

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BUCARAMANGA
UNIVERSITAT OBERTA DE CATTALUNYA

MÁSTER EN E-LEARNING

TESIS

AUTOAPRENDIZAJE VIRTUAL CON PENSAMIENTO INTENCIONAL:
apoyo al proyecto “Educación Para Todos” (EPT) de la UNESCO

Para obtener el grado de máster en E-learning.

Año 2011

AUTOR: Elías Álvarez Bueno

ASESOR: Miguel Francisco Crespo Alvarado

MEDELLÍN – COLOMBIA

CONTENIDO.

I DEDICATORIA.

II AGRADECIMIENTO

III PRESENTACION

SECCIÓN #1. EL PROBLEMA Y LA OPCIÓN DE SOLUCIÓN

1.1 Resumen.

1.2 Introducción.

1.3 Estado del arte.

1.4 Visión ampliada de la copertenencia entre el problema y el proyecto que se propone.

SECCIÓN #2. ARQUITECTURA DE "GRUP-AVAPI"

2.1 Resumen.

2.2 Palabras clave.

2.3 Introducción.

2.4 Estructura estratégica del grupo.

2.5 Estructura funcional del grupo.

SECCIÓN #3. RECURSOS PARA "SABER PENSAR"

3.1 Resumen.

3.2 Palabras Clave.

3.3 Introducción.

3.5 Investigación histórica sobre autores de la cognición.

3.6 conclusiones.

3.7 Reglas para el "saber pensar".

SECCIÓN #4. RECURSOS PARA "SABER SER"

4.1 Resumen.

4.2 Palabras clave.

4.3 Introducción.

4.4 Investigación histórica sobre autores de la psicología de la personalidad y otros.

4.3 Conclusiones.

SECCIÓN #5. RECURSOS PARA “SABER APRENDER”: DISEÑO INSTRUCCIONAL DE UN DIPLOMADO AUTODIRIGIDO SOBRE E-LEARNING

5.1 Análisis del contexto.

5.2 Objetivo general.

5.4 Módulo 1: DI sobre la arquitectura del documento de Dakar.

5.5 Módulo 2: DI sobre la arquitectura de GRUP-AVAPI.

5.6 Módulo 3: DI sobre la arquitectura de la inteligencia humana.

5.7 Módulo 4: DI sobre la arquitectura de la personalidad conectiva.

5.8 Módulo 5: DI sobre la arquitectura del aprendizaje autónomo.

5.9 Módulo 6: DI sobre la arquitectura del aprendizaje constructivista de corte conectivista.

5.10 Módulo 7: DI sobre la arquitectura de los modelos de diseño instruccional.

5.11 Módulo 8: DI sobre la arquitectura del debate constructivista.

5.11 Módulo 9: DI instruccional sobre la arquitectura de la calidad en e-learning.

SECCIÓN #6. MATERIAL DIDÁCTICO

Contiene 23 documentos.

SECCIÓN #7. CONCLUSIONES

SECCIÓN # 8. ANEXO SOBRE PROCESO DE ELABORACIÓN DE TEST DE PERSONALIDAD Y TEST DE DOMINANCIAS CEREBRALES

SECCIÓN # 9. BIBLIOGRAFÍA

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a los profesores
que regalan tiempo y conocimiento
para ayudar a incrementar
la población de estudiantes virtuales autónomos.

AGRADECIMIENTO. Agradezco: la generosa dedicación
y las sabias preguntas al asesor de esta tesis,
profesor Miguel Francisco Crespo Alvarado;
los conocimientos sabiamente compartidos
por los profesores de la UOC y de la UNAB;
la cuidadosa corrección de texto hecha por mi esposa
María Victoria.

Gracias también a Carlos Velázquez por su trabajo estadístico con los test.

SECCIÓN # 1**PRESENTACIÓN DEL PROBLEMA
Y DE LA OPCIÓN DE SOLUCIÓN**

RESUMEN. El objetivo de este trabajo es contribuir al acceso equitativo de la población mundial a la educación, contribución que se concreta en la concepción y entrega gratuita de una cartilla de seis secciones, que contiene el desarrollo de un “Diplomado virtual autodirigido sobre e-learning”: una propuesta de aprendizaje con pensamiento intencional, elaborada para apoyar el proyecto de Educación Para Todos (EPT), de UNESCO”, con destino a profesores presenciales que decidan trasladar su rol al medio virtual para alfabetizar desde allí. La cartilla consta de 9 módulos cuyo desarrollo se concreta en 23 documentos, cada uno de ellos con diseño instruccional propio y está construida de tal manera que sirva para aprender a ser profesor y, a la vez, estudiante en el medio virtual.

PALABRAS CLAVE. EPT, línea de investigación.

INTRODUCCIÓN. En el “Foro mundial sobre la educación”, celebrado en Dakar (2000), la UNESCO expuso: hay 113 millones de niños sin acceso a la enseñanza primaria y 880 millones de adultos analfabetos; se crea el proyecto Educación Para Todos (EPT), mediante el cual se busca garantizar acceso pleno y equitativo a la educación básica de buena calidad. UNESCO en el informe de seguimiento (2011) manifiesta que en la actualidad los adultos analfabetas son 796 millones y los niños son 61 millones y expresa dos necesidades: 1) necesidad de profesionales para concebir libros y formar docentes (página 23 del informe de seguimiento), 2) necesidad de aumentar en 1.9 millones el número de profesores para cumplir sus objetivos de alfabetización.

El trabajo se elaboró partiendo de cuatro hipótesis. Primera: el diplomado autodirigido y gratuito que se está entregando, disponible a profesores de todo el mundo, contribuye a satisfacer la primera necesidad de UNESCO expuesta en el párrafo anterior y, además, cumple con dos objetivos establecidos por el convenio UNAB-UOC para los trabajos de tesis del máster de e-learning: a) “identificar problemas propios de escenarios formativos con e-learning”, b) generar “productos y conocimientos que incrementen el acervo científico, tecnológico y cultural de la humanidad”¹. Segunda hipótesis. El diplomado contribuye al logro de otro objetivo de UNESCO, expuesto en los siguientes términos: lograr una “educación orientada a explotar los talentos y capacidades de cada persona y desarrollar la personalidad del educando, con objeto de que mejore su vida y transforme la sociedad” (artículo 3 de Dakar). En la cartilla que contiene el diplomado se entrega un test de dominancias cerebrales con su respectiva guía para el autodescubrimiento y autodesarrollo de los talentos naturales; y se entrega un test de personalidad conectiva también con amplias orientaciones para la usabilidad en beneficio propio y de los alumnos del profesor virtual. Tercera hipótesis: el proceso de formación autodirigido propuesto en el diplomado es un aporte a la solución del déficit de 1.9 millones de profesores que tiene UNESCO. Para que haya autoaprendizaje virtual se requiere de un libro con diseño instruccional “ad hoc”. Cuarta hipótesis: teniendo en cuenta la gran magnitud del déficit de profesores y la gran magnitud de la población analfabeta, consideramos que el aporte de formación autodirigido que se está haciendo debe ir acompañado del diseño de una estrategia grupal, que hemos denominado “Grupo promotor del autoaprendizaje virtual con pensamiento intencional”, resultando esta propuesta en armonía con otras iniciativas al estilo de lo que se anuncia en la siguiente noticia: “Ministros y secretarios de Educación de los 7 países de América Latina y el Caribe que conforman la Mesa del Comité Intergubernamental del Proyecto Regional de Educación para América Latina y el

¹ Así consta en la presentación de los seminarios I y II de investigación, hecha por el director de investigaciones de la Universidad Autónoma de Bucaramanga, Dr. José Daniel Cabrera.

Caribe se reunirán en Trinidad y Tobago, el 21 y 22 de julio de 2011, para examinar los avances de esta iniciativa coordinada por la UNESCO”².

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN. Este trabajo se ubica en la línea de investigación denominada “Análisis institucional y Diseño de ambientes virtuales de aprendizaje para el desarrollo de competencias docentes y del trabajo colaborativo”³. Para contribuir al “análisis institucional”, se desarrollaron los documentos 8, 20, 21 y 22. Para contribuir al “diseño de ambientes virtuales de aprendizaje”, se dedicaron los documentos 5,6,7,8,9,10. Para apoyar el “desarrollo de competencias docentes” está construida toda la cartilla en cuanto que todo su diseño es para que el estudiante sea su propio docente, pero se destacan específicamente desarrollos sobre los siguientes temas: a) competencias para el e-learning, b) competencias para el comportamiento conectivo contenidas en el test de personalidad conectiva; c) competencias cognitivas contenidas en el test de dominancias cerebrales. El proceso de investigación cumplido para la elaboración de los dos tes fue el siguiente: 1) se revisó la estructura de 20 test, de los cuales se tomaron 7 para analizar detenidamente; 2) de la revisión se extrajeron las características que debe tener un buen test; 3) las características obtenidas se definieron de manera que quedaran acordes con los test a elaborar; 4) se construyeron los test, 5) se aplicaron los test, 6) se validaron los test mediante el análisis estadístico.

ESTADO DEL ARTE

Sobre tópicos relacionados con la personalidad conectiva se consideran de gran profundidad los siguientes autores: Erich Fromm (1994) en quien se encontró el concepto de “relación generatriz” consistente en conectarse con el otro con la voluntad de hacerle el bien. La programación neurolingüística, según Anthony Robbins (1993), maestro en esa disciplina, propone que la manera ideal para conectarse con el otro es haciendo una comunicación a la vez gestual, verbal y visual. Mary Wilton (1986), expone que el Doctor Willian

² Fuente de la noticia: http://portal.unesco.org/geography/es/ev.php-URL_ID=11510&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html

³ Es una de las líneas de investigación que está en la lista de las universidades UOC y UNAB

Edwards Deming, padre de la teoría de la calidad total, siempre sugirió la conducta de conexión a un futuro mejor. Stefan Vanistendael (1997) sugiere “saber crecer superando los percances”. Karl Albrecht (2008) dedica un libro entero a la inteligencia práctica como recurso para estar conectado con la realidad a pesar de las polaridades inherentes a la existencia. El Dr. Robert Cooper (2000) habla de estar conectado con las propias emociones y conectarse con las emociones de los otros. La tangencia (unión, cercanía o contacto) interpersonal es indicador de personalidad conectiva, según del Dr. Wayne Dyer (1986).

Los autores principales de la “Educación a distancia” son analizados por Michael Simonson (2009) y en ellos se descubren categorías esenciales para la educación y la investigación sobre/del e-learning, como se muestra a continuación: Charles Wedemeyer resalta el concepto “mejores prácticas”; comunicación bidireccional es un énfasis de Michael Moore; Otto Peters aporta el concepto “industrialización del e-learning”; Malcolm Knowles, dado que se enfoca a la andragogía, sugiere el pragmatismo; Hilary Perraton hace énfasis en la “maximización de la educación”; Desmond Keegan enfatiza en “equivalencia” diciendo que en la relación virtual, se debe dar igual valor a la comunicación que el que se da en la mejor relación cara a cara.

De George Siemens (2006) y de Stephen Downes (2007), creadores de la teoría del aprendizaje conectivista, hay disponibles abundantes obras en las cuales se encuentran criterios, prácticas y procedimientos acerca del aprendizaje apoyado en lo que ellos llaman “entidades no humanas”, refiriéndose a los sitios de internet que contienen documentos sobre la aplicación de los aprendizajes; ellos definen el aprendizaje como “conocimiento aplicado”. Dolors Dreig (2009) es una psicóloga muy reconocida dentro de los promotores del conectivismo a través de escritos, docencia e investigaciones.

El autor de este trabajo sugiere estudiar la teoría constructivista del aprendizaje a

través de los escritos de profesionales que están dedicados a la docencia utilizando los esquemas de dicha teoría, en razón a que ellos pueden dar testimonio de la funcionalidad de la misma. Se recomiendan los siguientes autores seguidores del constructivismo. Adrian Dongo (2008), hace una amplia exposición de Piaget, quien sostuvo que la mente construye representaciones a las realidades externas. Vygotsky, analizado por Francisco Cascio (2009), dice que el aprendizaje debe contar con los significados y símbolos del medio cultural que circunda al aprendiente. Antonia Romero Martínez (2009), expone la teoría de Bruner, según la cual los seres humanos desarrollan tres sistemas complementarios para asimilar la información y representársela: 1) mediante la manipulación y la acción; 2) a través de la percepción, la imaginación, la síntesis; 3) mediante las palabras y símbolos. Luz Rodríguez Palmera (2004), explica la teoría de Ausubel, según la cual el aprendizaje debe tener significatividad lógica, psicológica y pragmática.

Por haber encontrado en ellos aportes sólidos, los siguientes autores son recomendables como guías en lo referente a aprendizaje colaborativo: Sócrates, especialmente en el diálogo con Teeteto⁴; David Kolb (1984), creador del aprendizaje experiencial; Harrison Owen a quien se le atribuye la creación de la TEA que significa “tecnología de espacios abiertos”, según Consultoría En Capital Humano (2011); según el suplemento de la cultura de La Nación (2011), Marc Sautet fue quien realizó el primer café filosófico en la era moderna, en París en 1993.

Considerando que todo profesor virtual necesita dominar principios y procedimientos para asesorar y considerando que esta necesidad especialmente importante en el profesor alfabetizador, se sugiere que éste se guíe por los principios y métodos de maestros de la “competencia facilitadora”, como son: Robert R. Karkhuf (1991), autor de un libro titulado “La relación de ayuda” de donde se toman las competencias: respeto, genuinidad, empatía, autorrevelación, concreción, inmediatez; el Dr. George Boeree (1998), hace una precisa exposición de los principios

⁴ En la siguiente dirección hay un buen resumen de ese diálogo
<http://www.paginasobrefilosofia.com/html/Teeteto/Apuntes/resumen.html>

del Dr. Rogers referentes a la relación de ayuda, de quien se toma la empatía, la no directividad, la autenticidad.

Habiendo tomado la decisión de dedicar parte considerable de la cartilla al desarrollo de los dones naturales de la persona, tal como lo pide enfáticamente UNESCO, se consultaron los siguientes autores que son investigadores y educadores sobre el tema, unos antiguos y otros recientes, encontrándose coincidencias admirables en ellos: Ned Herman (1996), las dominancias cerebrales; Katherine Ben-ziger (2000), “Dé lo mejor de sí”; Howard Gardner (2001), “Estructura de la mente”; Michael Gel, (1999), “La inteligencia genial”; David Kolb (1984), “Experiential learning, Experience as the source of learning and development”; Florence Litauer (1993), “Atrévete a Soñar”; Paul Maclean (1990), “The triune brain in evolution: role in paleocerebral functions”; Periot Maurice, “Temperamento y Personalidad”; Robert Sperry (1968), “El cerebro, sus lados izquierdo y derecho”; Arlene Taylor (2009), “¿Cómo aprende mejor el cerebro?”; Von Franz, (1979), “El Hombre y sus Símbolos”.

Siendo relevante El e-learning en este trabajo, se hace una presentación del estado del arte sobre este tópico, remitiendo a las siguientes fuentes de internet. A) “Tendencias educativas para el siglo XXI”⁵. B) “Educar desde el internet”⁶. C) “Los efectos de la alfabetización audiovisual”⁷ D) “La alfabetización audiovisual. Introducción al lenguaje audiovisual”⁸. E) “Biblioteca virtual sobre tecnología educativa”⁹.

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA INVESTIGATIVA Y RESULTADOS ALCANZADOS.

⁵ Buscar en <http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec15/cardona.pdf>

⁶ Buscar en <http://portal.educar.org/sjgutierrezp/educartrav%C3%A9sdeinternet>

⁷ Buscar en

<http://www.gabinetecomunicacionyeducacion.com/files/adjuntos/Los%20efectos%20de%20la%20alfabetizaci%C3%B3n%20audiovisual%20a%20trav%C3%A9s%20de%20la%20noci%C3%B3n%20televisiva%20el%20caso%20de%20espa%C3%B1oles%20por%20el%20mundo.pdf>

⁸ Buscar en <http://www.peremarques.net/alfaaudi.htm>

⁹ Buscar en <http://www.lmi.ub.es/te/>

Con el fin de encontrar información referente al acceso equitativo de la población mundial a la educación, se le hizo un análisis detallado a dos documentos: a) al documento MARCO DE ACCIÓN. Educación para Todos, texto aprobado por el Foro Mundial sobre la Educación Dakar, Senegal, 26-28 de abril de 2000; b) Informe de Seguimiento de la EPT en el Mundo, de 2010. Del anterior análisis se obtuvieron temas y criterios fijados por la UNESCO para la educación de niños y adultos, los cuales se tomaron como base para la concepción y entrega gratuita de una cartilla de seis secciones, que contiene el desarrollo de un “Diplomado virtual autodirigido sobre e-learning” compuesto por 9 módulos cuyo desarrollo se concreta en 23 documentos, cada uno de ellos con diseño instruccional propio.

Luego de haber encontrado criterios y temas fijados por UNESCO para la educación, se hizo otra investigación sobre el mismo documento para encontrar cuál estrategia de cubrimiento poblacional se sugería, descubriendo que era la de esfuerzos grupales. Por lo anterior, se decidió elaborar el diseño de un “Grupo promotor de la autoaprendizaje virtual”, identificado con el acrónimo GRUP-AVAPI, el cual se hace cargo de administrar el diplomado.

En diferentes espacios de los documentos, UNESCO pide una educación orientada al desarrollo de los dones personales, razón por la cual se decide atender esa petición, decisión que se concretó en hacer una revisión histórica de los postulados que varios autores tuvieron sobre las habilidades cognitivas. De esta revisión se obtuvo información suficiente para elaborar dos productos: a) guía para “saber pensar” y b) test de dominancias cerebrales.

Otro criterio que establece UNESCO para lograr una buena educación es que ésta debe lograr el desarrollo de la competencia “saber vivir”; este criterio fue el estímulo para otra investigación histórica sobre autores que hicieran referencia a competencias para saber vivir, encontrando una variedad innumerable para la vida co-

tidiana, pero no para el medio virtual. Sin embargo, se utilizó el material encontrado para elaborar dos productos: a) guías para lograr convivencia saludable en el entorno virtual y b) test sobre personalidad conectiva.

También manifiesta UNESCO su decisión de: “aprovechar las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para contribuir al logro de los objetivos de la educación para todos” (Artículo 8 de Dakar); por esta razón la cartilla se elaboró para la modalidad del e-learning, tomando como base las teorías de educación a distancia y las teorías de aprendizaje, tomando mayor guía del constructivismo y del conectivismo.

Nota: Al final de este escrito se adjunta la descripción detallada del proceso que se siguió para elaborar los dos test antes mencionados

Nexo. La descripción que se acaba de hacer sirve de *entorno clarificador* para las seis secciones de esta cartilla, que se exponen en adelante, iniciando por GRUP-AVAPI Se considera pertinente continuar con el diseño de GRUP-AVAPI, en armonía con el enfoque colegiado de la propuesta de formación incluida en este documento.

SECCIÓN	GRUPO PROMOTOR DEL APRENDIZAJE VIRTUAL AUTÓNOMO
#2:	CON PENSAMIENTO INTENCIONAL (GRUP-AVAPI)

RESUMEN. En esta sección se ofrece información sobre: relación entre el proyecto GRUP-AVAPI y el proyecto de alfabetización de la UNESCO; estructura estratégica de “Grupo de Aprendizaje Virtual Autónomo con Pensamiento Intencional” (GRUP-AVAPI); estructura funcional de “GRUP-AVAPI”.

PALABRAS CLAVE. GRUP-AVAPI, estructura funcional.

INTRODUCCIÓN. GRUP-AVAPI significa una reacción positiva a los efectos negativos del analfabetismo. En efecto, en GRUP-AVAPI se hace la siguiente cadena de reflexiones. El analfabetismo es la imposibilidad del ser humano para utilizar dos elementos indispensables: lectura y escritura. La ignorancia lectoescritural impide el acceso al conocimiento sobre la salud, por lo tanto, habrá enfermedad; la enfermedad indisponde para el trabajo, por lo tanto, habrá hambre; el hambre incita a la violencia, por lo tanto, se destruye la convivencia; la destrucción de la convivencia genera estrés, por lo tanto, la persona se tropieza con el sin-sentido existencial; este sin-sentido puede llevar al suicidio. UNESCO adquirió el compromiso de aumentar en un 50% la alfabetización entre el período 2.000 y 2.015 (Artículo 7iv); en respuesta a lo anterior, GRUP-AVAPI mantendrá a disposición gratuita un diplomado autodirigido de E-learning para profesores que deseen trasladar su rol al medio virtual, con el fin de alfabetizar de ese entorno. UNESCO pide seguimiento, creación y aprovechamiento compartido de conocimientos para apoyar la declaración de Dakar; en respuesta a esta petición, se diseña GRUP-AVAPI con varias misiones, entre otras la de convocar a profesores interesados en compartir y difundir sus conocimientos en favor de la alfabetización.

ESTRUCTURA ESTRATÉGICA DE “GRUP-AVAPI”

Misión. Grupo Promotor del Aprendizaje Virtual Autónomo con Pensamiento Intencional es un grupo integrado por expertos en aprendizaje virtual autónomo con pensamiento intencional, dedicado a producir y/o adquirir unidades didácticas sobre diversos temas, con diseño adecuado para el autoaprendizaje, disponibles gratuitamente para estudiantes virtuales autónomos, siguiendo los criterios que UNESCO tiene establecidos para la alfabetización de adultos. **Visión.** “El Grupo Promotor de Aprendizaje Virtual Autónomo con Pensamiento Intencional” (GRUP-AVAPI, será reconocido por la UNESCO, en el en el año 2015, como un colaborador vanguardista y voluntario para la alfabetización de adultos. **Valores.** GRUP-AVAPI adopta los siguientes valores para respaldar la bondad de su misión y de sus objetivos. “*Filantropía intelectual*”: la producción del conocimiento por parte de los integrantes de GRUP-AVAPI es gratuita y dirigida a la alfabetización de adultos, teniendo en cuenta las características culturales”. “*Productividad intelectual universalizadora*”: la productividad intelectual de cada miembro de GRUP-AVAPI estará libre de preferencias religiosas, políticas o raciales”.

ESTRUCTURA FUNCIONAL GRUP-AVAPI.

Administración. La estructura administrativa de GRUP-AVAPI se describe a continuación. Director administrativo, que responderá de la logística del grupo. Experto en informática, quien se encargará de garantizar el buen funcionamiento de los recursos tecnológicos. Especialista en mercadeo por la red, que se encargará de difundir los servicios del grupo. Promotor del altruismo intelectual, quien se encargará de adquirir productores de conocimiento. Abogado, quien se encargará de todo lo referente a las implicaciones legales de la actividad del grupo. Sociólogo, quien orientará al grupo para que preste sus servicios de acuerdo a las necesidades de los entornos. **Normas.** GRUP-AVAPI funcionará de acuerdo a 32 normas mediante las cuales se garantiza la implantación de cuatro procesos en la cultura organizacional del grupo: colaboratividad, comunicación, concertación y control. Con base en las 32 normas se ha construido un formato de evaluación para eva-

luar periódicamente el funcionamiento del grupo. En el documento # 2 de la sección 6 de esta cartilla se encuentra un diseño instruccional para el aprendizaje sobre las normas y sobre todos los demás componentes del grupo. **Posicionamiento del proyecto.** El proyecto será difundido a través de los siguientes medios: blogs, wikis, grupos de discusión, centros de educación continua de las universidades; oficinas regionales de la UNESCO; oficinas gubernamentales encargadas del proyecto Educación Para Todos. **Respaldo institucional** para GRUP-AVAPI. Con el fin de generar credibilidad en sus usuarios, GRUP-AVAPI buscará dos padrinos institucionales: una entidad educativa estatal que ofrezca educación gratuita y una entidad privada que ofrezca educación virtual.

Nexo con la sección siguiente. Habida convicción de que el proceso de aprendizaje es un proceso cognitivo, se decidió que el paso siguiente fuera el de investigar la inteligencia, desde la óptica de quien está convencido de que en e-learning es indispensable desarrollar y poner a funcionar la multicognitividad. ¿Por qué se considera indispensable la multicognitividad?, porque es práctica universalizada que los materiales didácticos en el entorno virtual son empaquetados en formas visuales, simbólicas, textuales, auditivos, dinámicos y porque cada una de esas formas requiere la intervención de una inteligencia diferente. Por otra razón: porque habiendo aceptado voluntaria y decididamente apoyar el plan de alfabetización de la UNESCO, dicha aceptación incluye el apoyo a la implantación de las TIC propuesto en el documento de Dakar¹⁰. Las TIC requieren conocimiento, desarrollo y aplicación de las inteligencias múltiples.

¹⁰ La proposición se encuentra en el artículo 70 de los comentarios del comité de redacción del documento de Dakar

SECCIÓN # 3.**RECURSOS PARA “SABER PENSAR”**

RESUMEN. En esta sección se ofrece un resumen de las habilidades cognitivas del ser humano, obtenido mediante el método de revisión histórica de los postulados de varios investigadores y elaborado para los profesores que deciden trasladar su rol al entorno virtual. Este resumen es un recurso que satisface el primer requisito para lograr aprendizaje con pensamiento intencional, consistente en que se debe partir del conocimiento de los diferentes tipos de pensamiento. Se considera válida la siguiente metáfora: si no se conoce la baraja de tipos de pensamiento, no es posible elegir alguna carta.

PALABRAS CLAVE. Pensamiento, conciencia, intencionalidad, dominancias cerebrales, hemisferios cerebrales, sector cerebral.

INTRODUCCIÓN. Desde ya se destacan tres conclusiones de esta parte de la investigación: a) la mayoría de los autores revisados clasifican los tipos de pensamiento en cuatro grupos; b) hay dos poderes cognitivos a saber, la racionalidad y la emotividad; c) hay relación íntima entre los tipos de pensamiento y los estilos de aprendizaje. Se sugiere que el recorrido que se va a hacer por los diferentes autores se haga con dos fines: a) autoanalizarse desde el punto de vista cognitivo para saber cuáles son los estilos dominantes en sí mismo, b) elegir maneras de aprender acordes con los tipos de pensamiento dominantes en sí mismo, y c) elaborar algunas reglas para saber pensar. El saber pensar está en armonía con uno de los propósitos de EPT, expuesto en el artículo 3 de Dakar en los siguientes términos: dar “una educación orientada a explotar los talentos y capacidades de cada persona”.

REVISIÓN HISTÓRICA

Se empezó el recorrido por Hipócrates, Galeno, los físicos de la antigüedad y sus seguidores (citados y analizados por Periot en 1944, por Lahaye en 2004 y por Litauer en 1993) encontrando que ellos describen la arquitectura cognitiva de la persona en cuatro facetas: juicio pragmático e imaginación creadora; juicio especulativo y percepción verbal; percepción objetiva y memoria retentiva; imaginación representativa y memoria evocadora.

Como los autores antes citados hacen referencia al Dr. Carl Gustav Jung (citado por Von Franz, 1979) se continuó la investigación con él, quien afirma que la conciencia llega a la comprensión del mundo a través de: a) *percepción*, mediante la cual nos dice que algo existe; b) *pensamiento*, mediante el cual nos dice lo que es; c) *sentimiento*, mediante el cual nos dice si es agradable o no lo es; d) *intuición*, mediante la cual nos dice de dónde viene y a dónde va. En concordancia con lo anterior, el Dr. Jung distingue cuatro modos de pensamiento: pensamiento intuitivo (habilidades imaginativas, teóricas-abstractas, creativas y orientación al futuro); pensamiento racional (habilidad analítica, objetividad, preocupación por la justicia, sentido crítico y orientación hacia el tiempo en cuanto a conexiones del pasado al presente y de éste hacia el futuro); pensamiento emocional (comprensión por la gente, preocupación por la necesidad de afiliación, calor humano, flujo de armonía y orientación hacia el tiempo en relación con la conservación de valores del pasado); pensamiento perceptivo (agudeza en sus observaciones, memoria para los detalles y practicidad).

Habiendo tomado conciencia de que los autores hasta ahora investigados eran médicos, se hizo investigación a través del internet académico y se obtuvo información referente a las investigaciones del Dr. Roger Wolcott Sperry (1973), premio nobel de medicina en 1981; él mira al cerebro como un todo compuesto por dos hemisferios, cada uno de los cuales está integrado por conjuntos de neuronas con distintas habilidades: el hemisferio cerebral izquierdo es el encargado de las

palabras, concretiza, controla la sensación del tiempo, es analítico, numérico y lógico; el hemisferio cerebral derecho, por el contrario, reconoce las imágenes, es atemporal, intuitivo, soñador, permite que fluya el ritmo, es perceptivo y no necesita las palabras para expresarse. Teniendo en cuenta esta visión dual, en las instrucciones de interpretación del test se guía al usuario para que él sepa cuál es su hemisférico dominante. En la literatura referente al Dr. Sperry se menciona frecuentemente al Dr. Paul Maclean (1990); este autor da un paso adelante respecto del Dr. Sperry pues mira al cerebro como un todo compuesto por tres componentes: la corteza cerebral que es asiento de la inteligencia racional; el sector límbico que es asiento de la inteligencia emocional; el sector reptiliano que es asiento de la inteligencia automática de la sobrevivencia¹¹.

Hay dos autores que, a semejanza de Sperry y Maclean, establecen concordancias entre la estructura cognitiva y la estructura del cerebro; son el neuropsicólogo Dr. Ned Herman (1996), introductor del concepto “cerebro total” y la también neuropsicóloga Dra. Katherine Benziger (2.000); ellos dos tienen una descripción muy semejante de los tipos cognitivos, como se ve a continuación. Herman distingue cuatro inteligencias que se visualizan en el cuadro siguiente: experta (cortical derecho), analítica (cortical izquierdo), organizativa (límbico izquierdo), emocional (límbico derecho). Katherine Benziger distingue cuatro estilos de pensamiento: pensamiento secuencial (basal izquierdo); pensamiento analítico (frontal izquierdo); pensamiento emocional (basal derecho); pensamiento creativo (frontal derecho).

Se ha venido haciendo notar que los autores van añadiendo algo nuevo a las teorías precedentes. Pues bien, el Dr. Gardner (2.001), profesor de Harvard, identifica los siguientes 8 tipos de inteligencia, incluyendo una que no habíamos encontrado,

¹¹ Ver imágenes de “dominancias cerebrales” en la siguiente dirección http://www.google.com.co/search?hl=es&rlz=1T4SKPT_esCO422CO422&q=DOMINANCIAS%20CEREBRALES&um=1&ie=UTF-8&tbm=isch&source=og&sa=N&tab=wi&biw=1419&bih=650

la inteligencia naturista, ampliamente explicada en el documento #166 de la colección de investigación del Centro de Investigación y Documentación de España (CIDE): musical, cinético-corporal, lógico-matemática, lingüística, espacial, interpersonal, intrapersonal y naturista; esta última consiste en la habilidad para sentir, percibir, interpretar la naturaleza; si se juzga por lo que hicieron, esta inteligencia fue dominante en Mendel, Darwin, José Celestino Mutis, Jacques-Yves Cousteau, entre otros.

El Dr. David Kolb (1984), también profesor de Harvard, concibe la arquitectura cognitiva de la persona en cuatro tipos: inteligencia convergente (habilidad de resolver problemas y tomar decisiones basándose en encontrar soluciones a preguntas o problemas); inteligencia divergente (habilidad para observar situaciones concretas desde diversos puntos de vista); inteligencia asimiladora (habilidad para entender amplios rangos de información y ponerlos en una forma concisa y lógica); inteligencia ordenadora (habilidad para aprender a través de la experiencia de realizar las cosas). Dado que en el aprendizaje virtual son de vital importancia las actividades, el Dr. Kolb se convierte en una fuente de información clave para el estudiante virtual, pues el modelo de aprendizaje que él propone es a partir de actividades concretas, por lo cual se anexa un modelo de aprendizaje experiencial diseñado para el medio virtual.

Terminado este recorrido, se agrupan en el siguiente cuadro los nombres de los autores consultados y categorías muy representativas de ellos

<p>Hipócrates: pensamiento racional. Sperry: concreción, control del tiempo, control cronológico, análisis, lógica; Herman: experticia (cortical izquierdo), Katherine: pensamiento analítico (frontal izquierdo). Gardner: matemática, intrapersonalidad, naturalismo. Kolb: asimilación. Jung: racionalidad.</p>	<p>Hipócrates: pensamiento intuitivo. Sperry: imaginación, atemporalidad, intuición, ensoñación, fluidez, percepción. Herman: estrategia (cortical derecho). Katherine: creatividad (frontal derecho). Gardner: musical, cinético-corporal, lingüística, espacial, naturista. Kolb: divergente. Jung: intuición.</p>
<p>Hipócrates: pensamiento perceptivo. Sperry: controla la sensación del tiempo. Herman: organizativa (límbico izquierdo) Katherine: pensamiento secuencial (basal iz-</p>	<p>Hipócrates: pensamiento emocional; Sperry: permite que fluya el ritmo. Herman: emocional (límbico derecho). Katherine: pensamiento emocional (basal derecho). Gardner: cinético-corporal, lingüística, interpersonal, naturista. Kolb: convergente. Jung: Sentimentalidad.</p>

querido). Gardner : cinético-corporal, lógico-matemática, lingüística, intrapersonal, naturista. Kolb : acomodador. Jung : percepción.	
---	--

CONCLUSIONES. Luego de haber encontrado abundante información sobre inteligencias múltiples, el lector está en condiciones de elaborar una lista de tipos de pensamiento, la cual le puede servir como una lista de chequeo para el desarrollo personal. El autor de este trabajo aprovechó el anterior recorrido para elaborar un test que se presenta en el documento #11.

Saber pensar tiene la máxima importancia en la vida en general y en particular, tiene importancia para el autoaprendizaje, que es el tema de este trabajo. Por lo anterior, se sugieren las siguientes reglas que son fruto de una consulta a las propuestas de la Dra. Arlene Taylor (2009) y de Leonardo Davinci (citado por Michael Gelb 1999). *Atracción.* Cultivar la gracia, la ambidestreza, la condición física y el porte. *Autoesquemas.* Desarrollar y practicar habitualmente la autoestima, autodeterminación, autogestión, autocontrol. *Automotivación.* Pensar por voluntad propia y no por presión externa. *Curiosidad.* Vivir la condición de estudiante virtual con una curiosidad insaciable y con el propósito de aprender continuamente. *Decisión.* Aceptar la ambigüedad, la paradoja y la incertidumbre. *Dones Naturales.* Conocer, desarrollar y utilizar los dones naturales dominantes. *Equilibrio Cognitivo.* Mantener el equilibrio entre la ciencia y el arte, la lógica y la imaginación y pensar con todo el cerebro. *Flexibilidad.* Crear relaciones y ambientes flexibles. *Multisensorialidad.* Pensar empleando todos los sentidos, “pensar en función del cuerpo”. *Predictibilidad.* Establecer objetivos de aprendizaje cuyo logro sea predecible. *Prueba.* Poner a prueba el conocimiento llevándolo a la práctica, persistiendo en la práctica y teniendo la voluntad de aprender de los errores. *Salud.* Mantener el cuerpo sano. *Secuencialidad.* Establecer secuencias. *Sinergia.* Reconocer la interconexión de todas las cosas y de todos los fenómenos; pensar en términos de sistemas.

Nexo. En el artículo 3 del documento de Dakar también se dice que se debe suministrar una educación “que comprenda aprender a vivir con los demás y a ser “; por lo anterior, se hizo otra investigación histórica sobre autores que hayan planteado propuestas sobre “saber ser”, tema al que se dedica la sección siguiente de la cartilla.

SECCIÓN #4**RECURSOS PARA “SABER SER”**

RESUMEN. En este escrito se deja un resumen de los postulados de varios autores referentes al desarrollo de la personalidad conectiva, que se entiende aquí como aquel conjunto dinámico de características que debe tener una persona para lograr una adaptación saludable a la cultura del ciberespacio.

PALABRAS CLAVE. Personalidad conectiva.

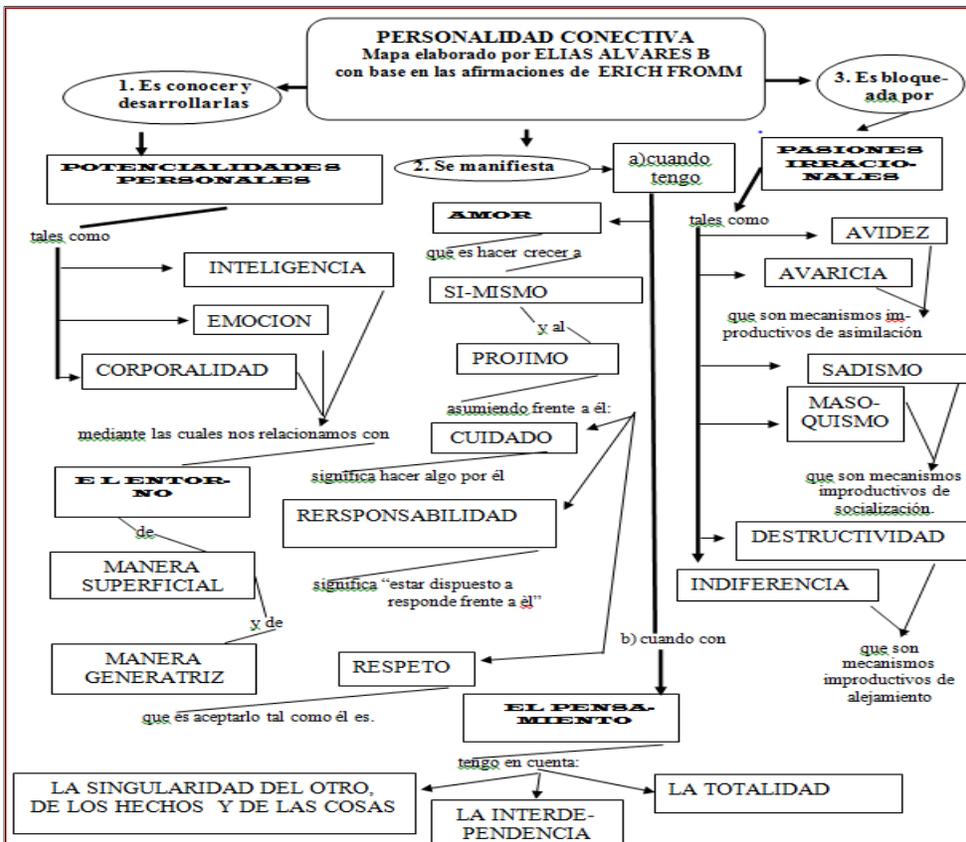
INTRODUCCIÓN. Las competencias que se deben tener para ser profesor virtual, en lo referente al rol de docencia-aprendizaje, han sido bastante elaboradas por diversos autores; pero en las competencias referentes a “saber ser dentro del entorno virtual”, hay menos desarrollo. El tamaño de esta limitación se aprecia más si se tiene en cuenta que el profesor virtual a quien va dirigido el diplomado ejercerá su rol frente a personas que sufren varias adversidades inherentes al analfabetismo, como se describió antes; Por lo anterior, se considera necesario que el profesor aprenda y aplique otros esquemas conductuales que, de alguna manera, están por diseñar y que se convierten en la razón de ser de esta parte de la investigación dedicada a autores del terreno de la psicología de la personalidad.

REVISIÓN HISTÓRICA

En Erich Fromm (1994) se encuentra una amplia descripción de la personalidad conectiva. La personalidad conectiva se manifiesta en conocer y desarrollar las potencialidades personales de orden intelectual, emocional y corporal; mediante estas tres clases de potencialidades los seres humanos se pueden relacionar con el entorno, bien sea de manera superficial o de manera generatriz. Hay relación superficial con el entorno cuando solamente se perciben sus apariencias, cuando solamente se repite lo que se ve o lo que se oye, cuando simplemente se va, se

viene y se ocupa un lugar. Hay relación generatriz cuando se le encuentra significado a las cosas, cuando se busca su procedencia, su evolución. La persona se relaciona de manera generatriz cuando agrega valor, cuando deja huella en la historia.

Hay relación generatriz entre las personas cuando ellas descubren los pensamientos, las percepciones, las intenciones, las sensaciones que se dan en su mutua relación. La conectividad personal se manifiesta cuando se tiene amor por sí mismo que, en esencia, consiste en crecer los dones o potencialidades propios, y se manifiesta también se ama al prójimo, lo cual se concreta en cuidar de él, en estar dispuesto a responder frente a él por nuestros actos; amar al prójimo es respetarlo, lo cual consiste esencialmente en aceptarlo tal como es. También se manifiesta la conectividad personal cuando con se desde el propio pensamiento se



tiene en cuenta la totalidad de las cosas, su singularidad y su interdependencia. Observando la experiencia propia y la de otros, se deduce que la conectividad personal puede

ser bloqueada por la persona misma cuando, en forma consciente o inconsciente, desarrolla actitudes irracionales como las siguientes: la avaricia que

son mecanismos improductivos de asimilación; el sadismo y masoquismo que son mecanismos improductivos de socialización; la destructividad y la indiferencia, que son mecanismos improductivos de alejamiento. En el mapa conceptual se visualiza la propuesta de Fromm.

La programación neurolingüística propone tres maneras de conexión. Anthony Robbins (1993) define tres modos de pensamiento: - pensamiento en o por imágenes que se manifiesta en el uso de palabras que expresan tamaño, color, superficie, longitud; - pensamiento kinestésico que se expresa mediante palabras que indican movimiento, vivencias olfativas o gustativas; - pensamiento lineal que se manifiesta en palabras relacionadas con sonido, acordes, tonos, ruido, silencio.

Los cibernautas dicen que la expectativa positiva es un indicador de conectividad.

Se preguntó a un cibernauta ¿cuáles son las conductas típicas de los inmigrantes nuevos al ciberespacio educativo? Él responde: “la expectativa” y recomienda estudiar el escrito de Parra y Rezonzew (2008) titulado “Cooperación, expectativa y racionamiento en dilemas sociales de recursos de gran escala”, en el cual ellos se refieren de muchas maneras a las relaciones dentro del grupo y entre grupos; es interesante saber que ellos descubrieron que cuando las personas tienen la expectativa de que un bien común está amenazado de racionamiento o escasez, entonces se solidarizan para contrarrestar esa situación amenazante. Si se aplica intencionalmente el pensamiento pragmático del que habla Hipócrates y el acomodador del que habla Kolb, a la palabra “expectativa” empleada por Parra y Rezonzew, se la puede utilizar para construir un indicador de personalidad conectiva que diga “actitud de expectativa positiva frente al futuro” (AEP). Y utilizando la inteligencia pragmática, se construyó el significado de esta frase, quedando lo siguiente: AEP consiste en tener la fe de alcanzar los objetivos, los sueños; supone diseñar lo necesario para que cada momento del futuro sea exitoso; supone imaginarse los momentos negativos del futuro y prepararse para afrontarlos; supone creer en algo, en alguien y en uno mismo; es indispensable para mantenerse conectado a la corriente del cambio.

La resiliencia indica personalidad conectiva. De alguna manera en la teoría de la calidad del servicio se tiene en cuenta la resiliencia, pues desde esa teoría se recomienda que es decisivo el acto previsorio de imaginarse momentos futuros negativos y prepararse con medidas correctivas para afrontarlos; esto mismo se puede deducir de la teoría de la resiliencia, uno de cuyos maestros es Stefan Vanistendael (1997), definida por él como “saber crecer superando los percances”.

La practicidad indica personalidad conectiva. Karl Albrecht (2008), ha escrito un libro titulado “Inteligencia Práctica”, que se puede definir, luego de leer muchas de sus páginas, como la habilidad para establecer conexión entre polaridades como lógica-intuición, racionalidad-emotividad, abstracción-concreción, divergencia-convergencia, ineficacia-eficacia.

La proactividad es conectiva. De Stephen Covey, autor de “Los 7 Hábitos de la Gente Eficaz”, se tomó la “proactividad”, que está esencialmente relacionada con la conectividad interpersonal (1989) ya que consiste en establecer el vínculo interpersonal mediante una conducta influyente en vez de con una conducta dependiente-reactiva.

Sin madurez emocional no hay conectividad. El Dr. Robert Cooper (2000), autor del libro “Inteligencia Emocional Aplicada al Liderazgo y a las Organizaciones” ofrece un test de 21 escalas de conductas para diagnosticar si la persona está en un estado óptimo, diestro, vulnerable o cauteloso de emociones. Del estudio de la obra del Dr. Cooper se deduce que la inteligencia emocional es parte de la personalidad conectiva porque, según sus investigaciones, los siguientes indicadores reflejan inteligencia emocional: conciencia de las emociones de otros y conciencia de las conexiones interpersonales.

La tangencia interpersonal es indicador de personalidad conectiva. El Dr. Wayne Dyer (1986), psicoterapeuta y escritor, en su libro “El cielo es el límite” explica que

un tipo de pensamiento es el holístico-totalizador, propio para construir vértices, tangencias, adyacencias, sinergias, razón por la cual se tomó como otro indicador de personalidad conectiva.

Hacer vínculos entre los aprendizajes es indicador de personalidad conectiva. En el proceso de aprendizaje puede haber cercanía o lejanía entre la idea y la práctica, entre un aprendizaje y otros. Robert Gagné, (citado por Albert Sangrá y otros, 2009) plantea que el objeto de aprendizaje se introyecta a través de 8 etapas: percibiéndolo, esperando aprender algo de él, codificándolo, almacenándolo, reteniéndolo, recordándolo, transfiriéndolo a la práctica, usándolo para nuevas experiencias, vinculándolo con otros aprendizajes para incrementar la sabiduría; este último factor se analizó y se tomó como indicador de personalidad conectiva.

Conclusión. Hay suficiente acervo de ideas y principios para construir un proyecto personal de desarrollo de conductas conectivas, que sean aptas para la adaptación saludable al entorno virtual. El recorrido histórico que se ha realizado permite proponer las siguientes categorías para el proyecto de vida sugerido: actitud positiva, actitud resiliente, actitud de expectativa positiva, madurez emocional, pensamiento conecto. Para apoyar ese proyecto se elaboró un test de “personalidad conectiva” que se incluye en el documento #12.

Nexo. Hasta esta parte de la cartilla se han descrito tres temas: el problema a afrontar, la estrategia de GRUP-AVAPI para apoyar a EPT y los fundamentos conceptuales para saber pensar y saber ser; queda un tercer saber, que es el relacionado con el aprendizaje, que se ha elegido para la sección siguiente de la cartilla.

SECCIÓN # 5**RECURSOS PARA “SABER APRENDER”:
DISEÑO INSTRUCCIONAL DIPLOMADO AUTODIRIGIDO SOBRE E-LEARNING.**

RESUMEN. En esta quinta parte de la cartilla se propone el diseño instruccional para un diplomado de e-learning, destinado a profesores filántropos interesados en trasladar su rol al medio virtual, para alfabetizar desde allí, en concordancia con el propósito de EPT, expuesto en el artículo 8x del documento de Dakar que dice: “aprovechar las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para contribuir al logro de los objetivos de la educación para todos”.

PALABRAS CLAVE. Diseño instruccional, TIC, autoaprendizaje, pensamiento intencional, inmigración digital, profesor virtual.

INTRODUCCIÓN. Al diseñar este diplomado, que propone un cambio de docente presencial a docente virtual, se tuvo en cuenta la “teoría del campo de fuerzas” de Kurt Lewin (1951), según la cual en un proceso de cambio se dan las fuerzas positivas y las fuerzas negativas; las unas impulsan el proceso de cambio y las otras lo restringen, las cuales se vuelven a mencionar con el fin de mantener la atención en el compromiso adoptado.

Fuerzas negativas dentro del proceso de transición a la docencia virtual.

Fuerzas negativas globales. El analfabetismo de la humanidad, de acuerdo a estadísticas de la UNESCO, expuestas en el documento “Marco de Acción de Dakar”, emitido por los asistentes al Congreso Mundial para la Educación (Dakar, año 2000), ascendía a 115 millones de niños y 880 millones de adultos analfabetas; la

gravedad de este problema se visualiza más realmente cuando se tiene en cuenta que el analfabetismo acarrea ignorancia, ésta acarrea desempleo, éste acarrea hambre, ésta acarrea enfermedad; y la cadena de problemas se sigue descubriendo si se sigue el análisis.

Fuerzas negativas del sector educativo presencial. Es cierto que cada día son más las instituciones de educación presencial cuyos procesos reciben la certificación de calidad, pero también es cierto que muchas de ellas, aunque estén certificadas, no tienen la cultura de la calidad. La interactividad entre estudiante-contenido-profesor se realiza casi exclusivamente en el momento de las clases. En la mayoría de los casos la entrega de materiales de estudio sigue siendo en medios físicos. Los procesos formativos presenciales tienen muchas limitaciones en cuanto a la disponibilidad de espacios para hacer productivos y efectivos los procesos de docencia-aprendizaje. En la docencia presencial el profesor se comunica casi exclusivamente por el canal auditivo (hablar). En todo el mundo, en unos lugares más que en otros, hay muchos prejuicios y resistencias frente al e-learning. El entorno presencial de docencia-aprendizaje es insuficiente para atender la demanda de educación de la humanidad; mientras esto es así, el entorno virtual de educación sigue con espacios gigantes desaprovechados.

Fuerzas positivas dentro del proceso de transición a la docencia virtual.

Fuerzas positivas globales relacionadas directa o indirectamente con el sector educativo. Existe el Convenio de Berna (1993), que regula los derechos de propiedad intelectual, extensible al conocimiento depositado en internet. Existe el proyecto Educación Para Todos promovido por la UNESCO. Existe legislación que regula el internet, destacándose la legislación de la Comunidad Europea, la de México, la de Estados Unidos, la de Argentina, entre otras. Existe experiencia respetable sobre e-learning, representada especialmente en el sector universitario, pudiéndose destacar, entre otras, la Universitat Oberta de Catalunya (España), la Universidad Autónoma de Bucaramanga (Colombia), el Instituto Tecnológico de Monterrey (México), todas las cuales comparten material didáctico a través de internet.

Fuerzas positivas del sector educativo virtual. Como se mencionó antes, desde hace más de 15 años existen experiencias concretas sobre educación virtual que permiten destacar algunos de los aspectos positivos del e-learning. El profesor y el estudiante virtual saben la manera de evaluar la calidad de los website. La estandarización de las plataformas del e-learning conduce y obliga a la calidad del proceso docencia aprendizaje. El profesor y el estudiante virtual dominan estrategias para un aprendizaje de alto grado, es decir, más allá de simplemente recibir, recordar o comprender información; el más alto grado es saber poner en práctica el conocimiento. El medio virtual hace posible entregar, procesar y portar inmensas cantidades de información pertinente a objetivos específicos. El profesor y el estudiante disfrutan de la globalidad del mundo virtual y saben descubrir nuevas y rentables oportunidades para el progreso y la sobrevivencia; interactúan en debates con el fin de construir conocimiento; descubren la verdad del e-learning y la causa de los prejuicios frente a los ambientes virtuales de aprendizaje.

Acciones para contrarrestar las fuerzas negativas y para maximizar las fuerzas positivas.

“Buenas prácticas”. Fruto de un análisis de las “buenas prácticas” de las personas o entidades con tradición en e-learning, es el siguiente listado de acciones que podrá realizar la persona que haya realizado el entrenamiento que se está proponiendo. > Utilizar herramientas para el aprendizaje colaborativo. > Concluir, predecir, resolver, criticar, fundamentar los procesos de e-learning. > Construir conocimiento referente a e-learning. > Interactuar con/entre el trío contenido-estudiante-profesor, dentro del ambiente virtual de aprendizaje (AVA). > Realizar “benchmarking educativo” sobre/por website de e-learning. > Estructurar contextos formativos, adaptándolos a las características del AVA. > Esquematizar y reorganizar ideas referentes a e-learning. > Construir conceptos, herramientas y estrategias para implantar, mantener, evaluar y mejorar la calidad de los procesos de la docencia-aprendizaje en el ambiente virtual de aprendizaje (AVA). Orientación a la

satisfacción del usuario. > Imaginar situaciones referentes a e-learning. > Establecer relaciones entre los contenidos a través del hipertexto. > Diseñar y dirigir proceso de aprendizaje basándose en las diferentes teorías de la educación a distancia apoyada en TIC. > Construir procesos de aprendizaje según la secuencia de los modelos de diseño instruccional. > Organizar ideas y acciones según los siguientes criterios: causa-efecto, proceso, temporalidad, jerarquía, tamaño, cantidad dentro del ambiente virtual de aprendizaje. > Iniciar y clausurar de manera empoderadora eventos de e-learning. > Conocer y aplicar adecuadamente el poder alentador de la palabra escrita en el email, de tal manera que supla la ausencia del lenguaje gestual que es inmensamente rico y que está ausente del medio virtual. > Conocer el contexto sociofamiliar de otros estudiantes y tener en cuenta la manera en que este ambiente favorece o perjudica su proceso de aprendizaje.

Registro de oportunidades de aprendizaje. Durante el proceso de aprendizaje puede suceder que haya términos que no se expliquen; para estos casos se recomienda el siguiente proceso: a) tomar nota de los temas que hay en el texto estudiado y que son ignorados por el estudiante; b) buscar una página de internet en la cual se explique el tema que se desconoce; c) autocalificar, utilizando una escala de 1 a 10, el grado de ignorancia que el estudiante tiene; d) elaborar un plan de estudio para asimilar el tema desconocido; e) fijarse fecha para iniciar y para terminar el estudio sobre el tema; f) llevar un registro en computador sobre trabajos especiales realizados en este proceso.

Guías de aprendizaje desde diferentes tipos de inteligencia. En cada uno de los nueve módulos de este diplomado se sugiere aprender con determinado tipo de inteligencia; además, cada uno de los 23 documentos que contiene el material didáctico va encabezado con otras guías para asimilar el conocimiento.

Recopilación de temas para la alfabetización. Se sugiere al profesor que cursa este diplomado autodirigido, que desde el principio vaya haciendo un inventario de temas para la alfabetización, siguiendo una metodología como la siguiente: anotar aquellos temas que le parecen pertinentes para un programa de alfabetización; describir las características de las personas a las cuales les ofrecería un proceso educativo sobre esos temas.

Autoevaluación. Siendo la autoevaluación uno de los pasos indispensable para lograr un buen aprendizaje, en cada módulo se sugiere al estudiante que se evalúe según un formato disponible en la cartilla.

