

**Experiencias de interacción académica y social
en el Primer Congreso Virtual Colombia Aprende**

Categoría:

Modelos, recursos tecnológicos y mecanismos de gestión del conocimiento en educación y formación

Autores

María del Rosario Atuesta Venegas (matuesta@eafit.edu.co)

Claudia María Zea Restrepo (czea@eafit.edu.co)

Línea I+D en Informática Educativa

Universidad EAFIT – Medellín, Colombia

Resumen

El Ministerio de Educación Nacional de Colombia con el apoyo del grupo I+D en Informática Educativa de la Universidad EAFIT, organizó el Primer Congreso Virtual Colombia Aprende, en formato 100% virtual para desarrollar el tema de Proyectos Colaborativos como estrategia didáctica que aportara a la renovación de las prácticas de aula, socializar casos de implementación en establecimientos de educación básica y media y hacer uso efectivo de la infraestructura tecnológica y de conectividad, ampliando cobertura y participación de los actores educativos a nivel nacional.

Este artículo tiene como propósito compartir los aspectos que hicieron posible éste evento, su aporte a la comunidad educativa como parte de la política de participación de la Revolución Educativa del actual gobierno de Colombia y los aportes a la construcción de una cultura digital en los docentes colombianos.

Palabras clave: Cibercultura, Entornos-de-aprendizaje-virtual, Proyectos-colaborativos, Comunidades-virtuales.

Contexto educativo de referencia

La política de la Revolución Educativa (MEN, 2002) que se desarrolla en Colombia desde el año 2003, plantea cinco apuestas concretas para la transformación del sector en busca de una educación más pertinente y de calidad, las cuales se focalizan en: educación para todos y para la vida, desarrollo de competencias para la creatividad y la innovación, modernización del sector, instituciones educativas como eje del mejoramiento de la calidad y la gestión participativa del sector. Esta revolución lleva consigo transformaciones que reorientan la pertinencia educativa, la igualdad de oportunidades, el uso de nuevos recursos, la promoción de interacciones, el aprendizaje en contexto, y que confluyen finalmente en el desarrollo de un conjunto de competencias¹ personales y profesionales en el contexto de las demandas del siglo XXI, competencias que ya se empiezan a constituir en uno de los principales indicadores de la calidad educativa nacional.

Esta política educativa ha logrado la movilización y la participación de la sociedad colombiana en la construcción de un diálogo de permanente discusión, reflexión y de aporte a un objetivo común que es ofrecer a los colombianos una educación pertinente y de calidad, para lo cual se ha apoyado en modelos mixtos de interacción donde la actividad presencial tipo foros, se acompaña de procesos de interacción en las redes telemáticas disponibles a nivel nacional. Este proceso se inicia a partir del Plan Nacional Decenal de Educación discutido a partir del 2006.

Por su parte el Programa Nacional de Uso de Nuevas Tecnologías (MEN, 2003), ha desarrollado iniciativas que fortalecen la renovación de la escuela y sus prácticas educativas mediante el uso y apropiación de nuevas tecnologías representando nuevas oportunidades para la participación colectiva, despertando sentido de responsabilidad conjunta entre gobierno y comunidad educativa para enfrentar los retos actuales de la educación, y la oferta de nuevos escenarios para la reflexión y el análisis de las problemáticas educativas nacionales como se dio con el Plan Nacional Decenal de Educación (MEN, 2006), y los foros educativos “Evaluar es

¹ Competencia: Conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes necesarias para realizar una determinada tarea y para resolver problemas de forma autónoma y creativa. Núñez, González-Pianda y Otos. (2006) . Autorregulación del aprendizaje: Un nuevo desafío del estudiante de enseñanza superior. INFOCOP ONLINE 2007. ISSN 1886-1385. Disponible en: http://www.infocop.es/view_article.asp?id=1039

Valorar” y el Consejo Comunal Virtual sobre educación para derivar propuestas consensuadas de mejora de la calidad de la Educación Colombiana.

Así mismo, Colombia ha promovido de manera decidida y continuada la formación de los docentes en ejercicio, tanto de nivel básico como de superior, para que logren una apropiación personal y pedagógica de las TIC, como piedra angular para fomentar la innovación educativa que parte de la reflexión de las prácticas actuales y las necesidades de las personas y del país, contando con un 33% de los docentes del sector oficial formados para hacer uso de las TIC en escenarios educativos con sus estudiantes (uso pedagógico de las TIC) y un 67% de docentes que se han preparado para hacer uso a nivel personal de las TIC (alfabetización digital). Por otra parte, Colombia cuenta a finales de 2008 con una cobertura en infraestructura computacional instalada en las Instituciones de Educación básica de 67%.

