



ISSN 1988-7833
<https://doi.org/10.51896/CCS>

CONTRIBUCIONES A LAS CIENCIAS SOCIALES

latindex  IDEAS EconPapers DOAJ  Dialnet

PROPUESTA CURRICULAR MAESTRÍA EN ENTORNOS VIRTUALES

Dexi Azuaje

Ing. Administrador de sistemas.
Doctora en Ciencias de la Educación
Grupo de Creación Intelectual Tecnopedagogía (GCITP-UNELLEZ).
dazuajel@gmail.com

Enrique Murillo

Lic. en Educación mención Matemática
Doctorante Gerencia Avanzada
Grupo de Creación Intelectual Tecnopedagogía (GCITP-UNELLEZ).
ejm2988@gmail.com

Axel Etchart Vidal

Lic. en Administrador de Empresas.
Doctorante Gerencia Avanzada
Grupo de Creación Intelectual Tecnopedagogía (GCITP-UNELLEZ).
ax.etchart@gmail.com

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:

Dexi Azuaje, Enrique Murillo y Axel Etchart Vidal: "Propuesta curricular maestría en entornos virtuales", Revista Contribuciones a las Ciencias Sociales, (Vol 1, Nº 2 febrero 2021). En línea:

<https://www.eumed.net/es/revistas/contribuciones-ciencias-sociales/febrero-2021/maestria-entornos-virtuales>

Resumen

El presente artículo tiene como objetivo presentar los avances de la Propuesta Curricular Maestría en Entornos Virtuales para la Universidad Nacional Experimental de los Llanos Occidentales Ezequiel Zamora (UNELLEZ), desarrollada desde el encuentro, participación y colaboración de profesores expertos, con formación y trayectoria en entornos virtuales y educación mediada por las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), en modelos educativos nacionales (OPSU-ProFE-CAFDEmTICL, UNELLEZ-PFEVEA, UNA) e internacionales (FATLA, OEA, VirtualEduca), destacando la participación de profesores del Grupo de Creación Intelectual Tecnopedagogía de la UNELLEZ. La propuesta se desarrolla a través de un enfoque de diseño curricular basado en el pensamiento socio crítico, desde el encuentro de pares, conocimientos y saberes, orientado por lineamientos institucionales en materia de innovación curricular. Como método se usará la sistematización de experiencias, se busca profundizar el conocimiento de realidades y saberes a través de consultas a expertos y el uso de la técnica grupos de enfoque. Entre los hallazgos obtenidos parcialmente se tiene la definición del perfil de egreso y la construcción colectiva de la

malla que contiene la carga académica distribuida en el lapso total de estudios de la Maestría en Entorno Virtuales, derivándose de ésta, las líneas de investigación que recogen el universo investigativo que la constituye. Asimismo, el punto de convergencia de la propuesta actual, junto a otras propuestas curriculares de la UNELLEZ, radica en el II Congreso de Innovación Curricular, en el cual se enmarcan las mismas.

Palabras clave: Transdisciplinariedad, Trabajo Colaborativo, Maestría, Entornos Virtuales, Sistematización de Experiencias.

CURRICULUM PROPOSAL MASTER IN VIRTUAL ENVIRONMENTS

Abstract

This article aims to present the progress of the Curricular Proposal Master in Virtual Environments for the National Experimental University of the Western Plains Ezequiel Zamora (UNELLEZ), developed from the meeting, participation and collaboration of expert professors, with training and experience in environments virtual and education mediated by information and communication technologies (ICT), in national (OPSU-ProFE-CAFDEmTICL, UNELLEZ-PFEVEA, UNA) and international educational models (FATLA, OAS, VirtualEduca), highlighting the participation of teachers from UNELLEZ Technopedagogy Intellectual Creation Group. The proposal is developed through a curriculum design approach based on socio-critical thinking, from the meeting of peers, knowledge and knowledge, guided by institutional guidelines on curriculum innovation. As a method the systematization of experiences will be used, it seeks to deepen the knowledge of realities and knowledge through consultation with experts and the use of technical focus groups. Among the partially obtained findings is the definition of the graduation profile and the collective construction of the mesh that contains the academic load distributed in the total period of studies of the Master in Virtual Environment, deriving from it, the lines of research that collect the research universe that constitutes it. Likewise, the point of convergence of the current proposal, together with other curricular proposals of UNELLEZ, lies in the II Curricular Innovation Congress, in which they are framed

Key word:: Transdisciplinarity, Collaborative Work, Master, Virtual Environments, Systematization of Experiences.