Pertinencia de la temática. La temática elegida para este diplomado es fruto del estudio detallado del “marco de acción de DAKAR” y de otro estudio que se realizó sobre autores que ofrecen soluciones para el problema abordado en este trabajo. Los temas son los siguientes: Doc. #1. Documento de Dakar. Doc. #2. Estructura de GRUP-AVAPI. Doc. #3. Estructura de Virtaula. Doc. #4. Formato para la evaluación del autoaprendizaje. Doc. #5. Glosario del e-learning. Doc. #6. Desarrollo de las competencias del profesor virtual. Doc. #7. Ética en internet. Doc. #8. Benchmarking educativo. Doc. #9. Inducción heurística al ciberespacio. Doc. #10. Ventajas del e-learning. Doc. #11. Test de dominancias cerebrales de Elías Álvarez Bueno. Doc. #12. Test de personalidad de Elías Álvarez Bueno. Doc. #13. Teorías de educación a distancia. Doc. #14. Guía para la elaboración de mapas mentales. Doc. #15. Aprendizaje conectivo constructivista. Doc. #16. El caso de Rafa. Doc. #17. Modelos de diseño instruccional. Doc. #18. Metodología para aprendizaje colaborativo a través del debate. Doc. #19. Estrategia de implantación de la calidad. Doc. #20. Investigación constructivista sobre calidad. Doc. #21. Componentes del sistema integral de calidad en e-learning. Doc. #22. Indicadores de calidad de una página de internet. Doc. #23. Guías para aprender desde diferentes tipos de inteligencia.

DESARROLLO DEL DIPLOMADO. Administrador del diplomado: GRUP-AVAPI. **Destinatarios:** profesores filántropos interesados en contribuir a la alfabetización de la humanidad desde el medio virtual. **Objetivo general.** Al final del diplomado autodirigido, el estudiante estará en capacidad de hacer un diseño de autoaprendizaje virtual con pensamiento intencional, sobre algún tema contemporáneo, de interés para un grupo humano específico, que tenga dificultades para acceder a la educación sobre ese tema.

Módulo 1. Estructura GRUP-AVAPI. Objetivo específico. Obtener una visión clara y contextualizada sobre las posibilidades de alfabetización a través de una agrupación como GRUP-AVAPI. Este objetivo contribuye al propósito de UNESCO expuesto en el documento de (Dakar, arts. 7x, 2, 3, 4, 8, 16, 20, 21). Contenidos. Relación entre el proyecto GRUP-AVAPI y el proyecto “Educación Para Todos”, de la UNESCO. Estructura estratégica de GRUP-AVAPI: misión, visión, valores. Estructura funcional de GRUP-AVAPI: administración, normatividad, posicionamiento del proyecto, respaldo institucional. Código de normas para el funcionamiento de GRUP-AVAPI: normas referentes a la colaboratividad, a comunicación, a concertación, a control. Tabla para evaluar el funcionamiento de GRUP-AVAPI. Ambientación para el aprendizaje. Escriba en su buscador preferido “marco de acción de Dakar”; una vez llegue allí, revise libros, o videos, o noticias sobre este tema; dedique 15 minutos, por lo menos. Aprendizaje con pensamiento crítico. Procese el documento de Dakar de la siguiente manera: problema, causas, síntomas, soluciones. Procese el documento sobre GRUP-AVAPI de la siguiente manera: opine bien sea aprobando o desaprobando, opine sobre la viabilidad, exponga modificaciones, exponga lo que aprobaría totalmente y diga las razones de adhesión total, diga por qué ese documento es de calidad, compárelo con el documento de Virtaula¹² y exponga fortalezas y debilidades de cada documento. Actividad con multimedia. Abra un lugar en VOXOPOP¹³, a su nombre, para que pueda intercambiar de viva voz con otras personas interesadas en “Educación Para Todos”.

Módulo 2. Estructura de la inmigración digital. Objetivo específico. Ofrecer un diseño estratégico para incrementar la inmigración al ciberespacio, con dos fines: reducir el analfabetismo digital e incrementar el índice de alfabetización

¹²Virtaula es el departamento de educación virtual de la entidad financiera española llamada CAIXA, que está ubicada en el tercer lugar de la lista de las entidades financieras más grandes de España. Ver información sobre Virtaula en <http://www.elearningworkshops.com/modules.php?name=News&file=article&sid=393>

¹³ VOXOPOP es una aplicación que permite realizar foros hablados. En la siguiente página hay un tutorial para instalarlo <http://www.calameo.com/books/0004057698ed336bea4e7>

propuesto por la UNESCO. Este módulo contribuye a la disminución de: analfabetismo, discriminación entre los géneros, desigualdad de condiciones para acceder a la educación, carencia de recursos (Dakar Arts. 5, 7iii, 8ii, 8v, 9, 16, 17).

Conceptos clave: inmigración digital, ciudadano digital, competencias, benchmarking, ciberespacio, dilemas. Contenidos. Inducción lingüística: glosario del e-learning. Clasificación del glosario según las categorías: insumo, técnica, método, actor, medio ambiente. Inducción al desarrollo de las competencias: desarrollo de las competencias a través de diferentes tipos de inteligencia. Inducción ética: implicaciones éticas del e-learning. Benchmarking educativo: definición, metodología, beneficios. Inducción heurística al ciberespacio: descripción de los dilemas del e-learning, métodos para afrontarlos. Ambientación para el aprendizaje. Escriba en su buscador preferido “inmigración digital”; una vez llegue allí, revise imágenes, o libros, o videos, o noticias sobre este tema; dedique 15 minutos, por lo menos. Vaya a la página siguiente para concentrarse en el tema; allí encuentra un video didáctico:

<http://www.youtube.com/watch?v=88tYmK6EhQc&feature=related>

Aprendizaje con pensamiento pragmático. “Estudie los documentos”. “Glosario del e-learning”, “Desarrollo de las competencias del profesor virtual. “ Ética en internet”. “Benchmarking educativo”. “Inducción heurística al ciberespacio”. “Ventajas del e-learning”; estúdielos en el orden que quiera; luego de estudiarlos procéselos con pensamiento pragmático, es decir, concéntrese en aquellos temas que le sirvan para satisfacer alguna necesidad concreta que usted tiene en este momento; respóndase a usted mismo ¿por qué le sirve?, ¿para qué le sirve?, ¿cómo lo va a llevar a la práctica de manera que le sirva? Recuerde elegir temas de cada documento. Continúe con los temas que le resultaron útiles, con el fin de profundizar en ellos; elija uno de esos temas para construir con él un mapa conceptual; si no sabe construir mapas conceptuales, estudie esta técnica yendo a la página <http://www.muieresdeempresa.com/management/080703-mind-mapping-mejores-recursos.asp>. Si necesita mayor información sobre el tema elegido, búsquela en internet a través de uno de los buscadores; cuando haya terminado el mapa conceptual, compártalo

con amigos, a través de [wikis](#)¹⁴, de [blogs](#)¹⁵ o de [foros electrónicos](#)¹⁶ http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec17/brito_16a.htm. Si usted continúa utilizando el pensamiento pragmático en esta etapa inicial, se puede preguntar ¿cuáles son los beneficios que yo puedo obtener del e-learning?. Para encontrar respuestas a este interrogante, puede hacer dos cosas, entre otras: 1) volver a ver el video de la etapa de “ambientación”; 2) estudiar el documento “beneficios del e-learning”; 3) estudiar el documento sobre benchmarking educativo. Actividad con multimedia. Elabore un escrito de una página sobre uno de los temas que haya despertado su interés; elija 10 palabras de su escrito y hágalas hipervínculo a algún lugar de internet donde se trate ese tema.

Módulo 3. Estructura de la inteligencia humana. Objetivo específico: Obtener una visión del potencial intelectual como el recurso rector e imprescindible de toda actividad humana y, en particular, del proceso de aprendizaje autónomo. Este módulo contribuye al propósito 7iii de UNESCO expuesto en el documento de Dakar, referente a enseñar a las personas a aprender. Material didáctico. Ideas clave: filantropía intelectual, productividad intelectual, inteligencias múltiples, dominancias cerebrales, intencionalidad. Contenidos. Inteligencia: diagnóstico de las inteligencias propias, autoconocimiento, aprendizaje autónomo y autodesarrollo. Test de personalidad: aplicación e interpretación. Aprendizaje intencional: intencionalidad, guías para aprender desde diferentes tipos de inteligencia. Bibliografía. Ambientación para el aprendizaje. Vaya a la siguiente dirección http://www.yorku.ca/aviseu/espa_ponencialC_content.html ; una vez llegue allí, estudie el escrito; luego de leerlo, escriba en su libro de notas los conceptos nuevos que allí haya encontrado. Aprendizaje con pensamiento secuencial: 1) lea las instrucciones para responder el cuestionario; 2) respóndalo; 3)

¹⁴ Wiki es una página web que permite ser editada por una persona o por varias, según ellas lo decidan. Ver tutorial en <http://www.slideshare.net/carlosdiez63/wiki-tutorial>

¹⁵ Blog es una página Web que puede ser creada libremente y permite interacción escrita, montaje de textos e imágenes. En la siguiente página se puede encontrar un tutorial para crear un Blog <http://www.youtube.com/watch?v=tbTwQvDs2EY>

¹⁶Ver sobre esta otra herramienta para comunicación escrita en http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec17/brito_16a.htm

lea las instrucciones para interpretarlo; 4) interprételo; 5) elija tres tipos de pensamiento que va a practicar en esta semana; 6) vaya a internet y consulte sobre esos tres tipos de pensamiento; 7) practique esos tipos de pensamiento. Actividad con multimedia. Busque tres videos en internet que traten sobre inteligencias múltiples; elabore un resumen de esos tres videos.

Módulo 4. Estructura de la personalidad conectiva. Objetivo específico. Obtener una visión de copertenencia entre personalidad conectiva y aprendizaje virtual autónomo. Este módulo contribuye al propósito 7iii de UNESCO expuesto en el documento de Dakar, referente a enseñar a las personas a “saber vivir”. Idea clave: personalidad conectiva. Contenidos. Personalidad: definición, indicadores de madurez de personalidad. Componentes de la personalidad conectiva: conectividad, desvictimización, resiliencia, proactividad, expectativa positiva, pensamiento conectivo, actitud positiva. Desarrollo de la personalidad conectiva: diagnóstico, desarrollo. Relación entre e-learning y personalidad conectiva. Ambientación para el aprendizaje. Vaya a la siguiente página: <http://trabajocolaborativoenred.wordpress.com/2010/05/28/%C2%BF lideres-transformacionales-versus-lideres-conectivos/> ; lea el escrito que le aparece y, al final, escriba algún comentario. Dedique 15 minutos, por lo menos. Aprendizaje con pensamiento comunicador: haga una lista de aquellas preguntas que se refieren a inteligencia emocional; diga cuáles símbolos utilizaría para ilustrar una exposición que usted haría ante un auditorio de personas que son altamente emotivas. Actividad con multimedia. Vaya a la siguiente página para practicar con un software y, a la vez, para divertirse. <http://www.juegos.com/juego/Dibujo-magnetico.html>

Módulo 5. Estructura del aprendizaje autónomo. Objetivo específico. Describir los componentes esenciales de las teorías de educación a distancia. Este módulo contribuye al propósito 7iii de UNESCO expuesto en el documento de Dakar, referente a enseñar a las personas a aprender. Palabras clave. Educación a distancia. Autoestudio. Contenidos. Educación a distancia: autores, des-

cripción de cada teoría, ventajas y desventajas. Diseño de la calidad del aprendizaje a la luz de las teorías de Educación a Distancia. Componentes del proceso docencia-aprendizaje a la luz de las teorías de educación a distancia. Ampliación de la cobertura educativa a través de la educación a distancia. Ambientación para el aprendizaje. Escriba en su buscador preferido “aprendizaje autónomo”; una vez llegue allí, revise imágenes, o libros, o videos, o noticias sobre este tema; dedique 15 minutos, por lo menos. Aprendizaje con pensamiento holístico. Elabore un mapa mental con ocho conceptos que a usted le resulten interesantes del documento sobre teorías de educación a distancia. Antes de hacer esta actividad, tenga bien clara la diferencia entre mapa conceptual y mapa mental. Practicar con multimedia. Practique con “captura de pantalla”; esta herramienta es de gran utilidad; vaya a la siguiente página <http://www.softonic.com/s/capturar-pantalla>

Módulo 6. Estructura del aprendizaje constructivista de corte conectivista.

Objetivo específico: Ofrecer ideas, descripción de actitudes y procedimientos de comprobada eficacia para aprender y para construir conocimiento en el medio virtual de manera autónoma. Este módulo contribuye al propósito de UNESCO, consignado en el documento de Dakar, artículos 2, 4, 9, 12, 15, 16, referentes al trabajo colaborativo. Ideas clave: e-learning, interactividad, constructivismo, aprendizaje colaborativo, TIC, ayuda pedagógica. Contenidos. Conectivismo: autores defensores, autores que objetan el conectivismo, principios, guías para poner en práctica los principios, cifras reveladoras del auge. Teoría constructivista del aprendizaje: constructivismo individual y constructivismo social, autores, principios. Constructivismo social: autores y principios. Ayuda pedagógica: autores, forma de practicarla. Cifras reveladoras del auge del constructivismo y del conectivismo. Ambientación para el aprendizaje. Escriba en su buscador preferido “aprendizaje conectivista”; una vez llegue allí, revise imágenes, o libros, o videos, o noticias sobre este tema; dedique 15 minutos, por lo menos. Aprendizaje con pensamiento analítico. Haga un listado de cuatro semejanzas y de dos diferencias entre conectivismo y constructivismo. De entre los autores

opositores del conectivismo, ¿cuál es, según usted, el más opositor?. Práctica con multimedia. Haga una presentación en power point sobre algunos temas de este módulo; agréguele comentarios hablados por usted mismo; si no domina esta herramienta, vaya a la siguiente página para acceder a un tutorial sobre Power Point <http://www.tutorialesenlared.com/categoria25.html>

Módulo 7. Estructura de los modelos de diseño instruccional. Objetivo específico: Ofrecer guías prácticas para diseñar cursos, seminarios, talleres de formación. Este módulo contribuye a suministrar educación reconocida (Dakar 7vi) y educación mensurable (Dakar 7vi). Ideas clave: diseño instruccional, modelos de diseño, escalabilidad, reusabilidad. Contenidos. Naturaleza de los modelos de diseño instruccional. (= MDI). Variedad, importancia, beneficios de los modelos de diseño instruccional. Revisión de casos de aplicación de modelos instruccionales para descubrir su estructura en la práctica. Práctica con los MDI (= modelos de diseño instruccional). Ambientación para el aprendizaje. Escriba en su buscador preferido “diseño instruccional”; una vez llegue allí, revise imágenes, o libros, o videos, o noticias sobre este tema; dedique 15 minutos, por lo menos. Aprendizaje con pensamiento creativo. ¿Cuáles ideas se apartan de lo habitual?, ¿Cuál idea se refiere a emprender algo nuevo?, ¿Se mencionan retos con sus respectivas soluciones?, ¿Se menciona y describe alguna evidencia de recursividad?, ¿Cuáles indicadores de flexibilidad de pensamiento se pueden encontrar en los documentos?, ¿Se menciona el cambio de pensamiento de alguien?, ¿Hay análisis del tema en sus diversas dimensiones?, ¿Hay alguna referencia a las actitudes decisión, voluntad fuerte, resolución?, ¿Hay alguna idea sobre autoestima?, ¿cuál?. Aplique este cuestionario a los documentos que contienen el caso de Rafa y el documento de Dakar. Práctica con multimedia. Si no tiene cuenta en Skype, ábrala y dialogue con otras personas que estén interesadas en el tema de este módulo.

Módulo 8. Estructura del debate conectivo- constructivista. Objetivo específico: Aprender a construir conocimiento de manera colaborativa en el ambiente virtual de aprendizaje (AVA), mediante el debate. Este módulo contribuye a suministrar educación reconocida (Dakar 7vi) y educación mensurable (Dakar 7vi). Palabras clave. Control, inclusión, relaciones interpersonales, análisis, enfoque, contextualidad. *Control.* Comportamiento orientado a estimular la intervención de todos los debatientes, de manera que expresen lo que sienten y piensan pero dentro de los límites del tema propuesto. *Inclusión.* Comportamientos que contribuyen a que todos se sientan parte del debate, a que haya empalme entre todos, a que no haya rechazos de unos hacia otros. *Relaciones interpersonales.* Conductas tendientes a despertar, mantener e incrementar el entrelazamiento amigable: sinergia, simpatía, empatía entre los debatientes. *Análisis.* Conductas tendientes a que los debatientes, individual y colegiadamente, descompongan los conceptos y los jerarquicen. *Síntesis.* Comportamientos orientados a que el grupo mire a la esencia, a que el grupo precise, resuma. *Enfoque.* Comportamientos tendientes a que todas las intervenciones de los debatientes sean afluentes de los objetivos prefijados para el debate. *Contextualidad.* Comportamientos tendientes a buscar propuestas que encajen en determinados medios socioculturales; tendientes a evitar debates etéreos; tendientes a preservar la congruencia entre pasado, presente y futuro. Ambientación para el aprendizaje. Escriba en su buscador preferido “debate constructivista”; una vez llegue allí, revise imágenes, o libros, o videos, o noticias sobre este tema; dedique 15 minutos, por lo menos. Aprendizaje intuitivo: lea los subtítulos del documento “Metodología para aprendizaje colaborativo a través del debate”; para un subtítulo (el que usted quiera) elija un fondo musical adecuado para ambientar una conferencia sobre ese tema; elija otro subtítulo y para los mismos fines elija una imagen artística; para un tercer subtítulo imagínese una dramatización con sus respectivos personajes: escriba esa dramatización. Práctica con multimedia. Baje música del internet utilizando un programa como Ares. Baje la música que desee; este es un momento de descanso.

Módulo 9. Estructura de la calidad en e-learning. Objetivo específico: Incorporar las TIC de acuerdo a un plan estratégico cuyos componentes cumplan rigurosamente indicadores de calidad. Este módulo contribuye a suministrar educación reconocida (Dakar 7vi) y educación mensurable (Dakar 7vi). Contenidos. Indicadores de calidad de una página de internet. Indicadores de calidad del proceso docente. Indicadores de calidad del profesor. Indicadores de calidad del estudiante. Indicadores de calidad de la significatividad. Fórmula para ser un buen estudiante. Construcción de tablas para evaluar la calidad de las páginas web. Aprendizaje con pensamiento experto. Vaya a la siguiente dirección para repasar conceptos básicos de calidad. <http://www.youtube.com/watch?v=RA83srCkAek>. Diseñe una tabla de indicadores de calidad del e-learning, partiendo de los documentos “Estrategia de implantación de la calidad”. “Investigación constructivista sobre calidad”. “Componentes del sistema integral de calidad”. Práctica con Multimedia. Utilizando algún capturador de pantalla, vaya a varios lugares que traten sobre calidad del e-learning y capture pantallas que le llamen la atención.

Nexo. En esta sección que se acaba de estudiar el diseño instruccional de todo el diplomado; ahora viene lo que se denomina “desarrollo del diseño” que consiste en la producción didáctica de cada uno de los temas.

SECCIÓN #6**MATERIALES DIDÁCTICOS PARA EL DIPLOMADO AUTODIRIGIDO SOBRE E-LEARNING**

RESUMEN. En esta sección #6, la última de la cartilla, se encuentra material didáctico para el autoaprendizaje del e-learning, con destino a los profesores que han decidido trasladar su rol al medio virtual. Este material es el desarrollo del diseño instruccional del diplomado, que integra la anterior sección. No es el único material, pues en el mismo diseño instruccional se incluyeron vínculos a documentos de la red. Las guías de este material fueron elaboradas según diferentes esquemas de pensamiento, con el fin de facilitar el aprendizaje multicognitivo. En la sección anterior, la #5, se encuentra el diseño instruccional a través del cual se establece la debida congruencia entre los materiales didácticos, los objetivos de EPT y los objetivos del diplomado. Se incluye abundante referencia a sitios de internet que contienen información para cada módulo, habiendo preferido información proveniente de: universidades, tesis de maestrías o doctorados, entidades gubernamentales, asociaciones de profesionales, grupos de consultores, grupos de investigadores. Cada uno de los 23 documentos tiene coherencia con todos y cada uno tiene un diseño instruccional propio que permite su aprendizaje sin dependencia de los otros documentos.

PALABRAS CLAVE. Autoaprendizaje, autoevaluación, guía didáctica.

OBJETOS DE APRENDIZAJE DE "DA/E-L/PI"	
MÓDULOS	MATERIAL DIDÁCTICO
MÓDULO 1. ESTRUCTURA GRUP-AVAPI.	DOC. # 1. DOCUMENTO DE DAKAR.
	DOC. # 2. ESTRUCTURA DE GRUP-AVAPI.
	DOC. # 3. ESTRUCTURA DE VIRTUALA.
	DOC. # 4. FORMATO PARA LA EVALUACIÓN.
	DOC. # 5. GLOSARIO DEL E-LEARNING.

MÓDULO 2. ESTRUCTURA DE LA INMIGRACIÓN DIGITAL.	DOC. # 6. DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROFESOR VIRTUAL.
	DOC. # 7. ÉTICA EN INTERNET.
	DOC. # 8. BENCHMARKING EDUCATIVO.
	DOC. # 9. INDUCCIÓN HEURÍSTICA AL CIBERESPACIO.
	DOC. # 10. VENTAJAS DEL E-LEARNING.
MÓDULO 3. ESTRUCTURA DE LA INTELIGENCIA HUMANA.	DOC. # 11. TEST DE INTELIGENCIA DE ELÍAS ÁLVAREZ BUENO.
MÓDULO 4. ESTRUCTURA DE LA PERSONALIDAD CONECTIVA.	DOC. # 12. TEST DE PERSONALIDAD DE ELÍAS ÁLVAREZ BUENO.
MÓDULO 5. ESTRUCTURA DEL APRENDIZAJE AUTÓNOMO.	DOC. # 13. TEORÍAS DE EDUCACIÓN A DISTANCIA.
	DOC. # 14. GUÍA PARA LA ELABORACIÓN DE MAPAS MENTALES.
MÓDULO 6. ESTRUCTURA DEL APRENDIZAJE CONSTRUCTIVISTA DE CORTE CONECTIVISTA.	DOC. # 15. APRENDIZAJE CONECTIVO CONSTRUCTIVISTA.
	DOC. # 16. EL CASO DE RAFA.
MÓDULO 7. ESTRUCTURA DE LOS MODELOS DE DISEÑO INSTRUCCIONAL.	DOC. # 17. MODELOS DE DISEÑO INSTRUCCIONAL.
MÓDULO 8. ESTRUCTURA DEL DEBATE COLECTIVO- CONSTRUCTIVISTA.	DOC. # 18. METODOLOGÍA PARA APRENDIZAJE COLABORATIVO A TRAVÉS DEL DEBATE.
MÓDULO 9. ESTRUCTURA DE LA CALIDAD EN E-LEARNING.	DOC. # 19. ESTRATEGIA DE IMPLANTACIÓN DE LA CALIDAD.
	DOC. # 20. INVESTIGACIÓN CONSTRUCTIVISTA SOBRE CALIDAD.
	DOC. # 21. COMPONENTES DEL SISTEMA INTEGRAL DE CALIDAD EN E-LEARNING.
	DOC. # 22. INDICADORES DE CALIDAD DE UNA PÁGINA DE INTERNET.
	DOC. # 23. GUÍAS PARA APRENDER DESDE DIFERENTES TIPOS DE INTELIGENCIA.

Nexo. Las tres lecciones siguientes sirven para para identificar el *macroentorno del aprendizaje* que se emprende en este momento. Se estudiarán tres componentes del macroentorno: a) el marco de acción de Dakar, b) la estructura del “grupo promotor del autoaprendizaje virtual del e-learning” y c) la estructura de un grupo modelo de aprendizaje virtual. A esta triple estructura se le identificarán con el con el nombre “*estructura estratégica DaGaVir*”

RESUMEN. El proceso de aprendizaje que se propone en este documento lleva a dos logros: 1) conocer los orígenes, principios y objetivos del proyecto Educación Para Todos y 2) descubrir la copertenencia entre EPT y el diplomado.

PALABRAS CLAVE. Alfabetización, Dakar, copertenencia, ADDIE, EPT. 6R

INTRODUCCIÓN. Al proceso sugerido para el aprendizaje intencional de este documento se le asigna el nombre de **las 4R**, consistente en: a) Recoger información relacionada con EPT, b) resolver preguntas relacionadas con el origen, componentes y finalidades de EPT, c) Revisar el diseño instruccional del diplomado, d) Relacionar el diplomado con EPT.

PROCESO DE APRENDIZAJE.

Recoger información sobre el proyecto Educación Para Todos (EPT). **1) traer** el documento de Dakar que se encuentra en http://www.unesco.org/education/efa/ed_for_all/Marco_accion_Dakar.doc.

2) ver el informe de seguimiento 2011 del analfabetismo y de EPT (=Educación Para Todos) <http://unesdoc.unesco.org/images/0019/001911/191186s.pdf> **3) ver** la descripción del acuerdo entre Google y la UNESCO que permitirá visitar virtualmente varios sitios del Patrimonio Mundial http://portal.unesco.org/culture/es/ev.php-URL_ID=40176&URL_DO=DO_PRINTPAGE&URL_SECTION=201.html

1.3 Unirse. **Vaya** a esta página para ver el proyecto de alfabetización entre Google y UNESCO <http://www.google.com/intl/es/literacy/scholar.html>

Resolver las siguientes preguntas referentes a EPT, teniendo en cuenta los documentos de Dakar y el de seguimiento. ¿En cuáles acontecimientos se pone más in-

terés?. Si usted fuera el encargado del registro estadístico del proceso de alfabetización, ¿cuáles variables incluiría para ese registro?, ¿Cuáles son las 3 preguntas centrales que intentan resolver los autores del documento?, ¿Qué principios relevantes se citan o se dan por supuestos?, ¿Cuáles datos estadísticos tienen estrecha relación con este diplomado?, ¿Se mencionan transformaciones benéficas y/o perjudiciales?, ¿Se formulan juicios de valor?, ¿cuáles son esos juicios?, ¿Se proponen soluciones efectivas respecto de formar profesores para/en el e.learning?.

Revisar el diseño instruccional del diplomado que se encuentra en la sección # 5 de la cartilla.

Relacionar. En las siguientes preguntas y respuestas se establece la relación entre el “Diplomado autodirigido sobre e-learning” y los objetivos y principios de EPT. Se sugiere que el estudiante vaya al documento de seguimiento de EPT y compruebe que allí están los planteamientos que se transcriben aquí.

¿Tiene razón de ser esta cartilla o libro?: 1) “Consolidar duraderamente la paz exige también la presencia de profesionales y organismos entregados a la tarea de crear capacidades y suministrar apoyo técnico en toda una serie de ámbitos, desde la elaboración de currículos y la concepción de libros de texto hasta la formación de docentes”. 2) Un 17% de la población adulta del mundo –esto es, 796 millones de personas siguen sin poseer competencias básicas en lectura, escritura y aritmética. Dos tercios aproximadamente de esas personas son mujeres”.

¿Por qué se proponen tres lecciones sobre calidad en este diplomado?: “La calidad de la educación se sigue situando a un nivel muy bajo en muchos países. Millones de niños salen de la escuela primaria con conocimientos de lectura, escritura y aritmética que se hallan muy por debajo de los niveles previstos”.

¿Tiene demanda el alfabetizador virtual al cual va dirigido el diplomado?: “De aquí a 2015 habrá que contratar a 1,9 millones suplementarios de maestros para lograr la universalización de la enseñanza primaria. El África Subsahariana necesitará más de la mitad de esos maestros”.

¿Hay misiones nobles para el alfabetizador virtual?: 1) “Crear una confianza mutua entre sus ciudadanos, y es en las aulas de clase donde empieza a crearse esa confianza”. 2) “Ser acérrimos defensores de los derechos humanos”.

Además de alfabetizar, ¿el profesor al cual va dirigido este diplomado contribuye a la salud, que es estado esencial para la calidad de vida? “Las mujeres que han cursado la enseñanza secundaria tienen más probabilidades de saber qué medidas se pueden adoptar para prevenir la transmisión del VIH de la madre al niño, que ha sido la causa de unos 260.000 fallecimientos por enfermedades relacionadas con el VIH en 2009. En Malawi, el 60% de las madres con estudios secundarios o superiores saben que los medicamentos pueden reducir los riesgos de transmisión del VIH, mientras que ese porcentaje sólo se cifra en un 27% en el caso de las madres que no han recibido instrucción alguna”.

¿Hay alguien esperando al profesor virtual que se está formando con este diplomado? 1) “En los países pobres afectados por conflictos, hay 28 millones de niños en edad de cursar la enseñanza primaria que están sin escolarizar, lo que representa el 42% del total de niños del mundo privados de escuela”, 2) “Solamente el 79% de los jóvenes saben leer y escribir en los países pobres afectados por conflictos”. 3) “En 2008, apenas acudían a la escuela primaria un 69% de los niños de campamentos de refugiados en edad de cursar ese nivel de enseñanza”. 4) “En 2008, unos 796 millones adultos, esto es, un 17% de la población adulta mundial, no sabían leer ni escribir”. 5) La educación de las madres salva la vida de los hijos”.

¿El profesor que se forma en este diplomado contribuye a la paz mundial? “Se necesita urgentemente cambiar el modo de concebir la ayuda humanitaria y reconocer el papel fundamental de la educación en situaciones de emergencia relacionadas con conflictos armados”. “La educación tiene un papel fundamental que desempeñar en la creación de un espíritu de resistencia contra los conflictos violentos”. “La educación puede ser una fuerza para prevenir los conflictos, reconstruir los países y edificar la paz. Apoyo entusiásticamente ese mensaje”. -José Ramos-Horta, Premio Nobel de la Paz, 1996-

¿El profesor que se forma con este diplomado contribuye a la conservación de la especie humana? “En el África Subsaariana, los beneficios de la educación pueden salvar la vida de 1.800.000 niños”.

¿El profesor virtual y la cartilla que se ha confeccionado están en la mente de

UNESCO? “Los docentes cuentan. Es esencial atraer a personas calificadas al ejercicio de la docencia, lograr que se mantengan en la profesión, dotarlas con las competencias necesarias y prestarles el apoyo requerido. Para conseguir una mayor equidad en los resultados del aprendizaje, también es fundamental velar porque los sistemas de distribución del profesorado repartan equitativamente a los docentes”.

¿El profesor que se forma con este diplomado contribuye a la fraternidad universal? “La educación puede borrar divisiones arraigadas y conducir a los alumnos a reflexionar sobre sus múltiples identidades y a centrarse en lo que les une, y no en lo que les divide”. “ ... Las escuelas y las aulas de clase deben ser, ante todo, lugares donde los niños aprendan a mezclarse, a compartir y a respetarse entre sí. Ningún país puede albergar la esperanza de sentar bases duraderas para la paz, a no ser que encuentre el medio de crear una confianza mutua entre sus ciudadanos; y es en las aulas de clase donde se empieza a crear esa confianza”.

Metacognición. Después de haber terminado de estudiar este módulo, responda las siguientes dos preguntas: ¿con cuál de las 6R trabajó más fluidamente su cerebro?, ¿Con cuál de las 6R trabaja más su cerebro en la cotidianidad? *Y la siguiente pregunta tiene especial importancia:* ¿esta lección que se acaba de realizar, le ha servido para aprender a ser estudiante virtual y, a la vez, aprender a ser profesor virtual?

Metacognición. Antes de empezar a estudiar este documento, responda en nombre de su cerebro. Suponiendo que las actividades humanas se pueden agrupar en cuatro clases, a saber, hacer cosas, filosofar, hacer experimentos, observar –inspeccionar-, ¿en cuál de las anteriores cuatro se deleita más su cerebro?

RESUMEN. En este documento se ofrece un proceso para el aprendizaje de la estructura y funcionamiento de un “grupo promotor del autoaprendizaje virtual con pensamiento intencional” (GRUP-AVAPI), entendido este tipo de pensamiento como la aplicación consciente y voluntaria de determinada forma de pensar para determinado objeto de aprendizaje; el proceso de aprendizaje versa sobre la misión, la visión, la estructura administrativa y el código de principios y normas del grupo mencionado.

PALABRAS CLAVE. GRUP-AVAPI, aprendizaje experiencial, metacognición.

INTRODUCCIÓN. Para el aprendizaje del tema de este documento se propone el método experiencial, consistente en cuatro etapas: Experiencia concreta (EC), observación reflexiva sobre las experiencias concretas (OR), conceptualización abstracta elaborada a partir de las observaciones (CA) y experimentación activa (EA) que consiste en practicar o ensayar los conceptos elaborados.

PROCESO DE APRENDIZAJE.

Experiencia concreta. Abra el video de la siguiente página y véalo. . http://www.google.com.co/url?q=http://www.youtube.com/watch%3Fv%3DgY1Age7P4rQ&sa=X&ei=XLWmTfPpA4rq0gGFruT4CA&ved=0CDMQuAl-wAA&usg=AFQjCNHYXcSh8R9gY_P1Dr-UvIMfOMgjAw. Vaya a la Sección #2 de

la cartilla para estudiar el texto de la arquitectura de GRUP-AVAPI.

Observación reflexiva. ¿Los 6 componentes que debe tener una organización, mencionados en el video, los tiene GRUP-AVAPI?

Conceptualización abstracta. ¿Cuáles son las categorías que agrupan las normas del código de GRUP-AVAPI y cuál es su opinión a favor o en contra de ese código?. Pero esta es la pregunta más importante: ¿ese código es coherente con los objetivos y principios de EPT?.

Experimentación activa. Suponga que usted es un productor de guiones para materiales didácticos multimedia (MDM); en consecuencia, elabore el guión para un video sobre GRUP- AVAPI. ¿Cuál sería un símbolo identificador del grupo que aparecería en el video?, ¿Cómo debiera ser el tono de voz de quien expone la visión y el de quien expone la misión?, ¿Cuáles palabras clave se exhibirían en los muros del salón donde se va a hacer la exposición?, ¿Cuál obra clásica se elegiría para fondo musical mientras se hace la exposición?. Si fueran varios los oradores que exponen los subtítulos del código de normas de GRUP-AVAPI, ¿cómo deberían aparecer vestidos cada uno de ellos, de manera que esa vestimenta tenga alguna relación con el significado de cada título?.

CÓDIGO¹⁷ DE NORMAS PARA EL FUNCIONAMIENTO DE GRUP-AVAPI.

Normas referentes a la colaboratividad.

1. Cooperación. Esta variable se entiende como el aporte espontáneo de cada miembro de GRUP-AVAPI para los proyectos individuales y grupales y para mantener el espíritu de trabajo en equipo.
2. Espacios compartidos. En GRUP-AVAPI todos sus integrantes deben tener igualdad de condiciones o facilidades para acceder a los espacios dentro de los cuales se comparte y discute el conocimiento, tales como blogs y wikis; en estos espacios suele haber un administrador que puede reservar para sí la edición de

¹⁷ Este código es fruto de un proceso de investigación que se describe al final de este documento.

texto o permitir que los integrantes también editen; esta última alternativa es la que se sugiere para un grupo debidamente constituido. El espacio compartido en la dimensión intelectual consiste en que se dé cabida a la discusión y evaluación de los enfoques teóricos que presenten los miembros del grupo; también se refiere a crear un ambiente de tolerancia para que los miembros del grupo puedan compartir desde sus diferentes estilos cognitivos. El espacio emocional también tiene cabida en el entorno virtual y, al igual que en la relación cara a cara, es un factor que favorece o entorpece el clima del grupo, dependiendo de si las personas manifiestan madurez emocional o incontinencia emocional. Para contribuir a la alfabetización de la humanidad dentro del proyecto de la UNESCO se requiere cumplir con las anteriores “buenas prácticas”.

3. Miembros productores. Un miembro de GRUP-AVAPI es productor cuando toma la iniciativa para buscar documentación, validar intervenciones, señalar errores, decir dónde hay fuentes autorizadas de conocimiento, investigar.
4. Laboriosidad. Consiste en que cada integrante del grupo cumpla las tareas asignadas en cuanto a materiales didácticos, procesos de evaluación, procesos de interactividad, procesos de adquisición de nuevos miembros. Dentro de GRUP-AVAPI se construirán subgrupos que produzcan unidades didácticas para grupos analfabetos, teniendo en cuenta necesidades específicas.
5. Repositorio central. Un repositorio es un lugar de la red donde se encuentran documentos clasificados según las distintas vertientes del conocimiento. GRUP-AVAPI tendrá un repositorio propio y, además, mantendrá un directorio de repositorios de calidad comprobada, disponible para la humanidad.
6. Temática variada. La variedad de temas de estudio en GRUP-AVAPI está dada por la complejidad de su misión, de su visión y de sus objetivos; siempre habrá mucha variedad de temas y los miembros del grupo deben dar su contribución para que un mismo tema se pueda ver desde muchas perspectivas; en este caso entra a jugar la interdisciplinariedad.
7. Subprocesos para agregar valor. El término “valor agregado” se refiere a determinadas características inventadas por los miembros de GRUP-AVAPI para satisfacer necesidades de los mismos o de los usuarios finales de la actividad del

grupo, en este caso la población analfabeta del mundo. Por ejemplo, un valor agregado de un grupo dedicado a la investigación de especies de agua dulce, puede ofrecer a sus miembros información o capacitación adicional sobre los impactos que la manipulación del agua tiene en la salud y sobre los impactos que la salud tiene en el aprendizaje, por ejemplo.

8. Aportes propios. GRUP-AVAPI debe ser autosuficiente en cuanto al conocimiento; es decir, debe ser productor de conocimientos a través de medios de investigación científica; se le da importancia vital a la revisión de literatura con el fin de conocer y utilizar el legado intelectual de los investigadores. Enseñar a hacer revisión de literatura es un aporte muy valioso, (de los más valiosos) a la alfabetización de adultos porque es una de las manera más poderosas para el autoaprendizaje.

9. Satisfacción de expectativas personales. Constantemente se debe estar consultando a los usuarios de GRUP-AVAPI si se están satisfaciendo sus expectativas de formación; constantemente se deben estar generando nuevas y mayores expectativas; esto último es muy importante porque una expectativas es la de la innovación. Un punto de referencia para la medición del cumplimiento de expectativas es el informe periódico que publique la UNESCO referente al incremento de la alfabetización.

10. Producción altruista. Vale la pena destacar dos tendencias: la de aquellos ciberciudadanos que mantienen bajo su control el conocimiento y la tendencia representada en quienes promueven el acceso libre al conocimiento y a los software porque tienen la condición de que el conocimiento debe tener el carácter de “bien común”. Entre más conocimiento común, más alfabetización. GRUP-AVAPI promueve el acceso libre al conocimiento.

Normas referentes a la comunicación.

11. Mecanismo interno de decisión. En GRUP-AVAPI se tienen establecidas 7 reglas que rigen los procesos de producción del conocimiento y los procesos de decisión. Regla 1. Relaciones interpersonales: despertar, mantener e incrementar el entrelazamiento amigable, sinérgico, simpático y empático entre los actores.

Regla 2. Enfoque: hacer que las intervenciones contribuyan al logro de los objetivos prefijados para el trabajo grupal. Regla 3. Contextualidad: buscar propuestas que encajen en determinados medios socioculturales, evitando debates etéreos, preservando la congruencia entre pasado, presente y futuro. Regla 4. Inclusión: desarrollar comportamientos que contribuyen a que todos se sientan parte del debate o de la decisión, a que haya empalme entre todos, a que no haya rechazos de unos hacia otros. Regla 5. Control: estimular la intervención de todos los actores, de manera que expresen lo que sienten y piensan, pero dentro de los límites del tema propuesto. Regla 6. Análisis: lograr que los actores, individualmente y colegiadamente, descompongan los conceptos y los jerarquicen. Regla 7. Síntesis: pedir a los actores que miren la esencia, que precisen, que resuman.

12. Participación pertinente. Participar de manera pertinente significa mantenerse dentro del tema, dentro de los objetivos, dentro del contexto; se refiere a que las intervenciones sean concretas y al máximo libres de divagaciones. Se debe tener en cuenta que el objetivo de GRUP-AVAPI es la contribución al proyecto de alfabetización de la UNESCO.

13. Ponderación. Esta variable se refiere a los criterios que el grupo debe tener para asignarle a los asuntos una importancia o peso relativo. Ni todos los acontecimientos, ni todas las intervenciones, ni todos los aciertos, ni todas las fallas tienen el mismo valor e impacto.

14. Conversar moderadamente. Esta variable se refiere a que las intervenciones sean ajustadas al tema en calidad, pertinencia y duración.

15. Los escritos son "a la medida". La documentación escrita debe cumplir con varias medidas: de cantidad, de calidad, de diversidad teórica y metodológica.

16. Se utilizan wikis, blogs, twitter. La utilización de estos recursos es indispensable para el aprendizaje constructivista; no solo basta tener en funcionamiento blogs y wikis; si en estos lugares no se descubre una dinámica orientada a la producción del conocimiento o al enriquecimiento del mismo, la existencia de estos recursos no es útil.

Normas referentes a la concertación.

17. Convivencia. En GRUP-AVAPI deben tener cabida el exigir, el ceder, el pactar, el contribuir, el dar y el recibir.
18. Practicidad. Las actividades de GRUP-AVAPI deben estar apoyadas en procedimientos prácticos, realizadas por personas hábiles para “poner por obra”, lograr resultados que resuelvan necesidades reales de algún o algunos sectores de la humanidad.
19. Racionalidad colectiva. Esta variable se refiere a que dentro del grupo se debe permanecer en la búsqueda de lo que se puede llamar “pensamiento compartido” sobre distintos tópicos; ningún grupo puede ni subsistir ni avanzar sin un sólido “pensamiento compartido”.
20. Situación grupal deseable. Esta variable se refiere a aquella cantidad de características que hacen de un grupo algo cautivador y seductor, entre las cuales vale citar la sensibilidad por las necesidades de los demás, la actitud colectiva hacia el logro.
21. Manejo del conflicto. Dentro de GRUP-AVAPI debe haber una reglamentación mínima para el manejo de determinados conflictos típicos de los grupos virtuales de estudio. Tres principios envolventes para el manejo de los conflictos son los siguientes: a) reconocer que el conflicto es parte natural de la existencia; b) poner énfasis en la solución, no en el conflicto; c) buscar, aprender y practicar la lección positiva que hay en el fondo del conflicto.
22. Tendencia al éxito. Esta variable se refiere a que el grupo debe llevar un registro cualitativo y cuantitativo de sus actividades, de tal manera que pueda saber si la tendencia de su actividad es hacia el éxito, hacia el simple mantenimiento o hacia el deterioro.
23. El grupo atrae. Un grupo atrae cuando hay dirección competente, cooperación de la mayoría, responsabilidad de la mayoría, sinceridad, mejoramiento continuo.

Normas referentes al control.

24. Autocontrol colectivo. Esta variable se refiere a aquella actitud de las personas consistente en: a) intervenir de manera intencional y no de manera mecánica, b) hacerse responsable de los efectos de sus intervenciones, c) evitar imputarle a

otros sus fallas. Si hay autocontrol, hay terreno abonado para el control de la colectividad.

25. Mecanismos de apoyo a los miembros. Esta variable se concreta aquí, a lo siguiente: a) ayudar a los miembros del grupo de estudio virtual a conocer, desarrollar y aplicar sus habilidades de pensamiento (en eso consiste la metacognición); b) conocer y aplicar el propio estilo de aprendizaje y reforzarlo con las teorías de aprendizaje (en esto consiste el meta aprendizaje).

26. Procedimientos institucionales. El grupo tiene lo que en administración de empresas se llama “filosofía para el alineamiento” cuyos componentes son: misión, visión, valores, políticas, metas y procedimientos.

27. Uso de la banda ancha. Esta variable se refiere a que los integrantes del grupo utilicen la vía de transmisión de datos de acuerdo a los lineamientos técnicos de la administración de la plataforma, teniendo en cuenta que los corredores por donde transita la información tienen límites de cantidad y velocidad.

28. Tamaño adecuado de grupos. Un grupo de estudio virtual puede ser muy numeroso, pero debe tener una organización por subgrupos de acuerdo a temas especializados; estos subgrupos deben ser informados de lo que está sucediendo en los otros subgrupos.

29. Índices de deserción. En todo grupo hay deserción; es muy importante saber la causa de la deserción; la dirección de GRUP-AVAPI, teniendo en cuenta la historia estadística, debe tener establecido cuándo la deserción es normal o cuándo es amenazante para la supervivencia del grupo.

30. Retención de miembros. En GRUP-AVAPI, al igual que en las empresas con ánimo de lucro, la dirección debe convencerse de lo siguiente: a) un factor atrayente es la disciplina grupal, b) cuando el grupo agrega valor, sus miembros permanecen, c) cuando la responsabilidad de los miembros es colectiva, sus miembros se enamoran del grupo.

31. Evaluación de la contribución de los miembros. Se trata de destacar de manera personalizada los aportes de los miembros del grupo, destacando el impacto para el grupo, para la comunidad virtual y para la humanidad en lo referente a la alfabetización.

TABLA PARA EVALUAR LA ACTIVIDAD GRUPAL DE GRUP-AVAPI								
<p>Guía para evaluar. Decida si predomina la característica de la izquierda o la de la derecha. Evalúe de 1 a 4 la predominancia del factor elegido. Califique según las siguientes equivalencias: 1 = baja predominancia; 2 = mediana predominancia; 3 = alta predominancia; 4 = total predominancia. Señale con una X la calificación asignada. Haga una conclusión cuantitativa referente a los predomios. Haga una conclusión cualitativa referente a los resultados. Junte las calificaciones con una línea de color rojo o azul, para obtener un diagnóstico visual de la situación del grupo. Si desea saber cómo anda el grupo en cuanto a la orientación al logro, sume los puntajes de las preguntas señaladas con verde; el puntaje máximo de orientación al logro en esta tabla es de 36 puntos.</p>								
FACTORES IMPULSADORES					FACTORES RESTRICTIVOS			
COLABORATIVIDAD								
1.	Cooperación				Egoísmo			
	1	2	3	4	1	2	3	4
2.	Espacios compartidos				Cubículos aislados			
	1	2	3	4	1	2	3	4
3.	Miembros productores				Miembros consumidores			
	1	2	3	4	1	2	3	4
4.	Laboriosidad				Pasividad			
	1	2	3	4	1	2	3	4
5.	Repositorio central				Ningún repositorio central			
	1	2	3	4	1	2	3	4
6.	Temática variada				Monotemática			
	1	2	3	4	1	2	3	4
7.	Hay subprocesos en el grupo que agregan valor				No hay subprocesos que agreguen valor			
	1	2	3	4	1	2	3	4
8.	Imperan los aportes propios				Imperan las citas			
	1	2	3	4	1	2	3	4
9.	Satisfacción de expectativas personales				Insatisfacción de expectativas personales			
	1	2	3	4	1	2	3	4
10.	Hay invitación a producción altruista				Ausencia de invitación a producción altruista			
	1	2	3	4	1	2	3	4
COMUNICACIÓN								
11	Mecanismo interno de decisión				Intervención de autoridad externa			
	1	2	3	4	1	2	3	4
12	Participación pertinente				Participación impertinente			
	1	2	3	4	1	2	3	4
13	Ponderación				Fanatismo			
	1	2	3	4	1	2	3	4

14	Se conversa moderadamente				Se abusa de la conversación			
	1	2	3	4	1	2	3	4
15	Los escritos son "a la medida"				Escritos extremadamente largos			
	1	2	3	4	1	2	3	4
16	Se utilizan wikis, blogs, twitter				Ausencia de wikis, blogs, twitter			
	1	2	3	4	1	2	3	4
CONCERTACIÓN								
17	Convivencia				Conflicto			
	1	2	3	4	1	2	3	4
18	Practicidad				Utopía			
	1	2	3	4	1	2	3	4
19	Racionalidad colectiva				Racionalidad individual			
	1	2	3	4	1	2	3	4
20	Situación grupal deseable				Situación grupal indeseable			
	1	2	3	4	1	2	3	4
21	Manejo del conflicto				Evasión frente al conflicto			
	1	2	3	4	1	2	3	4
22	La situación del grupo tiende al éxito				La situación grupal tiende al fracaso			
	1	2	3	4	1	2	3	4
23	El grupo atrae				El grupo repele			
	1	2	3	4	1	2	3	4
CONTROL								
24	Autocontrol colectivo eficaz				Control colectivo débil			
	1	2	3	4	1	2	3	4
25	Hay mecanismos de apoyo a los miembros				No hay mecanismo de apoyo a los miembros			
	1	2	3	4	1	2	3	4
26	Hay procedimientos institucionales				No hay procedimientos institucionales			
	1	2	3	4	1	2	3	4
27	Buen uso de la banda ancha				Abuso de la banda ancha			
	1	2	3	4	1	2	3	4
28	Tamaño adecuado del grupo				Tamaño desmedido del grupo			
	1	2	3	4	1	2	3	4
29	Hay índices de deserción				Carencia de índices de deserción			
	1	2	3	4	1	2	3	4
30	Hay estrategias para retener miembros				Deserción de los miembros			
	1	2	3	4	1	2	3	4
31	Se evalúa contribución de miembros				Ausencia de evaluación de contribución de miembros			
	1	2	3	4	1	2	3	4

DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE INVESTIGACIÓN MEDIANTE EL CUAL SE CONSTRUYÓ EL CÓDIGO DE NORMAS.

Fundamento conceptual del código. El código fue construido mediante el siguiente proceso: a) se hizo una revisión de literatura de los autores que se describen en párrafo siguiente, bajo la asesoría del profesor Jorge Andrick Parra de la Universidad Autónoma de Bucaramanga; b) se estudió la metodología para hacer revisión de literatura de John Classen, Ph.D., profesor de la Universidad de Carolina del Norte¹⁸; c) se extrajeron tópicos o categorías de cada autor como se ve más abajo; d) esas categorías se procesaron a través de los conocimientos previos del autor de este trabajo llegando a una lista de 31 categorías; e) se buscaron categorías que sirvieran para formar subgrupos de categorías, encontrando las siguientes: colaboratividad, comunicación, concertación, control.

Miller Moya Luis Miguel¹⁹ (2004): TEORÍA DE LA ACCIÓN COLECTIVA²⁰

Tópicos encontrados en este autor: heurística, compromiso, comunidad virtual de aprendizaje, confianza, cooperación inicial, declaración provocadora, estrategia, de equilibrio, heurística ,implicaciones de la reciprocidad, individualidad, innovación y acción colectiva, segunda generación de racionalidad, normas, reciprocidad, reglas, reputación, tragedia de los comunes, variables estructurales.

Jorge A. Parra (2008): “Cooperación, expectativa y racionamiento en dilemas sociales de recurso de gran escala”²¹. **Tópicos:** Cooperación, expectativa, racionamiento, recurso de gran escala, dinámica de sistemas, cooperación, expectativa

¹⁸ La metodología está expuesta en un video disponible en la siguiente dirección http://www.google.com.co/#hl=es&biw=1436&bih=715&tbs=vid%3A1&q=Literature+Reviews%3A+An+Overview+for+Graduate+Students&aq=f&aqi=&aql=&oq=Literature+Reviews%3A+An+Overview+for+Graduate+Students&gs_rfai=&fp=4c36e72f3bcb1ebc

¹⁹ Ver biografía de este autor en la siguiente dirección http://gsadi.uab.cat/equipo_detalle.php?id=5

²⁰ Disponible en http://www.unavarra.es/puresoc/pdfs/c_ponencias/Miller.pdf.

²¹ Disponible en http://www.google.com.co/search?sourceid=navclient&hl=es&ie=UTF-8&rlz=1T4SKPT_esCO422CO422&q=COOPERACION%3A%93N%2c+EXPECTATIVA+Y+RACIONAMIENTO+

de escasez, racionamiento en recursos comunes, reputación, confianza, reciprocidad, racionalidad limitada, acuerdos, evolución de los grupos.

Parameo, Ludolfo (2000): “Decisión racional y acción colectiva”²². **Tópicos:** incertidumbre, identidad, incentivos selectivos, movilización colectiva, masa crítica, recursos materiales, recursos culturales, decisión racional, acción colectiva. Free rider, incentivos selectivos, bien material, bien moral, reconocimiento social.

Raquel Xalabarder, Muntsa Vilamitjana, Albert Agustinoy, Ramón Casas Vallés, Miquel Peguera (2010): “aspectos legales del e-learning”, documento de la UOC, Barcelona. **Tópicos:** globalidad, territorialidad; titularidad pública, titularidad privada; propiedad intelectual, excepciones al derecho de autor, derecho de reproducción, derecho de comunicación pública.

Jordi Planella, Israel Rodríguez, Mark Warschaver (2010): “impactos sociales y políticos del e-learning”, documento de la UOC, Barcelona. **Tópicos:** tecnofilia, tecnoadicción, tecnofobia, literacia, tendencia mercantilista y tecnofílica del e-learning, alfabetización informacional o alfabetización digital, comunidad virtual de aprendizaje, brecha digital, brecha cognitiva, autoconstrucción de grupos, natalidad digital.

²² Disponible en <http://www.uv.es/~mperezs/intpoleco/lecturcomp/mov%20sociales/accion%20colectiva/ac%20de%20i%20parameo.pdf>.

RESUMEN. En este documento se presenta un diseño de un proceso de aprendizaje con el “método de caso”, tomando a Virtaula para tal estudio y tomando a GRUP-AVAPI como objeto de mejoramiento a partir de las buenas practicas que se encuentren en Virtaula.

PALABRAS CLAVE. Virtaula, Caixa, estructura organizacional.

INTRODUCCIÓN. La creación de GRUP-AVAPI, el diseño de su funcionamiento, su divulgación y su implantación son una respuesta proactiva frente al informe de seguimiento que Unesco hizo en este año 2011 sobre EPT, en el cual manifiesta que, tal como van las cosas, no se alcanzará a cumplir el objetivo de incrementar la alfabetización de la humanidad en un 50% en lo que resta para llegar a 2015, entre otras razones porque en su nómina de profesores alfabetizadores tienen un déficit de 1.9 millones.