Sumado a esto, para poner en práctica con los estudiantes estrategias de aprendizaje que promuevan el desarrollo de competencias cognitivas, actitudinales y procedimentales, también promueve a nivel nacional la participación de grupos de estudiantes en *proyectos colaborativos de aula y en la red escolar*, con los cuales se busca que los estudiantes mediante su participación en actividades colaborativas investiguen sobre sus realidades y problemáticas de sus comunidades y apropien conocimiento a través de la construcción de soluciones para estas situaciones. Esta dinámica de aprendizaje que se viene acompañando desde el Ministerio de Educación desde hace aproximadamente cuatro años, presenta una gran variedad de implementaciones, siendo esta una de las razones principales para plantear una estrategia novedosa y de cobertura nacional que permitiese la vinculación de múltiples actores alrededor del tema de los *Proyectos Colaborativos (trabajo por proyectos que integran el aprendizaje colaborativo y el uso efectivo y eficiente de las TIC)*, sus implementaciones y testimonios de aprendizaje, como ejemplos de buenas prácticas y visibilización de los esfuerzos y logros conjuntos entre estudiantes, profesores y comunidad.

¿Por qué un evento virtual para tratar el tema de proyectos colaborativos?

Al proponer la realización de un Congreso completamente virtual, se buscó reconocer la capacidad que han desarrollado los docentes para interactuar en este

tipo de escenarios, validar las infraestructuras tecnológicas disponibles en el país, las posibilidades para su acceso y uso efectivo, ofrecer nuevas oportunidades de encuentro académico a los docentes interesados en el tema de proyectos colaborativos, entregando contenidos y espacios comunicativos de manera equitativa y con la misma calidad a cada rincón del país, generando una ruptura con los esquemas tradicionales de los eventos académicos centralizados, para dar paso a la innovación y donde el docente encuentra sentido para el uso de las TIC a través de su propia práctica y vivencia.

El Primer Congreso Virtual Colombia Aprende, Proyectos Colaborativos: Renovando las prácticas de aula, fue entonces concebido 100% virtual, desde su convocatoria hasta el proceso de certificación de participantes, permitiendo validar incluso los mecanismos naturales de comunicación efectiva para establecer diálogos con los docentes y directivos de educación preescolar, básica y media, docentes en proceso de formación de las Facultades de Educación así como con investigadores y personas interesadas en la renovación de las prácticas de aula.

Por su parte la Línea I+D en Informática Educativa de la Universidad EAFIT, como organizador del Primer Congreso Virtual planteo retos frente a la efectividad de las convocatorias virtuales, la vinculación activa de los docentes de Colombia con escenarios y formatos de participación innovadores, esquemas de retribución necesarios para mantener la actividad del evento, validar modelos para la implementación y dinamización de espacios virtuales dirigidos al aprendizaje y poner a prueba un escenario virtual basado en arquitectura de servicios.

De la investigación a la práctica

La construcción del escenario electrónico para desarrollar el Primer Congreso Virtual, se fundamentó en las teorías de la interacción social y en los planteamientos expuestos por la Línea I+D en Informática Educativa de la Universidad EAFIT, en el libro *Hacia una comunidad educativa interactiva* (Zea y Atuesta, 2007), que parte de un análisis de los contextos reales y cotidianos del ser humano, llevando al usuario a desarrollar sentidos de pertenecía, lugar y comunidad en la virtualidad. El *modelo conceptual para una comunidad educativa interactiva*, propuesto en este libro, contempla un entramado de relaciones entre los componentes pedagógicos,

comunitarios y tecnológicos, y hace referencia a las categorías necesarias para el diseño de una comunidad virtual en la que se deben atender el espacio, los actores, la temporalidad, la funcionalidad, la estrategia pedagógica, el aprendizaje y las demandas sociales.

Por otra parte, las concepciones más generales del e-learning como escenarios electrónicos para educación, aportan cuatro criterios a tener en cuenta: la conectividad, el ambiente de aprendizaje, el contenido y cultura informática, aspectos vitales a tener en cuenta al momento de decidirse por un escenario 100% virtual como ambiente de aprendizaje y colaboración.