INTRODUCCIÓN

La evolución de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en sus avances, ha dado paso a la denominada cuarta revolución industrial, también llamada transformación digital,

generando cambios en la sociedad en todas las disciplinas. Nicholas Negroponte, citado por (Zapata, s/f, párr.3) expresó que:

Cualquier tecnología unida a la ciencia produce un cambio en la forma de vivir y de entender la realidad. En los últimos años se ha producido un intenso y acelerado conocimiento del universo y además la tecnología ha permitido la transformación de este mundo y de los propios seres humanos.

La expresión TIC abarca el conjunto de productos y procedimientos que se utilizan para procesar, memorizar, almacenar y transmitir información de diversa naturaleza, comúnmente bajo la forma de datos. Su impulso se ha producido a raíz de la convergencia entre la informática y las telecomunicaciones dando lugar al término TIC (Azuaje, 2016).

Dentro de este contexto, de cambios originados por las TIC en todos los sectores de la sociedad y donde la educación no está exenta de esta realidad, se encuentra esta presentación, orientada a mostrar los avances de la Propuesta Curricular Maestría en Entornos Virtuales para la Universidad Nacional Experimental de los Llanos Occidentales Ezequiel Zamora (UNELLEZ); que es una manera de responder como integrantes de esta nueva sociedad del conocimiento, donde nuestra responsabilidad no sólo es entender esta transformación, sino generar los cambios, adaptarnos y a su vez implementar modelos y propuestas que permitan predecir, corregir y avanzar en cualquier entorno global.

La UNELLEZ pionera en la región de los llanos occidentales venezolanos, nacida a partir de la iniciativa de la sociedad civil regional que se consolidó a partir del decreto presidencial 1178 del 7 de octubre de 1975, a través del cual se creó, con sede en los estados Apure, Barinas, Cojedes y Portuguesa (UNELLEZ, 1978); con posibilidades de ensayar orientaciones y estructuras dirigidas a facilitar conocimientos, técnicas y prácticas para el desarrollo agrícola de la región.

En la actualidad, la UNELLEZ ha evolucionado en la ampliación de sus oportunidades de estudios y alcance geográfico. En el nuevo escenario sociopolítico venezolano, esta universidad ha retomado el sentido de pertinencia social que la concibió: inclusión social, investigación y extensión con pertinencia social, promoción del desarrollo endógeno y atención al ser humano en su entorno natural, brindando oportunidades de crecimiento a los habitantes de la región sin obligarlos a emigrar de su contexto cultural y familiar.

De la misma manera en la UNELLEZ se han generado diversos espacios para la socialización en la construcción de la Universidad que se necesita, lo cual ha servido para la articulación e integración de las diversas estructuras sociales, académicas y administrativas que forman parte de la comunidad universitaria y más allá de lograrse únicamente dentro de los alcances de las sedes de los distintos Vicerrectorados, Núcleos y Extensiones; se ha logrado la participación de los Municipios en los que actualmente se encuentra nuestra Universidad, destacando la necesidad de actualización curricular, la inclusión de las masas al Subsistema de Educación

Universitaria, la ampliación y adaptación de las ofertas académicas a cada región en particular, en función de su empoderamiento y territorialización a través del uso apropiado de las tecnologías de la información y la comunicación en el contexto educativo.

Sumado a esto, el impulso que desde la UNELLEZ se da en materia curricular, a través del diseño de nuevas carreras de pregrado y postgrado (estudios avanzados), que se desarrollan en nuestros días enmarcados en lineamientos estratégicos emanados desde la Dirección de Innovación Curricular, proyecta nuevos horizontes que apuntan al desarrollo territorial en el ámbito local, regional, nacional e internacional. Dentro este marco, se presenta la propuesta curricular Maestría en Entornos Virtuales, que da respuesta a necesidades de formación en cuarto nivel orientada a profesionales de diversos perfiles, instituciones de educación universitaria, empresas y otras organizaciones.