PROCESO DE APRENDIZAJE

Experiencia concreta. Concéntrese en el video que hay en la siguiente dirección <http://www.google.com.co/url?q=http://vimeo.com/7017987&sa=X&ei=qbymTaT-CeO90QHZ2fn4CA&ved=0CD0QuAI-wAg&usg=AFQjCNGGM0EDQWVP0vdrejhmtAsLy9RM8Q> Estudie el texto de VIRT АуLA que se describe más adelante.

Observación reflexiva. ¿Está Virtaula dentro de un sector con ánimo de lucro?; ¿hay factores comunes entre Virtaula y GRUP-AVAPI?; procese el documento de

²³ Este documento es una construcción del autor de esta cartilla, partiendo de conocimientos previos que él tiene sobre diseño de las organizaciones y luego de haber estudiado la descripción de Virtaula en documentos del internet.

Virtaula con la inteligencia pragmática, es decir, trate de encontrar algo que sea útil para la arquitectura de GRUP-AVAPI. Aplique también la inteligencia conectiva, es decir, busque aquellos elementos que permiten establecer conexión entre las dos entidades.

Conceptualización abstracta. ¿Qué le quitaría al texto de Virtaula para que se parezca más a GRUP-AVAPI?, ¿En qué debiera ser líder GRUP-AVAPI?.

Experimentación activa.

I. COMPRENSIÓN DE LA ESTRATEGIA DE LA CAIXA²⁴. *Meta suprema.* El director general de la entidad ha sintetizado la “meta suprema” en los siguientes términos: **"liderar el mercado español en volumen de negocio y en resultados"**.

Estrategia. La dirección general de Caixa ha adoptado la siguiente estrategia: iniciar y mantener un proceso de “fidelización de los clientes”. *Tácticas.* La dirección general de Caixa ha adoptado las siguientes tácticas para lograr “la fidelización de la clientela”:

a) crear Virtaula: departamento de e-learning con la siguiente misión: *Virtaula es el departamento de la cooperativa española Caixa, que administra el desarrollo humano con apoyo en e-learning y lidera todos los subprocesos que contribuyen a lograr la fidelización de los empleados y de los clientes;* b) tener un conjunto de empleados comprometidos y motivados; c) invertir recursos en la formación del personal, especialmente de los profesionales; d) establecer relación de confianza con los clientes; e) establecer una ventaja competitiva mediante un plus. *Intervención de la cultura de Caixa.* Con el fin de volver realidad la meta suprema, la estrategia y las tácticas, consideramos conveniente hacer un proceso de intervención de la cultura organizacional que se compone de los siguientes pasos: 1. dar a conocer a la comunidad laboral los siguientes conceptos: cultura, intervención de la cultura, orientación al cliente, fidelización. 2. diseñar, desarrollar y mantener procesos de formación sobre tópicos contribuyentes a la fidelización de

²⁴ LA CAIXA es el tercer instituto financiero de España. Se trata de una caja de ahorros con unos 22.000 empleados que se extiende por todo el territorio español, con un compromiso notorio hacia la formación de sus trabajadores. http://portal.lacaixa.es/home/particulares_es.html

los clientes: acciones que generan mercadeo relacional, acciones que generan fidelidad en los clientes, calidad del servicio. 3. diseñar, desarrollar y mantener procesos de formación para la comunidad laboral sobre los siguientes generadores de fidelización: a) afirmaciones autoempoderadoras, b) trabajo en equipo, c) innovación, d) capacidad de escucha, e) capacidad de relacionarse, f) alegría, g) fidelidad, h) empática, i) orientación al cliente.

II. MODELO ORGANIZATIVO DE VIRTUAULA. *Director*. Dirige las iniciativas de e-learning. Desarrolla planes y estrategias de e-learning. *Jefe de proyecto*. Supervisa el proceso general de e-learning, incluyendo: diseño, producción, entrega, evaluación, presupuesto, dotación de personal. Funciona con los coordinadores de los distintos equipos de e-learning. *Investigador coordinador de diseño*. Coordina los procesos de investigación y diseño de procesos. Informa a la administración institucional sobre los más recientes datos relativos a las actividades de aprendizaje en línea. *Experto en contenidos*. Escribe el contenido del curso y revisa otros contenidos existentes. *Diseñador instruccional*. Proporciona: estrategias de enseñanza y técnicas para e-learning; contenidos; recursos; ayuda a seleccionar las estrategias de evaluación y los formatos de entrega para e-learning. *Diseñador de la interfaz*. Es la persona responsable del diseño del sitio, de la navegación, accesibilidad y usabilidad del mismo. Responsable de la revisión de diseño de la interfaz y materiales de contenido para que sea compatible con las directrices de accesibilidad. *Especialista de evaluación*. Responsable del diseño de la metodología de la evaluación y valoración. Conduce y administra la evaluación de los alumnos y la evaluación de los entornos de e-learning. *Coordinador de producción*. Coordina el proceso de producción de material didáctico de e-learning. *Coordinador de logística*. Responsable de obtener todas las piezas del e-learning, por ejemplo, páginas Web, salas de chat, e-commerce. *Editor*. Conceptúa sobre la claridad, coherencia de estilo, gramática, ortografía, referencias apropiadas e información de derechos de autor. *Artista gráfico*. Utiliza la creatividad y el estilo para diseñar imágenes gráficas para las lecciones de e-learning. *Desarrollador de multimedia*. Responsable

de la creación de materiales didácticos multimedia (MDM). *Director de pruebas piloto*. Participa en la prueba piloto de e-learning.

III. FUNCIONES DE VIRTUAULA. *Entornos de formación*. Inducir a todo el personal a introyectar la naturaleza, ventajas y desventajas de los siguientes modelos de formación: presencial, virtual, bimodal, autoaprendizaje. *Certificación de competencias*. Diseñar, implantar y mantener un proceso de “certificación de competencias” del personal vinculado a la cooperativa, teniendo en cuenta que este es uno de los mecanismos más poderosos para la retención del personal. *Fidelización de la clientela*. Incorporar en la cultura organizacional sesiones permanentes de reflexión para establecer relación entre fidelización y: “la forma en que aquí hacemos la labor personal”, “la forma en que aquí hacemos negocios”, “la forma en que aquí buscamos calidad”, “la forma en que aquí tomamos decisiones”, “la forma en que aquí se manejan las relaciones verticales y horizontales”. *Prestigio institucional*. Diseñar, implantar y mantener procesos de concientización colectiva dentro de la cooperativa sobre indicadores de posicionamiento, competitividad, efectividad, productividad. *Retención de personal*. Diseñar y poner en funcionamiento indicadores de excelencia en procesos tales como selección, inducción, formación, clima laboral de confianza, estímulo al alto desempeño, plan de carrera. *Organización inteligente*. Inducir a todo el personal en lo que significa gestión del conocimiento, incidentes críticos, mejores prácticas, comunidades de aprendizaje, aprendizaje colaborativo, estilos de aprendizaje, inteligencias múltiples. *Orientación al logro*. Crear y mantener en la comunidad laboral la tendencia hacia el éxito, mostrando en cifras el crecimiento de CAIXA en variables tales como clientes, logros, expansión geográfica, modernización en todos sus procesos, volumen de operaciones monetarias. *Compromiso gerencial*. Influenciar ante la alta dirección de la cooperativa para que el e-learning tenga suficiencia en cuanto a insumos, equipos técnicos, recursos económicos, métodos de docencia-aprendizaje, plataforma, pautas para el análisis de calidad de la educación virtual. *Compromiso*. Dar orientación a cada área de la cooperativa para que diseñe un plan estratégico que contribuya al

siguiente gran propósito de Caixa: "Liderar el mercado español en volumen de negocio y en resultados".

Metaconducta. Suponga que a usted le aplicaron un test de personalidad que sirve para explorar las siguientes habilidades: Habilidad psicológica para afrontar la adversidad con actitud positiva. Habilidad para crear o descubrir vértices, adyacencias, reciprocidades, gemelidades. Habilidad para prever y sentir resultados positivos desde el inicio de un proceso. Habilidad para conectarse al entorno mediante la influencia, más que mediante la sumisión. Habilidad para administrar o controlar voluntariamente las emociones. Imagínese cuál sería la calificación que obtendría usted en cada habilidad, utilizando una tabla de 1 a 5. ¿Con las evaluaciones resultantes usted podría ser director de Virtaula?

Nexo. Las tres lecciones siguientes conforman lo que aquí se llaman "*las tres herramientas racionales básicas*" para el e-learning: a) pauta para la autoevaluación, b) glosario del e-learning y c) competencias para el estudiante virtual. A las tres herramientas se les denominará "AuGloCom"

Documento #4. FORMATO PARA LA AUTOEVALUACIÓN

RESUMEN. El proceso de aprendizaje que aquí se propone es sobre un “instrumento de autoevaluación sobre lo aprendido” que tiene los siguientes componentes: Expectativa positiva frente al tema, comprensión del tema, estrategias de adquisición del conocimiento, almacenamiento del conocimiento, recordar el conocimiento, transferencia del conocimiento, aplicación del conocimiento, actualización del conocimiento. Este módulo, como otros de este diplomado, se enfoca a satisfacer la exigencia de UNESCO, referente a la calidad de la educación, sobre la cual hace 18 referencias en el informe de seguimiento a EPT, elaborado en 2011.

PALABRAS CLAVE. Autoesquemas, autoevaluación, autoaprendizaje.

INTRODUCCIÓN. En psicología se habla de autoesquemas para referirse a aquellos desempeños realizados autónomamente y con efectividad por la persona, sin ningún apoyo o con el mínimo apoyo. Es importante que usted evalúe su proceso de aprendizaje en tres momentos: antes (A) durante (D) y al final (F). Utilice una tabla de 1 a 10, en la cual 10 es la nota máxima; autoevalúese al inicio, en la mitad y al final de cada módulo. Es conveniente que usted lleve calificaciones sobre cada tema o contenido. La calificación inicial es de vital importancia, pues le permite saber hacia dónde canalizar los esfuerzos del aprendizaje; se le solicita que guarde el resultado en una carpeta especial; hacia la mitad del proceso de aprendizaje, realice una segunda evaluación; en ese momento compara los resultados iniciales con los de mitad del curso para ver los avances; hacia el final del proceso volverá a responder el cuestionario, con el fin de contrastar los conocimientos finales con los iniciales. Esta comparación le despertará una alegría especial, pues le permitirá ver el avance en sus conocimientos; se ha comprobado que los estudiantes del medio virtual se alegran mucho cuando descubren que ahora saben muchas

cosas que antes desconocían. **Importante.** Se sugiere que el estudiante se aplique este cuestionario en los aprendizajes de cada documento.

PROCESO DE APRENDIZAJE.

Experiencia concreta. Para aprender mucho y en poco tiempo sobre la relación saludable entre autoevaluación y autoimagen, vaya al video de la siguiente dirección http://www.youtube.com/watch?feature=player_detailpage&v=qGu_NyCnrXs

Observación reflexiva. De lo que se expuso en el video, ¿qué considera útil para sus procesos de aprendizaje?

Conceptualización abstracta. Revise el cuestionario que hay más adelante; ¿qué le modificaría?, ¿qué le quitaría?, ¿qué beneficios genera su aplicación?. Experimentación activa: Traiga a su mente el tema que usted cree dominar más y aplíquese este cuestionario.

Expectativa positiva frente al tema.	A	D	F
Puedo expresar razones (por lo menos tres) para afirmar que sobre este tema se pueden fijar objetivos alcanzables.			
Puedo realizar de manera exitosa actividades de aprendizaje sobre este tema.			
Siento que el estudio de estos temas me genera beneficios y puedo exponer de manera precisa esos beneficios.			
Comprensión del tema.			
Estoy interesado en este tema.			
Me concentro en el estudio de este tema y me separo de circunstancias distractoras.			
Sé lo que significa pensamiento intencional y lo estoy practicando en el estudio de este tema.			
Puedo definir en mis propias palabras y con precisión las ideas clave referentes a este tema.			
Estrategias de adquisición del conocimiento.			
Puedo mencionar por lo menos tres estrategias que utilizo para adquirir conocimiento que son relacionadas con este tema.			
Manejo con destreza los computadores y las TIC (tecnologías de información y comunicación).			
Sé que significa e-learning y lo pongo en práctica.			
Sé qué significa autoaprendizaje y lo pongo en práctica?.			
Almacenamiento del conocimiento.			
Tengo un registro escrito de los aprendizajes significativos para mí referentes a este tema.			
Tengo elaborado un registro escrito sobre temas que he ido considerando interesantes o necesarios para enseñar a otros.			
Recordar el conocimiento.			

En este momento puedo recordar 5 ideas clave sobre cada uno de los contenidos del módulo; partiendo de esas ideas puedo elaborar un mapa conceptual o un mapa mental sobre cada uno de los contenidos.			
Conozco y practico técnicas para recordar los conocimientos y puedo explicar con precisión por lo menos dos técnicas.			
Transferencia del conocimiento.			
Tengo de tal manera asimilado este tema que puedo exponerlo con pertinencia en una conferencia.			
Soy diestro en el uso de las TIC.			
Aplicación del conocimiento.			
Durante el proceso de aprendizaje llevo un listado sobre las ideas que van resultando interesantes para mí y, sobre todo, llevo un listado sobre las maneras de aplicación de esas ideas.			
Sé de casos ejemplares de aplicación de las ideas clave de estos contenidos.			
Actualización del conocimiento.			
He establecido diálogos o conversatorios sobre este tema.			
Acudo al internet académico para actualizar el conocimiento sobre este tema.			

RESUMEN. En este documento se exponen 22 categorías consideradas esencialmente distintivas del e-learning; las categorías se eligieron mediante un proceso de observación reflexiva sobre las actividades concretas que realizaron estudiantes de máster en e-learning en un período de dos años; los escritos donde se encontraron las categorías están alojados en computador.

PALABRAS CLAVE. Categoría, acrónimo.

INTRODUCCIÓN. En las teorías de aprendizaje hay una que se llama constructivismo y, entre otros postulados, dice que el aprendiente debe aprender por sí mismo utilizando los conocimientos previos para resolver situaciones nuevas; con base en la anterior afirmación, se sugiere al estudiante que lleve un registro sobre aquellas maneras de aprendizaje que le resultaron exitosas en alguna oportunidad, teniendo en cuenta que el conocimiento versa no solo sobre el tema sino también sobre el modo de aprender el tema. En este documento se proponen los acrónimos como método de agrupación de la información que se ha de aprender, con el fin de que luego sea fácil recordarla. El acrónimo es una palabra que se forma con letras iniciales de otras palabras, por ejemplo LASER, que significa Light Amplificación by Simulate Emisión of Radiación. Aquí se toma el término categoría como una idea-palabra que por su alto grado de universalidad sirve para agrupar a otras ideas-palabras. Aquí se sugiere que una manera de apropiarse del conocimiento es conociendo y comprendiendo las categorías clave de algo. Aprendizaje mediante asociación libre. Para este documento se sugiere pensamiento de libre asociación que consiste en construir alguna coherencia entre varias cosas de las que se dice “nada tiene que ver la una con la otra”. Aprendizaje por desordenamiento. En vez de presentar el glosario en orden alfabético, se rompe ese paradigma y se agrupan los términos mediante un criterio de libre asociación, pero

buscándoles alguna conexión entre sí, la cual se manifiesta en el título de carácter metafórico²⁵.

PROCESO DE APRENDIZAJE

Experiencia concreta sobre pensamiento emocional aplicado a un glosario. Elija tres imágenes que representen el mejor estado de ánimo para estudiar el glosario que aquí se presenta. <http://www.google.com.co/ima->

[ges?hl=es&rlz=1T4SKPT_esCO422CO422&q=risoterapia&um=1&ie=UTF-8&source=og&sa=N&tab=wi&biw=1415&bih=644](http://www.google.com.co/ima-ges?hl=es&rlz=1T4SKPT_esCO422CO422&q=risoterapia&um=1&ie=UTF-8&source=og&sa=N&tab=wi&biw=1415&bih=644)

Observación reflexiva. Obsérvese a usted mismo como aprendiente y haga un recuento de las mejores formas que usted ha practicado para aprender glosarios.

Conceptualización abstracta. Dé su opinión acerca de las actividades que se sugieren para aprender cada uno de los grupos de términos.

Experimentación activa. Tome varios términos pertenecientes a alguna materia que usted domine mucho y forme grupos al estilo de los que hay en este documento.

GLOSARIO.

El trio A-R-FLE26. Acervo. Es un conjunto organizado de “[objetos de aprendizaje](#)” con algún valor para algunos usuarios; es un conjunto de colecciones temáticas con algún criterio de clasificación. Repositorio. Es un lugar del internet establecido para contener, organizar, distribuir y facilitar el acceso a objetos de aprendizaje. En la siguiente dirección se encuentra un repositorio que ofrece formación de acceso libre para toda persona que necesite o quiera ser estudiante autónomo.

<http://www.eduteka.org/> . Para ampliar este concepto es muy útil el documento que se encuentra en la siguiente página <http://edusol.info/sites/edusol.info/files/slors.pdf> .

Flexibilidad curricular. Se concreta en: 1) la disponibilidad de objetos

²⁵ ¿QUÉ ES METÁFORA? Es una oración gramatical que transmite algo a través de una comparación. Ejemplos. “La vida es un baile”: con esta definición-comparación queremos transmitir que la vida es alegría, movimiento, relación, contacto, compás, melodía, acercamiento, diversión. “La vida tiene sus estaciones”: con esta definición-comparación queremos transmitir que en la vida siempre hay otra oportunidad; hay inviernos (= épocas en las cuales las cosas van mal), seguidos de primaveras (= épocas bellas), seguidas del verano (= épocas en las cuales hay que dedicarse al regadío), seguido del otoño (= época de la caída de lo viejo).

²⁶ Una característica del pensamiento intencional es la de representar varias ideas-palabras en sus letras iniciales, con el fin de recordarlas fácilmente.

de aprendizaje en acervos compartidos por amplios grupos de usuarios; 2) la posibilidad que se da al estudiante de elegir lo que se quiere aprender y la secuencia en que cada persona lo requiere; 3) la posibilidad de compartir los materiales con personas de diferentes profesiones. **Práctica.** Entre los tres conceptos, ¿hay diferencia o son iguales?. Explique su respuesta; recuerde que puede ir a internet a ver las definiciones de los términos. Deténgase diez minutos (por lo menos) en cada uno de las dos direcciones; luego de esa visita, diga si cada uno de los dos lugares es un acervo.

La nave HI-DI. Hipertexto. Es un texto que tiene hipervínculos que permiten saltar dentro del mismo texto de un párrafo a otro y desde el mismo texto a otros situados en muchas partes del internet. La hipertextualidad permite vincular no solo texto, sino que permite establecer vínculos entre sonidos, imágenes, animaciones, videos, razón por la cual hay textos que tienen el carácter de la hipermedialidad. Por ejemplo, desde este texto, se puede brincar al internet para ver los dos siguientes videos, muy interesante para el estudiante virtual; el primero es útil para quien esté interesado en mejorar las presentaciones que tenga que hacerle a otros; el segundo es útil para tener un visión de la importancia del uso de las TIC (tecnologías de la información y de la comunicación). Primer video: <http://www.slideshare.net/jevabe/diseo-y-elaboracin-de-materiales-didcticos-multimedia> Segundo video: <http://www.tu.tv/videos/tic-y-educacion>

Dinamicidad. La Dinamicidad consiste en la incorporación de diferentes elementos que ayuden al usuario a entender el texto o a desplazarse a través de él poniendo hipervínculos a palabras clave, mediante la orden “insertar” de Word; añadir notas marginales mediante la orden “revisar” de Word; haciendo citas mediante la orden “referencias” de Word. **Práctica.** Elabore notas al margen de este párrafo; practique poniendo alguna cita; haga hipervínculo a alguna palabra. ¿Por qué tiene relación el título de este párrafo con el contenido del mismo?.

La pareja DI-EL. Diseño instruccional. Es un proceso imprescindible para lograr la calidad del e-learning. Dicho proceso tiene: objetivos; contenidos; etapas; actividades; metodología y evaluación. **E-learning.** Es el aprendizaje que se realiza en el

entorno virtual, de manera autónoma o con profesor, con apoyo en las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC). M-learning (mobile learning). Es un proceso de aprendizaje cuyo recurso tecnológico son aparatos pequeños y portátiles al estilo de los teléfonos celulares, en cuya pantalla, al igual que en los computadores, se pueden ver textos multimedia de los procesos de formación. B-learning (= blended learning). Es el proceso de aprendizaje en el cual se combinan la virtualidad y la presencialidad. **Práctica.** Regrese a la sección #5 de la cartilla; repásela; ¿esa sección es un diseño instruccional?, ¿Además de los componentes de diseño instruccional que aquí se han mencionado, cuáles otros se encuentran en esa sección #5?

Las cuatro E. Entorno multimedia o hipermedia. Es un conjunto de procesos, textos, imágenes, gráficos, etc., distribuidos a través de una red y relacionados entre sí. Equipo multidisciplinar. Es un grupo compuesto por personas de diferentes profesiones. En el caso del e-learning la Multidisciplinariedad está representada por una serie de profesionales como los siguientes: profesores expertos en los contenidos, responsables de planes docentes, personal administrativo, autores, consultores, diseñadores formativos, diseñadores gráficos, editores y profesionales del mundo de la producción multimedia. Escalabilidad. Es la posibilidad de hacer crecer los materiales didácticos por el añadido de nuevos componentes a su estructura, o bien por la adición del objeto de aprendizaje a otros para formar configuraciones que a su vez se constituyen en un objeto mayor de aprendizaje. Estándares. Son especificaciones orientadas a regular procesos o productos; las especificaciones tienen el carácter de estándar cuando son producto de un acuerdo por expertos de alguna entidad internacional certificadora como, por ejemplo, el “Institute of Electrical and Electronics Engineers” (IEEE) (en español Instituto de Ingenieros Eléctricos y Electrónicos); es una asociación técnico-profesional mundial dedicada a la estandarización, entre otras cosas. Para mayor información, ir a la siguiente dirección <http://es.wikipedia.org/wiki/IEEE>
Práctica. Vaya a la siguiente dirección <http://www.mindmeister.com/es/51327902/es-cenarios-formativos-y-docencia-basados-en-tic> ; una vez haya llegado al lugar, haga clic en varias flechas de las que hay al lado de cada frase o palabra. ¿Se dan o se cumplen las cuatro E en ese mapa?.

El generador GE-GES-GUI. Generatividad. Es la cualidad que tiene un recurso instruccional de provocar respuestas o acciones constructivistas del estudiante; la generatividad se logra fundamentalmente con el diseño de actividades (ver en párrafos anteriores cuadro del diseño del diplomado). Gestión del conocimiento. Es un proceso orientado a recopilar, documentar, validar y hacer circular el saber acumulado por un grupo de personas de una organización o comunidad virtual de aprendizaje, con el fin de intercambiar y construir nuevo conocimiento de interés común. Con el fin de apoyar el propósito de la UNESCO de acabar con el analfabetismo de la humanidad, es muy útil desarrollar estrategias enfocadas a volver realidad la gestión del conocimiento. Para ampliar el concepto gestión del conocimiento, se puede ir a la siguiente dirección http://es.wikipedia.org/wiki/Gesti%C3%B3n_del_conocimiento También resulta de gran utilidad estudiar el documento que se refiere a incrementar el libre acceso al conocimiento, disponible en la siguiente dirección. <http://www.mediafire.com/?xjc90f4frj1u3oo> Guión. Es un escrito que define la estructura del objeto de aprendizaje. Hay diversos tipos de guiones. Técnicamente reciben el nombre de acuerdo a la fase de diseño y producción a la que acuden. Se pueden reconocer básicamente tres, de acuerdo a las fases de diseño: *guión psicopedagógico*, en el que se dice cuáles componentes debe haber en el proceso para que se dé el aprendizaje; *guión literario*, en el que se redacta cada componente tal y como deberá aparecer en pantalla; *guión de producción*, que es el que señala para cada componente los elementos gráficos, visuales y los archivos que contienen la información que se integrará en cada uno de los componentes. **Práctica** Luego de haber estudiado este párrafo, genere un escrito de por lo menos un hoja, en el cual usted exprese por qué Ge-GES-GUI es un trío inseparable.

Ver a continuación un ejemplo de un guión para un curso de diagnóstico e intervención del clima organizacional. **El experto temático** elige los repositorios a los cuales se vinculará el módulo. Justificación: esto se hace para darle al material las características *escalabilidad, flexibilidad curricular y significatividad*.

El título **versión imprimible** tendrá hipervínculo hacia una página donde se encontrará la información imprimible básica del módulo; esta información tendrá forma de *hipertexto* para vincular al estudiante a otros escritos, gráficos, animaciones o videos relacionados con el tema. *Justificación:* el texto aporta *reusabilidad* a la información; los gráficos, animaciones o videos vinculados aportan *representación*; los vínculos a otros escritos le aportan *escalabilidad* a la información.

El título **aportes del estudiante** tendrá hipervínculo hacia un espacio donde el estudiante pueda depositar escritos propios o ajenos referentes al tema del módulo. *Justificación:* este espacio se abre para que el aprendizaje tenga *generatividad*.

El título **conceptos claves** tendrá hipervínculo hacia una página que contiene las definiciones de los conceptos claves de módulo, elaboradas por el **experto temático**. *Justificación:* el listado de conceptos aporta la *fragmentación o granulación* del conocimiento.

El título **calendario** tendrá hipervínculo hacia una página donde se encuentran fechas de inicio y culminación de actividades y fechas de entrega de notas; las fechas son decididas por el director académico de la institución. *Justificación:* esta página se crea con el fin de disponer de un elemento sustancial de *autocontrol* del estudiante en su proceso de aprendizaje, que es una característica esencial de la Educación a Distancia, destacada por todas las teorías de este modelo de educación.

Introducción. Video: el experto en elaboración de videos, de acuerdo con el experto temático, elabora un video que contenga testimonios sobre el clima laboral con el fin de sensibilizar sobre su importancia; se buscan testimonios de un experto en clima laboral, un trabajador de base (hombre y/o mujer), un directivo institucional, un mando medio, un pensionado, un familiar del empleado/trabajador). La toma de los testimonios se debe hacer en el mismo lugar de trabajo de cada entrevistado. El video aporta reusabilidad y didáctica a los contenidos.

Autoaprendizaje a través de LAS 4 I. Independencia de la estrategia instruccional.

Se refiere al hecho de que el estudiante salta de un objeto de aprendizaje a otro sin mediar otra persona. Interactividad. Es la implicación directa del estudiante en el proceso de formación, implicación que se concreta en: 1) realizar las actividades sugeridas en el diseño instruccional; 2) compartir con otros estudiantes; 3) compartir con el profesor; 4) participar en comunidades de aprendizaje. Interfaz. Se entiende por interfaz todo aquello que permite la conexión entre dos máquinas, entre varias personas, entre varios materiales didácticos, etc. Interoperabilidad. Es la posibilidad de moverse de un lugar a otro, de una acción a otra sin que le aparezca un aviso como el siguiente: “operación incompatible”, “operación no realizable”.

Vaya al siguiente lugar, haga clic en las flechas que hay al lado de la foto de cada cara <http://www.voxopop.com/topic/15dea5fb-22fd-49be-aaf5-caade136a6a6>; deje su opinión sobre el tema que se está tratando. Luego vaya a este otro lugar, recorra la página de arriba hasta abajo leyendo con algún detenimiento los títulos; haga clic en alguna palabra hipervinculada que le llame la atención. ¿En todo eso que hizo se cumplen la 4 I? http://www.dreig.eu/caparazon/category/posts_destacados/

La magia de 3M. Materiales didácticos multimedia (mdm). Son materiales de aprendizaje que se conciben y se elaboran con la imagen, el sonido, el vídeo, el texto para facilitar el aprendizaje, creando así el máximo de conectividad y de interactividad. ¿De qué material se trata?: de información. ¿Quién produce o recopila el material?: un autor, un experto o un profesor. ¿Dónde está el material?: en internet. ¿Cómo se presenta el material?: en audios, animaciones, textos, hipertextos y videos. ¿Cuál es la finalidad del material?: facilitar el aprendizaje”. ¿Quién es el usuario o destinatario del material?: un estudiante a distancia. ¿Cómo es el material?: apto para la interactividad desde la distancia. Materiales estándar. Los materiales son estándar cuando cumplen los siguientes requisitos: 1) son aptos para garantizar unos niveles de calidad homogéneos; 2) ofrecen una misma metodología y marca institucional; 3) son aptos para desarrollarlos en varios contextos; 4) se pueden compartir entre diferentes cursos, programas e instituciones. Materiales flexibles. Son materiales flexibles porque tienen las siguientes características: 1) tienen en cuenta los distintos estilos de aprendizaje; 2) se adaptan a las didácticas específicas de cada disciplina; 3) se adaptan a diferentes objetivos; 4) son interactivos, multimedia, modulares; 5) permiten al estudiante acceder a la información de manera no secuencial; 6) adaptables a múltiples formatos. Revise ¿Por qué este glosario cumple con 3M? **Práctica.** Dé una mirada de repaso a los párrafos ya estudiados en este documento y responda: ¿tienen la magia de 3M?.

La elasticidad RE- Reuso intercontextual. Es la posibilidad de utilizar un objeto de aprendizaje en situaciones o entornos de aprendizaje diferentes. Responda la siguiente pregunta: ¿este glosario se puede utilizar en el contexto presencial?; si se puede,

qué acciones de acomodación se deben realizar?.

Metaconducta. Retorne al párrafo donde se encuentra la descripción de interactividad; repase detenidamente su significado y responda ¿practicó la interactividad en el aprendizaje de este documento? ¿Es verdad que esta cartilla le ha servido a usted para aprender a ser estudiante virtual y, a la vez, para aprender a ser profesor virtual?

RESUMEN. En este documento se exponen 14 competencias que debe tener el estudiante virtual; se entiende por competencia una “habilidad demostrada”, según la norma ISO 9000 versión 2000²⁷. En administración se define competencia como conducta que es típica de las personas de alto desempeño, conducta que siempre que se desarrolla lleva a resultados exitosos. El listado de competencias que aquí se presenta es resultado de un proceso de observación reflexiva sobre las actividades concretas que realizaron estudiantes de máster en e-learning en un período de dos años; los escritos donde se encontraron las categorías están alojados en el computador del observador.

PALABRA CLAVE. Competencia.

INTRODUCCIÓN. La hermenéutica filosófica²⁸, según Gadamer, llamado el padre de la hermenéutica moderna, es la manera de interpretar el lenguaje para descubrir el pensamiento que hay expuesto en él; la hermenéutica implica tener en cuenta que lo que se ha expresado por alguien no es lo último, sino que el expositor de una idea u otro lo pueden completar, modificar o perfeccionar. Teniendo en cuenta lo anterior, le preguntamos al estudiante de este documento: ¿qué le completa, modifica, añade o reduce a los contenidos de este documento?. **Advertencias.** Las competencias solamente se adquieren practicando; por eso en cada una de las competencias del listado se le sugieren actividades sobre aquello a lo cual

²⁷ Ampliar información yendo a la siguiente dirección http://www.cinterfor.org.uy/public/spanish/region/ampro/cinterfor/temas/calidad/doc/iso_comp/ii.htm

²⁸ En la siguiente dirección encuentra varios escritos de Gadamer http://portal.iteso.mx/portal/page/portal/Sinectica/Historico/Numeros_antteriores05/024/24%20Luis%20Armando%20Agui-lar-Puertos.pdf

se refiere la competencia. La habilidad solamente se adquiere con la repetición correcta de la acción sobre la cual versa la competencia. **Ayuda.** Al final de cada párrafo se ofrece una guía para el aprendizaje.

SUGERENCIA PARA EL PROCESO DE APRENDIZAJE. **Experiencia concreta.**

Repase el listado de competencias presentado más adelante y elija una competencia que usted considere importante para su buen desempeño como estudiante virtual; evalúese para ver qué tanto la posee en una escala de 1 a 10.

Observación reflexiva. Responda respecto de cada competencia ¿Qué ganaría yo si aumentara mi dominio de cada una de las 14 competencias? **Conceptualización abstracta.** Vaya a la siguiente página para toma una definición de competencias de uno de los maestros sobre el tema

<http://aprendizajeporcompetencias.blogspot.com/2006/12/concepto-de-competencias-de-guy-le.html> Vaya a la siguiente página para obtener respuesta a la siguiente pregunta ¿Qué es gestión por competencias?. <http://rrhh-esgc.wikispaces.com/file/view/QU%C3%89+ES+GESTI%C3%93N+XCOMPETENCIAS.pdf>

Experimentación activa. Suponga que usted ha sido encargado de elaborar un diseño instruccional para un curso sobre competencias del estudiante virtual; ¿cómo haría ese diseño?.

COMPETENCIAS DEL ESTUDIANTE VIRTUAL

Actualización de conocimientos. Habilidad para encontrar la última versión sobre algún tema. En el ambiente virtual de aprendizaje, como en todos los otros ambientes de aprendizaje, se le da importancia a la “última versión”; los buscadores de internet están diseñados para responder preguntas que inicien por “última versión”, como las siguientes: “última versión del mercedes”, “última versión del Boeing”, “última versión del power point”, “última versión del Windows”, “última versión de la USB”; basta escribir una frase como las anteriores en el espacio del buscador; a continuación se activa la tecla enter para llegar a la última versión que se está buscando. **Práctica.** Elija 5 temas que a usted le interesan mucho; con cada uno de esos temas construya una frase que inicie “lo último

en...”; practique varias veces, cada una de esas veces por espacio de una hora, para encontrar “lo último en”, hasta que lo logre encontrar rápidamente.

Adaptación a la virtualidad. Habilidad para desenvolverse de manera ágil y productiva en el entorno virtual, teniendo en cuenta sus características de distancia, intangibilidad, asincronismo, complejidad, multiculturalidad, innovación continua, multimedialidad, hipertextualidad, hipermedialidad. **Práctica.** Vaya a la siguiente página para ampliar información sobre: ¿qué hace un ciudadano digital?, ¿qué beneficios tiene ser un ciudadano digital?, ¿por qué se requieren ciudadanos con competencias digitales certificadas internacionalmente? La página sugerida es <http://www.ciudadanodigital.org.co/>

Administración del tiempo en el mundo virtual. Habilidad para planificar las actividades propias teniendo en cuenta que cuando para unos es de noche para otros es de día, que la mañana de unos coincide con la tarde de otros, el tiempo libre de unos coincide con la jornada laboral de otros. **Práctica.** Vaya al siguiente lugar, no lo deje para “más tarde”.

http://www.youtube.com/watch?v=Zlxx_xE49EY&feature=related

Aprendizaje colaborativo. Habilidad para construir conocimiento en grupo. Esta competencia exige varios saberes, entre otros los siguientes: escuchar la esencia de los mensajes, exponer de manera precisa, ver la provisionalidad de las teorías, documentarse, participar en el proceso de aprendizaje de acuerdo a las normas de debate propuestas por el profesor, de acuerdo al diseño de objetivos y contenidos. Esta competencia tendrá dedicación exclusiva en el Doc. # 18. Metodología para aprendizaje colaborativo a través del debate. **Práctica.** Estudie el escrito que se encuentra en la siguiente página y elija 6 categorías principales; con esas categorías elabore un mapa conceptual <http://www.rieoei.org/deloslectores/528Lucero.PDF>

Colegialidad. Habilidad para desenvolverse de manera creativa y productiva en los escenarios del aprendizaje colaborativo como los grupos, los foros, los debates.

Práctica. Lea el escrito que hay en la siguiente dirección y al final de ese artículo haga algún comentario. <http://zibyncared.bligoo.com.co/content/view/1319800/Red-para-el-trabajo-colaborativo-ve-tutores.html>

Comunidades virtuales de aprendizaje. Habilidad para integrarse a comunidades virtuales de aprendizaje. Un estudiante del aula virtual se pregunta ¿en dónde me suscribo para recibir información actualizada sin necesidad de softwares adicionales?; la respuesta es que hay que suscribirse a las comunidades virtuales de aprendizaje; estas comunidades están integradas por personas de asociaciones profesionales, de universidades, por intelectuales de reconocido prestigio intelectual o científico, por investigadores especializados; basta por ejemplo, escribir en un buscador una expresión como la siguiente: “comunidad de aprendizaje de abogados” y ordena la búsqueda; allí se encontrarán instrucciones para hacerse miembro de determinada comunidad de aprendizaje virtual. **Práctica.** Piense en tres comunidades de aprendizaje y búsquelas en Google; dése la oportunidad de invertir tiempo visitando esas comunidades.

Construcción. Habilidad para construir conocimiento completando el de otros, documentándolo, ampliándolo, objetándolo, sugiriendo modos de llevarlo a la práctica. **Práctica.** Elija una palabra muy interesante para usted; ponga el cursor sobre esa palabra y oprima el lado derecho del ratón; pídale sinónimos; con cada uno de 5 sinónimos que le aparezcan navegue por internet para encontrar información sobre cada uno de esos sinónimos; esta es una de tantas formas de construir conocimiento.

Curiosidad. Habilidad para mantener vivo el “niño preguntón” que usted lleva dentro. Todos llevamos dentro un niño preguntón que cuando ingresa al medio virtual libera al máximo la curiosidad, debido a que, como en las vitrinas de los mejores almacenes, las imágenes o los letreros están a la vista. El internet está estructurado de tal manera que, a través de los buscadores, se obtienen respuestas a preguntas como las siguientes: ¿cómo fue fabricado un computador?, ¿cuáles son los componentes del teléfono celular?, ¿qué es un agujero negro en astronomía?, ¿cuál es el espesor de la capa de ozono? **Práctica.** Busque respuesta a las anteriores preguntas a través de Google.

Distribución de contenidos. Si el aprendizaje virtual es un aprendizaje en red y a la hora de la verdad, una red de aprendientes, entonces es indispensable tener en cuenta la distribución de contenidos. ¿Cómo distribuir contenidos?. En la internet

existen muchos lugares para almacenar información con el fin de distribuirla; entre estos lugares son muy conocidos los llamados repositorios, otros llamados blog, otros llamados wikis que permiten almacenar información para determinadas personas solamente o con acceso a todos los públicos, según sea la voluntad del depositante de la información. **Práctica.** Busque dos tutoriales, uno para wiki y otro para Blog; abra un lugar de cada una de esas aplicaciones y deposite material; se trata de que lo haga varias veces hasta que sea diestro en el manejo de esta importante herramienta.

Edición de texto. Habilidad para crear archivos con facilidad de apertura por parte de los destinatarios. Edición de texto tiene muchas variables, pero concentrando la atención en la función básica de lectoescritura, se sugiere hacer prácticas para el manejo de Word, PDF y de Power Point, por ser tres aplicaciones muy útiles y de uso ampliamente generalizado en e-learning. **Práctica.** Dedique el tiempo que sea necesario a entender y ensayar tutoriales sobre Word, sobre Power Point, sobre PDF; en internet están disponibles esos tutoriales.

http://www.sistedes.es/TJISBD/Vol-4/No-3/articles/iselear10_submission_8.pdf

Lectoescritura. Habilidad para introyectar el conocimiento a través de la lectura y de la escritura; en e-learning es necesario invertir gran cantidad de tiempo en leer y escribir. **Práctica.** Aplíquese la prueba de competencias lectoescriturales.

http://www.tecnicas-de-estudio.org/test-lectura/test_lectura_velocidad.htm

Manejo de la abundancia de información. Habilidad para acceder a las fuentes de conocimiento. En el medio virtual de aprendizaje se dispone de mares de información referente a lo que el estudiante estudia; esto puede ser una posibilidad de profundización en los temas de estudio como puede ser también una posibilidad de dispersión. Para que la información sea un mar favorable para el estudiante, en internet existen repositorios, administradores de contenidos, glosarios sobre todos los temas, wikis, o blogs; todos estos recursos están disponibles en internet sobre todos los temas. **Práctica.** Para acceder a estos lugares, baste, por ejemplo, ir a un buscador y escribir allí “blog sobre...”, “glosario sobre...”, “wiki sobre...”, “repositorio sobre...”, “administradores de *contenidos*”.

Orientación al logro. Habilidad para mantenerse en el objetivo del aprendizaje y rechazar las innumerables atracciones que aparecen en los distintos portales. El aprendizaje virtual exige mucho tiempo al estudiante y al profesor, ¿por qué?; porque la incertidumbre, el caos, la complejidad, la abundancia son características de este modelo. ¿Cómo afrontar estas realidades?; pueden afrontarse con unas herramientas que ayudan a guardar la información y a recuperarla cuando se necesite para diferentes usos. Pero la clave para no perderse en el mar del internet, es mantener el enfoque hacia los objetivos del aprendizaje. **Práctica.** Busque en internet el significado de las siguientes dos expresiones: objeto de aprendizaje, objetivo de aprendizaje, orientación al logro.

Uso del ratón. Habilidad para actuar en el internet con el ratón. Con el ratón se hacen la mayoría de las actividades de edición. El ratón es un instrumento que reemplaza al lápiz, al borrador, a la libreta de apuntes; cuando activamos el botón izquierdo del ratón, podemos seleccionar, copiar, cortar, pegar documentos, imágenes, videos. **Práctica.** Elabore una lista de todas las actividades que usted puede realizar con el ratón.

Vivencia gozosa de la virtualidad. Habilidad para sentir y pensar con gozo espontáneo e intenso las características del ambiente virtual. **Práctica.** Pregúntele a Google qué son “características del aula virtual”; se le aconseja que abra por lo menos dos lugares; haga un escrito breve, a su manera, en el cual diga las razones por las cuales lo que usted ha estudiado hasta el momento en este diplomado es acorde con la naturaleza de aula virtual.

Metaconducta. ¿Qué ha pensado o sentido usted cuando en las veces anteriores le ha aparecido la palabra Metaconducta? Seguramente le resultará útil ir a internet y preguntar: ¿qué es metaconducta?

Nexo. A las cuatro lecciones siguientes se les denomina aquí “*Las cuatro afirmaciones autoempoderadoras para vivir con sentido en el internet*”: 1) la ética preserva el sentido de la vida en internet –dice el límbico derecho); 2) en internet alguien sabe lo que yo no sé – dice el cortical derecho-; 3) en los dilemas del ciberespacio hay lecciones positivas por descubrir- dice el cortical izquierdo-; 4) en internet hay muchos beneficios por descubrir- dice el límbico izquierdo- A este conjunto de afirmaciones autoempoderadoras se les denominará “empoderamiento EtBeDiVi”

ÉTICA Y SENTIDO DE LA VIDA EN INTERNET

SÍNTESIS. En este documento se propone una metodología didáctica para asimilar la perspectiva ética de la vida en internet; dicha metodología se concreta en 5 ejercicios. Consta en el informe de seguimiento de EPT lo siguiente: “Lo que pido a los líderes del mundo es que enuncien esta sencilla declaración de intenciones: ¡Basta ya! **Como miembros de la misma comunidad ética** a la que pertenecemos todos los seres humanos, ninguno de nosotros puede desear que se toleren las violaciones de los derechos humanos, los ataques armados contra los niños y las destrucciones de escuelas que tienen lugar en muchos conflictos. Acabemos de una vez con la impunidad que posibilita semejantes actos y empecemos a proteger a nuestros niños y su derecho a la educación. Hago un llamamiento a todos los dirigentes políticos, países y grupos implicados en conflictos violentos para que recuerden que no están por encima del derecho internacional humanitario”. (*Arzobispo Desmond Tutu Premio Nobel de la Paz 1984*) (Página 25 del informe de seguimiento).

PALBRAS CLAVE. Ética, sentido de la vida, intención paradójica.

INTRODUCCIÓN. En varios momentos de este trabajo surgieron interrogantes referentes al “sentido de la vida”, especialmente cuando se reflexionaba sobre el hecho de que el profesor al cual va dirigido este diplomado se estaba preparando para alfabetizar a personas que afrontan adversidades tales como analfabetismo, marginamiento, inequidad socioeconómica, hambre, desplazamiento, inequidad.²⁹ Frente a personas que afrontan adversidades como las anteriores, cabe preguntarse: ¿hay alguna disciplina que tenga como tema central el sentido de la vida y

²⁹ Si necesita, regrese al documento #1 para revisar el informe de seguimiento de EPT de 2011, donde hay detalles de magnitud de las adversidades relacionadas con el analfabetismo

que deba ser incluida en el “diplomado autodirigido sobre e-learning” (DA/E-L)?, ¿cómo ayudar a ellas a encontrarle sentido a sus vidas aunque estén en adversidad?, ¿hay algunos postulados sobre el sentido de la vida de la persona que deban ser incluidos en DA/E-L?, ¿el documento de Dakar (2.000) hace referencia al sentido de la vida de manera que se pueda sugerir al profesor ciberinmigrante neófito (PCN) que dirija su mirada de manera preferencial hacia esa referencia?, ¿cómo ayudar a los analfabetas a encontrarle sentido a sus vidas aunque estén en adversidad?, ¿las leyes de internet tienen que ver con la ética y aportan algo al sentido de la vida?. Con el fin de que el estudiante construya respuestas a los anteriores interrogantes se le sugieren 5 ejercicios diseñados según los postulados de la teoría constructivista.

Ejercicio #1. ¿Hay alguna disciplina que tenga como tema central el sentido de la vida y que deba ser incluida en el “diplomado autodirigido sobre e-learning” (DA/E-L)? Primero: lea la definición de ética formulada por Maritain (1960). Segundo: busque en internet varias respuestas a la pregunta ¿cuál es el “fin último del hombre”? Definición de ética. Dentro de las disciplinas humanistas hay una, la ética, definida por Jacques Maritain en los siguientes términos: La ética es el tratado filosófico que: a) dice en qué consiste el fin último del hombre; b) estudia los actos mediante los cuales el hombre se dirige hacia su último fin; c) estudia las reglas que ordenan la conducta del hombre, primeramente en lo que concierne a su propio bien y luego en lo que concierne al bien de los demás.

Ejercicio #2. ¿Hay algunos postulados sobre el sentido de la vida de la persona que deban ser incluidos en DA/E-L?. Primero: lea detenidamente el resumen de cada uno de los postulados planteados por Victor Frankl (1991). Segundo: diga lo que puede hacer por su cuenta para maximizar el sentido de su vida tomando como base cada postulado. Tercero: diga en cuál postulado necesita ayuda externa para tomarlo como apoyo al mejoramiento del sentido de su vida; especifique la ayuda que necesita.

Unidad. La persona es un individuo; individuo quiere decir indivisible; la persona

es algo que no admite partición, no se puede subdividir, escindir. A donde uno vaya, va con su mente, con su cuerpo y con su espíritu.

Totalidad. La persona no puede ser definida por una sola categoría. Por ejemplo, no puede definirse solamente por su raza, porque además de las características de raza, la persona tiene las de sexo, las de profesión, las de cultura, las de hogar, las de clase social, etc.

Novedad. Cada persona es absolutamente un ser nuevo; ¡qué maravilla!, ¡qué misterio! Cada persona tiene parecidos con sus progenitores, pero solamente parecidos.

Espiritualidad. Cada persona tiene un espíritu que actúa y se expresa a través del organismo sicofísico.

Responsabilidad. La persona es un ser que tiene voluntad y conciencia; en su voluntad está la opción de hacer o abstenerse de hacer; la persona, por su conciencia, puede prever el impacto de sus actos; como puede prever, la persona es responsable de los efectos de sus actos.

Autogobierno. La persona tiene la facultad de autogobernarse; la persona no es víctima del inconsciente.

Superación de lo físico. La persona, en virtud de su poder espiritual, puede desaparecer de las limitaciones del organismo sicofísico y ubicarse en una distancia fecunda. Por ejemplo, "la persona espiritual" puede no solo sobreponerse a la enfermedad física sino, como se ha demostrado científicamente, puede hacer desaparecer su propia enfermedad. *Autoespectador.* La persona es capaz de autodistanciarse, salirse de sí misma, ponerse frente a sí misma, enfrentarse consigo misma, dialogar consigo mismo. La persona puede ser a la vez actor y observador de sí mismo cuando actúa.

Trascendencia. La persona puede concebir un mundo superior al sicogeofísico; la persona, por la fe, presiente ese mundo superior.

Sentido. Si lo quiere o no, si lo sabe o no, el hombre cree en un sentido (de la vida) mientras respira. Hasta el suicida cree en un sentido, cree en el sentido del morir. Si no creyera en ningún sentido no podría mover un dedo y por eso no podría proceder al suicidio.

Ejercicio #3. ¿Cómo ayudar a quienes sufren adversidades relacionadas con el analfabetismo a encontrarle sentido a sus vidas aunque estén en adversidad?

Primero: estudie hasta entender bien, el concepto “intención paradójica” que se encuentra más adelante. Segundo: lea el listado de opciones de sentido existencial que se ofrecen más adelante. Tercero: en cada opción responda la siguiente pregunta: ¿qué efectos negativos habría para la humanidad si no se diese esta opción?

Definición de intención paradójica. Si la persona dijera que su vida no tiene sentido por sufrir adversidades, el Dr. Frank utilizaría la intención paradójica, de comprobada efectividad y consistente en pedirle, en este caso, por ejemplo, “elabore un larga lista de todas las razones por las cuales su vida no tiene sentido”. Según el Dr. Frankl, la persona, en vez de hacer esa lista, terminaría diciendo “mi vida sí tiene sentido”. Para Frankl (1992), intención paradójica es “inducir y pedir al paciente que haga precisamente aquello que es objeto de malestar psicológico.

Listado de opciones para tener una vida con sentido: amor, arte, ciencia, deberes, derechos, estética, familia, honor, servicio público, placer, poder, religión, riqueza, sabiduría, servicio social, tecnología, trabajo. Cuando se toma una opción con pasión, la vida cobre el sentido de esa opción. Pregúntese: ¿cuál de estas opciones ocupa la mayor parte de mis pensamientos, de mis sentimientos y de mis actos?

Ejercicio #4. ¿El documento de Dakar hace referencia al sentido de la vida de manera que se pueda sugerir al profesor ciberinmigrante neófito (PCN) que dirija su mirada de manera preferencial hacia esa referencia?. Primero: lea el listado de los objetivos que se han extraído del documento de Dakar. Segundo. Reflexione detenidamente sobre cada objetivo con el fin de encontrar una relación entre ese objetivo y el sentido de la vida. Listado de objetivos de Dakar son: (Art. 7i) Promover un firme compromiso en favor de la educación para todos. (Art 7ii) Eliminación de la pobreza e implantación de estrategias de desarrollo. (7iv) Suscitar la participación. (Art 7v) Entendimiento mutuo, la paz y la tolerancia. (Art 7vi) Igualdad entre los géneros en materia de educación. (Art 7vii) Luchar contra la pandemia del VIH/SIDA. (Art 7viii) Favorecer la excelencia del aprendizaje.

Ejercicio #5. ¿Las leyes de internet tienen que ver algo con la ética y aportan algo al sentido de la vida?. Aquí se le ofrece al estudiante la siguiente respuesta: si se viola la ley, se delinque; si se delinque, hay sanción; las anteriores circunstancias le restan sentido a la vida; en cambio el cumplimiento de la ley le aporta sentido. Primero: vaya a la siguiente página y estudie el documento depositado allí que trata sobre protección de datos personales. Segundo: resuma cuatro temas fundamentales sobre los que trata el documento. Tercero: reflexione a partir de la siguiente pregunta ¿ese documento aporta sentido a la vida y tiene relación con la ética tal como se la definió antes?. https://www.agpd.es/portalwebAGPD/canal-documentacion/legislacion/estatal/common/pdfs/Ley_eco_sostenible_extracto_BOE.pdf Cuarto: vaya a la siguiente dirección y elija un documento de Unión Europea y otro de España, que tratan sobre derechos de propiedad intelectual <http://www.cde.ua.es/dsi/ds/pi/> Quinto: ¿esos documentos aportan sentido a la vida y tienen relación con la ética tal como se la definió antes?.

SINTESIS. En este documento se ofrece una guía metódica para buscar mejores prácticas sobre e-learning, tomando como base los 8 principios³⁰ del conectivismo y el concepto de benchmarking planteado por Michel J Spendolini (1994)³¹. En el informe de seguimiento a EPT (2011) se menciona 338 veces la palabra educación, siempre reclamando su necesidad y en gran cantidad de veces enfatizando la calidad de la misma, calidad que, como lo sugieren los autores del benchmarking, se refuerza imitando las mejores prácticas, tema que es objeto de esta lección.

PALABRAS CALVE. Benchmarking.

INTRODUCCIÓN. La guía metódica que aquí se propone se concreta en una lista de páginas de internet que tratan sobre temas educativos y se propone que se haga un recorrido por esas páginas con el fin de que el estudiante practique el principio #1 del conectivismo que dice: “ El aprendizaje y el conocimiento se complementan con la diversidad de opiniones”. Pero no solamente se sugiere que se haga un recorrido y se tome información; se ofrece una amplia variedad de preguntas formuladas desde los cuatro sectores cerebrales, con el fin de que el estudiante practique el principio #5 del conectivismo que dice: “La habilidad para ver las conexiones entre ideas y conceptos es la clave para construir el conocimiento”.

OPERATIVIDAD DEL PROCESO DE APRENDIZAJE

Conocer. Vaya a la siguiente dirección para repasar el concepto “Benchmarking” <http://unpasomas.fundacion.telefonica.com/educacion/2010/12/12/benchmarking-educativo-2/> . **Elegir.** Abra una página de las que hay en la lista de abajo; elija

³⁰ Ver los 8 principios del conectivismo en la siguiente página: <http://www.slideshare.net/dreig/conectivismo-principios>; además de los principios, esta página contiene otras informaciones clave sobre conectivismo.

³¹ Spendolini, Michael (1994): “Benchmarking”, Ed. Norma. Bogotá (Pág., 12)

aquella que por el título que tiene le despierta su interés o curiosidad por el e-learning (= E-L). **Comprender.** Recorra la página elegida detenidamente y después de recorrerla busque aprender “con todo el cerebro”. Sobre esa página haga 4 preguntas, una desde cada sector cerebral; de cada uno de los cuadrantes de abajo elija una pregunta, la que a usted le guste. **Repetir.** ¿Desea saber cuál es la experiencia repitiendo el proceso, pero con otra pregunta?; solamente lo sabe si lo hace por segunda vez. ¿Se decide?. **Evaluar.** Ahora que terminó este proceso de aprendizaje sobre “Benchmarking educativo”, diga qué beneficios aporta un recorrido por páginas de internet educativo.