Atendiendo estas dos concepciones para escenarios virtuales, como el propuesto para el Primer Congreso Virtual se planteó una organización de tres momentos para responder a los aspectos relacionados con los actores, la capacidad, el espacio, la conectividad y la cultura,

los cuales se distribuyen secuencialmente en el tiempo: 1) Actividades preparatorias; 2) Actividades centrales y 3) Actividades de cierre.

La arquitectura de información que soporta la dinámica del evento, atiende los aspectos relacionados con los flujos de información entre los contenidos e información y las posibles acciones por parte del usuario, para lo cual se contemplaron dos grupos gruesos de información: 1) la “pública” dirigida a informar y motivar a la inscripción al Primer Congreso Virtual (Ubicada en el Portal Educativo Colombia Aprende), y 2) la “privada” para los participantes del evento (Escenario donde se desarrolló el Primer Congreso Virtual).

Este escenario de desarrollo del Congreso, considerado como *privado* para registrados en el evento se denominó la **zona de trabajo** (Implementada en una plataforma tecnológica para trabajo colaborativo) implementó a su vez una arquitectura de tres capas: zona pública (información sobre el estado del evento,

agendas, etc.), zona semi-pública (videoconferencias, foros, talleres, etc.) y una zona privada (mensajería, amigos, talleres, etc.), que permiten dar sentido de lugar y pertenencia para con el evento y desde donde cada participante desarrolla las diversas actividades propuestas por el Congreso.

La arquitectura de la *zona de trabajo* para atender las relaciones entre contenido, estrategia pedagógica, dinámica de interacción, temporalidad y demandas sociales/necesidad de intervención, caracterizó tres escenarios de actividad (reflejan lugares con cultura, procesos y recursos propios): Escenario académico, Escenario para la socialización y Escenario para la producción colectiva de conocimiento, sustentándose a su vez toda la *zona de trabajo* en seis líneas temáticas de desarrollo del tema central: los Proyectos Colaborativos: Renovando las practicas de aula.

El desarrollo del Congreso Virtual

Las **actividades académicas** contemplaron el desarrollo de una agenda de 10 días sobre el tema Proyectos Colaborativos: Renovando las prácticas de aula, la cual contempló las seis líneas temáticas definidas: Aprendizaje por Indagación, Trabajo por Proyectos, Trabajo Colaborativo, Comunidades e Interacción, Evaluación de aprendizajes y Uso de Tecnologías.

Las actividades de este escenario incluyeron emisión de videoconferencias en directo y en diferido, reflexiones académicas y el rol docente, y talleres virtuales tutorados sobre herramientas Web 2.0.

Las seis líneas temáticas del evento, se desarrollaron a través de 18 videoconferencias a cargo de expertos nacionales e internacionales con experiencias cercanas a los docentes como público central del congreso. Adicionalmente se presentaron cuatro charlas desde el Ministerio de Educación Nacional. Cada una de las videoconferencias, estuvo acompañada de un espacio para la interacción entre participantes y acompañamiento del conferencista invitado. Una vez concluida la emisión en directo de cada videoconferencia, ésta pasa a una sala de “Conferencias en diferido”, quedando disponibles durante todo el evento para ser nuevamente revisadas, e incluso con la posibilidad de participar en los foros

que quedaban abiertos para promover los diálogos entre participantes alrededor de las temáticas tratadas.

En cuanto a las líneas temáticas, aunque no hay una relación directa con el número de conferencias emitidas, se observó especial interés de los participantes en las líneas temáticas de trabajo colaborativo y trabajo por proyectos, temas directamente asociados a la estrategia de Proyectos Colaborativos. Llamando la atención que la línea de Uso de TIC, no se constituyó en un tema de especial interés, y por el contrario se comportó equivalente a los temas de Evaluación y Comunidades e interacción. Preocupa la más baja participación en el tema de Aprendizaje por Indagación, ya que se considera uno de los factores claves para la innovación educativa, donde el estudiante es eje de su propio aprendizaje (desarrollo de autonomía).