Tomando lo señalado por Páez, Roa, Molina y Lovera (s/f)

En una primera aproximación el currículo constituye el conjunto de intenciones epistemológicas, ontológicas, metodológicas, que contiene el concepto de hombre y mujer que se pretende formar para dar respuesta a un modelo de país, a las necesidades, problemas y expectativas de desarrollo humano, social, cultural, científico, tecnológico a nivel local, regional, estatal, nacional e internacional. (p.8)

De allí que la propuesta curricular Maestría en Entornos Virtuales para la UNELLEZ, es vista desde una visión transcompleja. Para Villegas y Schavino (2012) la educación desde una visión transcompleja “es asumida como una nueva cosmovisión de complementariedad, donde múltiples visiones se integran para construir propuestas pedagógicas, didácticas y curriculares que fortalezcan la posibilidad de desarrollar seres autónomos” (pág. 55).

En este orden de ideas, el gran desarrollo tecnológico que se ha producido en las últimas décadas, ha propiciado que surjan profesiones y trabajos nuevos, o se readaptarán las profesiones existentes. La dimensión social de las TIC se vislumbra atendiendo a la fuerza e influencia que tiene en los diferentes ámbitos y a las nuevas estructuras sociales que están emergiendo, produciéndose una interacción constante y bidireccional entre la tecnología y la sociedad.

Basándose, en la comunicación mediada por el computador surgen los términos de plataformas virtuales. Zapata (2003) define las plataformas virtuales como un conjunto de aplicaciones, tanto sincrónicas como asincrónicas, que facilitan la gestión y desarrollo de los cursos en un entorno virtual de aprendizaje.

Las plataformas virtuales surgen en la tecnología educativa hace pocos años en respuesta a las necesidades de educación a distancia, que encontró en las comunicaciones vía Internet un recurso que le dio un importante impulso, permitiendo superar las limitaciones de las comunicaciones tradicionales en cuestiones tales como velocidad, flexibilidad y costos. En un estudio realizado por la

Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (2002, citado por Azuaje, 2016) se mencionan algunas ventajas educativas que ofrecen estas tecnologías: independencia en tiempo y en espacio: aprender en cualquier sitio y momento, acceso a través de Internet a recursos y servicios educativos en permanente crecimiento, potencial para un aprendizaje basado en tareas utilizando software de búsquedas y recuperación o para el trabajo de investigación, formación bajo demanda, enseñanza y aprendizaje a distancia.

Además de estas ventajas, señala Azuaje (2016) que estas tecnologías también pueden ser incorporadas como apoyo a la modalidad presencial para mejorar el acceso a materiales de enseñanza, seguimiento y registro individual de los procesos educativos, autoevaluación y monitorización del rendimiento del alumno, comunicación interactiva entre los actores que participan en los procesos educativos, acceso interactivo a recursos didáctico, entre otros aspectos.

Por otro lado, la evolución y convergencia tecnológica en el marco de la globalización permite hablar de una nueva ergonomía que activa contextos como lo son la hipertextualidad, la interactividad y la conectividad en todos los ámbitos.

En definitiva, en la nueva era digital, los entornos educativos virtuales, facilitan la experiencia digital del aprendizaje, la colaboración social y la generación del conocimiento, así como la integración de sus usuarios a la sociedad del conocimiento. En la UNELLEZ, a partir del año 2009, con la aprobación del Reglamento de Estudios a Distancia, como política institucional se han venido usando estas tecnologías para dar soporte a la educación tanto presencial, como mixta (*b-learning*) y con una visión hacia la virtualidad plena. De allí la necesidad de crear esta Propuesta Curricular de la Maestría en Entornos Virtuales.

Ahora bien, en relación con el término Currículo, son innumerables las apreciaciones que existen relacionadas con el mismo. Enfocar la manera de diseñarlo, da una aproximación al proceso sinóptico para obtener un mapa sobre las diferentes maneras de entender a los diferentes especialistas y sus variados puntos de vista. Para Mendo (2009) el currículo es el espacio sociocultural teórico-práctico en que se ejerce los procesos de mediación pedagógica, la formación integral del educando dentro de una propuesta educativa determinada.