APROPIACIÓN DEL CONOCIMIENTO A TRAVÉS DE LA PREGUNTA

Preguntas desde el Cortical Izquierdo. *Exactitud.* En la página elegida, ¿encontró material exacto y reciente sobre E-L?. *Diagnóstico.* ¿Contiene esa página alguna guía para hacer diagnósticos de algo referente a e-learning?. *Sustancialidad.* De todo lo que ha leído, oído o visto en esa página sobre E-L ¿puede usted tomar varios conceptos claves?; ¿cuáles son esos conceptos claves?; ¿de qué manera están conectados esos conceptos claves?. *Comparación.* Si usted compara los contenidos de esa página con los de otra similar, ¿qué concluye?. *Decisión De Aprender.* ¿Cree que algo de lo encontrado en esa página estimuló su decisión de aprender algo más o algo nuevo sobre e-learning?.

Preguntas desde el Cortical derecho. *Largo Plazo.* ¿Se refiere, de alguna manera al largo plazo dentro del mundo del E-L?. *Multimedialidad.* Lo que en esa página se pretende dar a conocer, ¿está empaquetado de manera multimedial para facilitar el aprendizaje?. *Constructivismo.* En alguna de las páginas de la lista que presentamos aquí, ¿se encuentra algún escrito sobre constructivismo o hay alguna actividad desarrollada dentro de esa teoría de aprendizaje; ¿en cuál?. *Interoperatividad.* Esa página elegida, ¿le da la posibilidad de conectarse con otras páginas que ofrecen temas complementarios sobre el E-L?.

Preguntas desde el Límbico Izquierdo. *Aplicación del aprendizaje.* ¿Siente usted que se conectó con una página que le ofrece prácticas sobre e-elearning, ¿cuáles son los temas de esas prácticas?. *Industrialización del e-learning.* Evalúe de 1 a 10

el grado en el cual están presentes las siguientes realidades referentes al e-learning (=E-L); puede ser que varias realidades estén presentes en grado similar o igual. Ofrecimientos de productos para E-L (). Ofrecimiento de servicios para E-L (). Descripción de procesos del E-L (). Descripción de funciones dentro del E-L (). Exposición de saberes sobre E-L (). *Respaldo institucional.* ¿Tiene esa página el respaldo de una institución prestigiosa en lo referente a E-L?. ¿Cómo se llama esa institución?. ¿Esa institución tiene alguna certificación de calidad, concedida por alguno de los entes certificadores reconocidos mundialmente?. ¿cuál es esa institución certificadora?. *Metodología.* ¿Esa página hace evaluaciones metódicas sobre algo de E-L?. ¿Esa página tiene una estructura que facilita el aprendizaje?. ¿Es un ejemplo de organización?. Aprendizaje continuo. El recorrido por esa página elegida, ¿le despertó el interés de volver a ella de manera repetida, esperando que en cada repetición aprenda más y más y más sobre e-learning?. LOGRO. Luego de ese recorrido minucioso por esta página, usted puede mencionar cinco logros referentes a E-L (por lo menos 5); ¿cuáles son esos 5 logros?.

Preguntas desde el Límbico Derecho. Aprendizaje colaborativo. En alguna página de la lista se encuentran puestos en práctica los conceptos “ayuda”, “actividad conjunta”, “interactividad”, “sentido de comunidad”, “significatividad”; ¿en cuál?. Conexión entre la diversidad. ¿Encontró diversidad de opiniones sobre e-learning en esa página?. ¿cuáles son esas tres o cuatro opiniones diversas?. a pesar de ser opiniones diversas, ¿se les descubre alguna conexión entre sí?. *Maestros del e-learning.* ¿En esa página se mencionan personas destacadas en alguno de los saberes relacionados con E-L?. ¿cuáles son esas personas?. *Interoperatividad.* Esa página elegida, ¿le da la posibilidad de conectarse con otras páginas que ofrecen temas complementarios sobre el E-L?.

LISTADO DE PÁGINAS DE INTERNET RELACIONADAS CON E-LEARNING.

1. ¿CÓMO ENSEÑAR A CONTAR CON LAS TIC?. Para ver esto vaya a http://ares.cnice.mec.es/infantil/a/aa_02vf.htm
2. A PRONUNCIAR <http://apronunciar.blogspot.com/>
3. ALFABETIZACIÓN DIGITAL <http://www.microsoft.com/about/corporatecitizenship/citizenship/giving/programs/up/digital literacy/spa/Curriculum.msp>
4. APRENDIZAJE CON TIC <http://www.jchaupart.net/login/index.php>
5. BLOG EDUCASTUR <http://blog.educastur.es/luciaag/>
6. CERVANTES 2.0 <http://www.cervantesdospuntocero.com/>
7. COLORE: <http://www.educared.org/global/educalia-y-comunidad-virtual/taller/listaTaller.do?tema=LENGUA&i=es>
8. CONNEXIONS <http://cnx.org/>
9. CONSTAIN [Red Escolar](#)
10. CREA UDG / <http://www.crea.udg.mx/index.jsp>
11. DESCARTES <http://descartes.cnice.mec.es/>
12. EDUCACIÓN SOCIAL www.eduso.net
13. EDUCALIA <http://educalia.educared.net/taller/listaTaller.do?i=es&c=3>
14. EDUCAR. CIENCIAS. <http://www.educ.ar/educar/Recursos>
15. EDUTEKA. <http://www.eduteka.org/>³²
16. ENSEÑANDO A DISTINGUIR LOS COLORES; PARA VER ESTO, VAYA A <http://www.vedoque.com/juegos/juego.php?j=Colores>
17. ENSEÑANZA DE INGLÉS, FRANCÉS Y ESPAÑOL <http://clicknlearn.net/>
18. ENSEÑAR A LEER EN INTERNET. http://www.virtualeduca.info/fveducaarg/index.php?option=com_content&view=article&id=273%3Aensenar-a-leer-en-internet&catid=37%3Auna-escuela-para-el-futuro&Itemid=56&lang=es
19. ESCUELA DE PADRES <http://escuelapapadpadres.mforos.com/200659/3268179-asociacion-educacional-juntos-crecer/>
20. FLASH FABRICA <http://flashfabrica.com/eng/>
21. HYPERHISTORY ONLINE http://www.hyperhistory.com/online_n2/History_n2/a.html
22. INTERACTIVE ATLASES <http://www9.biostr.washington.edu/da.html>

³² Las siguientes categorías se refieren todas a la implantación y sobre cada una encontramos valiosas enseñanzas para la incorporación de TIC a la educación.

INICIO: [Inicio EDUTEKA](#) [Índice del Módulo](#). **FUNDAMENTOS:** [Introducción](#) [Definición](#) [El por qué de las TIC](#) [Otros Recursos](#)
DIRECCIÓN INSTITUCIONAL: [Introducción](#) [Liderazgo](#) [Estructura Institucional](#) [Cultura Institucional](#) **INFRAESTRUCTURA**
TIC: [Introducción](#) [Hardware](#) [Conectividad](#) [Soporte técnico](#) [Otros Recursos](#) **COORDINACIÓN Y DOCENCIA TIC** [Introducción](#)
[Comprensión de las TIC](#) [Enseñanza TIC](#) [Apoyo otros docentes](#) **DOCENTES-OTRAS ÁREAS:** [Introducción](#) [Estrategia pedagógica](#) [Competencia TIC](#) [Proyectos de Clase](#) [Competencia Integración](#) **RECURSOS DIGITALES:** [Introducción](#) [Proyectos de Clase](#)
[Recursos Web](#) [Software](#)

23. KIDDIA DIRECCIÓN: <http://www.kiddia.org/>
24. LAS TIC EN EDUCACIÓN SUPERIOR- COLOMBIA. <http://video.google.com.co/video-play?docid=-8738201466215585692&ei=llb6SrCQM5TiqqLNr7mrBw&q=tic+en+educacion&hl=es>
25. LAS TIC EN VARIAS SITUACIONES DE LA VIDA. <http://www.tu.tv/videos/tic-y-educacion>
26. LILITERATURA INFANTIL. http://www.cielosdepapel.com.ar/09_enlaces/enlaces.htm
27. MAPA INTERACTIVO DE LA HISTORIA DE LA PSICOLOGÍA DIFERENCIAL. http://ocw.innova.uned.es/ocwuniversia/psicologia/psicologia-diferencial/curso0708/tema1_historia/multimedia
28. MATERIALES EDUCATIVOS MULTIMEDIA <http://ylang-ylang.uninorte.edu.co/Objetos/Educacion/MaterialesEducativosMultimedia/index.html>
29. MAXICOURS <http://www.maxicours.com/W/>
30. MEDIA <http://recursos.cnice.mec.es/media/index.html>
31. NATIONAL GEOGRAPHIC KIDS <http://kids.nationalgeographic.com/>
32. PARA ENSEÑAR A MANEJAR EL RATÓN, VAYA A <http://www.educa.madrid.org/binary/374/files714/recursos/02054/docs/cargador.swf>
33. Para hacer presentaciones (excelente). <http://www.slideshare.net/jevabe/diseo-y-elaboracion-de-materiales-didcticos-multimedia>
34. PHP Ya <http://www.phpya.com.ar>
35. PIZARRA DIGITAL <http://www.ginerdelosrios.org/>
36. PIZARRAS DIGITALES; PARA VER ESTO, VAYA A <http://www.campuspdi.org/video/educaclic-3>
37. PLAN DE NEGOCIOS Y PÁGINA COLABORATIVA. <http://disenomdm.wetpaint.com/>.
38. PORTAL DE EDUCACIÓN DE LA JUNTA DE CASTILLA Y LEÓN. ZONA ALUMNOS DE PRIMARIA <http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/zonaalumnos>
39. REDACADEMICA <http://www.redacademica.edu.co>
40. RETROSPECTIVA DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL <https://files.itslearning.com/data/810/C71/Tema1/index.html>
41. SLIDESHARE <http://www.slideshare.net/>
42. TEXTOS DIGITALES; PARA VER ESTO VAYA A <http://www.campuspdi.org/video/ponencia-de-digitaltext-en>
43. VARIOS EXPERTOS LATINOAMERICANOS EXPLICAN LAS VENTAJAS DEL SOFTWARE LIBRE <http://www.conexionsocial.cl/video/telesursofibre.mpg>
44. VIDEO PARA ESTIMULAR A GENTE ADULTA HACIA LAS TIC. http://goanimate.com/movie/0eJ7pqnl-xOc?utm_source=embed

INDUCCIÓN HEURÍSTICA AL CIBERESPACIO

Guías para afrontar las significancias dilemáticas del e.learning

RESUMEN. Este documento contiene nueve guías para ayudar al profesor presencial a inmigrar exitosamente hacia el e-learning: una guía es para afrontar las “significancias dilemáticas”, definidas aquí como “calificativos que la persona adjudica a una realidad”, los cuales le ponen en dificultades para elegir el modo de comportarse frente a esa realidad, pues la persona se pregunta: ¿según cual calificativo tomo a esa realidad?; ocho guías son para afrontar 8 significancias dilemáticas del e-learning. Las guías son de corte constructivista y conectivista, construidas a partir de la observación reflexiva sobre experiencias concretas y a partir de revisiones histórico-explicativas a varios autores.

IDEAS CLAVE. Inmigración digital, opción, pantalla, e-learning, significancia dilemática.

INTRODUCCIÓN. **La teoría de las creencias** fundamenta el constructo “significancias dilemáticas” elaborado para este escrito. Del significado del término “creencias” y sus respectivos impactos en la vida de la persona se encarga la neurolingüística. Para este escrito se ha consultado el capítulo 1 titulado “el mundo es lo que usted piensa que es”, del libro *Imagineering for Health*, escrito por Serge King (1994). Este autor dice que una cosa es la realidad y otra los calificativos o significados que le pone la persona a la realidad, calificativos que aprende y desaprende a través de su vida y que son la base para la toma de sus decisiones personales. Este autor, como todos sus colegas, le da el nombre de creencias a esos calificativos que la persona atribuye a la realidad como si fueran parte de su naturaleza; es importante destacar que la persona reacciona frente a la realidad de acuerdo a las creencias que tiene frente a esa realidad; por esto es que los neuro-

lingüistas dicen “cambia tus creencias y cambiarás tu vida”. En este escrito se proponen unos calificativos, significados o creencias referentes al internet que sirvan de ayuda para que el profesor cambie su vida cuando pasa de la presencialidad a la virtualidad.

El Conectivismo aporta principios con cuya práctica se pueden afrontar las significancias dilemáticas. Haciendo una observación reflexiva sobre la experiencia de dos años de estudio del máster de e-learning, el autor de este escrito logra identificar 8 situaciones del e-learning que tienen significancia dilemática y propone afrontarlas desde los 8 principios³³ del conectivismo que tienen amplia explicación por el mismo George Siemens en su obra “Conociendo el Conocimiento” (2006). Son destacables las siguientes ventajas de la práctica del conectivismo: 1) da respuesta a la actual y cambiante realidad; 2) potencia el concepto de “aprendizaje permanente” a lo largo de la vida; 3) aumenta la capacidad de almacenamiento, análisis y procesamiento de la información; 4) permite la diversidad y diferentes puntos de vista; 5) propicia las habilidades personales y de grupo. Pero, a su vez, la práctica del conectivismo es exitosa si se cumplen los siguientes requisitos: a) adoptar una nueva metodología de aprendizaje, consistente en aprender a partir de establecer conexiones entre ideas diversas y diferentes entre sí; b) estar al día en las TIC; c) tener alto grado de habilidad analítica para discernir sobre la calidad y pertinencia de la información que toma de diferentes fuentes del internet.

El Conflicto cognitivo es un estado que se puede inducir para manejar las significancias dilemáticas. Además de proponer el conectivismo como recurso para que maneje satisfactoriamente las significancias dilemáticas, se propone practicar el

³³ LOS 8 PRINCIPIOS DEL CONECTIVISMO. 1. El aprendizaje y el conocimiento se complementan con la diversidad de opiniones. 2. El aprendizaje es un proceso que consiste en la conexión de nodos especializados o fuentes de información. 3. El aprendizaje puede residir en “entidades” no humanas. 4. La capacidad para aprender es más importante que el conocimiento que se posee en cada momento. 5. El mantenimiento (uso repetido) de las conexiones es necesario para facilitar el aprendizaje continuo. 6. La habilidad para ver las conexiones entre ideas y conceptos es la clave para construir el conocimiento. 7. El buen material (el conocimiento exacto y reciente) es esencial en el aprendizaje. 8. La toma de decisión de aprender algo es en sí misma el inicio de un aprendizaje.

"conflicto cognitivo", consistente en poner al estudiante a tener experiencias que cuestionen los conocimientos o actitudes previas(os). El concepto de conflicto cognitivo es compartido por todos los creadores del constructivismo, acerca de los cuales hay innumerables escritos, uno de los cuales ha sido publicado por la Asociación Universitaria de Formación del Profesorado (AUFOP), disponible en la siguiente dirección: <http://www3.uva.es/aufop/publica/actas/viii/ep04onto.pdf>

Con actitud resiliente se convierten las significancias dilemáticas en fuentes de crecimiento personal. Desde los inicios de la vida humana ha habido personas resilientes, es decir personas que durante sus adversidades mantienen una actitud positiva consistente en buscar la lección positiva que hay escondida en esa adversidad, con el fin de practicarla y crecer psicológica y espiritualmente. Esta es la definición que se puede construir luego de estudiar el libro "El hombre en busca de sentido", del psiquiatra Viktor Frankl (1991), libro que concibió durante 7 años de cautiverio en Auschwitz, durante la segunda guerra mundial. A través de este libro se repite que la actitud resiliente es posible si la persona tiene la voluntad de encontrarle sentido a la vida aunque sea dolorosa. Durante la elaboración de este documento siempre se tuvo la voluntad de encontrarle sentido a la vida del internet y se tuvo el interés de dejar notar esa voluntad. El paso de la educación presencial a la virtual es exitoso si existe la voluntad de sentido frente al internet

A los componentes del entorno virtual se les adjudican significancias positivas. En este documento se dedica espacio considerable a guías para conocer el nombre y funcionamiento de los componentes del "entorno virtual de aprendizaje" entendido éste como la estructura del funcionamiento de la institución educativa virtual, que en lugar de tener puertas como en la institución física, en internet tiene "ventanas", a través de las cuales se accede a todas las actividades, a todos los recursos y a todas las personas con solo hacer clic en el ratón. Es indispensable el aprendizaje de estas guías, así como es indispensable que un guía turístico de una capital sepa qué es cada lugar, qué hay en él, qué se puede hacer y qué no se puede hacer en él. Detrás de los once componentes del "entorno virtual de

aprendizaje” que aquí se proponen están los “Fundamentos tecnopedagógico en e-learning” de Magi Admirall y Andreu Villat (2008), disponible en <http://www.luisbernal.es/descargas/k/METICtecnoped.pdf>. Se tuvo presente que los componentes del entorno virtual propuestos aquí fueran una puesta en práctica de los siguientes principios del e-learning planteados por estos autores: simplicidad, didáctica, dinamismo, legibilidad, interactividad, hipertextualidad.

INDUCCIÓN HEURÍSTICA AL CIBERESPACIO.

Inducción a la estructura del entorno virtual de aprendizaje.

La pantalla es, posiblemente, la primera realidad que el profesor inmigrante encuentra con significancias dilemáticas. En efecto, el profesor virtual neófito encuentra que el computador facilita los aprendizajes, pero a la vez encuentra que manejar con facilidad los componentes del entorno virtual de aprendizaje es el resultado de un proceso que conlleva dificultades. Esta significancia dilemática fue el estímulo originante de la siguiente guía para lograr destreza en el manejo de la pantalla del e-learning.

Ventana. La ventana es un área visual, generalmente de forma rectangular, que anuncia los contenidos de las páginas de internet; en esa ventana se hace clic para ingresar a los diferentes lugares del portal. Haga clic en cada una de las ventanas que le aparecerán en la siguiente dirección: <http://www.ciudadanodigital.org.co/ique-es-ciudadano-digital.html>; abra un archivo en su área de documentos para guardar allí los datos que recoja en ese viaje. *Justificación:* este ejercicio ayuda a escalar montañas de significados de la expresión “ciudadano digital”. Este ejercicio sirve para clarificar lo que en e-learning se denomina escalabilidad que, en esencia, significa ampliar información sobre algo.

Lectoescritura. En e-learning la lectoescritura consume todo el tiempo del estudiante y, dado que los documentos de e-learning son multimediales, el estudiante necesita ampliar su habilidad lectoescritural, con el fin de poder recibir y enviar mensajes a través de sonido, imagen, movimiento y símbolos. Se sugiere practicar la lectoescritura buscando en internet escritos sobre los siguientes títulos: el pensamiento conectivo es un dilema, la cibernavegación es un dilema, lo que dice el

autor es un dilema, el cibercafé y las salas de internet son un dilema, el usuario del e-learning es un dilema, el anonimato es un dilema, el correo a través de internet es un dilema, la inclusión digital es un dilema. *Justificación:* El ejercicio sugerido da la oportunidad de practicar lectoescritura con textos multimediales; el texto aporta reusabilidad a la información.

Aportes del estudiante. En algunas páginas de e-learning hay una ventanilla con el siguiente título “aportes del estudiante”. Esos aportes pueden concretarse en resúmenes, ampliaciones, objeciones, preguntas. *Justificación:* esta ventanilla se abre para que el proceso de aprendizaje tenga generatividad.

Conceptos clave. Pocas páginas de e-learning tienen ventanillas con este título, pero todos los buenos escritos tienen, al inicio, el listado breve de conceptos clave. Mantener presentes los conceptos clave mientras se lee o escribe, es una forma de apropiarse del conocimiento. *Justificación:* el listado de conceptos clave aporta síntesis, visión instantánea, orientación, enfoque.

Calendario. En todo curso de e-learning debe aparecer una ventanilla con este título, detrás de la cual hay meses, días y horas precisas. *Justificación:* el calendario es un elemento sustancial de autocontrol del estudiante en su proceso de aprendizaje.

Actividades. En esta ventanilla se accede a algo esencial en el aprendizaje, que consiste en la actividad sugerida por el diseñador didáctico. Veamos solamente unas pocas razones para respaldar lo anterior: si usted ni lee, ni escribe, ni escucha videos, ni oye a los expositores, ni viaja por la red, no recibe información; si no recibe información, no aprende. *Justificación.* La actividad didáctica incluye estar pensando, estar haciendo y deshaciendo, estar descubriendo, estar conociéndose.

Objetivos. Esta ventanilla es indispensable; se puede sugerir, sin temor a equivocarse, que se puede pasar de largo cuando una página de e-learning carece de esta ventanilla. *Justificación:* en el recorrido por internet se encuentran muchas seducciones, al estilo de lo que sucede en los recorridos por los grandes almacenes; si el estudiante virtual sigue los objetivos del curso, adquiere poder interior para desechar respetuosamente la seducción y seguir adelante.

Introducción. Si usted ha pasado de prisa por la introducción de los materiales didácticos, regrese a ella y estúdiela con detenimiento; allí encuentra razones de peso para estudiar lo que esté estudiando; un indicador de calidad de los escritos de internet es la introducción; prefiera los escritos que tengan introducción. *Justificación:* la introducción se hace con el fin de dar una visión simple y sintética del curso, conferencia, diplomado, o escrito. La introducción es clave para la didáctica del material.

Video. No todos los procesos de educación presentados en internet contienen videos. En un video bien elaborado se dan todas las condiciones requeridas para aprender con todo el cerebro y con todos los cinco sentidos; vea los videos sugeridos en los módulos que usted estudia; cuando busque temas en internet, vea videos referentes a ese tema. *Justificación del video:* el video da representación, didáctica y flexibilidad a las ideas; en un video bien elaborado se dan todas las condiciones requeridas para aprender con todo el cerebro y con todos los cinco sentidos; vea los videos sugeridos en los módulos de este diplomado; cuando busque temas en internet, vea videos referentes a ese tema.

Mapa mental. También son pocos los cursos ofrecidos en internet que contienen ventanilla para mapas mentales o conceptuales, pero debiera ser una práctica generalizada. *Justificación:* el mapa mental permite hacer realidad la didáctica, la legibilidad, la representación, la reusabilidad, la flexibilidad.

Aplicación (entiéndase software). Durante un proceso de aprendizaje se sugieren aplicaciones de diferentes tipos para diferentes actividades; estúdielas, ejércitelas, aplíquelas. *Justificación:* una aplicación ayuda a ahorrar tiempo, obtener calidad, asegurar el logro, trabajar productivamente.

Hipertexto³⁴. Los buenos procesos educativos ofrecen hipertexto; repase el significado de hipertexto yendo a Google. *Justificación:* el hipertexto aporta flexibilidad curricular, escalabilidad.

Imágenes. Casi todo curso de los ofrecidos en internet carece de ventanilla para

³⁴ Haga ejercicio sobre hipertexto yendo a la siguiente dirección; dedique tiempo suficiente para abrir el vínculo de por lo menos 10 palabra de ese escrito que le llamen la atención:
<http://www.monografias.com/trabajos5/hiper/hiper.shtml>

imágenes relacionadas con los temas. Para asimilar este documento se sugiere buscar imágenes para cada nombre de los párrafos anteriores. Escriba el nombre en el buscador; haga clic en buscar; luego haga clic en imágenes; deléitese con esas imágenes³⁵. *Justificación:* la imagen aporta didáctica, legibilidad, representación, generatividad.

Inducción heurística a las significancias dilemáticas del e-learning.

En esta sección se identifican y describen los dilemas característicos del proceso docencia-aprendizaje en medio virtual. Con base en la teoría del aprendizaje conectivista y en la experiencia del autor de este escrito se ofrecen estrategias para resolver dichos dilemas. Utilizando la imaginación, suponga que en su computadora hay una programación llamada “CRUCE #20”, que se activa automáticamente cada vez que usted abre su pantalla y le pregunta ¿activar ahora o activar más tarde?. Si elige “activar ahora” oírás una voz que le dice “cada instante de la existencia humana es un dilema, cada dilema es un plataforma de despegue hacia un emporio, todos podemos concedernos el instante cero, aquel durante el cual nos decimos PIENSA y decide si tomas los problemas como lecciones por descubrir o como tropiezos”. Una vez termina el anterior mensaje, aparece la pregunta ¿continuar o salir?. Si elige continuar, le sale el siguiente mensaje: “la situación del cibernauta ante un dilema del e-learning es como la situación del boxeador cuando suena la campana de inicio, momento en el cual el boxeador o desiste o acepta el reto; cada dilema en el e-learning es un momento en el cual podemos aceptar el reto; y uno puede aceptar el reto si se dice internamente SIENTE pasión, siéntete seguro, siéntete admirado, siéntete reconocido, siente amor por ti y siente amor por los demás, siente deseo poderoso de salir al ring”. Terminado este mensaje aparece la pregunta ¿oír último mensaje o salir?. Si usted hace clic en último mensaje, oírás lo siguiente: “solo pensar bien y solo sentir bien frente a los dilemas del e-learning no es suficiente; es indispensable que te digas ACTÚO y actuar es en-

³⁵ Ver imágenes de hipertexto en la siguiente dirección
http://www.google.com.co/search?hl=es&rlz=1T4SKPT_esCO422CO422&q=hipertexto&um=1&ie=UTF-8&tbm=isch&source=og&sa=N&tab=wi&biw=1419&bih=650

sayar, hacer las tareas, vincularse a comunidades virtuales de estudio, por ejemplo". Terminado el anterior mensaje, se oye una voz que dice "hasta aquí con nosotros, gracias, CONTINÚA incesantemente aceptando retos; la vida no tiene retos; la vida es un reto permanente".

Descripción de las significancias dilemáticas del e-learning

La protección de la propiedad intelectual tiene significancia dilemática. *Conceptualización.* La protección de la propiedad intelectual tiene significancia dilemática para el inmigrante debido a que él la puede percibir de dos maneras: entiende que la ley de propiedad debe proteger las grandes inversiones que el autor puso en su obra, tal como lo establece el convenio de Berna (1993)³⁶ pero también ve a esa ley como un estorbo para acceder al conocimiento pues él está convencido de que el conocimiento es o debiera ser un "bien común", tal como lo vienen reclamando Ariel Vercelli y Hernán Thomas (2008). *Acción conectiva para afrontar este dilema:* hacer permanente contacto con autores de todos los ramos de la ciencia, con el fin de buscar donaciones de los autores para dejarlas a disposición de los profesores en proceso de formación en el e-learning. *Creación del conflicto cognitivo.* Buscar en internet páginas que contengan escritos sobre el "sharismo", anglicismo que se utiliza para denominar el acto de compartir conocimiento, empleado por Isaac Mao (2.008). Vaya a la dirección siguiente, estudie la presentación y luego diga lo que tienen en común. <http://www.slideshare.net/jbulchand/software-libre-y-propiedad-intelectual>

³⁶ El Convenio de Berna protege con buen número de normas la propiedad intelectual y contiene una descripción detallada de lo que se incluye en la expresión "obras literarias y artísticas". En esta clase de obras quedan incluidas: las producciones en el campo literario, científico y artístico, cualquiera que sea el modo o forma de expresión, tales como los libros, folletos y otros escritos; las conferencias, alocuciones, sermones y otras obras de la misma naturaleza; las obras dramáticas o dramático-musicales; las obras coreográficas y las pantomimas; las composiciones musicales con o sin letra; las obras cinematográficas, a las cuales se asimilan las obras expresadas por procedimiento análogo a la cinematografía; las obras de dibujo, pintura, arquitectura, escultura, grabado, litografía; las obras fotográficas a las cuales se asimilan las expresadas por procedimiento análogo a la fotografía; las obras de artes aplicadas; las ilustraciones, mapas, planos, croquis y obras plásticas relativos a la geografía, a la topografía, a la arquitectura o a las ciencias.

El pensamiento conectivo tiene significancia dilemática. *Conceptualización.* El pensamiento conectivo (llamado conjuntivo³⁷ en este escrito) tiene significancia dilemática para el profesor inmigrante al ciberespacio debido a que él puede percibir ese tipo de pensamiento de dos maneras: así como sirve para abordar la complejidad, así mismo puede llevar a la persona a conectarse con muchas ideas sin alguna finalidad voluntariamente elegida; un cibernauta habitual sabe que entre más conexiones haga él, más riesgos de error, de superficialidad, de distracción tendrá. *Acción conectivista frente al dilema.* El principio #1 dice “el aprendizaje y el conocimiento se complementan con la diversidad de opiniones”; esa diversidad de opinión se puede lograr creando comunidades virtuales de profesores filantrópicos que tengan voluntad de construir documentos didácticos sobre “cómo aprender con pensamiento conectivo superando los riesgos de la distracción”. Se sugieren las habilidades definidas a continuación.³⁸ *Creación del conflicto cognitivo.* Estudiar el concepto de pensamiento lineal-secuencial, por un lado; por otro lado, estudiar los siguientes indicadores de pensamiento conjuntivo. *Análisis de secuencialidad temporal.* Es hábil para descubrir la conexión entre lo que hubo antes de algo y lo que puede haber luego. *Caos pedagógico.* Conduce a las personas hacia la “experiencia pedagógica del caos”, para que descubran la lección positiva que está oculta en él. *Conexión mediadora.* Conecta a las personas que están aisladas encontrando alguna conexión entre aquellas cosas que para ellas son absolutamente desconectadas. *Conexión por categorías.* Descubre alguna conexión entre cosas, ideas o personas tomadas al azar, analizando su sustancia, su cantidad, su calidad, su ubicación, su finalidad, su forma. *Construcción de parábolas y metáforas.* Puede construir historias con personas, cosas o acontecimientos elegidos al

³⁷ PENSAMIENTO CONJUNTIVO (PC). Consiste en saber utilizar el pensamiento para crear o descubrir vértices, adyacencias, reciprocidades, gemelidades o tangencias entre las ideas, las cosas, los acontecimientos o las personas. Es indispensable para: a) permanecer conectado a la realidad; b) afrontar la incertidumbre, la complejidad, el caos, c) aprender el arte de sobrevivir, estudiando lo que han hecho los humanos para sobrevivir en épocas difíciles, d) entender la historia y la evolución del mundo.

³⁸ Este listado de habilidades forma parte del test de dominancias cerebrales de Elías Álvarez Bueno

azar y puede conectar esa historia con una enseñanza para mantenerse conectado al sentido de la vida. *Dialéctica integradora*. Aplica acertadamente los principios y métodos de la dialéctica para conectarse con los opositores o para mantener conectados a los opositores en pro de la creatividad o de la innovación. *Eclecticismo*. Tiene habilidad para encontrar puntos de convergencia entre teorías diferentes. *Percepción del entrelazamiento cósmico*. Es hábil para comparar una cosa con muchas otras elegidas al azar y descubrirles algún elemento entrelazador. *Impulso hacia la complejidad*. Accede a teorías complejas aunque no tenga conocimientos básicos de la misma; para estos casos busca por sí mismo información en páginas web especializadas. *Interdisciplinarietà*. Es hábil para participar proactivamente en grupos integrados por personas de diferente profesión o disciplina, que se reúnen para tratar diferentes temas complejos. *Promoción de la colaboración intelectual y/o educativa*. Tiene la convicción de que el conocimiento es para compartirlo generosamente en vez de retenerlo celosamente; cree que se debe democratizar el acceso a la educación en vez de suministrarla selectivamente. *Sinergia conceptual*. Es capaz de convivir con la diversidad y variedad de puntos de vista. *Transformación pragmática*. Es hábil para construir algo bueno o útil para sí o para los demás, partiendo de varios elementos a los cuales les quita o añade algo, los minimiza o los maximiza, les cambia de forma o los iguala. *Versatilidad lingüística*. Es hábil para decir lo mismo de varias maneras, con el fin de crear o mantener conexión con diferentes grupos o individuos; con unos utiliza expresión gestual, con otros verbal, con otros símbolos, con otros dibujos, con otros sonidos.

La cibernavegación tiene significancia dilemática. *Conceptualización*. La cibernavegación tiene significancia dilemática para el profesor inmigrante debido a que él la puede percibir de dos maneras: “entiendo que la cibernavegación me permite acceder a las más abundantes y mejores fuentes del conocimiento, pero también corro el riesgo de incurrir en ciberadicción, una especie de compulsividad que me puede inducir a abandonar mis obligaciones o a dedicarles menos atención de la debida”. *Acción conectivista para superar este dilema*. La primera competencia que debe ostentar el inmigrante al ciberespacio es la cibernavegación; y uno de

los indicadores de esa competencia es el de saber navegar por internet conservando el rumbo que le fijan los objetivos de aprendizaje; es saber que en internet hay multitud de “estímulos caotizantes”, así llamados por Juan Antonio Musa (2010); es saber que la estructura del internet tiene mucho de caos y de desorden por su característica de puertas abiertas; tiene mucho de la “estructura disipadora” de la que habla Prigogine, premio nobel de química en 1987, citado por Alvin Toffler (1981), en cuanto que tiene muchos estímulos con alto potencial para generar caos o desorden. *Creación del conflicto cognitivo*. Crear “grupos de viajeros virtuales sin rumbo” invitándoles a que destinen cada uno un par de horas a viajar por internet sin rumbo, para que al final destaquen las desventajas de esta clase de viajes.

Lo que dice el autor en sus materiales didácticos tiene significancia dilemática.

Conceptualización. Lo que dice el autor en sus materiales didácticos tiene significancia dilemática para el profesor inmigrante, debido a que él puede incurrir en una apreciación polar respecto del autor, diciéndose lo siguiente: “veo que lo que este autor dice tiene respetables y reconocidos fundamentos científicos, razón por la cual tiene muchos adeptos; pero lo que él está exponiendo puede estar en contradicción con otros autores también muy respetables”; el inmigrante se puede preguntar ¿qué hago con esta dualidad?. *Acción conectivista frente a este dilema*. Se aplica el principio #6 del conectivismo que dice “la habilidad para ver las conexiones entre ideas y conceptos, es la clave para construir el conocimiento”. En este caso viene bien aplicar el concepto “adyacente posible” de Andrés Schuschny (2010), que consiste en buscar las fronteras que hay entre las ideas diferentes o aparentemente contradictorias, tomando frontera en su sentido de “franja de contacto”, tal como se entiende frontera entre países. En este caso, el pensamiento conectivista se aplica para hibridar ideas, principios, actitudes, procedimientos, con el fin de mejorarles su especie, al estilo de lo que hacen los botánicos con la diversidad de plantas; en este caso, pensamiento conectivista consiste en recombinar incesantemente los conocimientos, imitando lo que hace el pintor que siem-

pre obtiene nuevas creaciones recomblando aquellos mismos colores con aquellos mismos pinceles, que reposan desordenadamente en cajones llenos de manchas. *Creación del conflicto cognitivo*. Enumere adyacentes posibles entre árabes e israelitas, heterosexuales y homosexuales, aprendizaje virtual y aprendizaje presencial.

Los debates, como medio de producción de conocimiento, tienen significancia dilemática. *Conceptualización*. Los debates, como medio de producción de conocimiento, tienen significancia dilemática para el profesor inmigrante debido a que pueden ser percibidos por el profesor inmigrante de dos maneras: “los debatientes descubren muchos matices de los temas que se están procesando; en efecto, hay matices generados desde diferentes rasgos de personalidad y/o desde distintos tipos de inteligencia; por otra parte, el debate puede generar muchos desertores resultantes de la reacción a las intervenciones repetidas de miembros dominantes”. *Acción conectivista frente a este dilema*. Para este dilema es necesario aplicar el principio #8, que dice “la toma de decisión de aprender algo es en sí misma el inicio de un aprendizaje”. Si de verdad el inmigrante al ciberespacio está decidido a aprender, él estudia los estilos de aprendizaje, alguno de los cuales es compatible con el debate; si tiene verdadera voluntad de aprender, estudia las inteligencias múltiples según algún enfoque, según Gardner (2001), por ejemplo; y busca cuál de ellas es aplicable al debate. *Creación del conflicto cognitivo*. Elaborar una tabla de dos columnas; en una columna se escriben las ventajas del aprendizaje a través del debate; en la otra columna se escriben las ventajas de un proceso de aprendizaje individual.

El e-learning tiene significancia dilemática. *Conceptualización*. El e-learning tiene significancia dilemática para el profesor inmigrante pues él se dice: “en e-learning los temas son expuestos por profesores que los dominan, son diseñados con rigor didáctico, son alojados en la plataforma por un experto en informática, están apoyados en las TIC; pero, a pesar de todo lo anterior, el e-learning no reemplaza la “relación cara a cara”. *Acción para afrontar este dilema*. Para afrontar este dilema

es conveniente ofrecer el mismo tema en diferentes diseños instruccionales o en esquemas cognitivos diferentes; vincularse a comunidades virtuales de aprendizaje que hayan logrado adoptar TIC de video a su proceso de aprendizaje colaborativo para lograr el “cara a cara” virtual. *Creación del conflicto cognitivo*. Elaborar una encuesta entre estudiantes y profesores virtuales para enterarse del conocimiento o ignorancia que tienen sobre ventajas, desventajas y proyecciones del e-learning.

La calidad de los escritos depositados en internet tiene significancia dilemática.

Conceptualización. La calidad de los escritos depositados en internet tiene significancia dilemática para el inmigrante digital porque él, al poco tiempo de haberse hecho ciudadano digital, manifiesta lo siguiente: “hay muchos escritos de alta calidad en sus contenidos, en su sintaxis, en sus principios, pero son anónimos y, por eso, no son aceptables para trabajos científicos; por otro lado, hay escritos, correspondientes a tesis aprobadas, con el nombre y credenciales del autor, que no por eso se deben tomar como escritos de calidad; surge la pregunta ¿cómo evaluar la calidad de los escritos depositados en internet?. *Acción conectivista frente a este problema*. Es aplicable en este caso el principio #7 que dice: “el buen material (el conocimiento exacto y reciente) es esencial en el aprendizaje”. Para definir lo que es “buen material” se propone listado de indicadores con los cuales se puede construir una tabla para calificar la información de internet, listado que fue construido mediante una observación reflexiva³⁹ sobre dos años de estudio en el máster de e-learning con el convenio de las universidades Oberta de Catalunya y Autónoma de Bucaramanga. *Acción para crear el conflicto cognitivo*. Abrir foros en

³⁹ Ver ampliación de concepto de observación reflexiva en la siguiente página http://www.google.com.co/imgres?imgurl=http://www.cca.org.mx/profesores/cursos/cep21-tec/modulo_2/imagenes/kolbg.gif&imgrefurl=http://www.cca.org.mx/profesores/cursos/cep21-tec/modulo_2/modelo_kolb.htm&h=300&w=400&sz=9&tbnid=5tqCZfb_FwiESM:&tbnh=93&tbnw=124&prev=/search%3Fq%3Dobservaci%25C3%25B3n%2Breflexiva%26tbm%3Disch%26tbo%3Du&zoom=1&q=observaci%3%B3n+reflexiva&hl=es&usg=__CtcQXUUM56n-NBufWnx4ti0GkTk=&sa=X&ei=KzbFTfuHOajZ0QGQI7C0CA&ved=0CD8Q9QEwCA

Google y en Yahoo para sostener debates acerca de los indicadores que debieran tenerse en cuenta para evaluar la calidad de la información educativa depositada en internet. Se sugiere que se construyan grupos para elaborar listados de indicadores de calidad, al estilo del que se ofrece a continuación.

Autoridad. ¿Es claro quién es el responsable del contenido de la página y de cada material que hay depositado en la página?. ¿El autor está calificado para abordar el tema; calificado por sus títulos universitarios, por sus investigaciones, por sus intervenciones en congresos, por sus escritos en revistas científicas?. ¿Se cuenta con el número telefónico o el e-mail o la dirección física del responsable de la página?. ¿La página hace referencia a temas científicamente desarrollados?. ¿La página da información acerca del número de consultas que ha recibido cada autor o cada escrito?. ¿La página es de carácter académico?. ¿La página es de una persona?. ¿La página es de una institución educativa?. ¿Los temas se tratan a profundidad?.

Conectividad. ¿Se puede acceder al sitio con los equipos disponibles en el público común y corriente?. Cobertura temática. ¿Es una página dedicada a un tema específico?. ¿La página es un repositorio?. ¿Tiene abundancia de direcciones-web clasificadas por temas?. Cronología de la página. ¿Hay fechas que indiquen cuándo fueron creadas(os) la página y cada información o documento?. ¿Cuándo fue la última revisión de la página?. ¿Son actuales los enlaces que contiene la página?. ¿Son actuales las gráficas o imágenes presentadas en la página?. Diseño gráfico y multimedia. ¿La información está empaquetada en multimedia?. ¿El empaquetamiento multimedial favorece la comprensión o el aprendizaje?. ¿La pantalla tiene un diseño agradable y entendible?. Gramática. ¿El texto sigue las reglas básicas de gramática, ortografía y composición literaria?. Guía cronológica y geográfica. ¿La página ofrece información cronológica sobre los asuntos tratados?. ¿La página ofrece información útil sobre ubicación geográfica de cosas y personas?. Interactividad. ¿La interactividad disponible es apropiada?. ¿Exige contraseña para acceder al material?. ¿Permite que el usuario sea editor dentro de esa página?. ¿Existen enlaces en la página?. ¿La página tiene buscador propio?. ¿Los enlaces que tiene funcionan?. ¿Hay un listado variado y clasificado de enlaces?. ¿La página permite depositar información?. ¿La página permite hacer comentarios sobre los

escritos allí depositados?. Propósito. ¿Cuál es el propósito de la información?. ¿Está claramente establecido el propósito de la página?. ¿Está claramente establecido el objetivo de cada escrito?. ¿Si se incluye publicidad en la página, es una publicidad de calidad y no invade u opaca el objetivo principal?. Singularidad. ¿Hay información que se encuentra exclusivamente en esta página?. Tiempo. Se muestra una evolución histórica o cronológica de la temática?. Uso amigable. ¿El usuario puede navegar con facilidad dentro del sitio?. Usuario. ¿Se dice en la página cuál es el usuario previsto para la información?. ¿La información que está depositada satisface las necesidades del usuario previsto?.

El internet tiene significancia dilemática. Conceptualización. El internet tiene significancia dilemática para el profesor inmigrante. En efecto, en internet se viaja a la hora que se quiera, desde donde y a donde se quiera; se hace lo que se quiera, cuanto se quiera, en los lugares que se quiera; nadie vigila, nadie detiene. Por otro lado, esa misma libertad de puertas abiertas para todos y para casi todo permite la realización de muchos actos indebidos, antiéticos o ilegales. Acción frente a este dilema. Promover foros sobre las implicaciones legales del e-learning y foros para que la gente defina lo que es el bien y lo que es el mal. De un foro que ya se hizo se extraen las siguientes respuestas: Médico: bueno es todo acto a favor de la afirmación, conservación, defensa y reproducción de la vida. Malo es hacer lo contrario. Sociólogo: bueno es todo lo que hagamos por construir un escenario ideológico donde quepan todos los humanos, cualquiera sea su condición. Malo, es todo acto opuesto a lo anterior. Filósofo: bueno es respetar la voz de la conciencia cuando nos señala lo que es bueno. Malo es desobedecer a la conciencia cuando nos dice lo que es bueno y lo que es malo. Abogado: bueno es todo acto que cumpla las leyes, los códigos de ética profesional, los reglamentos legales, la declaración de los derechos humanos. Malo es todo acto que viola las leyes y/o los reglamentos. Teólogo: bueno es todo acto que cumple la ley del dios. Malo es todo acto que incumple o ataca la ley de Dios. Creación del conflicto cognitivo. Descargar en muchos lugares de internet la siguiente pregunta: ¿qué pasaría si no hubiere leyes aplicables a las

faltas o delitos cometidos en el entorno virtual?, ¿qué pasaría si los ciberestudiantes no tuvieran concepto del bien y del mal?.

La inclusión digital tiene significancia dilemática. *Conceptualización.* La inclusión digital tiene significancia dilemática para el profesor inmigrante porque para él son palpables dos realidades: la realidad de un internet semejante al centro comercial donde hay de todo excelentemente exhibido y muy atrayente y la realidad de un internet donde muchos conocimientos necesarios están dentro de una lujosa vitrina inaccesible. *Acción conectivista.* El principio #5 dice: “el mantenimiento (uso repetido) de las conexiones es necesario para facilitar el aprendizaje continuo”. Para poner en práctica este principio se sugiere hacer un recorrido por internet poniendo en el buscador la siguiente expresión. “recursos educativos abiertos (REA)”; se sugiere empezar por el siguiente lugar <http://www.eduteka.org/OER.php> . *Creación del conflicto cognitivo.*

Buscar programas de formación extensa gratuita en internet, buscar documentos en Pdf sobre temas de su interés y hacer el conteo sobre cuántos son susceptibles de edición.

CONCLUSIÓN. Es una realidad que el ser humano le atribuye significados a las realidades. Es un hecho que hay profesores presenciales que atribuyen significados negativos al entorno virtual de aprendizaje. Para esos profesores fue elaborado especialmente este trabajo. A ellos y a todos los demás que acudan a este escrito, se les asegura que en todo el mundo hay organizaciones privadas y gubernamentales decididas a recibir su aporte profesional para expandir EPT.

Nexo. En realidad, la lección que aquí se concluye significa una triple inversión: de fuerza de voluntad, de fuerza racional y de fuerza emocional. Estas inversiones se hicieron para entender dos realidades del e-learning: a) el entorno virtual de aprendizaje y b) la manera de afrontar las significancias dilemáticas. Surge una pregunta: ¿Cuáles son los logros de estas tres inversiones?: los logros son diversos y se analizaran detalladamente en la lección siguientes.

BENEFICIOS DE LA EDUCACIÓN A DISTANCIA

SÍNTESIS. En este documento se describen 31 ventajas del e-learning, que fueron identificadas y definidas luego de hacer una observación reflexiva a los documentos de 20 tareas realizadas por un estudiante del máster en e-learning. Las tareas fueron seleccionadas de entre el total de tareas de un estudiante durante dos años y medio de estudio y se refieren a memorias sobre foros, memorias de trabajo en grupo, memorias de análisis de casos.

PALABRAS CLAVE. Educación a distancia, e-learning, las 3P.

INTRODUCCIÓN. Para lograr un listado de beneficios de un proceso, en este caso del proceso de e-learning, se adopta algún esquema referente a proceso; en este caso se adoptó el esquema del proceso de Badrul H. Khan (2004) para la planificación de la formación virtual que tiene la siguiente secuencia: planificación (análisis del entorno), diseño (de los grandes componentes de la formación), desarrollo (de los contenidos diseñados), evaluación (del diseño), entrega (poner a disposición en la plataforma), instrucción (realizar el proceso de docencia-aprendizaje), comercialización (ofrecer al mercado potencial), roles (describir los roles de los actores del proceso). Se partió de la siguiente pregunta: ¿Qué beneficios genera el e-learning desde cada una de las etapas propuestas por Khan, teniendo siempre presente que Khan lo agrupa todo en tres categorías: Personas, Proceso, Producto (las 3 P de Khan).

PROPUESTA PARA EL ESTUDIANTE DE ESTE DOCUMENTO. Aquí se presenta un listado de beneficios en orden alfabético. Al estudiante se le sugiere

lo siguiente: descomponer el orden alfabético; agrupar los beneficios del e-learning en tres categorías: beneficios para el estudiante y para el profesor (personas), beneficios para el proceso (interactividad en el trio estudiante-profesor-contenido), beneficios para la significatividad del aprendizaje (producto).

LISTADO DE BENEFICIOS DEL E-LEARNING.

Acumulación de la información. Con asistencia de las TIC se pasa de almacenar los conocimientos en medios físicos a medios digitales, a repositorios, a discos duros portátiles; se adquieren las habilidades para recibir, transmitir y acumular información de manera segura y ágil.

Cargos administrativos. La integración de las TIC modifica sustancialmente la gestión en todas las áreas administrativas de la institución, haciéndolas más ágiles, más productivas, más acertadas.

Dinámica. Con asistencia de las TIC, en pocas horas o minutos, se construye, recibe y comparte conocimiento, se brinca de una biblioteca virtual a otra, se pasa de un tema a otro, de un debate a otro, de un video a un escrito, de un aula a otra. Sin las TIC estos saltos son lentos, costosos y a veces imposibles. En la organización debe haber un experto en instalación y manejo de plataformas.

Escalabilidad. Con asistencia de las TIC se pasa de conocimientos y conocedores estáticos a conocimientos y conocedores escalados y escaladores. Sin las TIC la escalabilidad en el aprendizaje es lenta costosa. A causa del uso constante y metódico de las TIC, se aprende a utilizar sistemas de administración del conocimiento.

Interdisciplinariedad. Con asistencia de las TIC se pasa del libro escrito a material didáctico multimedia en cuya elaboración han intervenido expertos tecnológicos, didácticos, de contenidos, de diseño gráfico. Sin las TIC el material utilizado es, en su gran mayoría, unidisciplinario, escrito y deficiente en didáctica.

Estructura organizacional. El uso de las TIC aporta mejoramiento a los siguientes componentes de la organización: los aspectos metodológicos y estrategias

de enseñanza, la evaluación educativa, la tutoría, la orientación académico-profesional de los estudiantes, la organización y la planificación de los procesos educativos, el diseño y desarrollo de las actividades, el formato de los materiales de formación, las relaciones personales y profesionales entre los profesores y entre estos y los alumnos, el profesor y el estudiante en el ejercicio de su respectivo rol, los formatos y procesos de relación y comunicación con el entorno, tanto próximo como remoto.

Personalización. Con asistencia de las TIC se puede elegir el propio ritmo y estilo de aprendizaje. Sin las TIC el ritmo está sujeto al horario de clase y el aprendizaje se sujeta al estilo de docencia del profesor. En la organización debe haber un experto en diseño y administración de la sincronía-asincronía.

Proceso formativo. La formación apoyada en las TIC tiene los siguientes beneficios: a) superar la simple capacitación; b) alcanza la dimensión de investigación; c) evidencia las bondades de aprender haciendo; d) evidencia las bondades del debate como medio de aprendizaje colaborativo-constructivista.

Profesores. Las TIC le sirven a los profesores para: 1- diseñar situaciones mediadas para el aprendizaje; 2- reformular y estructurar los contextos formativos, adaptándolos a las características cognitivas de sus estudiantes, a sus demandas y a sus formas de procesar y entender la información; 3 - tomar decisiones acertadas sobre las acciones educativas; 4 - adaptar materiales, crear nuevas formas de utilizarlos, o crear unos nuevos; 5 - establecer interacción con la información, con los colegas, con los estudiantes.

Solidez del aprendizaje. Con asistencia de las TIC se pasa de bajos grados de aprendizaje a altos grados de aprendizaje; se aprenden diferentes estilos de aprendizaje.

Apoyo de amplia cobertura. La educación abierta y a distancia es un apoyo poderoso para los gobiernos, la industria y las instituciones educativas que están ávidos por implementar las nuevas tecnologías para responder a las necesidades de los alumnos. Es un apoyo poderoso para enfrentar con éxito desafíos como la relevancia, la calidad, la equidad y la viabilidad de la educación. Ha desatado la creación de realidades de desarrollo tales como “Mesas redondas

sobre las TIC”, congresos internacionales de las TIC.

Apertura hacia el conocimiento. Permite alcanzar una mayor apertura y flexibilidad en la educación, ya sea en términos de acceso, programas de estudio u otros aspectos de su estructura; es gran contribuyente a la construcción de las sociedades del conocimiento dentro de un contexto de aprendizaje permanente.

Aula global. La educación abierta y a distancia, apoyada en las TIC, permite la existencia del “aula global”, que ha tenido éxito en un número considerable de proyectos, especialmente aquellos vinculados a las redes emergentes de comunicación global.

Cobertura poblacional. Muchas universidades, al adoptar la educación a distancia, han captado una gran cantidad de alumnos nuevos.

Contribución a los derechos humanos. Contribuye a cumplir el derecho fundamental de todos los individuos a la educación.

Didáctica. Utiliza material que está desarrollado didácticamente mediante imágenes, animaciones, videos, hipertextos que son reusables, dinámicos, mejorables por el estudiante, legibles, comprensibles.

Disponibilidad. Acerca al docente y al estudiante a una rica variedad de materiales educativos e informativos que se encuentran disponibles en internet.

Equidad. Favorece el desarrollo de un diálogo creativo y multicultural. El uso de métodos de aprendizaje abierto y a distancia es muy aplicable a los sectores de la educación no formal y al desarrollo comunitario.

Impacto social. Tiene impacto social de gran alcance, porque contribuye a afrontar exitosamente los siguientes retos: tasa de natalidad (al ofrecer más cobertura de formación), aumento de los niveles de independencia de las mujeres (al ofrecerles educación a las mujeres trabajadoras), aumento de los estándares de salud (al aumentar las posibilidades de formación en diferentes profesiones de la salud), vida mejor en áreas rurales (al llevar la formación a esos lugares, sin necesidad de aulas ni agrupaciones).

Innovación. Demuestra la forma en que se mejora la educación si se apoya en las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC).

Internacionalización. Es un sistema que contribuye significativamente a crear “una comunidad verdaderamente internacional”, sin desvirtuar la riqueza, el valor de la variedad cultural, la necesidad de individualidad de la persona.

Macrocooperación. Permite esfuerzos cooperativos entre estados, universidades, agremiaciones, empresas de producción, bancos, comerciantes y profesiones, en temas necesarios a la vida humana, tales como política, planeamiento, administración, financiación, producción, tecnología.

Mejoramiento continuo de la persona. Promueve métodos innovadores y oportunidades para una educación permanente. Exige “mejores” materiales educativos, los “mejores” docentes, los “gurús” más reconocidos internacionalmente. Tiene un impacto importante en las funciones cognitivas de niños y jóvenes. Para el alumno, el aprendizaje abierto y a distancia significa mayor libertad en el acceso a la educación, y, por lo tanto, un espectro más amplio de oportunidades.

Multicognitividad. Puesto que se apoya en las tic, permite una gama más amplia de técnicas de simulación, lo cual contribuye a un aprendizaje con todas las facultades cognitivas.

Rebaja de costos. Se reducen los costos del macro y microproceso de educación; implica una mejor relación costo-beneficio.

Satisfacción al usuario. Los proveedores del conocimiento, es decir los profesores y las instituciones, responden de un modo flexible a la necesidad de los adultos laboralmente activos que necesitan o quieren acceder a cursos de formación; los contenidos de las asignaturas se renuevan con más agilidad y sustancialidad.

Subsistencia. Para el estudiante/alumno, permite combinar educación y trabajo.