La reflexión del día, tuvo como propósito vincular las líneas temáticas con elementos que cuestionaron al docente en el marco de su quehacer diario como docente y su rol de facilitador del aprendizaje. Estas reflexiones, al igual que todos los espacios del congreso, permitieron la participación activa de los participantes, mediante comentarios y aportes que generaron diálogos aún incipientes, pero importantes alrededor de cada temática tratada y destacándose al igual que con las videoconferencias por línea temática, un interés marcado en lo que se relaciona con Trabajo por Proyectos y Colaboración.

En cuanto a los talleres prácticos en el marco de la Web 2.0, se constituyeron en una oferta de alta demanda por parte de los distintos participantes, llegándose a desarrollar 47 talleres prácticos que abarcaron el aprendizaje y uso educativo de cuatro herramientas Web 2.0, alcanzando una participación total de 2007 personas, distribuidas en 1.690 docentes de preescolar, básica y media, 85 estudiantes y 232 personas que se identifican como Investigadores y Docentes de Educación Superior, siendo acompañados por un equipo de 23 tutores, en modalidad 100% virtual. Esta actividad de formación fue valorada por los participantes como muy oportuna y de muy buen nivel de acompañamiento.

Las **actividades de socialización**, íntimamente ligadas con el propósito del congreso de “Evidenciar los aportes de la estrategia de Proyectos Colaborativos en los diferentes Establecimientos Educativos a nivel nacional (públicos y privados), en los procesos de aprendizaje de los estudiantes...”, planteo la Socialización de experiencias y la divulgación de casos de implementación de proyectos colaborativos en establecimientos de educación básica y media en Colombia. Para ello se convocó a nivel nacional a docentes e instituciones educativas de básica y media a registrar sus experiencias, recibándose un total de 147 experiencias de las cuales fueron seleccionados 40 casos de implementación, distribuidos en 12 departamentos con una cobertura de 25 municipios y 40 Instituciones Educativas colombianas, las cuales fueron presentadas a través de ocho recorridos por Colombia y consideradas en un 96% de los encuestados al cierre del Congreso como material generador de nuevas ideas en los docentes. La opción de comentar las experiencias presentadas fue una oportunidad muy significativa para el reconocimiento de esfuerzos, resultados y escenarios de implementación viables de ser replicados.

Como complemento a los recorridos por Colombia, el evento dispuso una Zona de Café como espacio de carácter social e informal para la conversación y el comentario libre, que dio pie al establecimiento de relaciones entre participantes a partir de intereses comunes, llevando a la activación de nuevos foros para tratar temas específicos como los encuentros por áreas.

Las **actividades de producción**, se desarrollaron de manera colectiva a través de un Wiki sobre el tema de Proyectos Colaborativos, con la intención de construir una memoria colectiva de saberes y conceptos, y acercar a los docentes hacia la utilización de servicios Web 2.0 de forma práctica para encontrar el sentido y potencialidad de esta herramienta de publicación colectiva. Esta actividad contó con una participación reducida, quizás por el poco conocimiento que los participantes tenían de este servicio, el cual se puede inferir por la alta demanda del Talle Wiki para “profes” con un 82% de inscritos en el taller, que dicen no haber tenido ninguna información previa al respecto ó haber visto un Wiki en alguna ocasión.

Experiencias con el Primer Congreso Virtual Colombia Aprende

Entre las preocupaciones al diseñar un evento 100% virtual, se parte de factores críticos como la conectividad, el escenario, el contenido y la cultura informática. Al respecto, las observaciones sobre éstos aspectos del congreso desde su inicio hasta su cierre, fueron realizadas por un equipo de más de cien personas entre investigadores, ingenieros, comunicadores, diseñadores, conferencistas y tutores que acompañaron a los participantes en los diálogos y actividades de aprendizaje, y complementadas con información entregada por más de 900 participantes que diligenciaron un instrumento para valorar el Congreso.

En relación con el acceso al Congreso, los hogares con un 53% de las entradas fueron el lugar privilegiado para participar de las actividades del Congreso. En un segundo lugar las Instituciones Educativas fueron escenario de acceso aunque en mucho menor porcentaje respecto al hogar.

