pedagógicos en tecnologías del aprendizaje. En el horizonte próximo se puede perfilar una creciente realidad de servicios telemáticos, plataformas informáticas y modelos organizativos que tendrán en la digitalización un soporte tecnológico y de forma de operar. Esto permitirá rediseñar cuantos procesos se basen en la transmisión de procesos de aprendizaje. Ante la trascendencia de lo dicho, es esencial requerir de nuevos profesores y la factibilidad de contar con ellos.

La incorporación de la tecnología en los nuevos modelos educativos y escenarios del hombre, es un suceso que observamos día con día. La tecnología suele estar siempre un paso adelante y, rápidamente se observa en el mercado, nuevos productos de diversa índole que van dejando atrás a aquellos productos que en su momento fueron novedosos. Entre la caja de herramientas que presenta la tecnología se encuentran aquellas que proveen el ambiente necesario para el aula virtual, ejemplos son la televisión, el correo electrónico, los mensajeros instantáneos, los CD ROMS, los videos, Internet, por mencionar algunos.

Sin embargo, también se encuentran algunas consideraciones en cuanto a la incorporación de estas herramientas en los modelos pedagógicos de plataformas virtuales, algunas de estas son las consideraciones son acerca de la capacitación del profesorado, ya que los profesores deben permanecer actualizados y tener una apertura hacia la apropiación de este nuevo paradigma, esto les ayudará a tener una fácil asimilación para lograr una evolución en la forma en que se concibe la era digital, a lo que Monereo (2002) denomina migrar al modelo virtual e incorporarse a éste.

Hablar de nuevos recursos tecnológicos en los sistemas educativos al alcance de la comunidad universitaria, o de la adaptación de éstos al aula, representa en todas sus fases diferentes puntos de vista que contrastan entre sí. Una tecnología de la comunicación fuera del marco en el que ha de actuar y sin estar en relación con los objetivos educativos lleva a una incorporación anecdótica y con pocas posibilidades de aprovechar sus potencialidades. La incorporación de las nuevas tecnologías en la enseñanza y el aprendizaje no es una

cuestión que pueda ser discutida, lo que sí puede serlo es el cuándo, dónde, cómo y para qué.

VI. Bibliografía

Cabero, J. y Aguaded, J. I. (2002). "Educar en Red. Internet como recurso para la educación". Málaga, España: Ediciones Aljibe.

Castro, M. Heras, R. y Mattar, R. (2005). Experiencias en Modalidades no Convencionales dentro de La UABC. Facultad de Ciencias Humanas. Depto. de Educación Abierta y a Distancia. Universidad Autónoma de Baja California

Coll, C. y Martí, E. (2001). La educación escolar ante las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación. En C. Coll, J. Palacios y A. Marchesi (eds.), *Desarrollo psicológico y educación. 2. Psicología de la educación escolar*. Madrid. Alianza

García Aretio, L. (1999a). "Historia de la educación a distancia". Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 2 (1), 11-40.

Gutiérrez, M. A. (1997). "Educación multimedia y nuevas tecnologías". Madrid: Ediciones de la Torre.

Moore, G. y Michael (1994). "¿Qué tan eficaz es la educación a distancia?". En EDA: XXI. Publicación de Comisión Interinstitucional e Interdisciplinarias de educación abierta y a distancia. Costa Rica.

Pereida, A. y Sandoval, A. (2005). Las Interacciones en Educación a Distancia Análisis en dos Cursos de la Licenciatura en Educación. Centro Universitario de Ciencias Económico-administrativas (CUCEA). Maestría en Tecnologías para el Aprendizaje (MTA). Universidad de Guadalajara.

Tiffin, J. y Rajasingham, L. (1997). "En busca de la clase virtual". Barcelona: Paidós.