Superación de barreras. Contribuye a superar: desigualdades intolerables en el sistema presencial de educación; limitaciones para el acceso de los niños a la educación; deficiencias de calidad de la educación presencial.

Trabajo. Para los empleadores, el aprendizaje abierto y a distancia ofrece la

posibilidad de organizar la capacitación profesional en el propio lugar de trabajo.

Transculturización. Supera el temor de que las culturas locales se vean amenazadas por la cultura de los países desarrollados.

Valor agregado para el empleo. Contribuye a afrontar el desempleo, por ser un sistema educativo dinámico, eficiente, colaborativo, globalizable.

Nexo. El ingreso a una nueva forma de vida siempre ha requerido nuevos aprendizajes: cuando se ingresa a la vida hay que aprender el uso de los sentidos; cuando se ingresa a la adolescencia hay que aprender a conocerse; cuando se ingresa a la adultez hay que aprender la autonomía, cuando se ingresa a la vejez hay que aprender a recibir ayuda. Por lo anterior, se considera necesario abordar, en las tres lecciones siguientes, lo que aquí se ha denominado “*el rediseño SAP*”, consistente en rediseñar tres saberes que ya tiene el profesor presencial, que son: saber Ser, saber Aprender y saber Pensar.

Módulo 3 Documento # 11.**PERSONALIDAD CONECTIVA**

SINTESIS. En este documento se proponen pasos concretos para hacer un plan de mejoramiento personal a partir de los resultados del test de “personalidad conectiva”.

PALABRAS CLAVE. Personalidad, conectividad psicológica.

INTRODUCCIÓN. Por responsabilidad profesional se debe decir que un test de personalidad, aunque esté muy bien construido, es un recurso con limitaciones como las siguientes: depende de la sinceridad de quien lo responde; depende de la amplitud y profundidad del conocimiento que la persona tenga sobre sí mismo; el inconsciente es difícil de desenterrar a través de los test. Pero, aun con esas limitaciones, los test son de gran utilidad, pues sirven de base para elaborar proyectos de mejoramiento o para definir y redefinir las ocupaciones, para extraer guías conductuales a utilizar en determinadas situaciones; en este diplomado se incluye este test para que el estudiante lo utilice como recurso para su comportamiento exitoso en el mundo interconectado del internet.

PROPUESTA PARA EL APRENDIZAJE. Conteste el test que hay más adelante. Procese los resultados tal como se le indica en la hoja de respuestas. Traslade los promedios de cada paquete de preguntas a la tabla de este documento titulada “categorías fundamentales de la personalidad conectiva”. Pídale el favor a una persona que lo conozca mucho a usted que le califique en todas las preguntas. Vuelva al cuestionario y busque todas las preguntas con calificaciones iguales a 3 o inferiores a 3 (las calificaciones suyas y las de la persona que lo evaluó); haga el propósito de mejorar en las conductas descritas en esas preguntas; establezca un

orden de prioridad para esos mejoramientos; no se proponga más de un mejoramiento por semana.

CUESTIONARIO PARA EL ANÁLISIS DE LA PERSONALIDAD CONECTIVA				
Nombre		Sexo		
Edad	Grado de escolaridad			
Profesión, carrera u oficio		Estado civil		
Ciudad de nacimiento	Departamento	País		
Las respuestas sinceras a este cuestionario arrojan información muy útil para describir con precisión el grado de habilidad que la persona tiene para ser autónoma y a la vez para saber conectarse productivamente en el mundo interconectado de la red. Para responder te damos la siguiente guía: en cada afirmación debes decir qué tanto esa afirmación te describe. Responde de la siguiente manera. 5 = esto me describe muy bien; 4 = esto me describe bastante bien; 3 = esto me describe de manera regular; 2 = esto me describe poco; 1 = esto en nada me describe. Escribe la calificación a en la fila de cada frase el espacio oscuro.				
1.	<i>Conexión con la libertad interior.</i> Actúa habitualmente de acuerdo a su libertad interior y de acuerdo a un previo análisis del impacto de lo que va a hacer.			
2.	<i>Análisis del impacto conductual.</i> Antes de actuar, analiza el impacto que producirán sus actos.			
3.	<i>Asertividad.</i> Se siente libre de ser como le gusta o hacer lo que le gusta, aunque en el entorno encuentre dificultades.			
4.	<i>Elección de la respuesta.</i> Elige voluntariamente el tipo de respuesta a los estímulos externos; no responde mecánicamente al estímulo			
5.	<i>Versatilidad lingüística.</i> Tiene habilidad para decir lo mismo de varias maneras para crear o mantener conexión con diferentes grupos o individuos; con unos utiliza expresión gestual, con otros verbal, con otros símbolos, con otros dibujos, con otros sonidos.			
6.	<i>Alianza futurista.</i> Establece alianza con unas personas para contrarrestar el arrastre que otras hacen hacia un futuro inconveniente.			
7.	<i>Autoafirmación.</i> Rompe el círculo vicioso del miedo frente al futuro, frente a lo imprevisto, frente a la incertidumbre, frente a la contradicción y se apoya en -una autoimagen de exitoso.			
8.	<i>Persistencia en la visión de futuro.</i> Persiste en los objetivos o rumbos de su existencia independientemente de si recibe estímulos externos o no los recibe.			
9.	<i>Debutante habitual.</i> Debuta habitualmente y cree que el fracaso atrapa siempre a todos los que creen haber llegado.			
10.	<i>Técnicas de decisión.</i> Conoce varias técnicas de toma de decisiones y las aplica para el diseño de futuros.			
11.	<i>Autoempoderamiento.</i> Cree que se activan el fuego, el genio y el poder interior cuando se hacen afirmaciones internas positivas y empoderados al estilo de "yo puedo", "yo sé", "yo soy".			
12.	<i>Desestabilización renovadora.</i> Tiene habilidad para llevar a otras personas a cuestionar sus convicciones, a buscarles reemplazo, a abandonar unas convicciones para adoptar otras.			
13.	<i>Evocación constructivista.</i> Evoca experiencias vividas con el fin de construir a partir de ellas nuevas realidades futuras.			

14. Manejo de la incertidumbre. Cree que jugar a la defensiva es inútil y peligroso, que la zona de comodidad es ilusoria, que no existe puerto seguro para protegernos de la tormenta de lo imprevisto.					
15. Autoaceptación integral. Utiliza sus puntos fuertes y sus habilidades innatas en pro de volver realidad sus sueños.					
16. Persuasión futurista. Utiliza el poder de la palabra y del gesto para guiar a los demás hacia determinado propósito común.					
17. Pensamiento futurista. Ofrece frecuentemente ideas para asegurar un mejor futuro para sí y para los demás.					
18. Autorrecuperación. Tiene capacidad de recuperar el impulso y seguir trabajando en dirección hacia los logros, a pesar de estar inmerso en adversidades.					
19. Mentalidad de rómulo. Vive su vida con “mentalidad de rómulo”, es decir, busca lo obsoleto y rompe su conexión con ello a fin de conectarse a lo nuevo.					
20. Conexión con el principio de la realidad. Acepta que la realidad es como es y las personas son como son, independientemente del deseo de que sean de x o y manera.					
21. Asombro. Descubre lo maravilloso de la realidad y se asombra ante ella.					
22. Autocontrol emocional. Elige voluntariamente la expansión o estrechez de sus reacciones emocionales de manera higiénica, recuperadora o saludable frente a las adversidades que afronta.					
23. Cambiabilidad. Tiene la habilidad para diseñar nuevas maneras de ser, de hacer, de pensar, de decir.					
24. Control emocional. Mantiene un tono de voz moderado, una mirada serena, movimientos armónicos y una mente tranquila cuando enfrenta situaciones ásperas con los demás.					
25. Visión positiva de la fricción interpersonal. Toma las fricciones o roces interpersonal como una oportunidad para ser tolerante, flexible de pensamiento, conciliador.					
26. Freno a la queja. Detiene hasta el máximo las respuestas quejumbrosas o maldicientes ante las fricciones ásperas de o con los demás.					
27. Liderazgo resiliente. Tiene capacidad de arrastre para difundir la habilidad resiliente, es decir, la habilidad para afrontar lo adverso con actitud positiva y con la voluntad de aprender algo positivo de ella.					
28. Detención reflexiva. Hace paradas reflexivas frente a las realidades comunes o extraordinarias para conectarse con su origen (¿por qué son?), con su finalidad (¿para qué son?), con su característica (¿cómo son?)					
29. Vivencia positiva de la adversidad. Tiene desarrolladas dos actitudes típicamente resilientes: la actitud “sentirse amonestado” y la actitud “sentirse invitado”. Cuando afronta adversidades se invita diciéndose: “algo bueno debo empezar a hacer contra esta adversidad”. Y él mismo se amonesta diciéndose ; “algo estoy haciendo indebido y lo debo abandonar”					
30. Conciencia de las emociones de otros. Percibe con facilidad y sin error los estados emocionales de los demás, los respeta, no los juzga.					
31. Conciencia emocional de sí. Establece oportuna y acertada conexión con su realidad emocional interior					
32. Conexión emocional íntima. Establece relación sexual en la intimidad de manera fluida y satisfactoria con los 5 sentidos.					

33. Conexión social emocional. Se mezcla, se entrelaza y difunde emocionalmente con el mundo que le rodea, sin tener en cuenta barreras de credo, raza o condición socioeconómica.					
34. Libertad emocional. Sabe amar con fluidez y sabe dejarse amar espontáneamente.					
35. Rechazo al bloqueo emocional. Siente rechazo por paradigmas postergadores de la expresividad emocional como los siguientes: “espera porque estoy terminando este trabajo”, “ahora no porque tengo que leer esto”. Acepta que es indispensable la expresividad emocional en la pareja, en las relaciones sociales, en el aula, en el trabajo.					
36. Respaldo a la emotividad. Defiende y vive paradigmas como los siguientes: “los hombres que lloran son normales”, “hablar de la ternura es bueno para la humanidad”, “la ternura no es exclusividad de las mujeres o de las madres”, “la ternura es alimento del alma a cualquier edad, en cualquier cultura y para los dos sexos”.					
37. Revisión sanadora del pasado. Tiene habilidad para descubrir el caos o la complejidad que hubo en el principio de lo que hoy es sencillo, funcional o inteligible, a fin de mantener conectado a la evolución de la realidad, a fin de demostrar la imperturbabilidad emocional frente al recuerdo de las malas experiencias pasadas.					
38. Análisis de secuencialidad temporal. Habilidad para descubrir lo que hubo antes de algo y lo que puede haber luego.					
39. Caos pedagógico. Tiene la habilidad para conducir a las personas hacia la “experiencia pedagógica del caos”, para que descubran la lección positiva que está oculta en él. Sabe poner ejemplos de personas que encontraron lecciones positivas en sus vivencias caóticas.					
40. Conexión mediadora. Es hábil para descubrir y demostrar las convergencias que hay entre las personas adversas o combatientes.					
41. Filosofía conectiva. Es hábil para descubrir alguna conexión entre cosas, ideas o personas tomadas al azar, analizando su sustancia, su cantidad, su calidad, su ubicación, su finalidad, su forma.					
42. Construcción de parábolas y metáforas. Tiene habilidad para construir historias con personas, cosas o acontecimientos elegidos al azar, con el fin de emitir mensajes educativos que se refieran a “la vida con sentido”					
43. Dialéctica integradora. Cuando hay polémicas razona en vez de enfadarse, explica en vez de solo afirmar, demuestra en vez de solo imponer su pensamiento.					
44. Eclecticismo. Sabe encontrar puntos de convergencia entre teorías diferentes.					
45. Percepción del entrelazamiento universal e las cosas. Puede encontrar algún elemento entrelazador al tener frente a sí cosas diversas elegidas al azar					
46. Impulso hacia la complejidad. Accede a teorías complejas aunque no tenga conocimientos básicos de la misma; accede a esa complejidad buscando por sí mismo información en páginas web especializadas, en bibliotecas o consultando a expertos.					
47. Interdisciplinarietà. Es hábil para participar proactivamente en grupos de personas de diferente oficio o profesión que se integran para tratar diferentes temas complejos.					

<p>48. Colaboratividad intelectual y/o educativa. Tiene la convicción de que el conocimiento es para compartirlo generosamente en vez de retenerlo celosamente; cree que se debe democratizar el acceso a la educación en vez de suministrarla selectivamente.</p>									
<p>49. Sinergia conceptual. Acepta que la diversidad y variedad de puntos de vista conectan con la amenidad, con la variedad, con la renovación.</p>									
<p>50. Transformación pragmática. Construye algo bueno o útil para sí o para los demás, partiendo de varios elementos a los cuales les quita o añade algo, los minimiza o los maximiza, les cambia de forma o los iguala.</p>									
<p>51. Versatilidad lingüística. Tiene habilidad para decir lo mismo de varias maneras para crear o mantener conexión con diferentes grupos o individuos; con unos utiliza expresión gestual, con otros verbal, con otros símbolos, con otros dibujos, con otros sonidos.</p>									
<p>Suma los puntajes de cada columna; obtenga el promedio de cada uno de esos totales de la siguiente manera: total de la primera columna divídalo por 5; segunda columna por 14; tercera columna por 10; cuarta columna por 6; quinta columna por 14. Equivalencia de las columnas. 1 = Actitud proactiva. 2 = Actitud de expectativa positiva. 3 = Actitud resiliente. 4 = Madurez emocional. 5 = Pensamiento conjuntivo</p>									
INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.									
1	2	3	4	5					
Condiciones para el mal desempeño	Condiciones para el bajo desempeño	Condiciones para el estudio autónomo virtual pero con la cartilla en la mano para consultar sobre diferentes eventos	Condiciones para el buen desempeño como estudiante autónomo virtual. Está en condiciones de ser miembro productivo de las redes de acceso directo al conocimiento	Condiciones para el desempeño excelente como estudiante autónomo virtual. Está en condiciones de liderar proyectos de "acceso libre al conocimiento"					
Una persona en estas condiciones debe hacer primero un proceso de autoayuda sobre cada uno de los 5 indicadores definidos abajo; y debe estudiar la primera parte del primer capítulo de la cartilla que se titulada "proceso de inclusión al autoaprendizaje virtual".									
TABLA DE CATEGORÍAS BÁSICAS DE LA PERSONALIDAD CONECTIVA.									
<p>ACTITUD RESILIENTE. (AR). Es la habilidad psicológica para afrontar la adversidad con actitud positiva y con la voluntad de salir crecido de ella, buscándole la lección positiva que viene en su fondo; es la capacidad de creer que tarde o temprano se logrará la recuperación. Es indispensable para mantenerse conectado al sentido de la vida, al camino del logro, a la autorrealización, a la comunidad del conocimiento.</p>									
<p>PENSAMIENTO CONJUNTIVO (PC). Consiste en saber utilizar el pensamiento para crear o descubrir vértices, adyacencias, reciprocidades, gemelidades o tangencias entre las ideas, las cosas, los acontecimientos o las personas. Es indispensable para: a) permanecer conectado a la realidad; b) afrontar la incertidumbre, la complejidad, el caos, c) aprender el arte de sobrevivir, estudiando lo que han hecho los humanos para sobrevivir en épocas difíciles, d) entender la historia y la evolución del mundo.</p>									
<p>ACTITUD DE EXPECTATIVA POSITIVA (AEP). Consiste en tener la fe de alcanzar los objetivos, los sueños. Supone diseñar lo necesario para que cada momento del futuro sea exitoso; supone imaginarse los momentos negativos del futuro y prepararse para afrontarlos. Supone creer en algo, en alguien y en uno mismo. Es indispensable para mantenerse conectado a la corriente del cambio.</p>									

ACTITUD PROACTIVA (AP). Esta actitud es indispensable por dos razones: a) porque habilita a la persona para conectarse al mundo a través de la influencia; b) libera a la persona de la conexión perjudicial con factores enajenadores del entorno.

MADUREZ EMOCIONAL (ME). La madurez emocional se da cuando la persona: a) controla voluntariamente sus emociones, b) demuestra que posee relación armónica entre su emotividad, su corporalidad, su sexo, su racionalidad, sus relaciones y su conducta; c) cuando sabe mantener armonía entre su conducta emocional y las características de su entorno cultural.

TEST DE DOMINANCIAS DE ELÍAS ÁLVAREZ BUENO

SINTESIS. En este documento se proponen pasos concretos para hacer un plan de mejoramiento en la actividad pensante a partir de los resultados del test de inteligencia.

PALABRAS CLAVE. Dominancias cerebrales, autodiagnóstico, crecimiento personal.

INTRODUCCIÓN. Por responsabilidad profesional se debe decir que un test de inteligencia, aunque esté muy bien construido, es un recurso con limitaciones como las siguientes: depende de la sinceridad de quien lo responde; depende de la amplitud y profundidad del conocimiento que la persona tenga sobre sí mismo; el inconsciente es difícil de desenterrar a través de los test. Pero, aun con esas limitaciones, los test de inteligencia son de gran utilidad, pues sirven de base para elaborar proyectos de mejoramiento o para definir y redefinir las ocupaciones, para extraer guías cognitivas a utilizar en determinadas situaciones, en especial en procesos de aprendizaje, para los cuales fue especialmente construido este test. En este diplomado se incluye este test para que el estudiante lo utilice como recurso para su aprendizaje exitoso en el mundo interconectado del internet.

PROPUESTA PARA EL APRENDIZAJE

Obtenga una descripción integral de sus dones naturales. Conteste el test en la hoja de respuestas que hay al final de este documento. Procese los resultados tal como se le indica al final de esa hoja de respuestas. Traslade los puntajes a la tabla para interpretar los resultados numéricos del test de inteligencia de Elías Álvarez Bueno y haga las sumas que se indican en esa tabla. **Asegure su éxito**

como estudiante. Busque desempeñarse como estudiante desde el rasgo predominante, porque así tendrá éxitos en mayor cantidad, calidad y durabilidad. **Busque el equilibrio entre su racionalidad y su emotividad.** Busque cuál puntaje es el mayor entre los de racionalidad y los de emotividad; si predomina la racionalidad evite la frialdad en las relaciones; si predomina la emotividad, adminístrela de manera racional. **Apoye sus relaciones en su dominancia cerebral.** Busque cuál es el puntaje mayor de entre los sectores EX, ES, O, C. Ese puntaje le indica dos cosas importantes: a) el cuadrante que describe sus dones dominantes; b) que las personas de los cuadrantes vecinos son las mejores para sus relaciones interpersonales exitosas. **Conozca lo que otros conocen de usted.** Pídale el favor a una persona que lo conozca mucho a usted que le califique en todas las preguntas. **Desarrolle su dominancia cerebral.** Haga muchas y permanentes prácticas con los indicadores de inteligencia de su sector cerebral dominante. **Identifique su estilo de aprendizaje.** Estudie la descripción de los siguientes cuatro estilos de aprendizaje y diga con cuál se identifica más usted. >>Tiene fuerte tendencia a conocer teorías y leyes que rigen el funcionamiento de las cosas; se detiene espontáneamente a leer o escuchar teorías, asuntos abstractos; habilidad innata para asimilar y transmitir el conocimiento a través de mapas conceptuales, habilidad para solución de problemas; prefiere escudriñar el funcionamiento de las cosas a hacer experimentos. >>Tiene fuerte tendencia a que el aprendizaje sea por pasos dentro de un programa detallado; le resulta fácil contribuir al orden en el proceso de aprendizaje; toma abundantes apuntes; prefiere un ambiente serio; es un ejemplo de alumno concentrado, obediente, disciplinado. >>Tiene fuerte tendencia a que el aprendizaje sea a través de grupos de diálogo; pregunta abundantemente; le resulta fácil y agradable participar en actividades, representaciones o simulaciones programadas para aprendizajes específicos. >>Tiene fuerte tendencia a que el aprendizaje sea con visión holística o integral de los temas, dentro de un ambiente o metodología innovadora, imaginativa; tiene habilidad para hacer mapas mentales y resúmenes. >>Tiene paciencia y habilidad para buscar ideas y entrelazarlas.

1. CUESTIONARIO PARA IDENTIFICAR LAS DOMINANCIAS CEREBRALES.			
Autor: Elías Álvarez Bueno			
Nombre del encuestado: Ciudad de nacimiento: Edad:	Sexo:	Grado escolar:	Ocupación-Profesión: País.
<p>Importante. Las respuestas a este cuestionario te permiten tener una visión confiable sobre el tipo de pensamiento que domina en ti. Conocer la dominancia de pensamiento es tener una guía para saber cómo actuar, como aprender, como relacionarse para tener éxito. Responde con sinceridad; ni te regales lo que no eres ni te quites lo que tienes. En este caso no hay respuestas buenas ni malas; solamente hay respuestas que permiten ver la foto sobre los dones naturales que tienes en tu cerebro. Modo de responder. Ahora usted pasa a hacer un análisis de sus habilidades cognitivas, también llamadas HABILIDADES DE PENSAMIENTO. A continuación se van a presentar 6 grupos de habilidades de pensamiento. Se trata de que usted mismo(a) describa qué tanto cada clase de habilidad predomina en usted; asigne 4 a la más alta predominancia y 1 a la menor predominancia. Escriba la calificación en el espacio de signo + que hay a la derecha de cada pregunta. Recuerde: en cada grupo de habilidades establezca la dominancia de 1 a 4. Antes de asignar la calificación, lea las cuatro opciones de cada grupo; a cada opción asigne una calificación diferente. Recuerde: al que más domina en usted asígnele 4.</p>			

LISTADO DE HABILIDADES.				
GRUPO 1. Escriba la calificación en el mismo espacio del signo+, a la derecha.	EX	ES	O	C
1) DESORDEN. Le molesta el desorden.			+	
2) SOCIABILIDAD. (Inteligencia social). Habilidad para relaciones interpersonales, trabajo en equipo, utilización de medios de comunicación.				+
3) INTELLECTUALIDAD. (Pensamiento intelectual). Habilidad para hacer del intelecto el escenario principal de la existencia y para hacer de las ideas el objeto principal de la actividad.	+			
4) CREATIVIDAD. (Pensamiento creativo). Habilidad para: expandir las ideas; pensar de formas diferentes con fluidez, flexibilidad, originalidad; establecer conexiones entre asuntos aparentemente no relacionados; expresar ideas a través de historias didácticas; concebir nuevos patrones, nuevas soluciones.		+		
GRUPO 2. Escriba la calificación en el mismo espacio del signo+, a la derecha.				
5) DETALLE. (Pensamiento detallista). Habilidad para pensar, actuar y sentir teniendo en cuenta el detalle.			+	
6) IMAGINACIÓN (Pensamiento imaginativo). Habilidad para representar la realidad de muchas maneras en el cerebro, ver		+		

varias ideas (imágenes) a la vez, pasar de una idea (imagen) a otra que no tenga nada que ver con la anterior.				
7) LÓGICA. (Pensamiento lógico). Habilidad para pensar, sentir y comportarse de manera razonable, explicable, sostenible, indiscutible	+			
8) ARMONÍA INTERPERSONAL. (Pensamiento armonizador). Habilidad para armonizar las relaciones interpersonales.				+
GRUPO 3. Escriba la calificación en el mismo espacio del signo+, a la derecha.				
9) ORDEN. (Pensamiento organizativo). Habilidad para poner en orden las ideas, las personas, las cosas, los acontecimientos.			+	
10) DIVERGENCIA. (Pensamiento divergente). Habilidad para: observar situaciones concretas desde diversos puntos de vista, participar en lluvia de ideas, imaginar.		+		
11) INDIVIDUALIDAD. (Pensamiento autónomo). Habilidad para pensar con criterios propios, con base en valores personales, libre de influencias externas.	+			
12) KINESTESIA. (Pensamiento cinético-corporal) Habilidad para manifestar y recibir mensajes a través del movimiento, de la pose, del tono de voz, de la mirada, de gestos.				+
GRUPO 4. Escriba la calificación en el mismo espacio del signo+, a la derecha.				
13) ANÁLISIS. (Pensamiento analítico). Habilidad para: vincular ideas mediante conexiones lógicas, separar sistemas completos en sus partes, resumir la información en conceptos clave, relacionar causa efecto, relacionar pasado-presente-futuro.	+			
14) INTUICIÓN. (Pensamiento intuitivo). Habilidad para percibir u oír una “voz interior” que dicta, propone o profetiza futuros, significados, relaciones y posibilidades desde un proceso mental que no es racional. ni tampoco a través de los sentidos.		+		
15) PRACTICIDAD. (Pensamiento práctico). Habilidad para la acción práctica, expedita, acostumbrada, demostrada, experimentada.			+	
16) ALEGRÍA (Pensamiento alegre). Habilidad para generar espacios de alegría.				+
GRUPO 5. Escriba la calificación en el mismo espacio del signo+, a la derecha.				
17) ESTRATEGIA. (Pensamiento estratégico). Habilidad para concebir las variables o circunstancias que inciden en el éxito o derrota de algo.		+		
18) FILANTROPÍA. (Pensamiento filantrópico). Habilidad para dirigir sus pensamientos a los asuntos humanos, con el fin de comprenderlos e intervenir favorablemente en ellos.				+

19) CONSERVACIÓN. (Pensamiento conservador). Habilidad para justificar-defender la tradición, la costumbre, los hábitos y vivir según estos paradigmas o patrones			+	
20) GRANULACIÓN CONCEPTUAL. (Pensamiento granulizador). Habilidad para descomponer los asuntos en sus características, sus finalidades, sus orígenes, sus beneficios, sus desventajas.	+			
GRUPO 6. Escriba la calificación en el mismo espacio del signo+, a la derecha.				
21) CEREBROTONÍA. (Pensamiento racional). Habilidad para: poner el cerebro como director de la vida, darle el tono cerebral a todo lo que se hace, pensar de manera madura, discreta.	+			
22) EMOCIONALIDAD. (Pensamiento emocional). Habilidad para: procesar la información con base en los valores asignados a dicha información; generar reacciones emocionales a través de sus actos; comprender las emociones ajenas; dejar fluir las emociones.				+
23) MUSICA. (Inteligencia musical). Habilidad para componer música y tocar instrumentos musicales.		+		
24) SECUENCIA. (Pensamiento secuencial). Habilidad para lograr eficacia en las actividades de rutina, aprender procedimientos, hacer las cosas paso a paso.			+	
Sume los puntajes de cada columna y escriba el total aquí Ex = experto, ES = estratega. O = organizado. C = comunicador.				



TABLA EXPLICATIVA DE LOS RESULTADOS NUMÉRICOS DEL TEST DE DOMINANCIAS DE ELÍAS ÁLVAREZ BUENO
HAGA LAS SUMAS QUE SE SUGIEREN AL INICIO DE CADA PÁRRAFO
1) Sume EX + O = HEMISFERIO IZQUIERDO = ORIENTACIÓN <u>INTROVERTIDA</u> . <u>Inteligencia sintáctica</u> : habilidad para combinar letras, palabras, frases, oraciones, capítulos. <u>Inteligencia lectoescritural</u> : habilidad para escribir y leer. <u>Inteligencia numérica</u> : habilidad para razonar con números. <u>Introversión</u> . Es retraído(a), huidizo(a), solitario (a), reservado. <u>Inteligencia intrapersonal</u> . Habilidad para: acceder a los sentimientos propios, descifrar las emociones íntimas propias, para conocer las fortalezas y debilidades propias.
2) Sume ES Y C; = HEMISFERIO DERECHO = ORIENTACIÓN <u>EXTROVERTIDA</u> . <u>Inteligencia sensual</u> : habilidad para aprovechar al máximo los poderes de cada uno de los cinco sentidos y de la intuición. <u>Inteligencia naturista</u> : habilidad para observar, entender y tomar contacto con la naturaleza animal, vegetal, hídrica, mineral, eólica (aire
3) Sume Es + EX = PROCESAMIENTO <u>RACIONAL DE LA EXISTENCIA</u> . <u>Inteligencia racional</u> : habilidad para procesar la realidad a través del razonamiento. <u>Inteligencia espiritual</u> : habilidad para sentirte parte de un sistema amplio, para poseer una visión global de la existencia, para proyectarte más allá de sí mismo.

<p>4) Sume O + C = PROCESAMIENTO EMOCIONAL DE LA EXISTENCIA. <u>Inteligencia emocional</u>: emociones, relaciones interpersonales, ternura, caricia, relacione sexual. <u>Inteligencia adquisitiva</u>: habilidad para adquirir y retener cosas necesarias para la supervivencia. <u>Inteligencia sexual</u>: habilidad para aunar todos los recursos intelectuales y físicos para garantizar la supervivencia propia, la familiar y la de todo el género humano. <u>Inteligencia física</u>: habilidad para crear, mantener y recuperar la fuerza, la resistencia, la agilidad, la coordinación y la flexibilidad del propio cuerpo.</p>
<p>5) Puntaje EX = CORTICAL IZQUIERDO: EXPERTO. Amplitud asimiladora. (<i>Pensamiento asimilador</i>). Habilidad para entender fácilmente amplios rangos de información. Análisis. (<i>Pensamiento analítico</i>). Habilidad para vincular ideas mediante conexiones lógicas, separar sistemas completos en sus partes, resumir la información en conceptos clave, relacionar causa efecto, relacionar pasado-presente-futuro. Granulación. (<i>Pensamiento granulizador</i>). Habilidad para descomponer los asuntos en sus características, sus finalidades, sus orígenes, sus beneficios, sus desventajas. Cerebrotonía. (<i>Pensamiento racional</i>). Habilidad para: poner el cerebro como director de la vida, darle el tono cerebral a todo lo que se hace, pensar de manera madura, discreta. Concreción. (<i>Pensamiento concreto</i>). Habilidad para comunicarse yendo derecho a la esencia, sin dar rodeos, sin divagar. Experticia. (<i>Inteligencia experta</i>). Habilidad que distingue al versado, especialista, perito. Individualidad (<i>Pensamiento autónomo</i>). Habilidad para pensar con criterios propios, con base en valores personales, libre de influencias externas. Intelectualidad. (<i>Pensamiento intelectual</i>). Habilidad para hacer del intelecto el escenario principal de la existencia y para hacer de las ideas el objeto principal de la actividad. Lógica. (<i>Pensamiento lógico</i>). Habilidad para pensar, sentir y comportarse de manera razonable, explicable, sostenible, indiscutible.</p>
<p>6) Puntaje ES = CORTICAL DERECHO: ESTRATEGA. CREATIVIDAD. (<i>Pensamiento creativo</i>). Habilidad para: expandir las ideas; pensar de formas diferentes con fluidez, flexibilidad, originalidad; establecer conexiones entre asuntos aparentemente no relacionados; pensar de manera metafórica y abstracta; concebir nuevos patrones, nuevas soluciones. Divergencia. (<i>Pensamiento divergente</i>). Habilidad para: observar situaciones concretas desde diversos puntos de vista, participar en lluvia de ideas, imaginar. Espacio. (<i>Inteligencia espacial</i>). Habilidad para imaginar espacios, dividirlos y ubicar cosas dentro de ellos. Estrategia. (<i>Pensamiento estratégico</i>). Habilidad para concebir las variables que inciden en el éxito o derrota de algo. Heurística. (<i>Pensamiento heurístico</i>) Habilidad para resolver problemas “teóricamente insuperables”. Imaginación (<i>Pensamiento imaginativo</i>). Habilidad para representar la realidad de muchas maneras en el cerebro, ver varias ideas (imágenes) a la vez, pasar de una idea (imagen) a otra que no tenga nada que ver con la anterior. Intuición. (<i>Pensamiento intuitivo</i>). Habilidad para percibir u oír una “voz interior” que dicta, propone o profetiza futuros, significados, relaciones y posibilidades desde un proceso mental que no es racional ni tampoco a través de los sentidos. Música. (<i>Inteligencia musical</i>). Habilidad para componer música y tocar instrumentos musicales. Visual. (<i>Inteligencia visual</i>). Habilidad para: pensar en imágenes; expresarse con imágenes; interpretar imágenes; aprender a través de imágenes.</p>
<p>7) Puntaje O = LÍMBICO IZQUIERDO: ORDENADOR. AUDITIVO (A). (<i>Inteligencia auditiva</i>). Habilidad para entender y aprender oyendo y para hacer de la palabra hablada el mecanismo principal de comunicación. Detalle. (<i>Pensamiento detallista</i>). Habilidad para pensar, actuar y sentir teniendo en cuenta el detalle. Inmediatez. (<i>Pensamiento inmediato</i>). Habilidad para sentir, captar, valorar y estar en el momento presente, en el aquí y ahora. Mundo Sensible. (<i>Pensamiento objetivo</i>). Habilidad para hacer del mundo extracerebral el escenario preferido de su existencia y para dirigir la actividad a lo que se puede oler, tocar, ver, oír, saborear. Organización. (<i>Pensamiento organizativo</i>). Habilidad para poner en orden las ideas, las personas, las cosas, los acontecimientos. Practicidad. (<i>Pensamiento práctico</i>). Habilidad para la acción práctica, expedita, acostumbrada, demostrada, experimentada. Realización. (<i>Pensamiento realizador</i>). Habilidad para llevar a cabo planes. Conservación. (<i>Pensamiento conservador</i>). Habilidad para justificar-defender la tradición, la costumbre, los hábitos y vivir</p>

<p>según estos paradigmas o patrones. Secuencia. (<i>Pensamiento secuencial</i>).). Habilidad para lograr eficacia en las actividades de rutina, aprender procedimientos, hacer las cosas paso a paso.</p>
<p>8) Puntaje C = LÍMBICO DERECHO: COMUNICADOR. ALEGRÍA (<i>Pensamiento alegre</i>). Habilidad para generar espacios de alegría. Armonía Interpersonal. (<i>Pensamiento armonizador</i>). Habilidad para armonizar las relaciones interpersonales. Convergencia. (<i>Pensamiento convergente</i>). Habilidad para encontrar conexiones entre opuestos, entre contrarios, entre diversos, entre diferentes. Emocionalidad. (<i>Pensamiento emocional</i>). Habilidad para procesar la información con base en los valores asignados a dicha información y a las reacciones emocionales que provoca la información en sí mismo(a) y/o en los (las) otros(as); habilidad para dejar fluir las emociones. Filantropía. (<i>Pensamiento filantrópico</i>). Habilidad para dirigir sus pensamientos a los asuntos humanos, con el fin de comprenderlos e intervenir constructivamente en ellos. Intimidad. (<i>Inteligencia de la intimidad</i>). Habilidad para establecer relaciones interpersonales íntimas. Kinestesia. (<i>Pensamiento cinético-corporal</i>). Expresa sus ideas con lenguaje que se refiere a movimiento, al sabor, al tacto, al olor. Memoria (<i>Pensamiento memorístico</i>). Habilidad sobresaliente para recordar. SOCIABILIDAD. (<i>Inteligencia social</i>). Habilidad para relaciones interpersonales, trabajo en equipo, utilización de medios de comunicación.</p>
<p>Aclaración. En el informe de seguimiento de EPT, del año 2011, se resalta la importancia de convivencia de la humanidad, si se tiene en cuenta que 26 espacios del documento mencionado se contienen reflexiones sobre la guerra y en 5 espacios hay reflexiones sobre el desplazamiento. Por lo anterior, desde estos espacios, se hace énfasis en que cada persona puede y debe aportar a esa convivencia desde su dominancia cerebral; por eso se hacen las siguientes cuatro sugerencias para quienes hayan respondido este cuestionario</p>
<p>1) Rol de experto conciliador. El experto puede servir de enlace entre estrategia y organizador. En efecto el estratega lo acepta de conciliador porque ellos dos son racionales; y cuenta con la aceptación del ordenador porque los dos son introvertidos en razón a que en los dos predomina el hemisferio izquierdo.</p>
<p>2) Rol de estrategia conciliador. El estratega puede servir de enlace entre experto y comunicador. En efecto el experto lo acepta de conciliador porque ellos dos son racionales; y cuenta con la aceptación del comunicador porque los dos son extrovertidos en razón a que en los dos predomina el hemisferio derecho.</p>
<p>3) Rol de comunicador conciliador. El comunicador puede servir de enlace entre estrategia y el ordenador. En efecto el estratega lo acepta de conciliador porque ellos dos son extrovertidos, pues en los dos predomina el hemisferio cerebral derecho; y cuenta con la aceptación del ordenador porque los dos tienden a procesar la vida a través del cerebro emocional.</p>
<p>4) Rol de ordenador conciliador. El ordenador puede servir de enlace entre el comunicador y el experto. En efecto el experto lo acepta porque los dos son introvertidos, en razón a que en ellos dos predomina el hemisferio cerebral izquierdo; y el comunicador lo acepta por los dos tienden a procesar la vida a través del cerebro emocional.</p>
<p>Orientación. Traslade los puntajes al cuadro siguiente, con el fin de obtener una mirada integral a su arquitectura cognitiva</p>

INTROVERSIÓN	CORTICAL IZQUIERDO: <u>EXPERTO</u> . Análisis, visual, racional. :	CORTICAL DERECHO: <u>ESTRATEGA</u> . Holismo, futuro, cambio, flexibilidad	EXTROVERSIÓN
	LÍMBICO IZQUIERDO: <u>ORGANIZADOR</u> . Secuencialidad, presente, tradición, orden.	LÍMBICO DERECHO: <u>COMUNICADOR</u> . Emotividad, kinestesia Sensual.	
EMOTIVIDAD			

SÍNTESIS. En este documento se presenta un resumen crítico sobre las siguientes teorías de educación a distancia: teoría del estudio independiente de Charles Wedemeyer; teoría del estudio independiente de Michael Moore; teoría de la industrialización de la enseñanza de Otto Peters; teoría de la interacción y la comunicación de Börje Holmberg; andragogía de Malcolm Knowles; síntesis de las teorías clásicas de Hilary Perraton; teoría de la equivalencia y una teoría emergente de la educación a distancia de Desmond Keegan; marco teórico para la educación a distancia de Desmond Keegan.

PALABRAS CLAVE. Autonomía del estudiante.

INTRODUCCIÓN. El propósito del proceso de aprendizaje que se sugiere aquí es facilitar al estudiante la apropiación de ideas que le sirvan para mejorar su desempeño como profesor virtual.

PROCESO DE APRENDIZAJE.

A) **Leer** el resumen de cada autor. B) **Seleccionar** las ideas clave de cada autor. C) **Comparar**. Terminada la anterior actividad, elaborar una tabla en la cual se puedan ver la semejanza y la diferencia entre los autores. D) **Resumir**. Elaborar un mapa mental sobre las ideas clave de los autores. E) **Documentarse**. Buscar en internet páginas en las cuales haya material sobre cada uno de los autores. F) **Construir**. Construir una tabla para evaluar la calidad del e-learning, tomando categorías de todos los autores. G) **Concluir**. Elaborar conclusiones sobre las anteriores actividades.

Metacognición. Después de haber realizado las anteriores actividades, vaya al cuadro de la lección anterior (documento #12) donde se dice cuáles son los tipos de inteligencia de cada sector cerebral; una vez esté en ese cuadro, defina

desde cuál sector cerebral se realiza cada una de las actividades de aprendizaje que están en la lista anterior a este párrafo.

EORÍAS SOBRE EDUCACIÓN A DISTANCIA

Estudio independiente: CHARLES WEDEMEYER. *Descripción*. El profesor ofrece un abanico de cursos, formatos y metodologías amplio, de acuerdo a las “mejores prácticas” didácticas; el profesor no es “custodio” del estudiante, es asesor; el estudiante permanece en su propio lugar, a distancia del profesor; el estudiante elige el lugar, el ritmo y el momento de iniciar y parar. *Ventajas*. El estudiante puede combinar libremente su agenda cotidiana con su estudio; el profesor puede servir a más estudiantes; el objeto de enseñanza se elabora detalladamente y teniendo en cuenta los mejores métodos conocidos; la escritura permite la revisión y exige la precisión. *Riesgos*. Se corren los siguientes riesgos: desacoplamiento entre lo que el estudiante elige del abanico amplio que le ofrece el profesor y lo que él realmente necesita; dificultad de hacer seguimiento real al progreso del estudiante por estar limitado a la comunicación escrita; estancamiento del material didáctico porque se carece del debate presencial mucho más productivo que el debate electrónico; marginamiento de las habilidades de comunicación verbal y kinestésica, porque no son utilizadas en el contacto con el profesor.

Estudio independiente. MICHAEL MOORE. *Descripción*. El estudiante es activo en el proceso de docencia-aprendizaje, en vez de pasivo; hay un “vacío” físico entre el profesor y el alumno, que se supera con comunicación bidireccional (diálogo); ofrece unos materiales que se orientan a satisfacer las necesidades del alumno; los materiales pueden ser más o menos estructurados. *Ventajas*. Hay una comunicación bidireccional previamente estructurada; hay un enfoque a la satisfacción de necesidades del estudiante mediante una estrategia previamente estructurada; se calibra el grado de autonomía del estudiante mediante un cues-

tionario. *Riesgos*. Se corre el riesgo de adelantar un proceso de docencia-aprendizaje sin tener seguridad comprobada de la autonomía del estudiante, pues ésta se mide a través de un cuestionario de solo tres preguntas.

Industrialización de la enseñanza: OTTO PETERS. *Descripción*. Según esta teoría la docencia aprendizaje es un proceso sistémico que se desarrolla según los principios de la administración referentes a: función, comunicación, control científico, división del trabajo, estandarización, formalización, línea de montaje, mecanización, organización, producción en masa, racionalización, trabajo preparatorio. *Ventajas*. El alumno es productivo, efectivo y pragmático en su proceso de aprendizaje; el proceso docencia aprendizaje, al estilo de las industrias líderes, está en constante innovación; el estudiante, al estilo del usuario o cliente de las empresas, es el punto a quien todo se orienta. *Riesgos*. Se corren los siguientes riesgos: poner la utilidad financiera antes que la esencia y calidad del proceso docencia-aprendizaje; incurrir en el utilitarismo financiero; entrar a competir con los demás proveedores de educación a distancia en vez de entrar a colaborar.

Interacción y la comunicación. BÖRJE HOLMBERG. *Descripción*. Esta teoría hace énfasis en: ofrecer al estudiante diferentes ideas, enfoques y soluciones. Busca: la implicación emocional; tono personal y cordial en la relación; reforzar el placer de aprender; sentimiento de pertenencia y cooperación; intercambio real de preguntas, respuestas y argumentos; integración de conductismo, cognitivismo, constructivismo y otros. *Ventajas*. Tiene en cuenta la individualidad del estudiante, su posibilidad de decidir en cuanto a la distribución del tiempo, su posibilidad de ser estudiante permanente, su necesidad de aprendizaje cognitivo, afectivo y psicomotor. Beneficia a la sociedad por la formación profesional/ocupacional que proporciona. *Riesgos*. Se corre el riesgo de conducir a un mero aprendizaje de hechos y a la reproducción de “verdades” aceptadas.

Andragogía. MALCOLM KNOWLES. *Descripción*. Esta teoría se puede describir de la siguiente manera: el proceso docencia aprendizaje parte del análisis de las

necesidades e intereses del alumno adulto; con base en lo anterior, formula objetivos y comportamientos terminales; se fomenta la participación mediante grupos de trabajo o equipos de estudio. *Ventajas.* Promueve el respeto y la dignidad para el adulto, genera un ambiente acogedor, se concentra en un contenido orientado a lo práctico. *Riesgos.* De tanto hacer énfasis en el diagnóstico de necesidades del alumno y en el ambiente acogedor, puede incurrir en paternalismo; de tanto enfatizar en los comportamientos terminales, puede generar estrés en el estudiante.

Síntesis de las teorías clásicas. HILARY PERRATON. *Descripción.* Esta teoría resume otras teorías de educación a distancia, pero hace énfasis en la “maximización de la educación”, énfasis que se concreta en: más barato, más recursos de la comunidad del estudiante, máxima oferta de temas, máximo uso de los métodos existentes, utilización del esquema sistémico, maximizar la comunicación utilizando video, audio, movimiento. *Ventajas.* Aviva en el estudiante la orientación al logro, la búsqueda de la excelencia. Hace preponderante el rol asesor del profesor. *Riesgos.* Se corre el riesgo de despertar la codicia y el perfeccionismo en el profesor y en el estudiante.

Teoría de equivalencia: una teoría emergente de la educación a distancia. DESMOND KEEGAN. *Descripción.* Esta teoría hace énfasis en que a los siguientes elementos se los debe asignar el mismo valor (= equivalencia) en el proceso de docencia aprendizaje, sea presencial o a distancia: aprendizaje basado en experiencias multimediales, diseño cuidadoso, interactividad, utilidad para el alumno, entorno adecuado, relación profesor-alumno, apoyo al estudiante. *Ventajas.* El proceso de docencia aprendizaje basado en la “equivalencia”, genera armonía, estabilidad, predictibilidad, holismo. *Riesgos.* Se corre el riesgo de retrasar la puesta en marcha por intentar una equivalencia perfecta.

Marco teórico para la educación a distancia. DESMOND KEEGAN. *Descripción.*

Keegan, en el fondo, reconoce que la educación presencial permite la intersubjetividad “cara a cara”; reconoce que en la educación a distancia se debe hacer un esfuerzo muy grande para mantener la intersubjetividad. *Ventajas*. Voluntad de mantener la interacción ideal entre profesor-estudiante y la sinergia entre docencia-aprendizaje. *Riesgos*. A causa de tanto insistir en las dos ventajas anteriores, se corre el riesgo de suplantar, en algún grado, la proactividad y autodeterminación del estudiante.

Nexo. Las tres lecciones siguientes sirven para para identificar el *macroentorno del aprendizaje* que se emprende en este momento. Se estudiarán tres componentes del macroentorno: a) el marco de acción de Dakar, b) la estructura del “grupo promotor del autoaprendizaje virtual del e-learning” y c) la estructura de un grupo modelo de aprendizaje virtual. A esta triple estructura se le identificarán con el nombre “*estructura estratégica DaGaVir*”

Nexo. En las tres lecciones anteriores se estudiaron fundamentos teóricos de saber ser internauta, saber pensar con todo el cerebro y saber aprender a distancia, En las tres lecciones siguientes se abordará lo que aquí se denomina la “*práctica MaCoCa*” (Mapas, Conectivismo, Caso) y se refiera a las manera de llevar a la práctica los tres saberes antes mencionados. Para saber pensar, se harán prácticas con Mapas mentales y con mapas conceptuales; para saber aprender se harán prácticas con el Conectivismo; para saber ser se hará estudio de Caso (se tomará el caso de Rafa).

SÍNTESIS. En este documento se presentan ejemplos visuales sobre mapas y orientaciones para la elaboración de mapas mentales y mapas conceptuales; se muestra la diferencia entre las maneras de pensar que se utilizan para elaborar cada mapa; además se ofrecen direcciones de internet donde se pueden bajar aplicaciones sobre cada uno de los dos tipos de mapa.

PALABRAS CLAVE. Mapa, mental, conceptual.

INTRODUCCIÓN. Las dos clases de mapas tienen características y finalidades en común: sirven para exponer de manera visual y sintética un tema; exigen un esfuerzo mental intenso; permiten ser elaborados por varias personas; son aptos no solo para resumir lo leído u oído, sino también para los procesos de creatividad. Pero cada uno de los mapas tiene diferencias sustanciales: en el mapa conceptual, por exigirse un proceso de granulación de conceptos, interviene fundamentalmente el cortical izquierdo. El mapa mental, tal como fue concebido por Tony Buzan⁴⁰⁴¹ se puede elaborar con pensamiento de libre asociación cuando se trata de creatividad o interviene la memoria y el pensamiento analítico cuando se utiliza para resumir. Originalmente el mapa conceptual tiene una estructura descendente, tal como lo mostramos en los ejemplos; en cambio el mapa mental tiene una estructura radial como se muestra en los ejemplos. Este documento fue

⁴⁰ En la siguiente página se encuentran programas gratis sobre las dos clases de mapas.

http://www.gstriatum.com/info/index.php?option=com_content&view=article&id=438:mapas-mentales-mejores-herramientas-para-hacer-tus-propios-mapas-mentales&catid=42:comunicaciones&Itemid=60

⁴¹ En la página siguiente el mismo Tony explica lo referente a mapas mentales <http://www.entrevolcanes.es/pdf/abril2009/Tony%20Buzan.pdf>

concebido para que el estudiante tenga una experiencia intensa de constructividad, tal como se notará en el diseño de los ejercicios; el diseñador de este documento ha tenido en cuenta que a estas alturas del diplomado el estudiante ya tiene un almacenamiento de información suficiente para tener éxito en los ejercicios sugeridos a continuación.

Ejercicio # 1. Vaya al final de este documento #14 para observar el cuadro integrado por tres figuras. Observe la figura 1. Dése cuenta de que hay la expresión “mapa conceptual” en la cabecera. De esa expresión cuelgan los siguientes 5 subtítulos que se tomaron para descomponer o granular la expresión “mapa conceptual”. Los 5 subtítulos son: - **es** (= naturaleza de la expresión); - **tiene** (= componentes de la expresión); **sirve** (= finalidad); **permite** (= otra manera de expresar finalidad); **se clasifica** (familia o grupo dentro del cual se ubica el concepto). Observe la figura 2: los dos primeros títulos se refieren a la finalidad de la idea y el tercer título se refiere a la naturaleza (= definición) de la idea. Como se puede ver, hay varias formas de practicar el pensamiento ideal. Con figura 3 se quiere decir que, por determinadas razones, es importante o necesario destacar un solo aspecto de la idea.

Ejercicio #2: Partiendo del mapa “aprendizaje” que se presenta al final del documento, elabore un escrito que explique cada uno de sus componentes; tenga en cuenta la información con la cual se sustentó teóricamente el test de inteligencia en documentos anteriores. Consulte en internet para encontrar información sobre los términos que hay en el mapa.

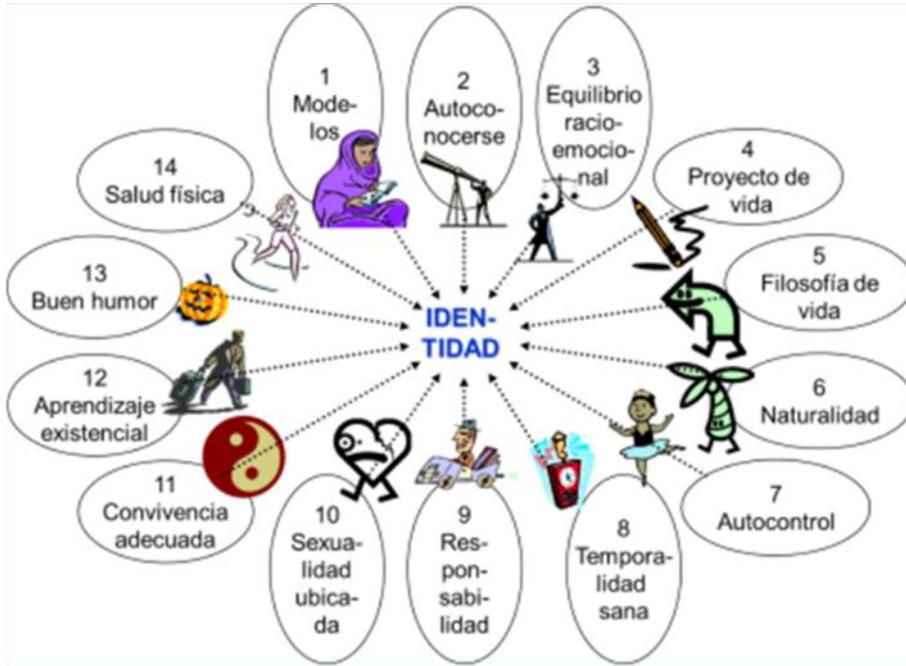
Ejercicio #3. Elabore un mapa mental sobre algún tema que a usted le interese mucho, teniendo en cuenta las siguientes orientaciones. Antes de empezar, tome una hoja de papel tamaño oficio y lápices de colores. Trabaje la hoja de manera horizontal, porque eso le da una sensación de amplitud y libertad. Escriba el nombre del tema en el centro de la hoja, como en el ejemplo manuscrito incluido al final del documento. Ahí mismo, al lado o como fondo del nombre o título, dibuje una imagen que tenga alguna relación con ese título, como en el ejemplo manuscrito; dibuje tan bien y creativamente como pueda, no se preocupe por ser el gran pintor del mundo. Concentre su mente; piense en unas palabras claves, 5,6 o 7,

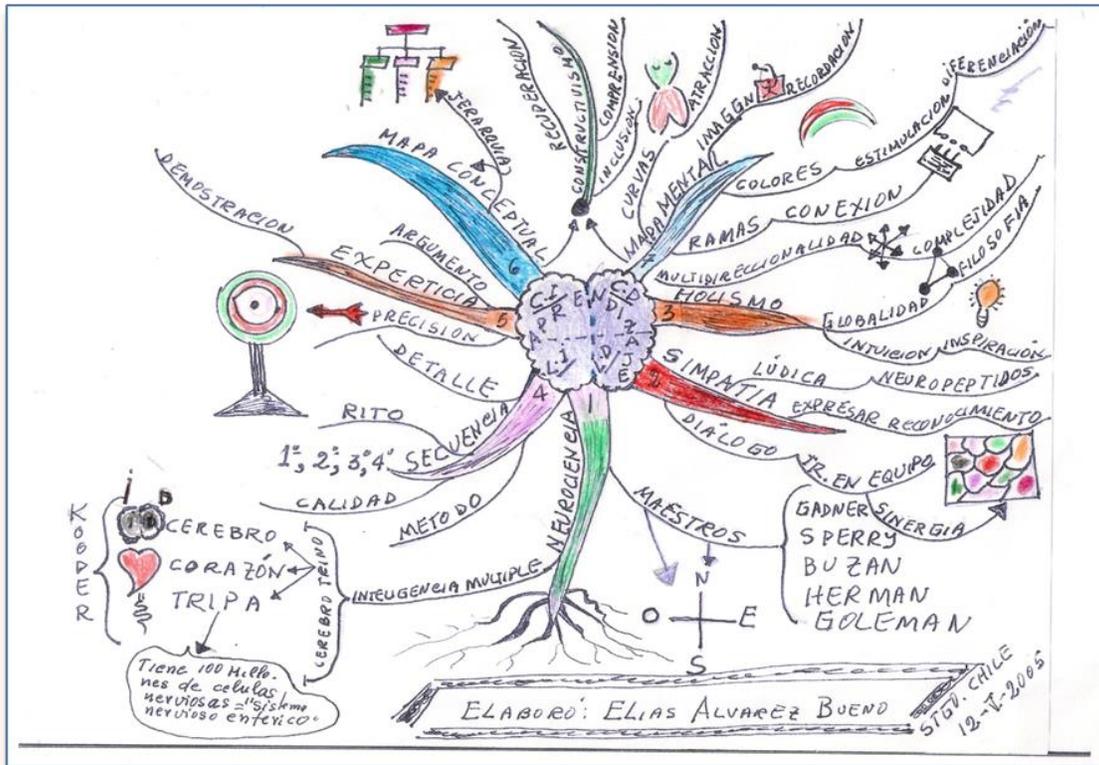
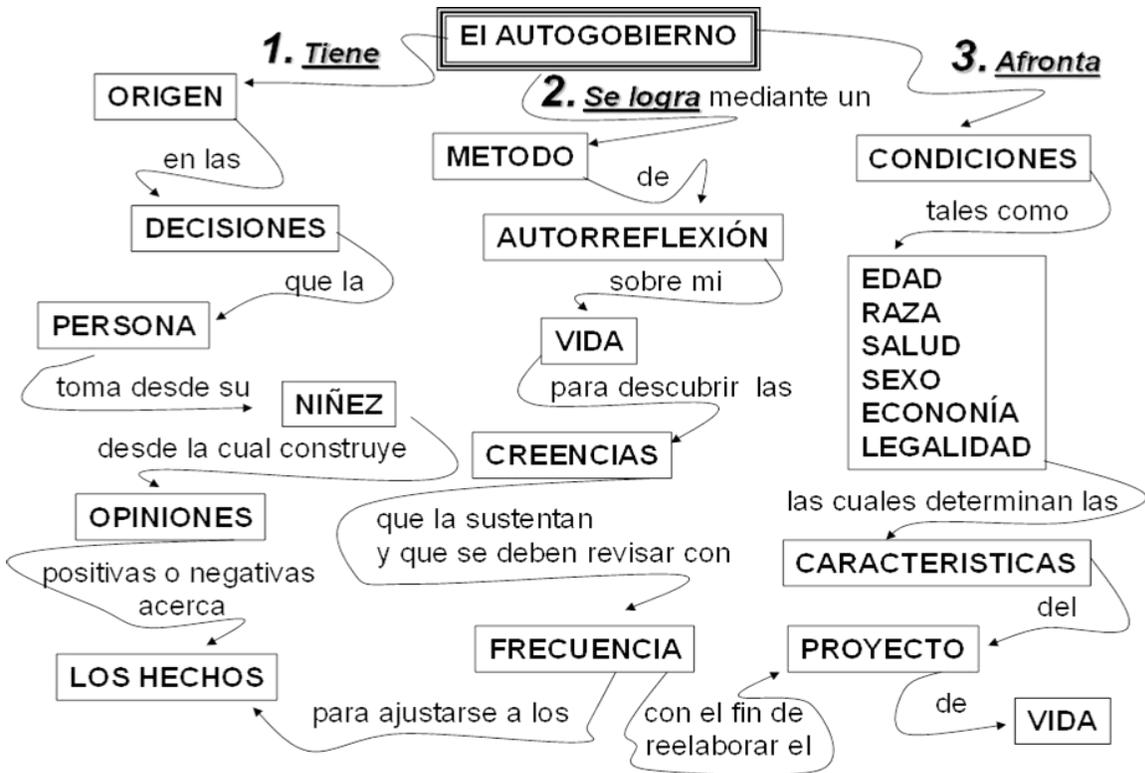
que tengan relación con ese título; esas palabras que se le vienen a la mente espontáneamente escríbalas a partir del centro; enseguida dibuje tantos caminos como palabras se le ocurrieron, como en el ejemplo manuscrito; los caminos empiezan anchos y se angostan hasta quedar en una línea; a cada camino le pone un color diferente, como en el ejemplo. Si desea, a cada camino le hace un dibujo relacionado con el nombre de ese camino. Ahora concéntrese en el nombre del camino y, utilizando su libre asociación, descomponga esas palabras en otras 2, 3 o 4 palabras, las cuales escribirá sobre unas líneas que usted dibujará, como en el ejemplo.