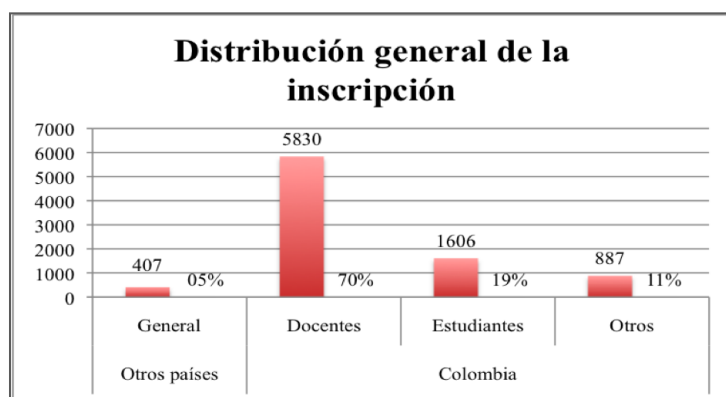
En cuanto al acceso a conferencias en directo, sólo un 19% de los docentes que diligenciaron el instrumento de valoración del congreso dicen haber asistido a conferencias en directo (algunas de ellas con un grupo de personas desde una institución educativa). Es importante destacar en este caso que el horario de emisión de las videoconferencias fue de 10:00 am y 5:00 pm, siendo el horario de la mañana el más aceptado, mientras la demanda en diferido se presentó en mayor porcentaje en horas de la noche.

Sobre la arquitectura de información implementada para este Congreso Virtual, los participantes encuestados dicen en un 64% que fue excelente y un 33% se refiere a este ítem como buena. Podría decirse por estas cifras de aceptación, que la arquitectura de información cumplió con su misión de facilitar y motivar a los docentes a la participación y ser parte activa del proceso de aprendizaje y socialización que se ofreció.

En cuanto al tema del congreso “Proyectos Colaborativos: Renovando las prácticas de aula”, los docentes encuestados en un 92% consideran pertinentes los temas desarrollados durante el evento como aporte a la labor docente, y un 76% dice haberle aportado lo suficiente como para iniciar la implantación de la estrategia con sus estudiantes.

El relación con la calidad del contenido del evento reflejada principalmente en las videoconferencias y las experiencias, los participantes reportaron una muy buena calidad de los conferencistas y el tratamiento de las temáticas, al igual que las experiencias fueron reportadas con un excelente material en contenido y forma de presentación.

Sobre las opciones para ser “escuchados”, un 83% de los docentes dice que los foros fueron un buen mecanismo para conversar sobre las temáticas tratadas en el Congreso Virtual, y un 14% consideran la estrategia de apoyo fundamentada en los foros como medianamente importante.



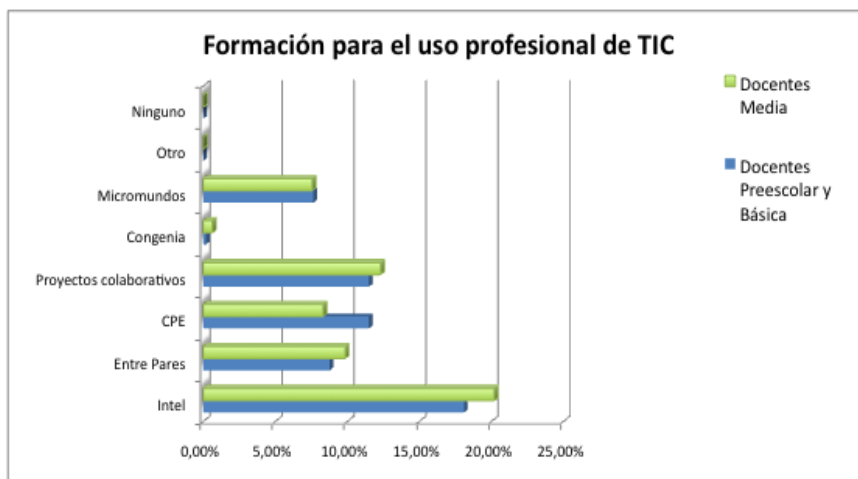
El desarrollo del Primer Congreso Virtual Colombia Aprende, hizo posible poner en práctica el uso efectivos de las TIC incluyendo nuevas relaciones comunicativas, y evidenciar la aceptación de éste tipo de actividades

virtuales y la cultura que se ha desarrollado en el país en relación con algunas de las oportunidades que ofrecen las TIC para ser participe de procesos individuales y colectivos de reflexión y aprendizaje, alcanzando un total de 8.725 personas registradas en cuatro semanas, distribuidas geográficamente en 36 países incluido Colombia, con un promedio de 1.730 visitas diarias con duración aproximada de 9:45 minutos durante las actividades preparatorias al evento y de 2.600 visitas diarias con duración aproximada de 16:32 minutos durante el Congreso, dejando los pronósticos iniciales de participación fuera de contexto.