Ejercicio #4. Complete el mapa mental titulado “identidad” , añadiéndole ramificaciones de conceptos a cada óvalo; los conceptos pertinentes los encuentra en la página siguiente <http://www.google.com.co/url?sa=t&source=web&cd=1&ved=0CBU-QFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.unav.es%2Fempresayhumanismo%2Fpublicaciones%2Fcuadernos%2Fdocs%2FCuaderno023.pdf&ei=kiu0TemDMNG2tgf6vMzpDg&usg=AFQjCNGE-loEZ9GZcnSylU8m-5-Floj6TuA>

Ejercicio #5. El mapa titulado “autogobierno” fue construido luego de estudiar el capítulo titulado “el mundo es lo que usted piensa que es”, del libro “Imagineering for Health”⁴². A medida que se iba estudiando se iban tomando los sustantivos clave; luego de haber logrado una lista larga de sustantivos clave alrededor de los cuales gira todo el escrito, se eliminaron aquellos sustantivos que aquellos sustantivos que tenían significados semejantes a otros de la lista, quedando los sustantivos que figuran en los rectángulos del mapa. Se sugiere al estudiante que vaya al documento “Imagineering for Health” para descubrir los lugares del escrito donde se encuentran las ideas incluidas en el mapa.

⁴² Es el capítulo 1 (Pág. 1-14) del libro de King Serge, titulado “Imagineering for Health”, Editado por Quest Books, USA, 1994. Es una traducción de María Clara Gil Vásquez





SÍNTESIS. En este documento se encuentran 8 diseños de ejercicios para aprender desde cada uno de los 8 principios de la teoría conectivista de aprendizaje.

PALABRAS CLAVE. Conectivismo, constructivismo.

INTRODUCCIÓN. Luego de haber estudiado y practicado la teoría del aprendizaje conectivista, el autor de este documento comparte las siguientes conclusiones sobre su experiencia. 1) El principio #8 del conectivismo que se refiere a la decisión de aprender, debiera ser el primero, pues nada importante hace la persona si antes no tuvo la decisión de hacerlo; por lo anterior, se sugiere al estudiante de este documento que inicie por el ejercicio #8. 2) Los 8 principios del conectivismo tienen en su misma definición bastante claridad sobre a qué se refieren, pero para disfrutar más de la doctrina conectivista es recomendable estudiar el libro de Siemens titulado “Conociendo el conocimiento”⁴³. 3) Por tratarse de una propuesta de aprendizaje constructivista (además de conectivista), se advierte desde ya que el aprendizaje de aquí propuesto se logra siempre y cuando se realicen las actividades constructivistas que se sugieren.

APRENDIENDO CONECTIVISMO MEDIANTE UN PROCESO CONSTRUCTIVISTA

Ejercicio para practicar el principio #1: “El aprendizaje y el conocimiento se complementan con la diversidad de opiniones”. Primero: estudie el significado de interdisciplinariedad; vaya a la siguiente dirección y elija la página que le llame la atención:

⁴³ Una versión con licencia Creative Commons está disponible en línea en www.knowingknowledge.com

http://www.google.com.co/search?sourceid=navclient&hl=es&ie=UTF-8&rlz=1T4SKPT_esCO422CO422&q=interdisciplinaria. Segundo: decida practicar durante las dos semanas siguientes los principios que estudió en el documento elegido.

Ejercicio para practicar el principio #2: “El aprendizaje es un proceso que consiste en la conexión de nodos especializados o fuentes de información”. Primero: esté en constante relación con el siguiente portal de UNESCO

<http://www.unesco.org/new/es/unesco/>,

<http://www.unesco.org/es/education-for-all-international-coordination/themes/the-efa-movemen>

Ejercicio para el aprendizaje del principio #3: “El aprendizaje puede residir en entidades no humanas”. Primero: téngase en cuenta que “entidad no humana” puede ser una base de datos, un repositorio, una biblioteca virtual, un blog, una wiki, el internet. Segundo: téngase en cuenta que en la teoría conectivista se entiende que “aprendizaje es el conocimiento aplicado”. Tercero: para comprobar que el conocimiento puede residir en entidades no humanas, por ejemplo en una base de datos, ponga el cursor sobre la palabra aprendizaje (por ejemplo) y active el botón derecho para luego hacer clic en “sinónimos”; busque sinónimos y “sinónimos de sinónimos” de aprendizaje; haga lo mismo con los antónimos. Si sigue buscando sinónimos de sinónimos y antónimos de antónimos, usted comprobará que en una entidad no humana como es la base datos del Windows, se encuentra conocimiento y, más aún, gracias a la inteligencia artificial de esta base de datos se puede construir conocimiento a través de un proceso sencillo como es el de buscar sinónimos y antónimos.

Ejercicio para practicar el principio #4: “La capacidad para aprender es más importante que el conocimiento que se posee en cada momento”. Primero: vaya a los resultados de su test de inteligencia; vuelva a repasar la definición de los indicadores de ese perfil que le resultó dominante. Segundo: basándose en ese perfil, elabore un diseño de aprendizaje partiendo de las siguientes preguntas: ¿Cuáles actividades de aprendizaje preferiría?; ¿cómo quisiera que fuera el texto?; ¿cómo quisiera que fuera el sistema de evaluación?; ¿cuáles imágenes, cuáles sonidos

utilizaría?. Tercero: Vaya a la siguiente página para responder un cuestionario sobre estilo de aprendizaje <http://patoral.umayor.cl/KOLB.html> Cuarto: ve si hay relación entre el test que acaba de responder y las respuestas que usted dio a las preguntas anteriores.

Ejercicio para practicar el principio #5. “El mantenimiento (uso repetido) de las conexiones es necesario para facilitar el aprendizaje continuo”. Primero: vaya a la siguiente página para enterarse en detalle de lo que aporta una comunidad virtual de aprendizaje. http://funredes.org/mistica/castellano/ciberoteca/participantes/docupart/esp_doc_72.html Segundo: vincúlese a alguna comunidad virtual dedicada a la alfabetización desde internet; entérese sobre esto en páginas como la siguiente <http://www.microsoft.com/about/corporatecitizenship/citizenship/giving/programs/up/digitalliteracy/spa/Curriculum.msp>

Ejercicio para practicar el principio #6: “La habilidad para ver las conexiones entre ideas y conceptos es la clave para construir el conocimiento”. *“Agente inteligente”*. Para este caso de entrenamiento en aprendizaje conectivo-constructivista, tomamos la capacidad que tiene el “agente inteligente” de transformar la información que recibe. Por ejemplo, el traductor de Google recibe un texto en español y lo transforma al inglés con solo hacer clic; hay un software llamado “ABBY PDF Transformer” que recibe un texto en Word y lo transforma a PDF, o al revés. Entre el concepto “agente inteligente” y el concepto *“esquema mental”*, hay conexión, si se fija la atención en la función del esquema mental que consiste en que transforma toda la información que entra al cerebro. Por ejemplo; si alguien tiene el esquema mental “la vida es un baile”, este esquema transforma en alegría, en felicidad, en chiste, una reunión esporádica con amigos, o una caída a la entrada de un banco. *Ejercicio de aprendizaje:* Imagínese que hay tres personas, cada una con un esquema mental diferente. Una tiene el siguiente esquema mental: “el aprendizaje totalmente virtual es el mejor”. Una segunda persona tiene este otro esquema mental: “el aprendizaje bimodal es el mejor”; y en un tercero hay el siguiente esquema: “el aprendizaje presencial es insuperable e irremplazable”. De qué manera

entiende, define, transforma o evalúa cada uno la siguiente expresión: alfabetización.

Ejercicio para practicar el principio #7: “El buen material (el conocimiento exacto y reciente) es esencial en el aprendizaje”. Primero: estudie detenidamente la siguiente definición “SIGNIFICATIVIDAD”. El e-learning, como todo proceso de aprendizaje, debe estar enfocado al estudiante y enfocado de tal manera que le sea significativo. Un aprendizaje es significativo para el estudiante si él puede descomponer los conceptos en varias ideas y establecer relaciones lógicas entre ellas, si las procesa con sus diversas inteligencias, si generan satisfacción a sus necesidades, si las puede practicar para beneficio del entorno, si las puede rediseñar de acuerdo a la evolución de los tiempos, si las puede reutilizar, si son solución para problemas propios o ajenos. Segundo: busque en internet “teoría del aprendizaje significativo” y estudie sobre ese tema. Tercero: dé 5 razones (por lo menos) por las cuales los conceptos significatividad y calidad del material didáctico están indisolublemente relacionados.

Ejercicio para aprender el principio #8: “La toma de decisión de aprender algo es en sí misma el inicio de un aprendizaje”. A continuación se sugiere una serie de ejercicios para poner en práctica la “decisión de aprender algo”, algo típico de la red, que es el escenario propio del estudiante conectivista. *Guión para todos los ejercicios.* Primero: busque el significado de cada vocablo en internet. Segundo: elabore una presentación en Power Point, o elabore mapas conceptuales o mentales con esos términos. Tercero: decida en cuáles procesos o momentos de su ejercicio docente emplearía estos recursos. Actividad #1. Establezca relación entre los siguientes vocablos: **blog**, bitácora, web, textos. Actividad #2. Establezca relación entre los siguientes vocablos: **diaporama**, proyección, dvd o disco versátil digital, almacenamiento visual. Actividad #3. Establezca relación entre los siguientes vocablos: **ficheros**, programa informático, compresión sin pérdida de datos, algoritmos, metadatos, sistema operativo, desempaquetamiento, captación. Actividad #4. Establezca relación entre los siguientes vocablos: **podcast**, el *podcasting*, audio, vídeo, sindicación, diaporama, redifusión. Actividad #5. Establezca relación

entre los siguientes vocablos **memoria USB** (de *Universal Serial Bus*), almacenamiento, baterías (pilas), polvo, agua, disquetes, discos compactos, DVD.

Módulo 6

Documento # 16. EL CASO DE RAFA

Rafa es un profesor de matemáticas y tiene problemas con la calidad del aprendizaje de sus alumnos.

SÍNTESIS. En este documento se presenta un caso de incorporación exitosa de las TIC a la enseñanza de las matemáticas. El caso tiene cinco componentes tomados de un proceso de creatividad llamado P.I.S.E.O⁴⁴, creado por De Bono. Los cinco componentes son: *Propósito* que tiene la persona, *Información* útil para el desarrollo del propósito, *Sondeo* de opciones, *Elección* de la opción ideal, *Operación* (= implantación del proyecto).

PALABRAS CLAVE. Líder, pirámide, cambio, e-learning.

INTRODUCCIÓN. El “diplomado autodirigido sobre e-learning” (= DA/E-L) es una respuesta de apoyo a la realización de ese anhelo de UNESCO expresado en los siguientes términos: suministrarle a la humanidad analfabeta un “aprendizaje en la acepción más noble y más plena del término”. El apoyo institucional que se está dando desde este trabajo se concreta en el diseño de GRUP-AVAPI, expuesto en la Sección #2 de esta cartilla. Siguiendo la realidad histórica de que muchos cambios de las sociedades se han dado por la iniciativa de un líder excepcional, en este documento se propone el cambio de alfabetización presencial a alfabetización virtual, partiendo de un líder excepcional que se llamará Rafa, situado en el vértice de una pirámide ideal. Este líder excepcional busca a otros líderes excepcionales en el medio de educación presencial para sean otros Rafas, con el fin de ir creando hacia abajo niveles de la pirámide cada vez más amplios. El caso de Rafa se propone

⁴⁴ Ver una explicación amplia de P I S E O en <http://members.fortunecity.com/rednovohcop/H/holding4.html>

como modelo de acción estratégica para construir no solo una, sino muchas pirámides alfabetizadoras en el mundo, cada uno de ellos apoyando su liderazgo en aquel tema que es de su incumbencia o dominio.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE. Para que el usuario de este documento se beneficie significativamente, se le sugieren las siguientes actividades. 1) confronte la descripción del caso con los 24 indicadores de inteligencia del test de Elías Álvarez Bueno, para ver cuál de esos indicadores puso en práctica Rafa; 2) tome el caso de Rafa en su conjunto y diga cuáles rasgos de la personalidad conectiva están ejemplarizados en el caso; 3) si a usted le tocara liderar la construcción de una pirámide, ¿cuáles indicadores de su inteligencia y cuáles rasgos de su personalidad pondría en funcionamiento para tener éxito en esta construcción?; 4) haga el recorrido por interm@tes45 y luego escriba su experiencia en ese recorrido; 5) ¿cuáles anhelos tiene usted frente a la alfabetización desde internet luego de haberse involucrado en el caso de Rafa?; 6) si Rafa creó una pirámide en las matemáticas, ¿usted en cuál tema la puede crear?.

Nota: el autor de este escrito se basa en el texto original del caso de Rafa, pero le hace modificaciones con fines didácticos, como se verá a continuación.

DESCRIPCIÓN DEL CASO DE RAFA.

Propósito de Rafa. Con el ánimo de solucionar el problema, este profesor reflexiona sobre el rol de los alumnos y concluye anhelando: “los alumnos deben saber cómo aprenden y a qué nivel, deben aprender a resolver problemas matemáticos, deben saber sostener discusiones orales y escritas”. Este profesor reflexiona sobre su rol de docente y anhela: “debo dejar el anterior sistema de docencia y pasar a analizar las ventajas del e-learning que el rector de la institución resume de la siguiente manera: permite interacciones y diálogos con los alumnos a cualquier hora; debo reiniciar un nuevo proceso de acompañamiento para el aprendizaje de

⁴⁵ interm@tes se encuentra en la siguiente dirección <http://www.edu365.cat/aulanet/intermates/>

las matemáticas; debo crear un espacio de comunicación colectiva entre los alumnos y de ellos conmigo; debo institucionalizar los aprendizajes individuales y sociales; debo instaurar el aprendizaje dialogal porque es el más fructífero para el aprendizaje de las matemáticas”. Este profesor reflexiona sobre el rol del proceso docencia-aprendizaje y anhela un proceso que permita: > dejar registrados los diálogos en todos los niveles de comunicación, >tipificar y evaluar la calidad de los contenidos matemáticos trabajados, >iniciar los temas presentando a sus alumnos una situación contextual, explorando la situación con distintos medios de representación visual, >incorporar espacios de redacción y reflexión escrita, > comunicar los objetivos didácticos que se pretenden, >ubicar ayudas que queden disponibles para los estudiantes, >registrar las acciones de los alumnos, >hacer prácticas por parte de los alumnos de manera que ellos pueden presentar sus conocimientos de diversas maneras, >dejar constancia del conocimiento socialmente producido en clase, > realizar autoevaluación por parte del alumno a través de la realización de actividades diversas.

Información referente al problema. Algunos alumnos tienen dificultades para hablar en público, porque se sentían inseguros ante sus compañeros o ante Rafa. Horario limitado para exponer contenidos de la materia. Escasos momentos para comunicarse con los estudiantes. Escaso tiempo para el contacto individualizado, debido a que su intervención estaba limitada al horario de exposición de la materia. Demasiado esfuerzo de Rafa y pocos logros de sus estudiantes. Hasta el momento, los únicos instrumentos de que dispone Rafa son los recursos orales y los textos escritos.

Sondeo de posibles soluciones. Rafa entró en contacto con un equipo de investigación sobre diseño interactivo de materiales y sus integrantes le recomendaron *interm@tes*, una aplicación curricular de matemáticas con un formato interactivo, exploratorio y, sobre todo, visual, explicada por Rafael Rodríguez y Josep M. Fortuny (2004)⁴⁶. Rafa colabora en el desarrollo y adaptación de esta aplicación a su

⁴⁶ Rodríguez, Josep M. Fortuny (2004): “Interm@tes”, disponible en <http://spdece.uah.es/papers/Perez.pdf>

perfil docente. Los investigadores manifiestan lo siguiente respecto de la aplicación:

> El portal de *interm@tes* se desarrolla en una arquitectura web, garantizando que los alumnos puedan interactuar en cualquier entorno, lugar y tiempo con el tutor y con sus compañeros. > El sistema de estructuración de *interm@tes* va desde una actividad principal hasta la autoevaluación de los aprendizajes logrados, pasando por ayudas graduadas y por la consolidación progresiva de la construcción del conocimiento. > El uso de heurísticos, procedimientos y métodos para la resolución de las actividades-problema que se plantean es una constante en todas las propuestas; > los gráficos animados en Flash permiten llevar un enunciado a una situación más amable y fácil de entender; > los *applets* permiten la experimentación necesaria para elaborar la conjetura; > los editores de gráficos sirven para visualizar comportamientos de variables funcionales; > las hojas de cálculo se adaptan a los ejercicios planteados etc. > El sistema de tutoría identificada *on-line*, con seguimiento por parte del profesor, permite el aprendizaje fuera del colegio, en la propia casa u otros lugares en los que coyunturalmente puedan encontrarse determinados alumnos o alumnas (hospitales, desplazamientos familiares, competiciones deportivas, etc.). > La creatividad y la personalización en *interm@tes* fue la primera exigencia del equipo que ha desarrollado el entorno virtual de aprendizaje.

Elección de *interm@tes* como herramienta básica.

Se adoptó la aplicación, se instaló, los alumnos recibieron la siguiente invitación: redactad aquí vuestras primeras impresiones y resultados para el tutor; compartid vuestros conocimientos con los compañeros; cada mini unidad didáctica (mud) de *interm@tes* tiene unos objetivos, que podréis leer si hacéis clic en el icono Sitúate; en el icono Guíate encontraréis ayudas graduadas; recomendamos que vayáis a Practica para reforzar y completar contenidos; en Evalúate podréis comprobar el grado de aprendizaje; en Chatea podéis intercambiar sobre la realización de vuestras actividades.

Operación (= implementación) del entorno virtual de aprendizaje.

Organización por grupos. Rafa implementa este entorno virtual de aprendizaje como una experiencia de e-learning en una clase de 12 alumnos de 2.º curso de enseñanza secundaria obligatoria; constituye cuatro grupos de tres alumnos cada uno, situación que permite establecer una comunicación más fluida.

Criterios de selección de los integrantes de los grupos. Rafa seleccionó a los integrantes teniendo en cuenta que tuvieran las siguientes características, con el fin de asegurar el éxito: implicación en la resolución de las actividades, disposición a utilizar el nuevo entorno virtual de aprendizaje, actitud favorable a la superación de las dificultades en el aprendizaje. *Experiencia concreta.* Rafa conduce a los alumnos a una sala de computadores y allí les orienta para que entren al portal de *interm@tes47* y les pide que hagan clic en todas las ventanillas que estén activadas. *Observación reflexiva.* Luego de que los alumnos de Rafa hicieron el recorrido por *interm@tes*, él les manifestó que, habiendo hecho una observación reflexiva a la experiencia que él ya había tenido como usuario de *interm@tes*, podía hablar de progreso en las siguientes variables: cooperación, orientación al logro, efectividad en el pensar, capacidad de diálogo, compromiso con las actividades planteadas, calidad en los aprendizajes. *Experimentación personal.* Rafa invita a sus alumnos a ensayar personalmente con *Interm@tes* y lo logra; la sesión dura dos horas bajo tutoría de Rafa; los resultados fueron muy satisfactorios.

Metaconducta. Ya terminó esta lección. Ahora observe su propia conducta: ¿Qué tan enriquecido se sintió con este proceso de aprendizaje?; ¿qué tan disciplinado es usted para seguir la guía que otro le da?; ¿algunas experiencias tuyas en el medio virtual lo asemejan a Rafa? ¿Las tres lecciones anteriores sirven para aprender a ser estudiante y también para aprender a ser profesor? **Nexo.** Ya es posible emprender un proceso de perfeccionamiento en el aprendizaje a través de lo que aquí se denomina “ADiDe: el buen aprendizaje” (Aprendizaje por Diseño instruccional y por debates)

⁴⁷ La dirección de *interm@tes* es <http://www.edu365.cat/aulanet/intermates/>

SÍNTESIS. En este documento se presenta un diseño instruccional para aprender sobre el significado y componentes de tres modelos de diseño instruccional muy utilizados en e-learning: ADDIE, ASSURE, 4C/ID.

PALABRAS CLAVE. Diseño instruccional, ADDIE, ASSURE, 4C/ID.

INTRODUCCIÓN. Uno de los objetivos que se ha fijado UNESCO para el plan de alfabetización es suministrarle a la humanidad analfabeta un “aprendizaje en la acepción más noble y más plena del término” (Art 3); también en GRUP-AVAPI se tiene este anhelo. Dentro del número ya grande de universidades que practican el e-learning se comparte la convicción de que el uso de modelos de diseño instruccional es indispensable para lograr lo que UNESCO llama “aprendizaje en la acepción más noble y más plena del término”; también en GRUP-AVAPI se adopta la misma concepción de las universidades virtuales.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL. La teoría del aprendizaje experiencial sostiene que se aprende a partir de las acciones concretas; siguiendo a esta teoría, se propone al estudiante que asimile los contenidos de este documento mediante “experiencias concretas” que se sugieren dentro del cuadro siguiente:

DISEÑO PARA EL APRENDIZAJE SOBRE “MODELOS DE DISEÑO INSTRUCCIONAL”	
TAREAS Y LECCIONES	<p>Lección 1. Vaya a las siguientes páginas y ESTUDIE cada escrito http://roles585.wordpress.com/2008/09/07/modelo-de-diseno-instruccional-addie/ (http://www.scitopics.com/Four_Component_Instructional_Design_4C_ID.html http://www.scitopics.com/Four_Component_Instructional_Design_4C_ID.html).</p> <p>Lección 2. Luego de haber estudiado los anteriores escritos, REVISE los siguientes resúmenes de los mismos y responda: ¿cada resumen representa bien a su respectivo escrito?.</p>

	<p>4C/ID48 que quiere decir 4 componentes de diseño instruccional, que se describen a continuación: A) diseñar las tareas con sus respectivos objetivos; B) diseñar los tipos de pensamiento convenientes para cada aprendizaje y los modelos mentales que ayudan a lograr los aprendizajes; C) diseñar los procedimientos que se deben tener en cuenta para el aprendizaje y los conocimientos previos que se deben poseer o adquirir antes de iniciar las tareas; D) diseñar las rutinas propias del proceso de aprendizaje.</p> <p>ADDIE. Las letras tienen los siguientes significados: A= analizar el entorno, el público, las prácticas vigentes; D = Diseño y concreción; D = desarrollo de la propuesta, prototipo-test; I = implementación-instrucción; E = evaluación.</p> <p>ASSURE. Las letras tienen los siguientes significados: A = analize = analizar a los estudiantes potenciales; S = state = fijar objetivos; S = select = seleccionar métodos, documentos, materiales; U = utilize = utilizar los medios y materiales; R = requiere = exigir participación de los alumnos; E = evaluate = evaluar y revisar).</p> <p>Lección 3. (Actividad con pensamiento analítico). A continuación usted puede leer los sustantivos y los verbos clave del diseño instruccional. Teniendo en cuenta sus lecturas, COMPLETE el listado si cree que falta algo esencial. Verbos clave del diseño instruccional: diseñar, analizar, desarrollar, implementar, evaluar, fijar, seleccionar, utilizar, exigir. Sustantivos clave del diseño instruccional: pensamiento, tareas, objetivos, aprendizaje, procedimientos, conocimientos, tareas, proceso, rutina, prototipo, instrucción, estudiante, profesor, participación.</p> <p>Lección 4. Con el fin de que usted asimile los conceptos referentes a cada modelo de diseño instruccional, busque en internet videos e imágenes sobre cada uno de los tres modelos que se están sugiriendo en este proceso.</p>
ELEMENTOS ESENCIALES DE ESTE DISEÑO.	<p>Objetivo pedagógico: al final de este proceso usted estará en capacidad de elaborar un diseño instruccional sobre algún tema de su interés, utilizando alguno de los tres modelos antes descritos o construyendo un modelo con los verbos y sustantivos de la lista anterior. Secuencia de actividades y subactividades: siga la que se le ha sugerido. Recursos a utilizar en cada una de las actividades: utilice los que se le han sugerido y adicione otros por su cuenta. Perfil y rol que usted debe asumir: pensador analítico, granulizador de conceptos.</p>
ESPECIFICACIONES PARA LAS TAREAS QUE SE PIDEN AL	<p>Elabore un escrito sobre los tres modelos de diseño instruccional que estudió; el escrito debe tener tres partes: síntesis, introducción, desarrollo. En su escrito utilice un formato Word OpenDocument, tamaño 12, calibri, en hoja</p>

⁴⁸ Ver información amplia en la siguiente página [http://www.scitopics.com/Four Component Instructional Design 4C ID.html](http://www.scitopics.com/Four_Component_Instructional_Design_4C_ID.html)

ESTUDIANTE DE ESTE DOCUMENTO	vertical, con configuración de márgenes de 3 centímetros a la derecha y 3 a la izquierda.
ESTÁNDAR QUE SE SUGIERE AL ESTUDIANTE	<i>Accesibilidad a su escrito:</i> ubique su escrito en un repositorio de calidad y que sea de libre acceso. <i>Gestionabilidad:</i> permita que cualquier lector pueda copiar el material y/o hacerle modificaciones adecuadas a sus fines.
LISTA DE CHEQUEO PARA VERIFICAR LA CALIDAD DE LA ESTRUCTURA DE UN DISEÑO	¿Sugiere un método de aprendizaje?, ¿Tiene una estructura por piezas bien descritas y distintas la una de la otra, a la vez que complementarias entre sí?, ¿Está bien definido el objetivo del proceso de aprendizaje en este documento #18?, ¿Se expresa claramente el rol que debe desempeñar el estudiante de este documento?, ¿Sugiere recursos de apoyo para facilitar el aprendizaje?, ¿El diseño del proceso de aprendizaje de este documento sigue alguno de los tres modelos de diseño?.

SÍNTESIS. En este documento se propone un método de aprendizaje constructivista a través del debate. A) se proponen síntesis, enfoque, análisis y contextualidad para garantizar el logro. B) se propone la inclusión y relaciones interpersonales para garantizar la participación de cada debatiente. C) Se propone control para que haya disciplina.

PALABRAS CLAVE. Debate, programación mental, producción de conocimiento, comunidad debatiente.

INTRODUCCIÓN. Desde este trabajo se ha propuesto una pirámide de alfabetizadores con fines sobresalientes: alfabetizar y conquistar profesores presenciales para que trasladen su rol al medio virtual; esta conquista se hace más probable si dentro de GRUP-AVAPI se tiene una comunidad de profesores con voluntad y capacidad de producir conocimiento. Para crear, reforzar y mantener esa voluntad, se propone en este documento el aprendizaje del “debate como medio de producción de conocimiento”. Para hacer realidad ese propósito, se propone iniciar inyectando al cerebro las siguientes programaciones: “la finalidad primordial del debate constructivista es producir conocimiento”, “se produce conocimiento si los debatientes logran sinergia interpersonal cognitiva”, “se logra sinergia cognitiva si hay un sistema de control para las intervenciones”, “la producción de conocimiento incluye la continua revisión del mismo conocimiento”, “la revisión del conocimiento es posible si se dejan registros de lo que se va conociendo”, “toda comunidad de debatientes constructivistas debe tener registro del proceso de construcción del conocimiento”. El método que se está proponiendo es una realidad porque su autor llevó registros de las mejores prácticas en reuniones de trabajo, en procesos

de negociación, en trabajos interdisciplinarios para rediseño de procesos de producción industrial, en grupos de encuentro para el mejoramiento personal, en grupos de revisión de contenidos académicos, en foros electrónicos de discusión. El registro del proceso de producción de conocimiento incluye que el conocimiento producido se vaya documentando; por lo anterior, se sugiere documentación para cada uno de los títulos de este listado de acciones cognitivas para lograr un debate productivo.

ACTIVIDADES PARA EL APRENDIZAJE DE ESTE DOCUMENTO (Con pensamiento experto). ¿Cuáles **eventos externos** ejercen influencia en la calidad del debate?, ¿En cuáles ítems de este reglamento se hace referencia al **objetivo** que debe tener un debate?, ¿En cuáles ítems se hace referencia al procesamiento de **expectativas iniciales** de los debatientes?, ¿En cuáles ítems se hace referencia a la necesidad de estimular la **atención** de los debatientes?, ¿Cuáles **conocimientos previos** se deben tener para ser un debatiente efectivo?, ¿En cuáles de los ítems se hace referencia a la influencia de la **percepción**?, ¿En cuáles de los ítems se hace referencia a la **retroalimentación** entre los actores?, ¿En cuáles ítems se hace referencia a la necesidad o conveniencia de tener **registro** del proceso de producción de conocimiento?.

CONTROL⁴⁹: comportamiento orientado a estimular la intervención de todos los debatientes, de manera que expresen lo que sienten y piensan pero dentro de los límites del tema propuesto.

1. **Debate limpio.** Participe en el debate con atención, con nobleza, con lógica, con flexibilidad cerebral y con amor.
2. **Intervención.** Intervenga para cortar conductas que restringen la fluidez grupal hacia los objetivos acordados grupalmente.

⁴⁹ Documentarse sobre control en la página siguiente http://www.wikilearning.com/monografia/10_reglas_de_oro_para_el_trabajo_en_equipo-establecer_los_puntos_de_control_actividades_las_relaciones_y_las_estimac/5969-5

3. **Juicios de valor.** Haga preguntas como las siguientes: ¿es ésto bueno o malo?, ¿para qué es bueno?, ¿es correcto?, ¿debemos elegirlo?, ¿podemos hacerlo mejor?.
4. **Métodos.** Exponga los métodos y procedimientos que le han demostrado a usted la validez de los conceptos que entrega al debate.
5. **Omisiones.** Si encuentra usted que se ignoran principios relevantes referentes a los temas del debate, deténgase y exponga esos principios.
6. **Orgullo y lamentos.** Exprese lo que a usted le enorgullece y lo que lamenta relacionado con el tema del debate.
7. **Pensamiento flexible.** Cuando participe en un debate, tenga en cuenta que en él se está para: complementar, distinguir, integrar, completar, contrastar, tensionar, atraer, buscar, dialogar, tomar conciencia, confrontar, descubrir, aprender, representar realidades, identificarse con..., configurar la totalidad.
8. **Tino.** Limite, controle y evite acontecimientos que pueden ser explosivos o fraccionadores del grupo de debatientes.

INCLUSIÓN⁵⁰: comportamientos que contribuyen a que todos se sientan parte del debate, a que haya empalme entre todos, a que no haya rechazos de unos hacia otros.

9. **Comunidades de aprendizaje.** Manifieste si existen algunos grupos humanos que se dedican a estudiar de manera constante el tema.
10. **Desmontarse.** Utilice “el poder de darse cuenta” para desmontarse de sus convicciones cuando ve que no tienen eco en la comunidad de debatientes.
11. **Empoderar.** Tranquilice, aliente, entrene y apoye.
12. **Iniciación.** Ponga en marcha el grupo, entre en nuevo terreno cuando se ha producido de un modo natural un final.
13. **Variedad lingüística.** Al manifestar sus ideas, utilice la variedad de palabras; a veces utilice palabras que tengan relación con el oído, por ejemplo, “me

⁵⁰Documentarse sobre inclusión en la siguiente página
<http://inclusioncontrolyafecto.blogspot.com/2010/12/qui%C3%A9n-es-william-schutz.html>

suenan lo que ha dicho NN”; otras veces utilice palabras que tengan relación con la vista, por ejemplo, “lo que se está diciendo en este debate tiene la variedad y belleza de un arco iris”; otras veces palabras que tengan relación con el movimiento, por ejemplo, “ las siguientes ideas me han zarandeado fuertemente”; otras veces utilice palabras que se relacionen con el tacto, por ejemplo, “las siguientes ideas me han parecido ásperas”.

RELACIONES INTERPERSONALES⁵¹: conductas tendientes a despertar, mantener e incrementar el entrelazamiento amigable, sinérgico, simpático, empático entre los debatientes.

14. **Altruismo.** Manifieste si el tema tiene alguna relación con el bien de los demás.

15. **Comunicación positiva.** Diga lo que quiere lograr en vez de decir lo que quiere evitar. Diga, por ejemplo, “lleguen puntuales a las 7 a.m.”, en vez de decir “eviten llegar después de las 7”; diga “vuélvase un abstemio admirable”, en vez de decir “no beba tanto”; diga “quédese allá”, en vez de decir “no se acerque”.

16. **Ilustraciones sobre el tema.** Dé ejemplos, describa problemas asociados al tema del debate. Utilice metáforas, al estilo de las siguientes: *La corriente de agua y la gerencia.* “Ciertas aguas petrifican los objetos que en ellas se bañan; las aguas de la reflexión le dan solidez a las decisiones; las aguas del cuidado no dejan piedra por mover, no escatiman ninguna diligencia para una cosa; las aguas de la tolerancia nos vuelven como la piedra pómez, livianos a la vez que resistentes y hábiles para pulir; el buen gerente se sumerge habitualmente en las corrientes de agua que moldean y transforman. *El búho y la función gerencial:* los búhos son seres alertas, silenciosos y ven en la oscuridad; ser buen gerente es ser como el búho; y ser como el búho es ser filósofo; el filósofo ve algo donde los otros creen que no existe nada; el buen gerente sabe ver, conducir y actuar a pesar de la oscuridad que le rodee. *La fisioterapia y la función gerencial:* en una sala de terapia

⁵¹ Documentarse sobre relaciones interpersonales en <http://revista.inie.ucr.ac.cr/articulos/1-2008/archivos/asertiva.pdf>

para la motricidad enseñan, entre otras cosas, a volver a aprender a caminar, es decir, a saber pasar con destreza el peso de una pierna a la otra. Un buen gerente sabe distribuir el peso de las responsabilidades, sabe apoyarse en todas sus facultades.

17. **Relación interpersonal.** Diga de qué manera el tema se refiere a la individualidad y a la convivencia.

18. **Rivalidad.** Si dentro del grupo se perciben rivalidades, confróntelas, manifestando que una cosa es la rivalidad y otra la pluralidad enriquecedora.

19. **Sacar a flote.** Interprete sentidos ocultos, para evitar deformaciones.

ANÁLISIS⁵². Conductas tendientes a que los debatientes, individualmente y colegendamente, descompongan los conceptos y los jerarquicen.

20. **Desambiguación.** Centre al grupo en el punto clave de los mensajes, extraer su esencia y expresarla en palabras libres de toda ambigüedad.

21. **Documentación.** Exponga el nombre, obras y biografía de pensadores reconocidos local o mundialmente que hayan llegado al fondo, a la esencia de la cuestión que se debate.

22. **Dominio del tema.** Exponga los asuntos que usted domina, conoce y aplica ampliamente y a profundidad acerca del tema del debate.

23. **Estadísticas.** Tenga en cuenta que varias veces es necesario aportar estadísticas para darle soporte a las ideas.

24. **Explicitar.** Identifique y aclare ideas, sentimientos, conductas que se dan en el debate.

25. **Fuero interno.** Manifieste cuáles de las ideas expuestas están de acuerdo con sus profundas convicciones y cuáles no.

26. **Placer- dolor.** Manifieste si el tema tiene alguna relación con placer o con dolor.

⁵² Documentarse sobre análisis en <http://www.ucla.edu.ve/dmedicin/departamentos/medicinapreventivasocial/SEB/bioestadistica/analisis.pdf>

27. **Suposiciones.** Manifieste cuáles intervenciones, según su punto de vista, se refieren más a suposiciones que a realidades.

SÍNTESIS⁵³. Comportamientos orientados a que el grupo mire a la esencia, a que el grupo precise, resuma.

28. **Centrar al grupo.** Pregunte, extraiga y evoque ideas de interés que se han expuesto en el debate con el fin de centrar al grupo de debatientes.

29. **Concordancia-discordancia.** De cuando en cuando, establezca un resumen comparativo entre las opiniones concordantes y las discordantes que hayan surgido durante el debate.

30. **Conexiones.** Establecer conexiones entre datos proporcionados por los miembros del grupo y ser capaz de verbalizarlos con precisión.

31. **Construir consenso.** Sugiera una metodología para integrar y priorizar las propuestas del grupo.

32. **Revisión conceptual sobre el tema a debatir.** Clasifique y defina los conceptos que componen el tema del debate. Identifique y confronte las diferentes teorías que hay sobre el tema a debatir. Describa los conocimientos previos que se deben tener para acceder con éxito al tema propuesto.

ENFOQUE⁵⁴. Comportamientos tendientes a que todas las intervenciones de los debatientes sean afluentes de los objetivos prefijados para el debate.

33. **Boceto del futuro.** Elabore una lista de palabras claves para construir un nuevo futuro sobre el tema del debate.

34. **Confrontar.** Confronte cuando hay incoherencias o contradicciones en el grupo.

35. **Congruencia conceptual.** Cuando vaya a confrontar a un compañero de debate, haga una pregunta como la siguiente: ¿cuál es la red o entrelazamiento conceptual interno que hay en su exposición?.

⁵³ Documentarse sobre síntesis en [http://es.wikipedia.org/wiki/S%C3%ADntesis_\(literaria\)](http://es.wikipedia.org/wiki/S%C3%ADntesis_(literaria))

⁵⁴ Documentarse sobre enfoque en <http://www.pnl.net.com/chasq/a/688>

36. **Dirección.** Proporcionar instrucciones, explicaciones de procedimiento, instrucción de ideas básicas relacionadas con el tema y con el proceso del debate.
37. **Documentación.** Exponga el nombre, obras y biografía de pensadores reconocidos local o mundialmente que hayan llegado al fondo, a la esencia de la cuestión que se debate.
38. **Enfoque.** Centre la atención de los compañeros de debate en lo esencial, cuando se están yendo por las ramas.
39. **Evasión.** Si usted cree que se están evadiendo asuntos que se debieran poner sobre la mesa, diga cuáles son esos asuntos.
40. **Experiencia.** Dé situaciones de la vida en las cuales se encarnan las ideas relacionadas con el tema que se debate.
41. **Naturaleza.** Dé definiciones precisas sobre las ideas principales y subsidiarias sobre el tema del debate.
42. **Remate.** Realice resumen, clasificando las ideas expuestas, especificando tareas aceptadas y subrayando la importancia de transferir a la cotidianidad los conocimientos obtenidos en el debate.
43. **Secuencialidad.** Intervenga refiriéndose a las ideas que se están debatiendo; no salta a ideas diferentes, cuando aún hay ideas en proceso.
44. **Solución de interrogantes.** De cuando en cuando repita las preguntas o interrogantes centrales que durante el debate se deben responder.
45. **Tema central y objetivos.** De cuando en cuando hacer referencia al tema central del debate y a los objetivos fijados para el debate.
46. **Transformación personal.** Manifieste las transformaciones que la persona logra al poner en práctica los principios relevantes que se sustentan en el debate.

CONTEXTUALIDAD⁵⁵. Comportamientos tendientes a buscar propuestas que encajen en determinados medios socioculturales; tendientes a evitar debates etéreos; tendientes a preservar la congruencia entre pasado, presente y futuro.

⁵⁵ Documentarse sobre contextualidad en <http://www.architecthum.edu.mx/Architecthum-temp/numerosiete/pbarroso/contextualidad.htm>

47. **Análisis del presente.** Haga referencia a tendencias del entorno más importantes relacionadas con el tema del debate.
48. **Aplicaciones prácticas.** Responda o formule preguntas como las siguientes: ¿en cuál actividad de la vida cotidiana están expresados o aplicados los conceptos y métodos que se vienen exponiendo en el debate?.
49. **Enriquecimiento.** De tanto en tanto, resuma los aportes que han enriquecido el debate.
50. **Fenomenología.** Más de una vez usted debe responder a la siguiente pregunta de alguno de los debatientes: ¿cuáles acontecimientos o hechos fundamentan sus afirmaciones?.
51. **Mirada hacia el pasado.** Explique la importancia de la mirada hacia el pasado en relación con el tema: “¿Cuáles son unos sucesos importantes del pasado relacionados con el tema?.”
52. **Opositores.** Exponga lo que dicen quienes se oponen al tema en debate.
53. **Realismo.** Al participar en un debate se debe tener en cuenta que en él las personas pueden incurrir en estados polares como los siguientes: Lleno - vacío. Reflexión - intuición. Introversión - extroversión. Destrucción – conservación. Seguridad - inseguridad. Dominancia – sumisión. Afiliación - independencia. Afirmar - preguntar. Ternura – dureza. Dogmatizar - aceptar la provisionalidad del conocimiento.
54. **Relación.** Establezca alguna relación entre el tema del debate y escenarios de la vida tales como centros cívicos, hogares de jubilación, escuelas, balnearios, centros humanitarios, universidades, hogares, oficinas de consultores.
55. **Solución inmediata.** Manifieste si alguno de los aportes de los debatientes le sirve a usted de solución para alguna necesidad inmediata.

Nexo. A estas alturas del diplomado ya hay un cúmulo de aciertos y desaciertos que sirve de material para estudiar los principios, métodos y sistemas calidad para el entorno virtual. En las 4 lecciones siguientes estudiaremos lo que aquí se llama “calidad SeConSiCia” (Sensibilización, Conceptos, Sistema integral de calidad, Calidad de la información académica del internet.)

ESTRATEGIA DE SANSIBILIZACIÓN PARA LA CALIDAD

SÍNTESIS. En este documento se presenta un “caso didáctico” sobre “estrategia para la implantación de la calidad del e-learning en una institución”. El caso fue construido con base en hechos reales. La propuesta incluye: Introducción, sensibilización experiencial sobre la calidad del e-learning, guía para hacer debate a través de la red, guía para hacer práctica sobre recurso técnicos para la docencia-aprendizaje, guía para hacer un recorrido por la web, conclusión. En el informe de seguimiento de EPT, del año 2011, la UNESCO se refiere en 18 espacios a la calidad en la educación; esta abundancia de menciones justifica la dedicación de este documento y de los dos siguientes.

PALABRAS CLAVE. Calidad, e-learning, aprendizaje experiencial.

INTRODUCCIÓN. Como en todos los procesos de cambio, en este del que se ha venido tratando, el de la inmigración de profesores presenciales al medio virtual, es necesario hacer reinducciones periódicas. ¿Reinducciones sobre qué?: sobre la calidad del e-learning, porque el reto que se ha aceptado es suministrar “aprendizaje en la acepción más noble y más plena del término”. Por lo anterior, se continúa con el proceso de aprendizaje de la calidad a través del estudio de un caso que se expone a continuación. Un grupo de estudiantes de máster en e-learning aceptó el encargo de analizar la situación académica de una universidad comparándola con otras universidades. El producto final que los estudiantes debían entregar a la rectoría de la universidad era el “diseño de una estrategia para introducir la calidad del e-learning en la cultura de la universidad”. Luego de hacer un diagnóstico a la universidad mediante el esquema DOFA, los estudiantes concluyeron que la universidad necesitaba “adoptar estándares de calidad del e-learning más exigentes”. Los estudiantes propusieron a los directivos de la universidad que

se convirtiera esa necesidad en la siguiente visión: *“en el año 2015 la universidad ostentará, a nivel nacional, el primer lugar en cobertura con educación mixta (virtual y presencial) formal e informal, según los estándares de calidad más exigentes, para su propia comunidad y para universidades, institutos profesionales, centros de formación técnica, centros de capacitación y entidades profesionales”*. Teniendo en cuenta este texto de visión institucional, los estudiantes propusieron un plan estratégico, plan que incluía actividades virtuales y presenciales. Tratándose de un proceso de formación cuyo tema central es la calidad, este mismo proceso debe ser un modelo de calidad; por lo tanto, cada acto será monitoreado (antes, durante y después) mediante la tabla de indicadores que son objeto de aprendizaje para la lección # 20. .

SUGERENCIA PARA EL APRENDIZAJE DE ESTA LECCIÓN. 1) Estudie el significado de pensamiento visual, auditivo y kinestésico que se presenta en el documento # 23. 2) Lea el caso que se expone a continuación. 3) Mientras va leyendo, vaya haciendo tres listas de palabras, unas de carácter visual, otras de carácter auditivo y otras de carácter kinestésico; 4) intente elaborar listas de por lo menos 10 palabras.

ACTO PRIMERO: SENSIBILIZACIÓN EXPERIENCIAL SOBRE LA CALIDAD DEL E-LEARNING. **Destinatarios:** toda la comunidad universitaria. **Modalidad educativa elegida:** experiencial. **Actividad:** hacer una simulación en la cual un grupo de 8 personas asumen diferentes roles relacionados con la calidad del e-learning. **Duración:** entre la elaboración del diseño instruccional, la sensibilización, la realización del evento y la retroalimentación, pueden destinarse unos 15 días.

Instrucciones básicas para los actores. 1. *Argumentaciones a favor.* A los actores se les asignan las siguientes tareas: A) expresar su convicción en los siguientes términos: “es necesario mejorar y actualizar los procesos del e-learning mediante la implantación de las TIC en todos los procesos de formación, tanto para pregrado como para los diferentes niveles de postgrado”; B) exponer las características de alguna o varias aplicaciones referentes a aquellas asignaturas de los

profesores escépticos u opositores frente al proyecto; C) invitar a los opositores a visitar páginas en las cuales hay presentaciones multimedia sobre las diferentes asignaturas que tiene representante en la simulación; D) los actores que tienen el rol de opositores expresan sus oposiciones con argumentos sólidos; exponen oposiciones de carácter económico, didáctico, conceptual, actitudinal, cultural. 3. *Elementos que van a influir sobre la decisión final.* El liderazgo espontáneo de alguno o de algunos miembros del grupo; la solidez de las argumentaciones de todos. 4. *¿Cuál estrategia se va a seguir?* 4.1) El director de desarrollo humano de la universidad hace una convocatoria para que se inscriban voluntariamente quienes deseen ser actores. 4.2) El director de desarrollo humano elige a un grupo de 30 personas, que represente las diferentes variables poblacionales de la Universidad, para ser observadores de la simulación. 4.3) Se realiza la simulación, siguiendo un diseño instruccional elaborado por un experto en aprendizaje virtual de corte experiencial. 4.4) Una vez terminada la simulación, los actores la comentan, con el propósito de resaltar lo que se debe hacer y lo que se debe evitar con la implantación de la calidad del e-learning. 4.5) Los observadores, una vez terminada la simulación, la comentan, con el propósito de resaltar lo que se debe hacer y lo que se debe evitar en los proceso de implantación de calidad en el e-learning.

Papel 1. *Dora, profesora externa que le presta servicios como profesora de matemáticas a la universidad.* **Descripción del papel.** En principio, Dora se opone porque tiene miedo de perder su prestigio como profesora con medios propios de la presencialidad; ella teme cometer errores que la desprestigiarán frente a los alumnos, pues no maneja las TIC. Pero pasado un tiempo, la institución promueve unas reuniones entre ella y su amigo Ramiro, también profesor universitario de matemáticas, quien expondrá su experiencia exitosa como profesor virtual de matemáticas. Además de realizar una serie de reuniones entre Dora y Ramiro, la institución le manifiesta a Dora que se impartirá una formación apenas básica, por falta de recursos; le manifiesta que ella debe comprometerse con la autoformación, acudiendo a tutoriales para aplicaciones sobre matemáticas. Al fin de cuentas la profesora acepta asumir el nuevo reto. **Objetivo del papel.** Sensibilizar al

personal sobre el carácter evolutivo de las características de la calidad del e-learning, debido a que los usuarios de la educación virtual exigen contenidos y métodos cada vez más novedosos.

Papel 2. *María Eugenia, una empleada del área de desarrollo humano de la Universidad, pertenece a la junta de la asociación de padres en un colegio de uno de sus hijos.* **Descripción del papel.** Le parece interesante todo lo referente a educación con apoyo TIC, pero siempre que le den garantías de calidad; exige que lo que se vaya a hacer se explique a los demás empleados en una reunión. Y cree que es esencial diseñar y desarrollar un plan de formación sobre la “calidad del e-learning”, para determinado número de personas (empleados y profesores) quienes constituirían un “grupo de apoyo para la implantación de la calidad en el e-learning”. **Objetivo del papel.** Convencer a todo el personal de que la calidad del e-learning con apoyo TIC se debe inyectar a la cultura organizacional con el fin de que sea sostenible a través del paso del tiempo.

Papel 3. *Alberto, empleado de la Universidad que se desempeña en el área de sistemas.* **Descripción del papel.** Él se desempeña muy bien con el computador y es muy ágil para desempeñarse con chat, correo electrónico, facebook, twitter, excel, interm@tes. El manifiesta su adhesión al proyecto, pero dice que se debe tener en cuenta la opinión de la mayoría de los empleados y profesores, luego de que todos ellos hayan recibido una explicación en grupos, de no más de 30 personas cada uno, durante una hora. **Objetivo del papel.** Demostrarle al personal que las TIC son un recurso para el aseguramiento de la calidad en e-learning.

Papel 4. *Dionisio, jefe de sistemas de la Universidad.* **Descripción del papel.** Es el fan número de uno de las tecnologías. Ofrece colaboración total, pero si los profesores también colaboran con él. Se ofrece a instalar el Moodle y mantenerlo. Exige esfuerzo por parte de todos; él insiste en que los profesores (internos y externos) deben poner de su parte mediante el autoestudio, utilizando los cursos gratis sobre docencia virtual que están disponibles en el internet. **Objetivo del papel.** Generar confianza en el personal en cuanto que la calidad del e-learning es alcanzable gracias a que todo el personal dispone del soporte de la informática.

Papel 5. *Roberto, profesor de arte.* **Descripción del papel.** Le cuesta ver cómo

podría adaptar las nuevas tecnologías a su materia pero no es un opositor radical. Al fin de un proceso largo de debate, comprende dos cosas: a) que sí se puede enseñar arte con apoyo TIC, y b) que si se logra calidad en la enseñanza del arte en medio virtual. **Objetivo del papel.** Demostrarle a todo el personal que se puede pasar de la resistencia frente al cambio a la actitud positiva frente al cambio en lo referente a los conceptos de calidad del e-learning.

Papel 6. *Romelia, profesora de idiomas.* **Descripción del papel.** Le encanta el proyecto y quisiera utilizar las TIC en sus clases de idiomas. Por ahora no hay presupuesto suficiente para el proyecto, pero logra convencer al director financiero de que se le asigne un presupuesto, aduciendo que para la educación virtual es indispensable saber inglés, debido a que el idioma oficial del internet es este idioma. **Objetivo del papel.** Demostrarle a todo el personal que el compromiso individual es indispensable para lograr la “cultura de la calidad en el aula virtual”.

Papel 7. *Pedro, profesor de calidad.* **Descripción del papel.** Tiene conocimientos avanzados de e-learning suficientes para ser diseñador de cursos virtuales y profesor de los mismos. Defiende el proyecto con todo su empeño. Se ofrece a colaborar con el empleado de servicio técnico e incluso a dar clases a los otros profesores. **Objetivo del papel.** Convencer al personal de que el método que garantiza la calidad en e-learning es la previsión y que ésta se concreta en el diseño instruccional.

Papel 8. *Josefina, profesora de literatura.* **Descripción del papel.** Está pensando en su próxima jubilación y para un año que le queda no quiere saber nada de nuevos planes. Eso sí, anima a los otros profesores a que lo hagan y si sobrara algo de dinero, sólo quiere que le compren libros para la biblioteca. **Objetivo del papel.** Crear en todos los integrantes de la universidad el compromiso de difundir las bondades del sistema integral de calidad del e-learning.

ACTO DOS. DEBATE A TRAVES DE LA RED. **Actores:** intervienen profesores, estudiantes y empleados de las áreas administrativas. **Duración:** 3 semanas. **Dirrección:** el debate lo dirige el vicerrector académico. **Modalidad:** virtual. **Tema:** Indicadores de flexibilidad curricular. Se sugieren los siguientes indicadores, pero los

debatientes pueden referirse a otros, siempre y cuando sean pertinentes. 1. Los planes de cada curso dan cabida a actividades individuales mediante las cuales el estudiante puede demostrar sus propios estilos de aprendizaje. 2) Están institucionalizados los “conversatorios profesoriales” en los cuales se debate sobre polaridades tales como convicción-duda metódica, dialéctica-diálogo, pregunta-afirmación. 3) El diseño de actividades de docencia aprendizaje contiene, según los temas a aprender, un porcentaje de aprendizaje individual y otro porcentaje de aprendizaje colaborativo. 4) Se aceptan modificaciones al plan de estudios cuando surgen imprevistos. 5) La plataforma tiene una estructura que facilita la interactividad en el triángulo estudiante-contenido-profesor. 6) Tiene espacios abiertos de reflexión y generación de propuestas referentes a la educación superior. 7) Tiene un plan, a largo plazo, de actualización para los profesores. 8) Se patrocinan o dirigen actos académicos sobre el tema de la flexibilidad curricular en la educación superior. 9) Se modifica el currículum de acuerdo a los resultados de los estudios anuales sobre contexto que rodea a la universidad. **MEMORIAS:** las memorias del debate las redacta y difunde un equipo de tres debatientes elegido por el director del debate. Las memorias deben cumplir los siguientes requisitos: fundamentación, claridad, organización y síntesis de las ideas.

ACTO TRES: PRÁCTICA SOBRE RECURSO TÉCNICOS PARA LA DOCENCIA-APRENDIZAJE.

Actores: intervienen profesores, estudiantes y empleados de las áreas administrativas, **Duración:** 4 semanas. **Dirección:** 5 profesores, internos o externos, diestros en el uso de TIC. **Modalidad:** virtual. **Tema:** Recurso técnicos para el proceso de docencia – aprendizaje. **Retroalimentación.** Cada profesor abre una carpeta en la plataforma para que los participantes manifiesten sus experiencias sobre el uso de los recursos. **Listado de recursos sugeridos:** Share-Point, correo electrónico, WinZip, skype, adobe Reader, blog, wiki, captura de pantalla, facebook, twitter, pizarra digital, aplicaciones para hacer mapas conceptuales, método para hacer hipervínculos.

ACTO CUATRO: RECORRIDO POR LA WEB. **Objetivo.** Buscar documentación

sobre principios constructivistas para profesores y estudiantes. **Actores:** intervienen profesores, estudiantes y empleados de las áreas administrativas. **Duración:** 4 semanas. **Dirección:** 5 profesores, internos o externos, reconocidos como diestros cibernautas. **Modalidad:** bimodal. Cada participante hace el recorrido por la web de manera individual; al final de la cuarta semana, los coordinadores convocan a reuniones presenciales a los participantes, con el fin de que pongan en común las experiencias que tuvieron en el recorrido. **Tema:** Principios constructivistas para estudiante y profesor virtuales; cada actor elige dos principios (por lo menos) para profesores y dos para estudiantes, para buscar información sobre ellos en la red. **Retroalimentación.** Cada profesor abre una carpeta en la plataforma para que los participantes manifiesten sus experiencias sobre los beneficios de los principios elegidos.

CONCLUSIÓN. El diseño de esta propuesta de incorporación de la calidad y la participación de los estudiantes-actores en varios diseños de implantación del sistema integral de calidad, les permite formular las siguientes conclusiones relacionadas con un proyecto como el que se acaba de describir: 1) debe ser realizado por un grupo interdisciplinario; 2) debe partir de un análisis DOFA, aplicado al entorno y al interior de la universidad; 3) debe ser probado mediante un grupo piloto; 4) uno de los productos de quienes sean estudiantes en un proyecto como este, debe ser la elaboración interdisciplinaria de un listado maestro de los indicadores de calidad, el cual será la pauta para el control de calidad en todos los subprocesos de la universidad.

CONCEPTOS PRINCIPALES ASOCIADOS A LA CALIDAD**DESTACABLE.**

RESUMEN. En este documento se describe el proceso de investigación constructivista mediante el cual se identificaron, definieron y operativizaron 5 conceptos principales asociados a la calidad en el e-learning; el proceso constructivista se aplicó a tres instituciones que se describirán más adelante.

PALABRAS CLAVE. Lista de chequeo, requisitos de éxito, orientación al logro, atribución de responsabilidades.

INTRODUCCIÓN. A continuación se describe el proceso que se adoptó para la construcción de los 5 componentes principales de la calidad del e-learning. 1) Análisis detenido de tres casos: a) Modelo de Gestión de la Universitat Oberta de Catalunya; experiencia de educación con apoyo TIC; ; b) Modelo de gestión del Departamento Universitario Obrero Campesino⁵⁶, fundado por Pontificia Universidad Católica de Chile; c) curso de e-learning en la Universidad Autónoma de San Luis Potosí⁵⁷ (UASLP México). 2) Revisión del documento “Fundamentos del diseño técnico-pedagógico. Modelos de diseño Instruccional”⁵⁸ de Peter Williams, Lynne Schrum, Albert Sangrà, Lourdes Guàrdia. 3) Con base en los hallazgos anteriores, se construyeron cinco definiciones asociadas a la calidad del e-learning. 4) Con base en los 5 conceptos se elabora una lista de chequeo para evaluar la calidad

⁵⁶ Tomar información sobre este instituto en http://www.duoc.cl/QS_desarrollo.html

⁵⁷ Sobre esta universidad hay abundante información en escrito, en video y en imágenes: ir a <http://www.uaslp.mx/Spa-nish/Paginas/default.aspx>

⁵⁸ El documento se encuentra disponible en <http://aulavirtualkamn.wikispaces.com/file/view/2.+MODE-LOS+DE+DISE%C3%91O+INSTRUCCIONAL.pdf>

del e-learning. 5) Con el fin de darle continuidad a la evaluación, se elabora un diseño para la acción posterior al resultado de la evaluación.

APRENDIZAJE CON PENSAMIENTO IMAGINATIVO. Suponga que a usted le encomendaron divulgar de manera creativa cada uno de los cinco conceptos principales de calidad del e-learning: ¿Cuál imagen elegiría para cada concepto, de manera que esa imagen transmita el significado completo?.

CINCO CONCEPTOS PRINCIPALES ASOCIADOS A LA CALIDAD DEL E-LEARNING.

Multimedialidad. Consiste en que los objetos de conocimiento están empaquetados en movimientos, colores y animaciones, de tal manera que puedan ser procesados por las diversas inteligencias del estudiante; dichos objetos son incrustados en sistemas de administración de conocimientos y puestos en internet con el fin de que sean accesibles. Un mismo tema va empaquetado de manera diferente dependiendo de las características del público objetivo.

Constructividad. Consiste en que en e-learning se va más allá de la apropiación del conocimiento. En efecto se avanza hasta la producción del mismo mediante debates, trabajos grupales, tormenta de ideas, en mapas mentales o conceptuales, métodos de investigación científica. En la construcción de conocimiento son piedra angular los conocimientos previos, el pensamiento complejo del estudiante y la escalabilidad; esta última consiste en hacer crecer los conocimientos por el añadido de otros.

Significatividad. El e-learning, como todo proceso de aprendizaje, debe estar enfocado al estudiante y enfocado de tal manera que le sea significativo. Un aprendizaje es significativo para el estudiante si él puede descomponer los conceptos en varias ideas y establecer relaciones lógicas entre ellas, si las procesa con sus diversas inteligencias, si generan satisfacción a sus necesidades, si las puede practicar para beneficio del entorno, si las puede rediseñar de acuerdo a la evolución

de los tiempos, si las puede reutilizar, si son solución para problemas propios o ajenos.

Interdisciplinariedad. Para el caso del e-learning podemos definirla como una integración de saberes para diseñar, desarrollar y evaluar situaciones de docencia-aprendizaje dentro del medio virtual; los saberes más relacionados con e-learning son informática, diseño gráfico, diseño instruccional, experto en contenidos, experto en sistemas de administración de contenidos, conocimiento y manejo de técnicas de información y comunicación.

Funcionalidad organizacional. En el ambiente virtual de aprendizaje hay: diagramas de procesos educativos; formación sobre diseño, desarrollo y evaluación de la docencia; docencia a través de las TIC; alto desempeño; planificación con participación de los grupos primarios y de manera interdisciplinaria; la actividad docente se realiza a través de expertos para cada asunto; sistemas de control de calidad para el proceso docente; descripción de funciones y de competencias para todos los grupos de trabajo; valores organizacionales.

LISTA DE CHEQUEO PARA EVALUAR LA CALIDAD DEL E-LEARNING					
Orientaciones para el uso de la tabla. Se evalúan cinco ámbitos educativos: preescolar = PE; escuela primaria = EP; bachillerato = B; universitario = U; educación continua = EC. Para evaluar la presencia de cada indicador en cada ámbito se utiliza una tabla de 1 a 10, que equivale a lo siguiente: el indicador está totalmente presente = 4; el indicador está presente de manera suficiente = 3; el indicador está presente pero de manera insuficiente = 2; el indicador no está presente = 1 Advertencia: los espacios con sombra negra indican que ese factor no se tiene en cuenta en ese ámbito educativo.					
MULTIMEDIALIDAD.	PE	EP	B	U	EC
Los objetos de conocimiento están empaquetados en movimientos, colores y animaciones, de tal manera que puedan ser procesados por las diversas inteligencias del estudiantes.					
Los objetos de conocimiento están incrustados en sistemas de administración de conocimientos y puestos en internet con el fin de que sean accesibles.					
CONSTRUCTIVIDAD.					
Se va más allá de la apropiación del conocimiento. En efecto, se avanza hasta la producción del mismo mediante debates, trabajos grupales, tormenta de ideas en mapas mentales o conceptuales, métodos de investigación científica.					

Se tienen en cuenta los conocimientos previos.					
Se trabaja con el pensamiento complejo del estudiante.					
Se practica la escalabilidad del aprendizaje.					
SIGNIFICATIVIDAD.					
El proceso de aprendizaje está enfocado al estudiante y enfocado de tal manera que le sea significativo.					
El estudiante puede descomponer los conceptos en varias ideas y establecer relaciones lógicas entre ellas.					
El estudiante procesa las ideas con sus diversas inteligencias.					
El aprendizaje genera satisfacción a necesidades del estudiante.					
El estudiante practica las ideas para beneficio del entorno.					
El estudiante puede rediseñar las ideas de acuerdo a la evolución de los tiempos.					
El estudiante reutiliza las ideas.					
INTERDISCIPLINARIEDAD.					
Se practica la integración de saberes para diseñar, desarrollar y evaluar situaciones de la vida humana, vegetal, animal, mineral etc.					
A la estructura organizacional están incorporados la informática, el diseño gráfico, el diseño instruccional, el experto en contenidos, el experto en sistemas de administración de contenidos, el comunicador, el experto en TIC.					
FUNCIONALIDAD ORGANIZACIONAL.					
Hay diagramas de procesos educativos.					
Hay procesos de formación sobre sobre diseño, desarrollo y evaluación de la docencia.					
Hay un esquema de educación con apoyo TIC debidamente especificado en el sentido de cuánto porcentaje virtual y cuánto presencial.					
El diseño instruccional incluye utilización de las TIC.					
La elaboración de los planes de estudio son realizados en grupo.					
Los procesos de docencia-aprendizaje son dirigidos por profesores expertos en cada tema.					
Hay descripciones actualizadas de funciones y de competencias para todos los grupos de trabajo.					
Están definidos los componentes del alineamiento institucional: misión, visión, valores, políticas, procedimientos.					

<p>PASO SIGUIENTE A LA EVALUACION: elaborar y llevar a la práctica un plan de acción, acorde con los resultados de la evaluación de cada ámbito educativo; la acción puede ser de mejoramiento si el resultado está por debajo de lo esperado; o acción de mantenimiento si el resultado estuvo dentro de los límites esperados.</p>		
<p>Requisitos de éxito. Los logros y las actividades deben ser redactados en verbos que se refieran a acciones visibles y medibles; las personas involucradas deben participar en este proceso de decisión.</p>		<p>Requisitos de éxito. Los actores deben participar en el establecimiento de fechas.</p>
<p>Logro. ¿Cuáles nuevas realidades queremos ver en el futuro?.</p> <p>Muy importante. Se sugiere hacer un plan para cada trimestre, de tal manera que sintonice con los planes a largo plazo que estén establecidos.</p>	<p>Actividades de orientación al logro. En esta columna se describen las actividades que deben conducir al logro de cada una de las nuevas realidades descritas en la columna anterior.</p>	<p>Atribución de responsabilidades.</p> <p>En esta columna se escribe el nombre del responsable de cada actividad, la fecha de inicio y entrega de cada actividad.</p>
Primera nueva realidad		
Segunda nueva realidad		
Tercera nueva realidad		

SÍNTESIS. En este documento se presenta una descripción esquemática de los componentes del sistema integral de calidad de la Universitat Oberta de Catalunya, agrupados en las siguientes 6 categorías tomadas de Philip Crosby⁶⁰: comprensión, compromiso, competencia, comunicación, corrección, continuidad.

PALBRAS CLAVE. 6C, sistema integral de calidad.

INTRODUCCIÓN. El proceso de aprendizaje sobre el tema de este documento fue elaborado con el fin de que el estudiante conozca un modelo ejemplar de “calidad organizacional” en la educación, calidad que es indispensable para lograr un “aprendizaje en la acepción más noble y más plena del término”, que es un anhelo de UNESCO, expuesto en el numeral 3 del documento de Dakar. El razonamiento que hay en las 6C de Crosby es el siguiente: en primer lugar se debe iniciar por generalizar el *conocimiento* del concepto “calidad organizacional”; si las personas tienen claro este concepto, se pueden *comprometer* con su implantación; sobre la base del compromiso, se puede iniciar la formación para que la persona sea *competente*; la estructura de formación necesita de la estructura de *comunicación* como medio para que todos se enteren del estado de las cosas; la estructura de comunican incluye una subestructura de información sobre las necesidad de *corre-*

⁵⁹ El esquema que se presenta en este documento tuvo como fuentes fundamentales las siguientes: “Los gurús de la calidad”, documento que se encuentra en <http://viviaangrup.galeon.com/enlaces998832.html>. Y se tuvo en cuenta el documento de la UOC titulado “Políticas de calidad en *e-learning*; Políticas de calidad en las organizaciones de *e-learning*; Modelo de excelencia de la Universitat Oberta de Catalunya. UW04/90845/00106. Autores: Marc Ribó Josep Salvatella María Taulats.

⁶⁰ Ver biografía y obras de Crosby en <http://www.wpppl.org/wphistory/PhilipCrosby/grant.htm>

gir las desviaciones; cuando se tienen bajo *control* las desviaciones éste se convierte en un requisito indispensable para la *continuidad* del proceso de calidad.

APRENDIZAJE CON PENSAMIENTO GRANULIZADOR. A) Elija de internet un escrito que llame su atención sobre cada una de las siguientes expresiones: conocimiento de la calidad, compromiso con la calidad, competencias para la calidad, corrección de errores, gráficos de control en calidad, continuidad en el mejoramiento de la calidad. B) Para cada una de las 6C de Crosby elija 6 conceptos clave, tomados de cada uno de los escritos que estudió en internet.

APRENDIZAJE CON PENSAMIENTO PRAGMÁTICO. En cada una de las 6C (excepto en comunicaciones) hay acrónimos; elija aquel que usted considere el más relacionado con su respectiva C; descubra o construya varias razones que sustenten esa relación; diga por qué ese acrónimo le resultaría útil para sus labores educativas.

DESCRIPCIÓN DE LOS COMPONENTES DEL SISTEMA INTEGRAL DE CALIDAD EN LA UOC.

Comprensión. En la UOC existen los componentes suficientes para que todos sus miembros puedan definir la calidad. http://www.elprisma.com/apuntes/ingenieria_industrial/calidadtotal/

Despliegue. En UOC están divulgados la política y el sistema de calidad. Mapas de procesos. La UOC tiene elaborados, explicados y difundidos los mapas de proceso: a) procesos de gobierno, b) proceso de cada línea de actividad educativa o administrativa, c) procesos de construcción e impartición del conocimiento, d) proceso para la adquisición y manejo de los recursos. Características del modelo educativo de la UOC: 1) es dinámico y flexible, 2) garantiza las competencias digitales de los estudiantes, 3) el estudiante y su actividad de aprendizaje son el centro de la actividad formativa, 4) la evaluación se convierte en una estrategia perfectamente integrada dentro del proceso de aprendizaje, 5) apuesta por un aprendizaje

colaborativo, 6) el estudiante está acompañado en todo momento, 7) el entorno donde todos estos elementos confluyen y entran en relación es el Campus Virtual⁶¹ de la UOC.

Compromiso. El compromiso con la calidad en la UOC se concreta en la adopción de los siguientes “mecanismos de acción para la calidad”.

Efqm (= European Foundation for Quality Management). La dirección de UOC se acoge a EFQM⁶². Alineamiento organizacional. Toda la comunidad universitaria practica el Sistema de Planificación y Programación de Objetivos (= SPPO), con el fin de lograr lo que se denomina “alineamiento organizacional” en la teoría administrativa; dentro de este sistema están los planes de objetivos del curso (POC). Sistema De Control. La UOC adopta una sistema de control denominado REDER⁶³ (resultados – enfoque – despliegue – evaluación – revisión).

Competencia. En la UOC existen todas las condiciones para que cada uno de sus miembros sea capaz de aplicar los conceptos y los métodos para lograr la calidad.

Topclass. Es una aplicación a través de la cual se desarrollan las asignaturas en formato de página web, pudiendo acceder a este programa tanto alumnos como profesores. Política Transversal De Calidad. 1) Todos los integrantes de la UOC deben hacer la gestión de calidad a través de DAFO (= debilidades, amenazas, fortalezas, oportunidades); 2) en todas las áreas se deben realizar Jornadas de autoevaluación. Planificación. La planificación de la UOC se define con una metodología donde se ponen en juego una serie de procesos de análisis y reflexión que definen una serie de planes estratégicos. Una herramienta muy utilizada en UOC es DAFO. Arquitectura de la información para la toma de decisiones. La UOC utiliza los siguientes recursos para apoyar sus decisiones: 1) Geospatial Analysis of Threats and Incident Reports (= GATIR); 2) ICAMPUS es una colaboración de in-

⁶¹ La dirección de UOC es <http://www.uoc.edu/portal/catala/index3.html>

⁶² Ver información sobre ERQM en <http://www.guiadelacalidad.com/modelo-efqm.php>

⁶³ Ver definición amplia de cada componente en <http://www.guiadelacalidad.com/modelo-efqm-logica-reder.php>

investigación entre Microsoft Research y el MIT (= Massachusetts Institute of Technology); 3) CRM64 (= Customer Relationship management); 4) El DAU65 (= Documento de Adecuación al Uso = es la opinión favorable sobre un producto o servicio, diciendo que es adecuado para el uso que se le asignó desde antes de producirlo; 5) CAT66 (= es un dominio de internet genérico para la lengua catalana).

Comunicación. En la UOC hay una estructura de despliegue o publicación de los conceptos, planes y/o estados del sistema integral de calidad. Dimensiones de cada unidad. Cada unidad estructural de la UOC tiene las siguientes tres dimensiones: mercado, recursos, conocimiento. Todas las áreas de la institución se comunican entre sí para dar a conocer el estado de estos tres componentes.

Corrección. La UOC ha establecido mecanismos permanentes para corregir los problemas o para prevenirlos. Sinergia Organizacional. La dirección de la UOC ha hecho un diseño organizacional que permite la integración y la coherencia entre los distintos elementos de gestión; esto ha llevado la dirección a diseñar su propio modelo de excelencia, que se concreta en: a) fortalecer los aspectos positivos y b) eliminar o limitar las amenazas.

Continuidad. La UOC ha entendido que la calidad debe ser parte de la cultura organizacional y que, por lo tanto, debe ser logro cotidiano de todos y cada una de las personas que conforman la comunidad universitaria. Mejora Continua. La UOC reconoce y aplica el ciclo Deming PDCA 67(Plan-Do-Check-Act = planear, hacer, verificar, actuar) de mejora continua. Este ciclo es un procedimiento metodológico para la mejora continua de la calidad que consiste en seguir las distintas fases. En el modelo de excelencia de la UOC, estas fases se traducen en tres elementos, la planificación, la ejecución y la evaluación.

⁶⁴ Ver información amplia sobre CRM en http://es.wikipedia.org/wiki/Customer_relationship_management

⁶⁵ Ver información sobre DAU en <http://www.itec.es/dau.e/>

⁶⁶ Ver información sobre CAT en <http://es.wikipedia.org/wiki/.cat>

⁶⁷ Ver información amplia en http://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%ADrculo_de_Deming

RESUMEN. En este documento se presenta una tabla que sirve para evaluar la calidad de la información que el profesor elige para sus labores educativas. La tabla incluye las siguientes variables: autoridad, cobertura temática, multimedia, diseño gráfico, gramática, guía cronológica, interactividad, propósito, singularidad, tiempo, uso amigable, usuario.

PALABRAS CLEVE. Indicador, proceso.

INTRODUCCIÓN. Se pretende un “aprendizaje en la acepción más noble y más plena del término”; en los anteriores términos la UNESCO establece un requisito básico de calidad para el proceso de alfabetización. Este requisito se puede cumplir siempre y cuando los alfabetizadores conozcan y practiquen los principios de calidad que se encuentran establecidos en la norma ISO 9.000 referentes a la visión de la calidad como un proceso. Con el fin de apoyar ese conocimiento y esa práctica del educador, se le propone la siguiente lista de chequeo, la cual permite verificar las siguientes características de la información: A) credibilidad; B) cobertura, C) cronología de la página, D) adecuación a las TIC, E) comprensibilidad, F) escalabilidad, G) usabilidad, H) propósito, I) valor agregado, J) contextualidad.

APRENDIZAJE CON PENSAMIENTO DETALLISTA. 1) Ubíquese en una página de internet educativo que sea de su interés; 2) a medida que vaya revisando la página, vaya aplicándole el cuestionario; 3) aplíquese todas las preguntas a la página; 4) después de responder cada pregunta, escriba sus observaciones (si las tiene). **Nota.** El análisis de la calidad de una página puede exigir varias horas y

puede ser que exija más de 8 horas.

Analice la página de internet a través de los siguientes ítems; califique de 1 a 5, siendo 5 la mejor calificación y 1 la más baja; escriba la calificación en la columna de la derecha. En algunas preguntas no podrá calificar; en esos casos evalúe con SI o con NO.	Cal.
CREDIBILIDAD. (= tiene, inspira o demuestra fe, confianza, seguridad, persuasión, solidez, prueba, justificación).	
Es claro quién es el responsable del contenido de la página y de cada material que hay depositado en ella.	
El autor está calificado para abordar el tema; calificado por sus títulos universitarios, por sus investigaciones, por sus intervenciones en congresos, por sus escritos en revistas científicas.	
Se cuenta con el número telefónico o el e-mail o la dirección física del responsable de la página.	
La página hace referencia a temas científicamente desarrollados.	
La página da información acerca del número de consultas que ha recibido cada autor o cada escrito.	
Los temas se tratan a profundidad.	
La página es de carácter académico.	
La página es de una persona que informa sobre su producción de conocimiento.	
La página es de una institución y hay información sobre dicha institución.	
Se puede acceder al sitio con los equipos disponibles en el público común y corriente.	
COBERTURA TEMÁTICA. (= amplitud de temas o especificidad de temas).	
Es una página dedicada a un tema específico.	
La página es un repositorio.	
Tiene abundancia de direcciones-web clasificadas por temas	
CRONOLOGÍA DE LA PÁGINA. (= ciclo y/o proceso de los temas a través del tiempo).	
Hay fechas sobre creación de la página, de los documentos o escritos.	
La última revisión de la página está dentro de los últimos tres meses corrientes.	
Se muestra una evolución histórica o cronológica de la temática.	
Son actuales los contenidos de los enlaces que contiene la página.	
Son actuales las gráficas o imágenes presentadas en la página.	
ADECUACIÓN A LAS TIC. (= utiliza las TIC)	
La información está empaquetada en multimedia.	
El empaquetamiento multimedial favorece la comprensión o el aprendizaje.	
La pantalla tiene un diseño agradable y entendible.	

COMPRESIBILIDAD (= claridad facilidad que permite la comprensión y la aplicación).	
El texto sigue las reglas básicas de gramática, ortografía y composición literaria	
ESCALABILIDAD (= perfeccionar, evolucionar los temas).	
La página ofrece información sobre la evolución histórica de los asuntos tratados.	
Se muestra como varios autores han ido descubriendo y publicando escritos sobre nuevas ideas relacionadas con los temas.	
USABILIDAD. (= facilidad con la que se puede aplicar el conocimiento).	
Se dice en la página cuál es el usuario previsto para la información.	
¿La información que está depositada satisface las necesidades del usuario previsto?.	
¿La interactividad disponible es apropiada?.	
El usuario puede navegar con facilidad dentro del sitio.	
Exige contraseña para acceder al material.	
Permite que el usuario sea editor dentro de esa página.	
Existen enlaces en la página.	
La página tiene buscador propio. ¿Los enlaces que tiene funcionan?.	
¿Hay un listado variado y clasificado de enlaces?.	
¿La página permite depositar información?.	
¿La página permite hacer comentarios sobre los escritos allí depositados?.	
PROPÓSITO (= intención, aspiración, móvil).	
Está claramente establecido el propósito de la página.	
Está claramente establecido el objetivo de cada escrito.	
Si se incluye publicidad en la página, es una publicidad de calidad y no invade u opaca el objetivo principal.	
VALOR AGREGADO. (= característica adicional que genera satisfacciones mayores a las esperadas).	
Hay información que se encuentra exclusivamente en esta página.	
La página ofrece información útil sobre ubicación geográfica de cosas y personas.	
CONTEXTUALIDAD (= contexto, situación, entorno, realidad, circunstancia).	
Se dice para cuál contexto socioeconómico fue escrito el documento.	

Nexo. En la lección siguiente se hace un compendio de los principales tipos de pensamiento que se han utilizado durante el largo proceso de aprendizaje que se concluye; si se conoce los estilos de pensamiento, se pueden utilizar conscientemente; si se estudia conscientemente el aprendizaje es profundo y duradero. La lección # 23 se identifica con el nombre “aprendizaje C.T.C” (=aprendizaje con todo el cerebro.

RENTES TIPOS DE INTELIGENCIA: aprendizaje con todo el cerebro.

1. SÍNTESIS. Este documento contiene cuatro guías para aprender desde cuatro sectores cerebrales: límbico izquierdo, límbico derecho, cortical derecho, cortical izquierdo. 8 guías para aprender con pensamiento intencional: defina de manera muy precisa lo que va a aprender, defina cuál es el tipo de pensamiento que más exige el tema que va a aprender, actúe de acuerdo a la predominancia identificada, elija el destino del aprendizaje, prevea la estrategia de durabilidad del aprendizaje, comprométase con el aprendizaje activo, asuma el rol de profesor. piense intencionalmente mientras esté en el proceso de aprendizaje. 10 guías didácticas para aprender desde 10 tipos de pensamiento diferentes: pensamiento analítico, pensamiento artístico, de libre asociación, con todo el cerebro, pensamiento creativo, pensamiento crítico, pensamiento, lineal-cuantitativo-detallista, pensamiento holístico, pensamiento metafórico, inteligencia emocional, modelo neurolingüística.

PALABRAS CLAVE. Dominancia cerebral; pensamiento intencional.

INTRODUCCIÓN. Pensar intencionalmente es pensar en orden a lograr un propósito; es estar observando lo que estamos pensando y cómo lo estamos pensando; en otras palabras, es estar dándonos cuenta de lo que pasa en nuestra mente; es adoptar una forma de pensar antes de iniciar una acción y mantener esa forma de pensar durante la acción. Aplicando el concepto de pensamiento intencional al aprendizaje, consiste en estar *aprendiendo con un tipo de pensamiento que se adoptó al inicio*. A la persona que piensa intencionalmente se le puede describir como aquella que en todo momento tiene una flecha imantada en su frente que guía o arrastra hacia uno o varios objetivos, a los cuales ella les ha impregnado de gran poder atrayente.

APRENDIZAJE CON PENSAMIENTO DIVERGENTE. 1) Tome un tema que sea de su interés, por ejemplo alfabetización; 2) aplíquelo a ese tema el pensamiento artístico tal como se define más adelante; 3) una vez haya realizado lo anterior, estudie el mismo tema con pensamiento crítico; 4) ahora que procesó un tema con

maneras diferentes de pensar, ¿qué dice usted sobre las ventajas de aprender un tema a través de diferentes tipos de pensamiento?.

GUÍAS PARA APRENDER CON PENSAMIENTO INTENCIONAL.

Defina de manera muy precisa lo que va a aprender. Esa definición se logra eligiendo las palabras clave y definiendo un objetivo de los aprendizajes sobre esas palabras clave.

Defina cuál es el tipo de pensamiento que más exige el tema que va a aprender.

¿Predomina la exigencia de experticia? o ¿predomina la exigencia de organización? o ¿predomina la exigencia de estrategia? o ¿predomina la exigencia de comunicación?. Retorne al documento #11 para repasar el listado del test de inteligencia en el cual se encuentra una lista de 24 maneras diferentes de pensar. Antes de ir a ese documento, haga el siguiente ejercicio; asigne 4 puntos a aquel cuadrante (de la figura siguiente) que más predomina en usted, 3 al siguiente, 2 al otro y 1 a la última predominancia. Siempre es conveniente encontrar una predominancia de primer orden; pero también se debe tener en cuenta que hay actividades que exigen alto grado de conductas de los cuatro cuadrantes; por ejemplo, en el caso de diseñar un diplomado sobre el tema de e-learning, el autor de este escrito considera que se debe reconocer la predominancia al experto, porque si no es experto en el tema ¿cómo va a pretender diseñar sobre el mismo? y, mucho menos, ¿cómo va a pretender enseñarlo?. De este cuadrante extrajimos las conductas “analista” y “lógico”. En segundo lugar, para este caso que estamos mencionando, creemos que viene la preponderancia comunicadora, puesto que la docencia es, esencialmente, un acto comunicador; de este cuadrante elegimos las conductas “docente”, “verbal” y “experiencial”. Y como en docencia lo que se comunica debe tener un estricto orden, tomamos la predominancia organización, de la cual tomamos las conductas “detallista”, “organizado” y planificador”. Finalmente se puede aprovechar conductas del estratega, siendo muy útil para el diseñador instruccional la conducta “holística”.

Actúe de acuerdo a la predominancia identificada. Para esto utilice las definiciones de cada dominancia, expuestas en el documento #11.

Elija el destino del aprendizaje. Lo que va a aprender puede estar destinado a varios escenarios de vida: el interior de sí mismo, el hogar, el trabajo, el aula, el medio social. Mientras esté en el proceso de aprendizaje haga un receso mental para preguntarse ¿estoy concentrado en lo que interesa para el escenario elegido?.

¡Mantenga presente el escenario de destino!.

Elija la finalidad del aprendizaje. Antes de iniciar el proceso de aprendizaje elija el “para qué” va a participar en ese evento o para qué va a procesar ese material didáctico; decida si va a lograr los tres objetivos siguientes o si va a apenas por parte de ellos: 1) apropiarse de conceptos; 2) apropiarse de procedimientos; 3) apropiarse de modelos de conducta. Cuando esté en el proceso de aprendizaje haga un receso mental instantáneo para preguntarse: ¿estoy seleccionando lo que contribuye al objetivo elegido?. ¡Seleccione solamente lo que contribuye a su finalidad!.

Prevea la estrategia de durabilidad del aprendizaje. Decida en dónde va a almacenar lo aprendido; si en medio digital, si en medio físico, si en su memoria. Tenga en cuenta que unos aprendizajes se requieren para el momento; otros para corto plazo, otros para largo plazo; el plazo y el medio de almacenamiento deben tener correlación.

Comprométase con el aprendizaje activo. Un buen evento didáctico o un buen material didáctico siempre conducen al estudiante a hacer determinadas actividades; ¡haga las actividades!. Deje de lado los eventos o materiales que no piden actividades.

Asuma el rol de profesor. Asuma el papel de profesor; imagínese a un público con determinadas características y necesidades; prepare una clase para ese público; prepare la clase dentro del esquema de algún modelo didáctico de calidad reconocida. Los buenos profesores afirman que “la mejor manera de aprender es la de preparar y exponer una clase cumpliendo los requisitos de calidad didáctica”.

Piense intencionalmente mientras esté en el proceso de aprendizaje. Para lograr esto haga lo siguiente: aprenda sobre diferentes tipos de pensamiento, descubra cuáles son sus tipos de pensamiento dominantes; aplique su tipo dominante cuando esté aprendiendo.

Nota. Téngase en cuenta que todo lo expuesto en este documento se refiere al medio virtual; por lo tanto, cuando se habla de “asistir a eventos didácticos”, se trata de los eventos virtuales; cuando se habla de material didáctico, se hace referencia a los documentos que hay en internet, sean multimediales o de puro texto.

AUTODIAGNÓSTICO DE LAS DOMINANCIAS CEREBRALES. Lea cada uno de los cuatro párrafos siguientes; después de leerlos, asígnele 4 puntos a aquel párrafo que más lo identifica a usted; 3 puntos al siguiente que más lo identifica; 2 puntos al penúltimo; 1 punto al que menos lo identifica.

Si usted tiene dominancia del Cortical Izquierdo. Tiene fuerte tendencia a conocer teorías y leyes que rigen el funcionamiento de las cosas; se detiene espontáneamente a leer o escuchar teorías, asuntos abstractos; habilidad innata para asimilar y transmitir el conocimiento a través de mapas conceptuales, habilidad para solución de problemas; prefiere escudriñar el funcionamiento de las cosas a hacer experimentos. Debe invertir esfuerzo para desarrollar las siguientes conductas, porque, por su naturaleza cerebral, le gustan poco: apertura, fantasía, visión global, afrontamiento de lo imprevisto, resumir, utilizar medios audiovisuales, involucrarse en sesiones de aprendizaje a partir de experiencias informales, ya sean dentro del aula o fuera de ella.

Si usted tiene dominancia del Límbico Izquierdo. Tiene fuerte tendencia a que el aprendizaje sea por pasos dentro de un programa detallado; le resulta fácil contribuir al orden en el proceso de aprendizaje; toma abundantes apuntes; prefiere un ambiente serio; es un ejemplo de alumno concentrado, obediente, disciplinado. Debe invertir esfuerzo para desarrollar las siguientes conductas, porque, por su naturaleza cerebral, le gustan poco: afrontar la improvisación con creatividad, flexibilidad de pensamiento.

Si usted tiene dominancia del Límbico Derecho. Tiene fuerte tendencia a que el aprendizaje sea a través de grupos de diálogo; pregunta abundantemente; le resulta fácil y agradable participar en actividades, representaciones o simulaciones programadas para aprendizajes específicos. Debe invertir esfuerzo para desarrollar las siguientes conductas, porque, por su naturaleza cerebral, le gustan poco: escuchar, ser ordenado, autocontrolarse, no hablar de lo que no sabe, controlar su locuacidad.

Si usted tiene dominancia del Cortical Derecho. Tiene fuerte tendencia a que el aprendizaje sea con visión holística o integral de los temas, dentro de un ambiente o

metodología innovadora, imaginativa; tiene habilidad para hacer mapas mentales y resúmenes; tiene paciencia y habilidad para buscar ideas y entrelazarlas. Debe invertir esfuerzo para desarrollar las siguientes conductas, porque, por su naturaleza cerebral, le gustan poco: organización, claridad, método, lógica.

GUÍAS ESPECÍFICAS PARA EL APRENDIZAJE CON PENSAMIENTO INTENCIONAL.

APRENDIZAJE CON PENSAMIENTO ANALÍTICO (Pertenece al cortical izquierdo)

Se trata de identificar y definir los componentes de algo y ese algo puede ser conocido o desconocido por la persona; es lógico que alguien solamente pueda analizar lo que conoce. Supongamos que se trata de analizar un escrito de investigación; como el autor de este escrito ha estudiado sobre métodos de investigación, por eso puede sugerir las siguientes preguntas. Como regla general se sugiere que al analizar algo se lo analice a través de las ideas clave que lo componen. Un ejemplo de pensamiento analítico es el que se aplica para elaborar un mapa conceptual, sobre lo cual se trató ampliamente en el documento #14.

¿Cuál es la realidad, situación o *asunto problemático* que se trató?, ¿De cuáles acontecimientos se habló y qué método se utilizó para investigarlos?, ¿Cuáles son las preguntas o interrogantes centrales, referentes al asunto-objetivo?. ¿Cuáles fueron las opciones de *solución* que se concibieron, ensayaron o aplicaron?: ¿fueron pragmáticas (lo útil)?, ¿fueron éticas (lo que es bueno hacer)?, ¿fueron financieras (lo que es rentable)?, ¿fueron sociales (lo que aporta a la convivencia)?, ¿fueron psicosomáticas (lo que aporta a la perfecta salud)?, ¿fueron espirituales (lo que aporta a la trascendencia)?, ¿Se expusieron métodos de *decisión*?: ¿cuáles?. ¿A cuáles *personas* o perfiles de personalidad se hizo referencia y cómo se describieron?. ¿Se trató de las *expectativas* de los actores respecto de logros futuros?: ¿qué se trató?. ¿Cuáles *resultados* reales se mencionaron?. ¿Cuáles son los *principios* relevantes que se expusieron?.

APRENDIZAJE CON PENSAMIENTO ARTÍSTICO (Pertenece al cortical derecho).

Procese un acto o material didáctico a través de las siguientes acciones: Exponga las ideas a través de **símbolos**; por ejemplo, si se va a reflexionar sobre el amor, se pueden acompañar las ideas con una pintura como la de Rembrandt sobre el hijo pródigo.

Haga **dibujos** referentes a la idea; por ejemplo, ilustrar la palabra creatividad con un bombillo. Relacione la idea con la **música**; se puede expresar la intensidad de una idea diciendo, por ejemplo, que una clase debe ser alegre como un pasodoble. Exprese la idea a través de una **escultura**; si va a maximizar o a darle importancia a una idea, elige, por ejemplo, la estatua de la libertad y habla de la libertad diciendo que la libertad hace gigante a la persona, como gigante es la estatua; que la libertad es una antorcha que hay que mantener encendida, como se ve en la estatua. Relacione la idea con el **color**; por ejemplo se relaciona la idea de la creatividad con el amarillo, porque el amarillo es el color que utilizaban los alquimistas para representar transformación. Relacione la idea con el **diseño**; por ejemplo, relacionar la visión de futuro con una maqueta.

APRENDIZAJE CON PENSAMIENTO DE LIBRE ASOCIACIÓN (Su centro cerebral es el cortical derecho). Este pensamiento es predominante en la elaboración de mapas mentales, de los cuales se trató en el documento #14; en ese documento se entrega una guía para aprender con pensamiento de libre asociación, concretamente cuando se dice cómo construir un mapa mental.

Aprendizaje **CON TODO EL CEREBRO**. (Con todos los cuatro sectores cerebrales). Sobre el objeto de aprendizaje hágase las siguientes preguntas. ¿Cómo fue antes, cómo es ahora, cómo será en el futuro? -pensamiento lineal secuencial-. ¿En qué circunstancias negativas podría llegar a estar esto y cual lección positiva se podría deducir de este estado negativo? –pensamientos emotivo y holístico). ¿De qué manera esto serviría para mediar en conflictos interpersonales? -inteligencia emocional-. ¿Cuál es su sustancia, su cantidad, su calidad, su ubicación, su finalidad, su forma? – Inteligencia analítica-experta. ¿Hay definiciones opuestas sobre este asunto? -inteligencia holística-. ¿Sirve este asunto para construir una parábola educativa? -Inteligencia emocional-. ¿A cuáles disciplinas les puede resultar muy interesante este tema? - Inteligencia holística-. ¿Cuáles sinónimos tiene esto? -inteligencia analítica-. ¿Cuáles usos prácticos tiene esto? -inteligencia lineal-secuencial-.

APRENDIZAJE CON PENSAMIENTO CREATIVO. (Tiene su asiento especialmente en el cortical derecho). Hacerse las siguientes preguntas sobre este material didáctico: ¿cuáles ideas se *apartan* de lo habitual?, ¿hay alguna idea que se refiera a algo

nuevo?, ¿se mencionan *retos* con sus respectivas soluciones?, ¿se menciona y describe alguna evidencia de *recursividad*?, ¿cuáles indicadores de *flexibilidad* de pensamiento se pueden encontrar en el documento o discurso, o video?, ¿se menciona el *cambio* de pensamiento de alguien?, ¿hay análisis del mundo en sus *diversas dimensiones*?, ¿hay algún personaje que muestre *decisión*, voluntad, resolución?, ¿hay alguna idea sobre *autoestima*, cuál?, ¿en cuáles puntos se habla de *solvencia*?

APRENDIZAJE CON PENSAMIENTO CRÍTICO. (Tiene su asiento especialmente en el cortical izquierdo). Haga un *resumen* de las ideas, actitudes y procedimientos (IAP) claves y de sus respectivas ideas satélites. Opine sobre (IAP) bien sea *aprobando* o *desaprobando*. Opine sobre la *viabilidad* de (IAP). Presenta su grado de aceptación respecto de (IAP) exponiendo las *modificaciones* que les haría. Exponga (IAP) lo que aprobaría totalmente y diga las *razones de adhesión* total. Resalte la calidad de (IAP) comparándola con otra (IAP).

APRENDIZAJE CON PENSAMIENTO LINEAL-CUANTITATIVO-DETALLISTA. (Tiene su origen en el límbico izquierdo). En el material didáctico, en el video o en la conferencia que se va a estudiar: ¿se descubre que el autor tuvo cuidadoso interés en detalles?, ¿hace una presentación de las ideas respetando el principio de que primero es lo primero y luego viene lo segundo y así sucesivamente?, ¿la cantidad de palabras,, la diagramación del texto, la estructura de las oraciones facilitan la asimilación del contenido en el menor tiempo posible?, ¿hay alguna referencia de la autoridad y de la obediencia?, ¿el material es un ejemplo de organización?

APRENDIZAJE CON PENSAMIENTO HOLÍSTICO. (Tiene su centro en el cortical derecho). En vez de iniciar la lectura detenida del documento, revise el título general, los subtítulos, la introducción y las conclusiones y establezca alguna relación entre esos componentes. Lea el escrito y a medida que vaya leyendo, vaya tomando las ideas clave; con las ideas clave y con las ideas satélites elabore un cuadro con corchetes, o con flechas, o elabore un mapa mental (recuerde que mapa mental es diferente de mapa conceptual).

APRENDIZAJE CON PENSAMIENTO METAFÓRICO. (Tiene su centro en el cortical derecho). Antes de empezar a estudiar el objeto de aprendizaje, póngase el reto de encontrar en él material que le sirva para construir una historia educativa en la cual aparezcan personas y animales interactuando.

APRENDIZAJE CON INTELIGENCIA EMOCIONAL. (Tiene su asiento en el límbico derecho). Estudie el objeto de aprendizaje con la mente programada para encontrar preferencialmente ideas que se refieran a amor, ternura, relaciones interpersonales, alegría, contacto físico, extroversión.

NEUROLINGÜÍSTICA. Hay palabras que tienen naturaleza visual porque se refieren a acciones o cosas de la vista. Hay palabras de naturaleza auditiva porque se refieren a acciones o cosas del oído. Hay palabras de naturaleza kinestésica porque tienen relación con acciones o cosas del tacto, del gusto o de los músculos. En el párrafo siguiente se presentan ejemplos de palabras de cada uno de esos tres tipos de pensamiento. Deténgase para verificar, por su cuenta, que lo que se acaba de decir es así; añada a cada tipo de pensamiento otras 5 palabras semejantes. Busque en el escrito que está estudiando palabras para cada grupo y confronte los resultados.

PENSAMIENTO VISUAL. Se manifiesta en lenguaje al estilo del siguiente: panorama, adormecido, esclarecer, mostrar, observar, a primera vista. **PENSAMIENTO AUDITIVO.** Se manifiesta con lenguaje al estilo del siguiente: hacer eco, hablar, decir, te escucho, soy todo oídos, me suena. **PENSAMIENTO KINESTÉSICO.** Estremecer, sensibilidad, sinsabores, asperidad, choque, agilidad.

RESUMEN. En esta sección se presentan conclusiones de este trabajo referentes a: aportes de este trabajo, apoyo institucional que requiere la cartilla, cuestiones discutibles referentes a temas de la cartilla, logros personales que genera un proceso de investigación como el invertido en esta cartilla, razones que justifican la petición de mayor filantropía de parte de los educadores, oportunidades de investigación por aprovechar referentes a temas de EPT, logros personales de quien hace un trabajo como este, vacíos encontrados referentes a la filantropía educadora.

PALABRAS CLAVE. Observación reflexiva, filantropía educadora.

INTRODUCCIÓN. Para elaborar estas conclusiones se hizo una “observación reflexiva con todo el cerebro”, mediante las cuatro preguntas siguientes: ¿cuál fue el logro, se pregunta desde el límbico izquierdo?; ¿qué se hizo en favor de los demás, se pregunta desde el límbico derecho: ¿qué es necesario discutir se pregunta desde el cortical izquierdo?; ¿qué queda para el futuro o por mejorar , se pregunta desde el cortical derecho?

CONCLUSIONES.

RESULTADOS PROMETIDOS	PRODUCTOS ENTREGADOS: Son los documentos relacionados abajo y situados en páginas del documento de la tesis que se citan abajo
1. Un glosario sobre aprendizaje virtual.	Documento #5 de la cartilla
2. UN esquema de competencias para el autoaprendizaje virtual	Documento #6,
3. Unas guías para evaluar el autoaprendizaje .	Doc # 4
4. Unas guías de aprendizaje con base en las teorías .	Docs. # 15, Doc #18 y Doc # 19

5. Una guía para evaluar grupos virtuales de aprendizaje.	Doc # 2
6. Un documento sobre aportes de los neuropsicólogos al desarrollo de las inteligencias múltiples .	Doc #12, Sección #3
7. Una guía de aprendizaje a partir de las inteligencias múltiples. Multicognitividad	Doc # 23 y cada una de los módulos hace explícito el uso de diferente inteligencia
8. Una guía para pensar intencionalmente .	Doc# 23
9. Un test de inteligencias múltiples.	Doc # 12
10. Un test de personalidad conectiva .	Doc11
11. Una guía para aprender colaborativamente por debate	Doc. # 18

¿Qué queda para el futuro, se pregunta desde el cortical derecho?

Investigación. 1) El documento de Dakar es una mina gigante por explotar; en este documento hay muchos objetivos y muchas situaciones que sirven como objetos de investigación y como objetos de aprendizaje referentes a la relación que hay entre educación, desplazamiento, guerra, paz, enfermedad, salud, trabajo. 2) Tanto la UNESCO como el convenio UOC-UNAB solicitan: a) diseño de ambientes virtuales de aprendizaje; b) diseño de procesos para el desarrollo de competencias docentes; 3) desarrollo del trabajo colaborativo”.

¿Qué es necesario discutir, se pregunta desde el cortical izquierdo?

Cuestiones para discutir. 1) La vivencia intensa en el ciberespacio resulta siendo una dura prueba para el alineamiento hacia los objetivos; es así porque el internet tiene muchas seducciones. Entonces, ¿por qué se aconseja alfabetizar desde el internet? 2) El internet es un ambiente ordenado porque tiene las estructuras de la informática y de la inteligencia artificial y también es caótico porque en él predomina la individualidad. Entonces, ¿Qué clase de inducción se debe dar al estudiante antes de inmigrar a ese entorno? 3) Es un reto apasionante y una necesidad grande enseñar a leer y a escribir desde el internet; ¿hay suficientes software

para la educación lectoescritural? 4) Hay un tema vital en las relaciones docente estudiante y es la relación de ayuda ¿Qué tanto se está practicando en e-learning? ¿Qué tan necesaria es? ¿Qué tanto la están practicando los docentes virtuales? 5) ¿Qué tanta importancia se le atribuye a la investigación por experiencias concretas y a la investigación fenomenológica en los trabajos de tesis de máster y de doctorado? .6) ¿Por qué Unesco no le dedica espacios del informe a e-learning?

¿Qué se Hace o qué se está dejando de hacer en favor de la alfabetización de la humanidad, se pregunta desde el límbico derecho?

Aportes. El proceso de formación autodirigido propuesta en el diplomado es un aporte a la solución del déficit de 1.9 millones de profesores que tiene Unesco. Para que haya autoaprendizaje virtual se requiere de un libro con diseño instruccional “ad hoc”, tal como se ofrece en el diplomado.

Apoyo institucional. El diplomado será ofrecido gratuitamente a entidades que ya vienen impartiendo educación gratuita a través de diplomados, tales como Fundación Nuevo Milenio <http://fundacionnuevomilenio.es/> , Unicolombia <http://www.unicolombia.edu.co/> , Colombia a cambio de , http://colombia.acambiode.com/producto/diplomados-gratis_105148 , Colombia aprende <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/home/1592/article-99610.html>

Filantropía educativa. 1) Durante todo el proceso de elaboración de este trabajo se dedicaron varios días a buscar estadísticas de libros concebidos con destino a EPT y no se encontraron: esto significa otra gran oportunidad para profesores o escritores que decidan contribuir a la alfabetización de la humanidad mediante la concepción de libros para la educación. 2) El déficit de profesores que tiene UNESCO, equivalente a 1.9 millones, es una gran oportunidad para las instituciones educativas que deseen hacer ayuda humanitaria a través de la formación de profesores para UNESCO. 3) La necesidad de contribuir a la formación de profesores para la alfabetización del mundo es del siguiente tamaño: a) hoy, mayo de 2011, el analfabetismo afecta a 61 millones de niños y a 796 millones de adultos;

b) para atender los planes de alfabetización, la UNESCO necesita 1.9 millones de profesores adicionales a los que ya tiene. 4) Los informes de UNESCO muestran dos relaciones que justifican el aporte generoso a la formación de profesores: a) la educación es un factor estrechamente ligada a la paz, al empleo, a la salud, b) el analfabetismo está ligado al desempleo, a la violencia, a la delincuencia. 5) Cuando la UNESCO hace análisis de las ayudas representadas en educación dice: “la educación es la parienta pobre del sistema de ayuda humanitaria” (informe de 2011, página 36).

¿Cuál fue el logro, se pregunta desde el límbico izquierdo?

Logros personales. 1) Fue una experiencia muy enriquecedora producir una cartilla para el autoaprendizaje por las siguientes razones: a) se hizo el ejercicio metacognitivo más intenso que nunca se había hecho, b) fue la experiencia de pensamiento intencional más satisfactoria e intensa de toda la vida; c) fue una oportunidad para darse cuenta detallada del estilo propio de aprendizaje. 2) Se encontró muy productivo el proceso de ir a los hechos para extraer conocimiento. 3) Para el autor de este escrito era casi desconocida la dimensión del analfabetismo y sus implicaciones: ahora ha superado ese desconocimiento y lo toma como oportunidad para ser solidario.

**Sección # 8:
Anexo**

PROCESO DE ELABORACIÓN DE TEST DE PERSONALIDAD Y DE DOMINANCIAS CEREBRALES

RESUMEN. En esta sección se describe el proceso de construcción de dos test, uno de personalidad y otro de dominancias cerebrales.

PALABRAS CLAVE. Personalidad conectiva, dominancias cerebrales, análisis estadístico.

INTRODUCCIÓN. El proceso que se sugieren a continuación para la elaboración de un test, tiene el carácter de propuesta de trabajo; estamos convencidos que no es un producto terminal. Los pasos que se sugieren son los siguientes:

- 1) Elegir el tema del test que se quiere elaborar.
- 2) Revisar la teoría de diferentes autores que traten del tema elegido.
- 3) Elegir una cantidad de test modelo para conocer datos⁶⁸ generales de los test, tales como autor, nombre de los test, entidad que los distribuye, edad de aplicación, factor que miden.
- 4) A partir de los modelos de test elegidos se extrae una lista de características de un buen test.
- 5) Con base en los anteriores pasos, elaborar un listado de preguntas para el test.
- 6) Aplicar el test.
- 7) Hacer el análisis estadístico de las encuestas aplicadas.
- 8) Elaborar conclusiones.

Elegir el tema del test que se quiere elaborar. Se eligieron dos temas acordes con el diplomado autodirigido sobre e-learning: inteligencias múltiples y personalidad conectiva. Se eligieron esos dos temas por las siguientes razones: el conocimiento y desarrollo de las inteligencias múltiples es indispensable para el aprendizaje exitoso dentro de la

⁶⁸ En la siguiente dirección se encuentra un listado de 441 test con datos de mucho interés <http://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:OVFAq9l3h5gJ:www.ucm.es/BUUCM/edu/webtestoteca/archivos%2520web%2520testoteca/archivos%2520bases%2520de%2520datos%2520testoteca/T.DOC+AUTOR+NOMBRE+DE+LA+PRUEBA+DISTRIBUIDORA+EDAD+FACTOR+QUE+MIDE+AREA+DE+EXPLORACION&hl=es&gl=co&pid=bl&srcid=ADGEE SgAW-FULslzjScb5avc2pmhAE1aXGgPQ4vrO-pUj4rN7K9vFnAv3qQQM Bu2HzMVVDiwlrtxhPYmpUU7N2wllqRv4mRZWtnWweBg2CWR4JulOpfN7f2N9QQpyhehPdZyxqlswqx B&sig=AHIEtbRcd6SbHZz6hHzJlvTII34YN58-kw&pli=1>

complejidad del internet; la personalidad conectiva es indispensable para saber convivir dentro de la comunidad virtual.