La cobertura del Congreso lograda a nivel nacional fue un factor de inclusión social que logro su cometido, y que se observó a través de inscripciones de personas distribuidas geográficamente en todo el territorio nacional con una cobertura de 32 departamentos y un 60% de los municipios colombianos, siendo este escenario por sus dinámicas de participación un espacio esperado y disfrutado por los docentes principalmente por la oportunidad de ser escuchados. Como parte de la cobertura

informativa sobre la actividad diaria del Congreso se realizaron publicaciones periódicas en el Blog Recreaula (<http://recreaula.wordpress.com/>) con mas de 10.000 visitas y desde donde se articuló un grupo en Facebook, el servicio de Twitter y Flickr.

Al observar los niveles de aceptación de la propuesta y la amplia participación de los docentes colombianos, es importante reconocer los



efectos de la formación para el uso profesional de las TIC que se ha venido llevando a cabo en el país, y cuya puesta en practica se observó en este Primer Congreso Virtual, al observarse que todos los docentes colombianos que participaron reportan haber recibido algún programa de formación para el uso profesional de las TIC, y aproximadamente un 16% de los participantes han recibido más de un proceso de formación promovido por el Ministerio de Educación Nacional. Esto refleja una estrecha relación entre los programas que se han articulado a la ruta de apropiación de TIC para el desarrollo profesional docente y su correspondencia con las nuevas estrategias promovidas por el Programa Nacional de uso de medios y nuevas tecnologías del Ministerio de Educación para la innovación.

En cuanto a la formación en proyectos colaborativos, se pudo reconocer que un 23% de los docentes de educación Preescolar, Básica y Media han tenido formación en la estrategia, siendo un 80% de esta formación a nivel nacional llevada a cabo en un aula virtual.

En relación con los aspectos comunicativos, se observó que los participantes de este Congreso Virtual, aprovecharon los espacios dispuestos para compartir y aprender sobre la estrategia, y participaron activamente en los foros de discusión y en los Chat dispuestos como puntos de encuentro. Así mismo, se evidenció una

gran solidaridad por parte de los participantes, quienes en repetidas ocasiones ofrecieron su ayuda a quien lo solicitaba, bien fuera dando un consejo desde su vivencia particular o mostrando caminos diferentes que ya habían sido recorridos por ellos.



A través de los foros de discusión que se abrieron en el marco del *Primer Congreso Virtual Colombia Aprende*, fue posible observar las diferentes percepciones que tiene la comunidad educativa de Colombia y países como Argentina, Uruguay,

México, Venezuela, Estados Unidos, entre otros, respecto al uso de la tecnología y al trabajo por proyectos colaborativos en el ámbito educativo. Los participantes han mostrado un gran interés por el tema y han destacado los beneficios de este tipo de herramientas y metodologías, como insumo para la innovación educativa.

Por el volumen de aportes y comentarios en los diferentes espacios del Congreso Virtual, podría decirse que la población está preparada para participar de actividades que le demandan reflexión, uso de las nuevas tecnologías y habilidades comunicativas para compartir. Esto también se refleja en la satisfacción general con el evento, observada en los comentarios al cierre del Congreso y en los instrumentos de valoración final que reporta un 91% de satisfacción (Entre excelente y bueno) con el Primer Congreso Virtual Colombia Aprende: Proyectos Colaborativos, renovando las practicas de aula.

Conclusiones

La interacción académica y social, promovida desde los escenarios cuidadosamente ofertados del Primer Congreso Virtual Colombia Aprende, fue el resultado de una concepción abierta, equitativa y de calidad que buscó no solo concentrarse en un

modelo de Proyecto Colaborativo, sino por el contrario entrar a crear nuevas oportunidades para el aprendizaje. Se destaca en la amplia variedad de comentarios y aportes en los foros durante el evento, la aceptación de esta propuesta formativa virtual como factor de inclusión social, que benefició a los docentes de todo el país por igual, llegando a cada rincón del país de manera equitativa, oportuna y con la misma calidad en la oferta de contenidos y formación.

Si bien, la experiencia de participar en un evento virtual fue para muchos docentes su “primera vez”, fue posible comprender que la formación y el aprendizaje no estarán nunca más atados a los territorios y los espacios físicos, como la única opción de “formar parte” de la comunidad educativa.