Revisar la teoría de diferentes autores que traten del tema elegido. Se estudiaron planteamientos de Hipócrates, Sperry, Katherine Benziger, Gardner, Kolb, Jung, Buzan.

Elegir una cantidad de test modelo para conocer datos generales de los test, tales como autor, nombre de los test, entidad que los distribuye, edad de aplicación, factor que miden. Se eligieron tes de los siguientes autores.

- 1) Para el test de dominancias se consultaron 6 libros que se encuentran en <http://www.google.com.co/search?tmb=bks&tbo=1&hl=es&q=ned+herman+d+ominancias+cerebrales&btnG=Buscar+libros>. Se hizo un análisis detenido al test de Ned Herrmann que contiene 120 preguntas y que se encuentra en <http://www.hopellc.com/hbdi.pdf>. En Ned Herrmann se descubren tres componentes: a) listado y definición de los conceptos que van a formar parte del test, b) listado de la palabras definidas para que el encuestado diga qué tanto dominan en él cada una; c) listado de situaciones de vida referentes a modos de pensar, sobre las cuales el encuestado debe decir en qué grado predominan en él.
- 2) Chip R Bell, (1996), autor de “el gerente como mentor”, Elaboró un test de 39 preguntas referentes a situaciones de vida, sobre cada una de las cuales hay que decir cuál estilo de conducta se adopta. Un modelo de pregunta es el siguiente: “Mi enfoque de cómo planear mis actividades personales es a) flexible, b) ordenado”. El cuestionario se encuentra en <http://www.visionholistica.com/materiales/gerente-como-mentor>. Ver información personal de Chip en la siguiente dirección <http://www.chipbell.com/>
- 3) Thomas Kliman, profesor de la Universidad Internacional de la Florida, autor de un cuestionario para identificar el grado en que la persona utiliza cada uno de los siguientes estilos: competir, complacer, evadir, colaborar, transigir, competir. El test contiene 30 situaciones frente a cada una de las cuales el encuestado tiene dos opciones, al estilo de lo siguiente: “ A) tiene las mejores intenciones, así es más fácil conseguir los fines propios. B- Ud. sabe que es positivo renunciar a algunos puntos a cambio de obtener otros. El test está disponible en <http://www.rosario.org.mx/biblioteca/inteligencia%20emocional.htm>.
- 4) Juan Antonio Martin (2003). Construyó un test de 348 preguntas, al estilo de la siguiente “FIRME (que sus decisiones son irrevocables)”. El test arroja información sobre emotividad, actividad, resonancia, dominio, reflexión, sociabilidad, control voluntario. El encuestado debe decir qué tano cada conducta lo describe, utilizando la siguiente escala: nada, poco, regular, bastante, mucho. El test se puede conseguir en la revista digital SURGAM, cuya dirección es <http://www.amigonianos.org/surgam/articulos/509/index.html>

- 5) David McClelland construyó un test de 40 preguntas, cada una consistente en la descripción de una situación de vida cotidiana; frente a cada una de las situaciones la persona siempre tiene tres opciones; el encuestado debe responder en qué grado se siente atraído por cada opción. Las situaciones que se plantean son al estilo de la siguiente: En mi actividad principal me gusta rodearme de: a) amigos, b) personas que sepan el trabajo, c) personas influyentes. El test arroja información referente a tres necesidades que el autor considera innatas en la persona: necesidad de logro, necesidad de pertenecer a algún grupo y necesidad de poder. El test se encuentra en TEA Ediciones, cuya dirección es <http://www.teaediciones.com/>
- 6) David Kolb, profesor de Harvard. Kolb es promotor de la teoría del aprendizaje experiencial y creador de un test para identificar cuál de los siguientes cuatros estilos predominan en la persona: divergente, convergente, asimilador, acomodador. El test presenta 12 situaciones frente a cada una de las cuales la persona debe decir qué tanto prefiere cada estilo para afrontar cada situación. El test se encuentra en
- 7) Gilbert Brenson Lazan. Es doctor en psicología social, autor de más de 25 libros, creador de varios test, entre otros uno sobre “percepción y sinergia interpersonal”, de 128 situaciones reales. El encuestado simplemente responde sí o no frente a preguntas al estilo de la siguiente: El test s arroja información acerca de: directividad, responsabilidad, colaboración, sensibilidad, humildad, inconformidad, asertividad, superación. El test se puede adquirir a través de la siguiente dirección http://amauta-international.com/Amauta_International,_LLC/index.html
- 8) Gambrill y Richey son autores de un test para evaluar el grado de asertividad. El encuestado debe responder 40 preguntas que se refieren a situaciones cotidianas. El análisis del tes permite saber dos cosas: la frecuencia con que el sujeto practica las conductas asertivas, b) el grado de malestar que le produce la práctica de la asertividad. El test se encuentra en http://psicopsi.com/foro_psicologia/index.php/topic,592.0.html

A partir de los modelos de test elegidos se extrae una lista de características de un buen test.

- 1) Claridad y precisión en las preguntas; en lugar de la palabra preguntas, también se utiliza la palabras ítems o la palabra reactivos.
- 2) Fiabilidad. Según Morgan (1974, página 388), un test es fiable cuando podemos medir con él la misma cosa varias veces obteniendo la misma respuesta.
- 3) Validez. Según Garrett (1.971, página 391) un test es válido si sus preguntas miden aquel factor para el cual se construyeron. La cantidad de preguntas de un test influye en la validez del mismo pero de manera relativa; cuando las preguntas de un test son definiciones de categorías de

amplia cobertura, se requieren pocas preguntas; así es como encontramos test válidos de pocas preguntas como el de estilos de aprendizaje de David Kolb, con solo 30 preguntas; los test con demasiadas preguntas pueden afectar la validez de los resultados, porque los encuestados tienden a responder a la ligera.

- 4) Un aspecto importante de la validez es la contemporaneidad del lenguaje utilizado; si es contemporáneo, la persona da respuestas válidas; si el lenguaje de las preguntas es obsoleto, resulta incomprensible y, por lo mismo, las respuestas no serán confiables.

Con base en los anteriores pasos, elaborar un listado de preguntas para el test

Se construyó un test de *personalidad conectiva*, de 51 preguntas agrupadas en las siguientes categorías: actitud proactiva, actitud de expectativa positiva, actitud resiliente, madurez emocional, pensamiento conjuntivo. El test se construyó con el propósito que sirva para diferenciar cuáles personas poseen mayores rasgos de personalidad aptos para una convivencia en el ciberespacio caracterizada por: conectar, unir, empalmar, adherir, ensamblar, acoplar. Se construyó un test de *dominancias cerebrales*, de 52 preguntas, 16 de las cuales se referían a situaciones de la vida cotidiana y 38 son en forma de definición de tipos de pensamiento. Las primeras 16 preguntas se refieren a situaciones de la vida cotidiana frente a las cuales el estudiante debía responder cuál estilo de pensamiento prefería él aplicar para procesar cada situación. Las preguntas sobre situaciones de vida cotidiana son al estilo de la siguiente: “Vocación Laboral. Utilizando una tabla de calificación de 1 a 4, establezca el orden de preferencia que usted tiene por la clase de actividad laboral, siendo 4 la clase de trabajo más preferida por usted y 1 la menos preferida. Antes de asignar la calificación, lea las cuatro opciones. 1) Técnica. Oficios técnicos. 2) Arte. Oficios artísticos. 3) Administración. Oficios de control de actividades y de personas. 4) Comunicación. Oficios intensos en relaciones interpersonales. Las 38 preguntas en forma de definición son al estilo de la siguiente: Un modelo de dichas preguntas es el siguiente: “Divergencia. (Pensamiento divergente). Habilidad para observar situaciones concretas desde diversos puntos de vista, para participar en lluvia de ideas y para imaginar diversas cosas sobre lo mismo”. Cada una de las otras 38 preguntas contiene una estructura compuesta por 3 elementos: 1) sustantivo referente a modos de pensar, 2) nombre del modo de pensar, 3) descripción del modo de pensar.

Aplicación de los test.

Datos sobre la población encuestada para el test de personalidad. Se encuestaron 91 personas, 46 hombres y 35 mujeres, cuyas edades oscilan entre

16 y 49 años, estando ubicados 44 personas entre 17 y 18 años. Todos los encuestados son estudiantes de la universidad de Antioquia, situada en la ciudad de Medellín, Colombia. Estas personas pertenecen a una población de 550 estudiantes del programa denominado “educación flexible y a distancia”, diseñado por la Institución como una “etapa de espera del cupo”; a medida que se va dando la deserción dentro de la universidad, los estudiantes de la etapa de espera van ocupando los cupos que dejan los desertores. *Datos de la población encuestada para el test de dominancias.* Se encuestaron 93 personas de la Universidad de Antioquia, pertenecientes a la misma área llamada “educación flexible y a distancia” que fue descrita anteriormente. Las edades oscilan entre 15 y 46 años, estando situadas 71 personas entre los 16 y los 19 años de edad.

Análisis estadístico de las encuestas aplicadas.

Análisis del test de personalidad conectiva. Tratándose de un test diferenciador, se consideró necesario hacer un estudio para descubrir el grado de atracción que cada pregunta representa para la población encuestada, teniendo en cuenta el siguiente criterio destacado por Juan Antonio Martín (2003) en su libro “Cuestionario Analítico Psicográfico de Personalidad de Amurrio: “una pregunta que resulte atractivamente atraída o suscite el rechazo o la indiferencia no es aconsejable incluirla en una investigación, porque, o es un hábito de conducta que todos lo poseen o sólo es patrimonio de unos pocos, y en ambos casos no se encuentran indicios de discriminación de los individuos”. Se estableció el siguiente criterio para rechazar preguntas: son rechazables aquellas preguntas que tengan un índice de atracción superior a 80% o inferior a 20%. Luego de haber hecho el análisis estadístico se descubre que no sirven para la discriminación las preguntas 8, 33, 36, 48, 49. Pero el porcentaje de alta atracción respecto de las anteriores preguntas es muy útil como indicador de una colectividad (550 sujetos) que se caracterizan por: persistencia en la visión de futuro, conexión social emocional, respaldo a la emotividad, colaboratividad intelectual y/o educativa y sinergia conceptual. Esta caracterización colectiva que se deduce del análisis de los encuestados coincide con la percepción que hay en Colombia respecto de los ciudadanos del departamento de Antioquia, región donde están ubicados los encuestados.

Análisis estadístico del test de dominancias cerebrales. Al elaborar el análisis estadístico de las encuestas obtenidas, las primeras 16 preguntas, elaboradas en forma de situaciones de vida, obtuvieron un puntaje de validez insuficiente, razón por la cual esas preguntas se eliminaron. Del grupo de 38 preguntas se eliminaron 14 por la misma razón. En conclusión, el test de dominancias cerebrales que proponemos quedó integrado por 24 preguntas. El índice de homogeneidad obtenido para este es 0.5358 que, por ser positivo, es fundamento para considerar

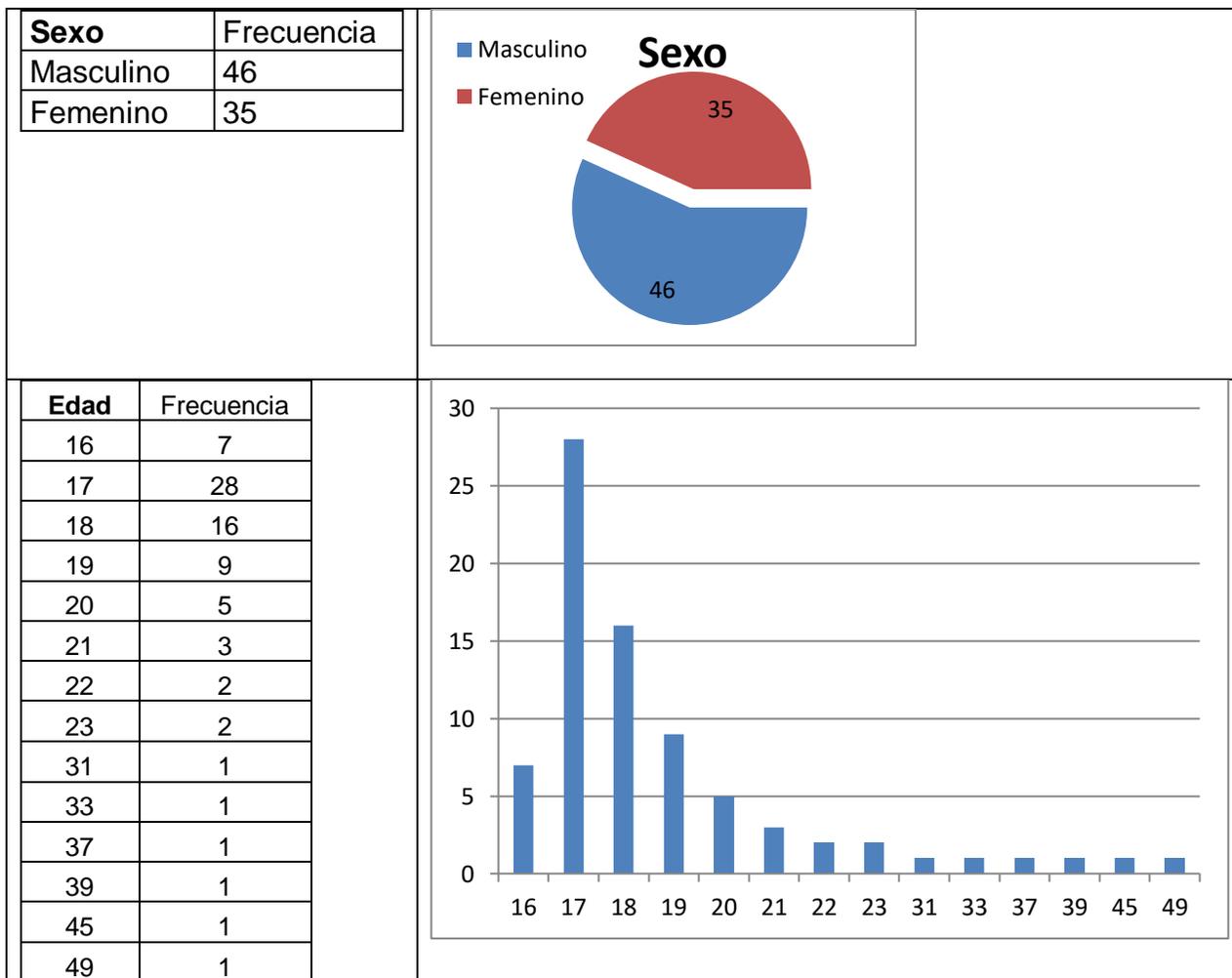
válido el test; el índice de este test se puede mejorar mediante el aumento del número de preguntas, tal como lo afirma Garrett (1971, página 394), pero esto queda como un reto para futuras investigaciones.

Conclusiones. *Conclusiones sobre el test de personalidad conectiva.* Luego de haber practicado el análisis estadístico del factor homogeneidad al test de personalidad conectiva, este índice resultó en 0.92, lo cual quiere decir que el conjunto de las 52 preguntas del test mide correctamente lo que estamos queriendo medir, es decir, la personalidad conectiva. Por lo anterior, se considera que el profesor inmigrante al entorno virtual obtiene una visión objetiva y concreta de su personalidad si diligencia este test. Si los puntajes obtenidos están por debajo de 6, el encuestado necesita hacer un proyecto personal de vida para mejorar en los indicadores que tengan esos bajos puntajes; b) si los puntajes son equivalentes a 8 puede esperar buenos resultados en su vida de ciberestudiante, si los resultados son equivalentes a 10, puede esperar resultados excelentes en el entorno virtual. En cuanto a la validez del contenido de este test es satisfactorio resaltar que el número de 52 preguntas fue suficiente para obtener resultados válidos. Se considera conveniente comparar este número de preguntas con los otros test que se utilizaron para construir la estructura de personalidad conectiva. Howard Gardner 35 preguntas, Kolb 12, Thomas 30, Juan Antonio 348, Gilbert 128, Gambrill 40, Chip 39. *Conclusiones referentes al test de dominancias cerebrales.* En 46 encuestados domina el cortical izquierdo, asiento del pensamiento experto; en 32 estudiantes domina el límbico derecho, asiento del pensamiento comunicador; en 20 estudiantes domina el cortical derecho, asiento del pensamiento estratega; en 17 estudiantes domina el límbico izquierdo, asiento del pensamiento organizador. Distribución de la población en los 2 hemisferios cerebrales: si combinamos los resultados para saber cómo se distribuye la población de encuestados para el hemisferio derecho y para el hemisferio izquierdo tenemos los siguientes resultados: 1) en 63 encuestados predomina el hemisferio izquierdo; 2) en 52 encuestados predomina el hemisferio derecho. Distribución de la población en las funciones racional y emocional: en 66 encuestados predomina la racionalidad; en 49 encuestados predomina la emocionalidad.

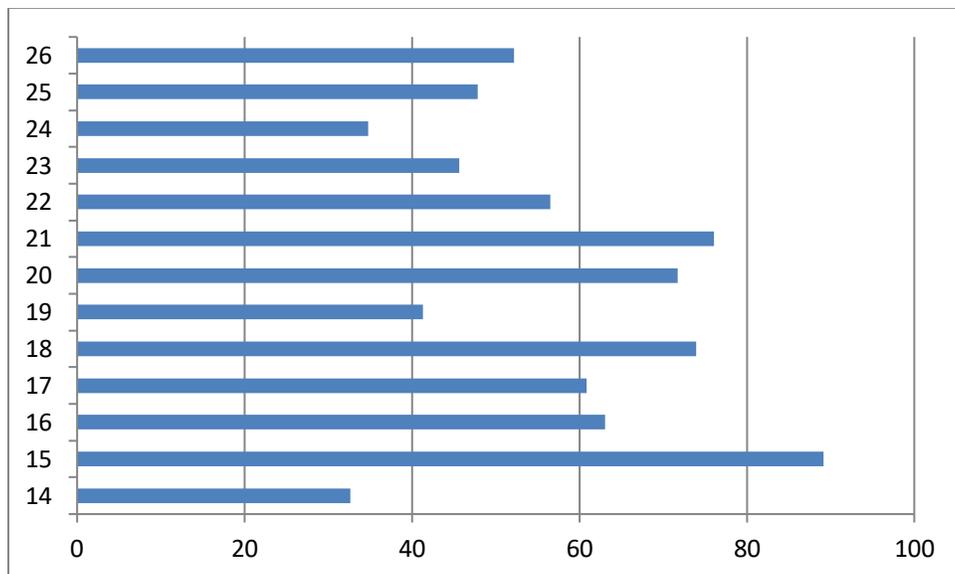
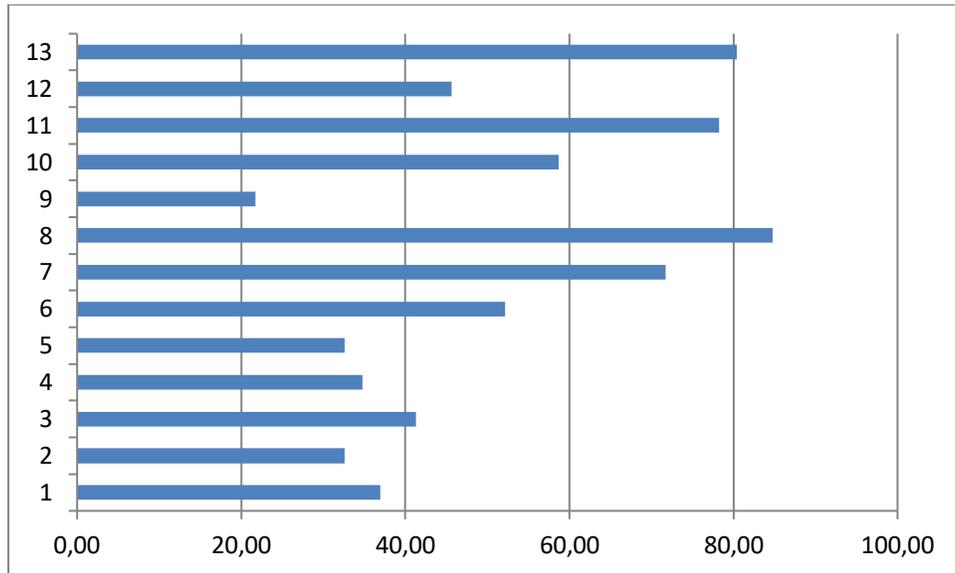
Informe estadístico de los test. (Elaborado por el Señor Carlos Velásquez, monitor de estadística en la universidad EAFIT, de Medellín; Carlos ha terminado sus estudios de Ingeniería Matemática; ha sido campeón de matemáticas en un concurso dirigido por la Secretaría de Educación de la Alcaldía de Medellín)

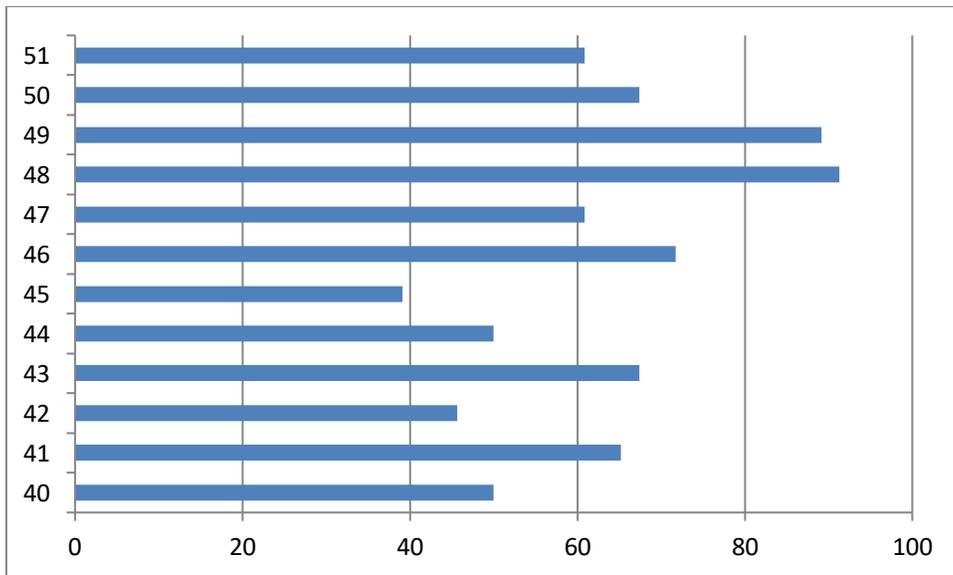
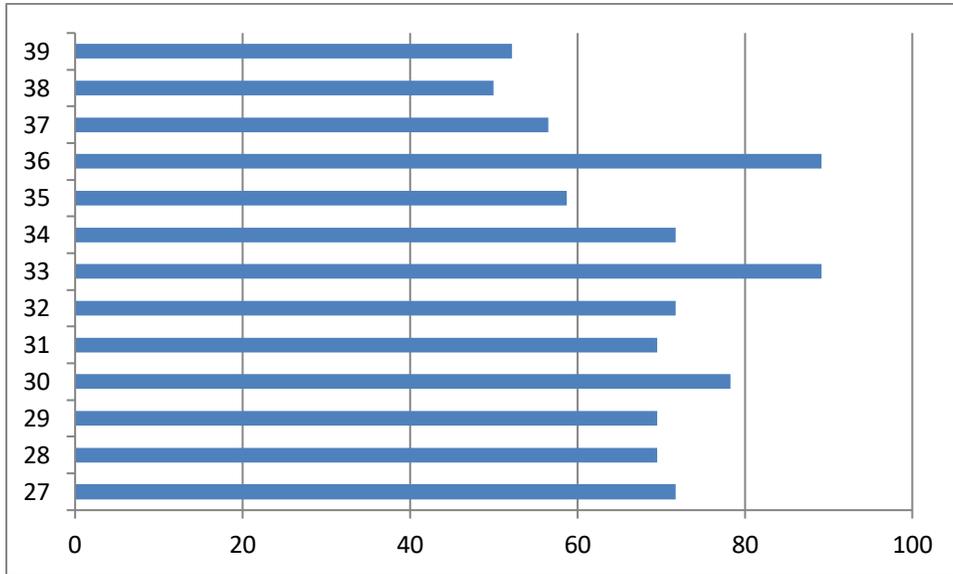
CUESTIONARIO PARA EL ANÁLISIS DE LA PERSONALIDAD CONECTIVA

Ficha Técnica. El test se aplicó a mujeres y hombres universitarios de diversas edades, tal como se describe a continuación.



Índices de atracción en personalidad conectiva.

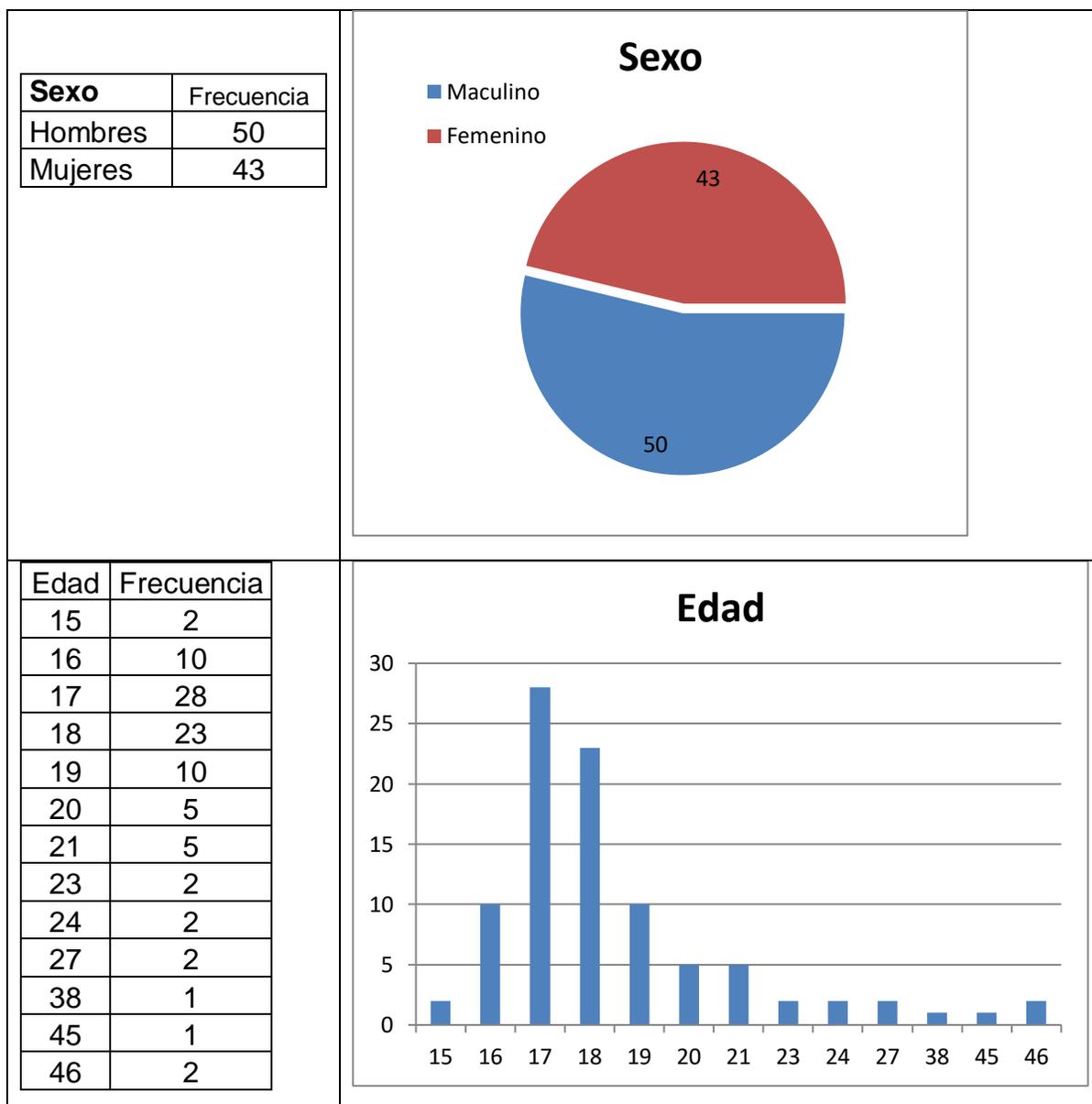




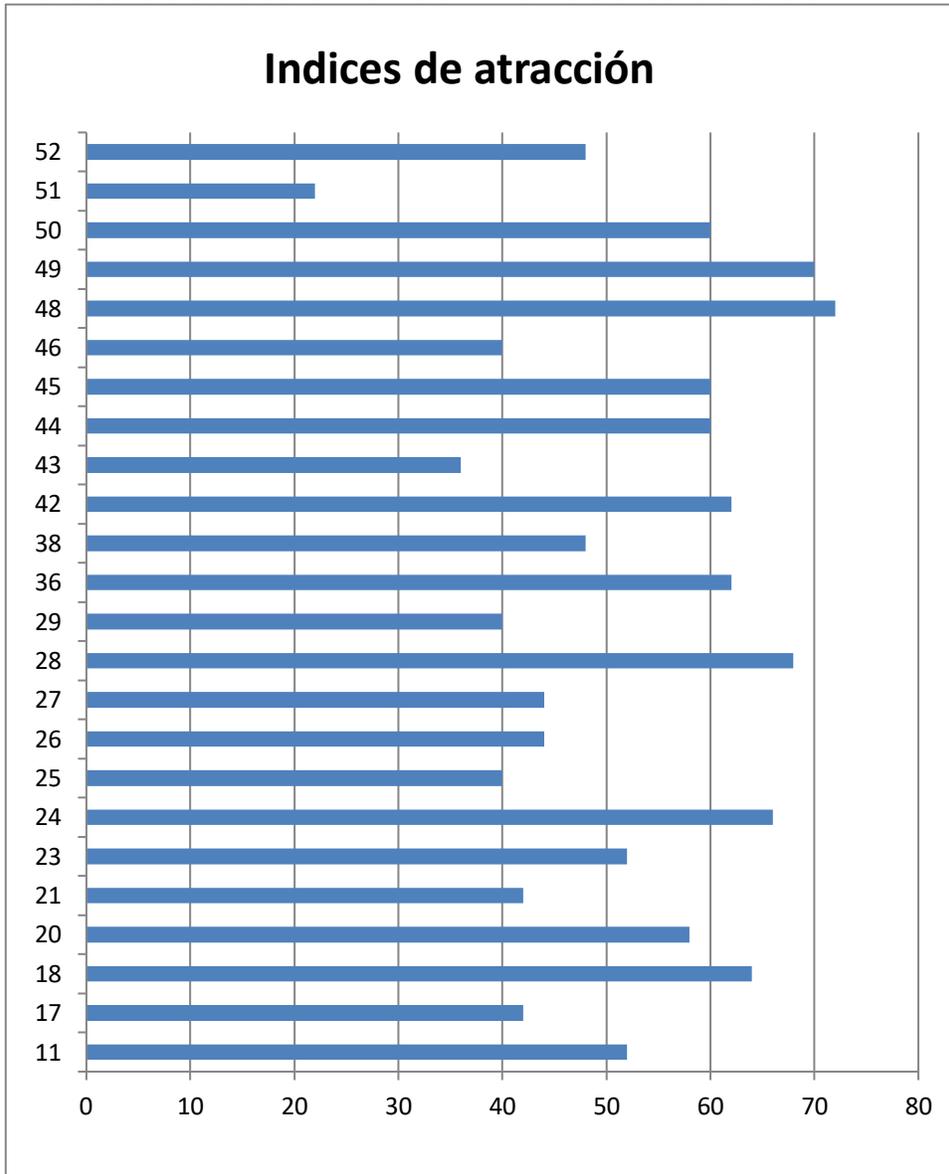
Índices de Homogeneidad. Para hallar el índice de homogeneidad se usó el método de división por la mitad y se implementaron dos formas de división, la primera de ellas consistente en dividir las preguntas en pares e impares; la segunda forma consistió dividir cada uno de los bloques y evaluar la homogeneidad en cada uno de ellos para finalmente sacar un promedio de la homogeneidad de todos; estos resultados se muestran a continuación y es claro que la homogeneidad es mucho mayor con el primer método. Correlación = 0.85718309; índice de homogeneidad o validez = 0.92310025

CUESTIONARIO PARA IDENTIFICAR LAS DOMINANCIAS CEREBRALES

Ficha Técnica. El test se aplicó a hombres y mujeres universitarias de diversas edades, a continuación se presenta el resumen de esta información.



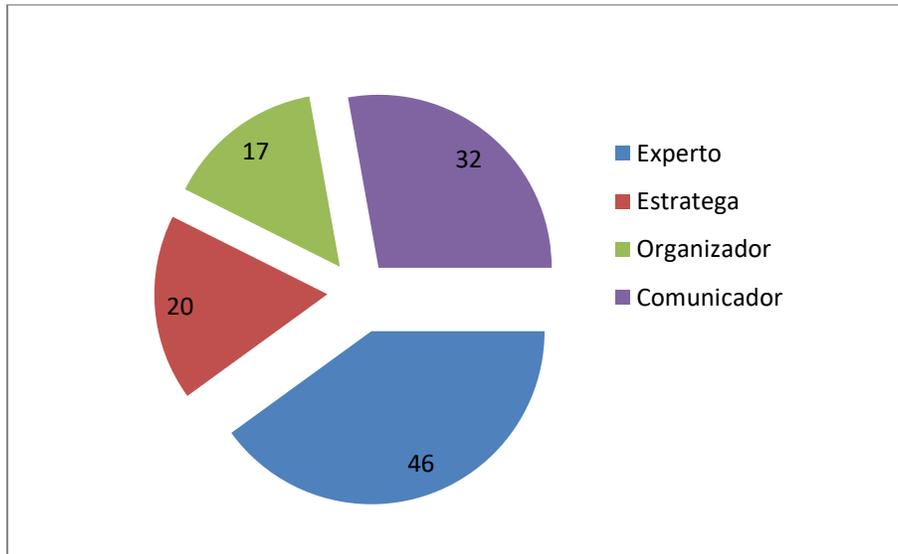
Índices de atracción en dominancias cerebrales:



Índices de Homogeneidad. Para hallar el índice de homogeneidad se usó el método de división por la mitad y se implementó una metodología consistente en tomar como primera mitad a las primeras 12 preguntas y como segunda mitad a las segundas 12; el cuestionario presenta 4 bloques por lo que se calculan entonces 4 índices que luego se juntan en uno solo mediante su promedio, que es el siguiente 0.535822762.

Porcentajes de influencia. La siguiente gráfica explica el número de personas que obtuvieron su máximo puntaje en cada uno de los sectores cerebrales. Como se puede apreciar el primer bloque de preguntas fue el de prevalencia. En 46 encuestados domina el cortical izquierdo, asiento del pensamiento experto; en 32 estudiantes domina el límbico derecho, asiento del pensamiento comunicador; en

20 estudiantes domina el cortical derecho, asiento del pensamiento estratega; en 17 estudiantes domina el límbico izquierdo, asiento del pensamiento organizador.



Significancia estadística y porcentaje de error para ambos test. Al aplicar un test a determinado número de personas y hacer inferencia de un grupo más grande de éstas suponiendo que la muestra representa a esta población, se pueden cometer dos tipos de errores, el primero de ellos hace referencia a hacer una afirmación falsa, y el segundo de ellos consistente en hacer una negación de lo que es verdadero en esa población. Por ejemplo, el que se diga que el 40% de los individuos de la población objetivo caen en la categoría de expertos y esto no sea realidad sería un error tipo 1, mientras que negar que la mayoría de los encuestados tengan habilidades de expresión o comunicación y en realidad estos si las tengan sería un error tipo 2. Como es obvio, ambos errores son indeseables, pero lo es en mayor medida el primero de ellos. En general, al establecer el tamaño de muestra se tienen en cuenta ambos, sin embargo dado que el segundo no es tan grave, la determinación del tamaño de muestra se hace solo teniendo en cuenta el primero lo cual se logra mediante el siguiente modelo matemático que se adopta para estudios en los que interesan inferencias de proporciones.

$$n_0 = \frac{p(1-p)z_{\alpha/2}^2}{\epsilon^2}$$

$$n = \frac{n_0}{1 + \frac{n_0}{N}}$$

Donde α corresponde al nivel de significancia o probabilidad de cometer el error tipo 1 que en este caso se toma del 5%; ϵ representa la tolerancia o margen de error aceptado que en general se fija en 10%; p representa una proporción que de ser desconocida se asume igual a 0.5; N es el tamaño total de la población; n_0 es un

primer estimativo del tamaño de la muestra y finalmente n representa el tamaño de la muestra que debe considerarse para alcanzar los niveles de significancia deseados, en general al tener un nivel de significancia moderado se garantiza una probabilidad de error tipo 2 también moderada.

Al aplicar el anterior modelo con estos parámetros se obtiene un n_0 de 97 lo que conlleva a un n de 81 personas para ambos test, ya que la población objetivo de ambos es la misma.

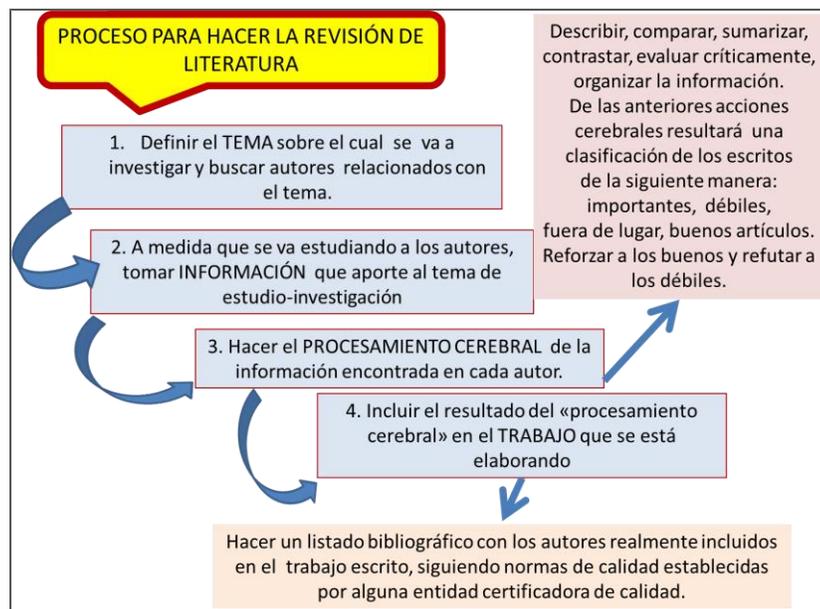
Teniendo en cuenta lo anterior, se aplicó el test para el análisis de la personalidad conectiva a 81 universitarios con lo cual se logró el nivel de significancia requerido y se garantiza la tolerancia del 10%, sin embargo para el test de dominancias cerebrales se contó con una cantidad mayor de personas y finalmente se entrevistó a 93 estudiantes con lo cual el nivel de significancia para este caso es del 4% lo cual supera el nivel de significancia requerido.

RESUMEN. En este documento se entrega el listado de 62 obras que contienen información sobre autoaprendizaje virtual, inteligencias múltiples, psicología de la personalidad, alfabetización, e-learning, educación a distancia.

PALABRAS CLAVE. Método de revisión de literatura.

INTRODUCCIÓN.

Este listado es fruto de un proceso de investigación que se hizo para construir una cartilla titulada “Diplomado autodirigido sobre e-learning: una propuesta desde el



pensamiento intencional para apoyar el proyecto Educación Para Todos, de la UNESCO”. En este cuadro queda consignado otro proceso de aprendizaje logrado en la elaboración de esta cartilla.

BIBLIOGRAFÍA.

- 1) Adams, Georgia Sachs (1970): “Medición y Evaluación en Educación, Psicología y Guidance” Editorial Herder, Barcelona, (páginas 137 a 190 para validez; páginas 95 a 135 para fiabilidad).
- 2) Albrecht, Karl: (2008): Inteligencia práctica”, Editorial Vergara, Barcelona (Pag. 61 -116).
- 3) Ariel Vercelli y Hernán Thomas (2008) Repensando los bienes comunes

- <http://www.bienescomunes.org/archivo/rlbc-1-0.pdf>
- 4) Benziger Katherine, (2000): “Dé lo mejor de sí” (Pág. 11 a 21). Disponible en <http://books.google.com/books?id=Wy7SGlkyV3cC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false> .
 - 5) Benziger, Katherine: (2006) “Pensamiento especializado en el modelo Benziger”, <http://dominanciacerbral.blogspot.com/2006/11/aplicacin-del-test-benziger-de.html>
 - 6) Berna (1993) http://www.wipo.int/treaties/es/ip/berne/trtdocs_wo001.htmlⁱ.
 - 7) Boeree, George (1998) “Teorías de la personalidad” , disponible en <http://www.psicologia-online.com/ebooks/personalidad/rogers.htm>
 - 8) Cascio, Francisco (2009): “Vigotsky”; <http://www.monografias.com/trabajos14/vigotsky/vigotsky.shtml>
 - 9) CIDE, #166 de la colección de investigación: CIDE = Centro de Investigación y Documentación, del Ministerio de Educación de España. Disponible en http://books.google.com.co/books?id=hKkwPapZVKAC&pg=PA170&dq=inteligencia+naturalista&hl=es&ei=ZYiATfCyJo63twfnnoXNCA&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=3&ved=0CDAQ6AEwAq#v=onepage&q=inteligencia%20naturalista&f=fals
 - 10) Classen, John (2009): “Literature Reviews: An Overview for Graduate Students”. Video disponible en http://www.youtube.com/watch?v=t2d7y_r65HU&p=2824DAA8C369B25A
 - 11) Coll, Cesar: (2010): “Procesos de docencia-aprendizaje on-line”, Documento de UOC (Pag. 14 – 19). Disponible en <http://etic-grupo9.wikispaces.com/file/view/PROCESO+FORMATIVOS+DE+ENSE%C3%91ANZA+APRENDIZAJE+ONLINE.pdf>
 - 12) Covey, Stephen (1993): “Los 7 hábitos de la gente eficaz”, Ed. Barcelona (Pag. 75–108)
 - 13) Dakar (2.000): http://www.unesco.org/education/efa/ed_for_all/Marco_accion_Dakar.doc
 - 14) De Bono Edward (1986): «Seis Sombreros para Pensar,», Ediciones Juan Granica, Barcelona, (Pag. 141-149) ,disponible en <http://ciam.ucol.mx/directorios/5443/Todos/Edward%20de%20Bono%20-%206%20sombros%20para%20pensar.pdf>
 - 15) De Bono, Edward (1996): “Aprender a Pensar”, Plaza y Janes, Barcelona (Pag. 5-24).
 - 16) Diario Oficial de la Unión Europea, 2010): “Carta de los Derechos Humanos” <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:C:2010:083:0389:0403:ES:PDF>
 - 17) Dolors, Dreig (2009) <http://www.dreig.eu/caparazon/sobre-mi-2/>
 - 18) Dongo, Adrian (2008) “La teoría de aprendizaje de Jean Piaget”, http://sisbib.unmsm.edu.pe/bvrevistas/investigacion_psicologia/v11_n1/pdf/a11.pdf
 - 19) Downes, Stephen (2007): “An Introduction to Connective Knowledge” <http://www.downes.ca/cgi-bin/page.cgi?post=33034>
 - 20) Duffé Montalván, Aura Luz (2003) Revista Didáctica (Lengua y literatura)

- <http://revistas.ucm.es/edu/11300531/articulos/DIDA0303110023A.PDF> (Pag. 23-35)
- 21) Dyer, Wyne (1986): "El cielo es el Límite": Editorial Grijalbo, Barcelona (Pag. 121).
- 22) Frankl, Víctor (1991): "La voluntad de sentido", Ed. Herder, Barcelona, (Pág. 193-196).
- 23) Frankl, Víctor (1992): "Teoría y terapia de la neurosis", Ed. Herder, Barcelona, (Pág. 219-250).
- 24) Frankl, Viktor (1991), "El hombre en busca de sentido", Ed. Herder, duodécima edición, Barcelona, texto disponible en <http://www.gratisweb.com/aphileon/El%20hombre%20en%20busca%20del%20sentido.pdf>
- 25) Fromm, Erich (1994) : "Ética y psicoanálisis", Ed. Fondo de Cultura económica, Bogotá (Pág. 97 – 130)
- 26) Gardner, Howard (2001): "Estructura de la Mente", Fondo de Cultura Económica Ltda. Santafé de Bogotá, (Págs. 68-213) , disponible en <http://experiment.iitalia.com/librarysplit2/Gardner,.Howard.-.Estructuras.de.la.mente.pdf>
- 27) Garrett, Henry E. (1971): "Estadística en psicología y educación", Editorial Paidós, Buenos Aires (páginas 212 a 237 sobre la significación de medidas estadísticas; páginas 373 a 403 sobre confiabilidad y validez).
- 28) Gelb, Michael (1999): "La inteligencia genial", Ed. Norma, (Pág. 8 – 13).
- 29) Grigioni, Rosana (2004) "Hacia un aprendizaje autónomo, qué es y cómo lograrlo" disponible en <http://es.scribd.com/doc/23399638/Hacia-un-Aprendizaje-autonomo>.
- 30) Herman, Ned (1996) <http://www.youtube.com/watch?v=6JjAef6MsiE&feature=related>.
http://www.merodio.com.mx/material/Herrmann_Brain_Dominance_Instrument.pdf
- 31) Herman, Ned (1996) <http://www.youtube.com/watch?v=6JjAef6MsiE&feature=related>.
http://www.merodio.com.mx/material/Herrmann_Brain_Dominance_Instrument.pdf <http://revistas.ucm.es/edu/11300531/articulos/DIDA0303110023A.PDF> (Página 7 - 9)
- 32) Informe de seguimiento a EPT (2011), UNESCO **ver** el informe de seguimiento 2011 del analfabetismo y de PEC (=Educación Para Todos) <http://unesdoc.unesco.org/images/0019/001911/191186s.pdf>
- 33) Informe de seguimiento de UNESCO (2010), disponible en <http://www.oei.es/noticias/spip.php?article6315>
- 34) Karkhuff, Robert (1991): "La relación de ayuda"; http://www.fundacionrais.org/Elemento.aspx?id_elemento=731)
- 35) Khan, Badrul (2004) "The People–Process–Product Continuum in E-Learning", disponible en <http://asianvu.com/bookstoread/etp/elearning-p3model.pdf>
- 36) King, Serge (1994): Imagineering for Health. Quest Books, USA, (. Pag 1 - 14), Capítulo 1: The World Is What You Think It Is Traducción: Maria Clara Gil Vasquez

- 37) Kolb, David (1984) *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (Pag. 4 – 9), disponible en <http://academic.regis.edu/ed205/Kolb.pdf>
- 38) Kooper, Robert y Ayman Sawaf (1999): “La inteligencia emocional aplicada al liderazgo y a las organizaciones”, Robert K. Cooper, Ph.D. y Editorial Norma, Santafé de Bogotá (página 19 a 31).
- 39) Lahaye, Tim, (1984): “Manual del Temperamento”, Editorial Unilit, Miami (Págs. 305-311).
- 40) Lewin, Kurt: (1951): “La teoría del campo y el aprendizaje”, disponible en http://www.infoamerica.org/documentos_pdf/lewin01.pdf
- 41) Litauer, Florence (1993), “Atrévete a Soñar”, Editorial Unilit, Miami (Pág. 98 - 144).
- 42) Maclean, Paul (1990) “The triune brain in evolution: role in paleocerebral functions” (Pag. 8 – 15). Disponible en http://books.google.com.co/books?id=4PmLFmNdHL0C&printsec=frontcover&dq=The+triune+brain+in+evolution:+role+in+paleocerebral+functions%E2%80%99D&source=bl&ots=y7f7DI-V37&sig=lfUm4a9K_m1p_2bOCfgNYgILX5M&hl=es-419&ei=DzODTeGGBMex0QHhHJ3fCA&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=5&ved=0CDsQ6AEwBA#v=onepage&q&f=false
- 43) Manrique, Villavicencio, Lileya: (2.004) “El aprendizaje autónomo en la educación a distancia”, ponencia en el primer congreso virtual latinoamericano de educación a distancia; disponible en http://www.ateneonline.net/datos/55_03_Manrique_Lileya.pdf
- 44) Mao, Isaac (2.008) “Sharismo: A Mind Revolution”, disponible en <http://es.scribd.com/doc/36964154/Sharismo>.
- 45) Maritain, Jacques (1960): “Introducción a la filosofía”, Ed. Club de Lectores, Buenos aires (Pag. 229-236).
- 46) Martín, Juan Antonio (2003): *Cuestionario Analítico Pictográfico de Personalidad de Amurrio*, Editorial COSPA, Madrid (página 83 sobre índice de atracción; páginas 115 a 116 para índice de validez).
- 47) Michael, Simonson: (2009) “Teoría, investigación y educación a distancia” P06/M1101/ Documento de la UOC; describe con detalle las teorías de educación a distancia y añade una bibliografía actual y selecta.
- 48) Morgan, Clifford T. (1.974): “Introducción a la Psicología”, Editorial Aguilar, Madrid, (páginas 388 a 393 para características de los buenos test psicológicos).
- 49) Novak y Gowin (1988): “Aprender a Aprender”, Ed. Martínez Roca, Barcelona (pág. 19 -32).
- 50) Ornelas Ley, Anahí y Maricela López Ornelas (2007). Consultar en la página siguiente: <http://www.mexicanadecomunicacion.com.mx/calidad.htm>
- 51) Ostrom, Elinor (2007) <http://net.educause.edu/ir/library/pdf/EQM07412.pdf> . (página 68).
- 52) Parás, Pedro (2009) “Imágenes y explicaciones sobre los sectores cerebrales”; <http://dominanciacerbral.blogspot.com/search/label/cerebro> “Tecnología de talentos y dominancia cerebral”.

- <http://dominanciacerbral.blogspot.com/search/label/Cerebro%20Total>
- 53) Parra, Jorge e Isaac Dyner Rezonzew (2008): Cooperación, expectativa y racionamiento en dilemas sociales de recurso de gran escala.
http://dinamicasistemas.otalca.cl/6_Publicaciones/Revista/Vol4Num2/Parra_Dyner_2008_2.pdf (Pag. 68-71).
- 54) Periot, Maurice (1944): "Temperamento y Personalidad", Editorial Esculapio México D.F. (Pg. 315-324).
- 55) Periot, Maurice (1944): "Temperamento y Personalidad", Editorial Esculapio México D.F. (Pg. 315-324).
- 56) Pertuz y otros (2010): "Escenarios formativos y docencia basados en TICs, ver nodo #5 del mapa conceptual que se encuentra en la siguiente dirección
<http://www.mindmeister.com/es/51327902/escenarios-formativos-y-docencia-basados-en-tic>.
- 57) Peter, Williams, Lynne Schrum, Albert Sangrá y Lourdes Guardia: Modelos de diseño instruccional, (Pág. 18-21).
- 58) Piscitelli, Alejandro (2007) "Nativos Digitales", Ed. Aula XXI
<http://dgescorrientes.net/web-2/NativosDigitales.pdf>
- 59) Robbins, Anthony (1993) "Poder sin límites", Editorial Grijalbo, Bogotá, (pág. 115-206).
- 60) Rodríguez Palmera, Luz (2004) "Aprendizaje significativo",
<http://cmc.ihmc.us/papers/cmc2004-290.pdf>
- 61) Romero Martínez, Antonia: (2009) "Aprendizaje por descubrimiento"
http://www.google.com.co/search?sourceid=navclient&hl=es&ie=UTF-8&rlz=1T4SKPT_esCO422CO422&q=teor%c3%ada+de+jerome+bruner
- 62) Sangrá Morer, Albert (2009), "Modelos de diseño instruccional", Ed. UOC, Barcelona, (página 18 a 21)
- 63) Siemens, George: (2006) "Conociendo el conocimiento". Una versión española gratuita de este libro se encuentra en este lugar
<http://www.bubok.com/libros/171464/Conociendo-el-conocimiento>.
- 64) Simonson, Michael: (2009) "Del docente virtual al docente presencial"; documento UOC, Barcelona (página 12 a 25),
- 65) Sperry, Robert (1968): "El cerebro, sus lados izquierdo y derecho"
http://eugeniousbi.tripod.com/cap_003.html
- 66) Suplemento de la cultura (2011)
http://www.lanacion.com.ar/nota.asp?nota_id=214770
- 67) Tamayo y Tamayo, Mario: (1999): "Aprender a Investigar", documento del Instituto Colombiano para el Fomento de la educación superior, ICFES, Bogotá. (Pág. 42)
- 68) Taylor, Arlene, Ph.D., (2009) ¿Cómo aprende mejor el cerebro? (Páginas1-3)
<http://circle.adventist.org/files/jae/sp/jae2008sp272904.pdf> Revista de Educación adventista.
- 69) Toffler, Alvin (1981): "La tercera Ola", Ed. Plaza & Janes, Barcelona (Pág. 299).
- 70) Vanistendael, (1996), "Cómo Crecer Superando los Percances", Cuadernos de la Oficina Internacional Católica de La Infancia, Ginebra, (Pág. 8)
- 71) Vercelli, Ariel y Hernán Thomas (2009)
<http://www.mediafire.com/?xjc90f4frj1u3oo> (página 138).
- 72) Von, Franz (1979): "El Hombre y sus Símbolos", Editorial Aguilar, Medellín,

- (Pág. 58-229), disponible en <http://es.scribd.com/doc/6398115/Jung-Carl-Gustav-El-Hombre-y-Sus-simbolos-Escaneado-Completo-Par-Jcgp>.
- 73) Walton, Mary (1986) "Como administrar con el método Deming", Ed. Norma, Bogotá.
- 74) Wikipedia: Conectivismo, <http://es.wikipedia.org/wiki/Conectivismo>
- 75) Xalabarder, Raquel y otros (2009): "Aspectos legales del e-learning", documento de la UOC, Barcelona.