La participación de los actores en este evento fue más allá de las reflexiones y comentarios personales y, ésta logró trascender a la colaboración y a la construcción de alternativas participativas para quienes comparten inquietudes similares. El interés de los participantes por formar redes y crear grupos de colaboración, fue una característica importante de esta iniciativa virtual. Esto se relaciona principalmente en los esquemas de acompañamiento que se dieron durante la jornada académica, algunos propiciados desde la estructura del evento (diversidad de actividades y formas de vinculación) y otros esquemas que se fueron gestando a partir de la interacción entre pares.

En cuanto al tema del congreso “Proyectos Colaborativos: Renovando las prácticas de aula”, los docentes encuestados en un 92% consideran pertinentes los temas desarrollados durante el evento como aporte a la labor docente, y un 76% dice haberle aportado lo suficiente como para iniciar la implantación de la estrategia con sus estudiantes. De manera adicional un 83% dice que los foros fueron un buen mecanismo para discutir sobre las temáticas tratadas en el Congreso Virtual, y un 14% consideran la estrategia de apoyo fundamentada en los foros como medianamente importante.

Este tipo de formatos completamente virtual para el desarrollo de un evento educativo, requiere de un buen manejo del computador y de tecnologías de información y comunicación básicas, además de altos niveles de confianza en sí mismo para ser parte de las discusiones y encuentros en la red. Por ello, durante la

inscripción al Congreso, se preguntó a los participantes por sus niveles de conocimiento para obtener las ventajas del formato virtual y fue evidente la necesidad de ofrecer escenarios de trabajo previos al evento.

Gracias a esta puesta en común desde la virtualidad y de las interacciones entre participantes y contenidos, a través de videoconferencias, reflexiones y foros de discusión, es posible un despliegue de habilidades en cada uno de los participantes que empiezan a incidir en la construcción de una cultura digital en la población Colombiana. Así mismo, fue posible el reconocimiento de las culturas propias de cada uno de los escenarios previstos para el desarrollo de las actividades (conferencias, talleres, foros académicos, reflexiones, visitas a casos de implementación de la estrategia).

Desde el punto de vista tecnológico, la realización de este evento que superó los pronósticos de participación, puso a prueba la concepción de la arquitectura tecnológica, la cual debía soportar procesos de interacción activa y contemplar sistemas de almacenamiento de información externos a las plataformas colaborativas para asegurar la eficiencia de las dinámicas tanto sincrónicas como asincrónicas. Este evento fue el comienzo del diseño e implementación de arquitecturas tecnológicas para ser desplegada en plataformas “cloud computing” como proceso investigativo del grupo I+D en Informática Educativa de la Universidad EAFIT, permitiendo el éxito del evento.

Referencias

Atuesta, M. Rosario, Zea Claudia, y Otros. (2009). Primer Congreso Virtual Colombia Aprende, Proyectos Colaborativos: Renovando las prácticas de aula. En: Informe técnico convenio EAFIT-MEN 244 de 2008. Colombia

Kim, Amy Jo (2000). *Community Building on the Web: Secret Strategies for Successful Online Communities*. USA: Peachpit Press.

MEN (2002). La Revolución Educativa. Bogotá, Colombia. Disponible en: <http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-85576.html>

MEN (2003). Programa Nacional de uso de Medios y TIC. Bogotá, Colombia. Disponible en: http://www.colombiaprende.edu.co/html/home/1592/article-102549.html#h2_3

Ministerio de Educación Nacional. (2006) Plan Nacional de TIC. Colombia.

MEN. (2006). Plan decenal Nacional de Educación 2006-2016. Disponible en: <http://www.plandecenal.edu.co/html/1726/article-166057.html>.

Tirado, Marta I.. Y otros (2007). Ruta de desarrollo profesional para el uso de TIC. Ministerio de Educación Nacional. Colombia.

Zea, Claudia. Y Otros (2008). Informe de direccionamiento estratégico programa nacional de uso de medios y nuevas tecnologías. Ministerio de Educación Nacional. Colombia.

Zea, Claudia y Atuesta, M.R. (2007). *Modelo conceptual para una comunidad educativa interactiva*. En: Hacia una comunidad educativa interactiva. Fondo Editorial Universidad EAFIT. Colección Académica. ISBN 978-958-8281-63-6. Pág 47-85. Medellín, Colombia.