Diferentes autores entretienen ideas que nos llevan a formar juicio sobre el currículum y sus distintas concepciones. Díaz (1993) en su obra, "Aproximaciones metodológicas al diseño curricular hacia una propuesta integral", hace referencia a Popham y Baker quienes conciben al currículum y su diseño como una declaración estructurada de objetivos de aprendizaje, luego que consideran que el currículum debe perseguir el resultado final sobre lineamientos determinados. El mismo autor, refiere a Magar quien especifica que los resultados se traducen en comportamientos definidos operacionalmente. Así mismo, Cagné, también nombrado en la obra en cuestión, aboga por la conformación de un conjunto de unidades de contenido susceptibles de ser adquiridas bajo un conjunto singular de condiciones de aprendizaje, conformación hecha por especialistas quienes administran el aprendizaje en el material designado para ello. Finalmente, Díaz Barriga señala a

Johnson quien presenta un enfoque social y cultural donde sus actores son susceptibles al aprendizaje. (Díaz 1993)

En consecuencia, el currículo se le puede ver como un proyecto educativo integral, caracterizado por un proceso que relaciona sistemáticamente en función del desarrollo social, y en la educación de la personalidad del ciudadano que se aspira formar.

Así mismo, el diseño curricular, como proceso de elaboración de un currículo de estudio debe de estar fundamentado en determinados supuestos teóricos y metodológicos. De dicha aseveración emanan diferentes propuestas las cuales se agrupan de manera general en modelos de enfoque, tales como: Tradicional–Clásico, Crítico–Sociopolítico, Tecnológico Sistémico, Constructivista e Investigación.

En general todos se estructuran con los mismos elementos (objetivos y metas, contenidos, metodología y evaluación) pero se desarrollan según la realidad en estudio, realidad que tiene relación con lo social del entorno del egresado y del perfil del profesional que se desea obtener, marcados en gran medida a las épocas en que fueron propuestos y adaptados a las regiones geográficas donde se implementaron.

Los criterios señalados, quienes guían la dirección del diseño que se emprende para la formación en niveles avanzados, no cabe descontextualizarlos a la realidad social para la cual se pretende beneficiar. En este sentido,

La sociedad demanda una nueva concepción del proceso educativo, orientado por un modo de vida que centra su fuerza y su empuje hacia el desarrollo del equilibrio social, a través de una nueva moral colectiva, la producción social, la equidad territorial, y la conformación de un mundo multipolar; para la reconstrucción de la sociedad sobre nuestras propias raíces libertarias, desde una concepción neo-humanística, ambientalista e integracionista, impregnada de una energía popular y espiritual. (MPPE 2007, p. 39)

Entre tanto, la UNESCO (1998) plantea un nuevo modelo de universidad proactiva y de calidad que conduzca a escenarios prospectivos fundamentados en los principios de "calidad, equidad y pertinencia" ofreciendo una nueva visión de educación universitaria. En este contexto, la concepción educativa que ha de fundamentar el modelo curricular está basado en el concepto de Currículo Integral; es decir, formar al ser humano desde el punto de vista de su humanización, socialización y culturización. Por lo tanto, el currículo se debe concebir teniendo en cuenta el "aprender a ser", "aprender a convivir", "aprender a hacer" y "aprender a conocer.

Al respecto, la Comisión Nacional de Currículo (CNC) en la VIII reunión nacional (2012), la cual llevaba por nombre "Orientaciones para la transformación curricular universitaria del siglo XXI", concluía entre otras cosas:

El modelo pedagógico del sistema universitario se ha caracterizado por hacer hincapié en la transmisión de teorías y de conceptos, (...) El contexto al que se ha de responder la educación universitaria está cambiando y es necesario que también se modifique el modelo de formación, si se quiere dar respuesta a las necesidades de este contexto (p.27)

En este orden de ideas, la propuesta de Maestría en Entornos Virtuales se desarrolla a través de un enfoque de diseño curricular basado en el pensamiento socio crítico, desde el encuentro de pares, conocimientos y saberes, orientado por lineamientos institucionales en materia de innovación curricular

MATERIALES Y MÉTODOS

En nuestros días, en la República Bolivariana de Venezuela se vienen dando una serie de cambios en los distintos ámbitos del desarrollo nacional, en lo económico, social, político educativo y tecnológico, que van de la mano con las crecientes necesidades de los grupos sociales en los distintos niveles, esto como consecuencia de la constante evolución del pensamiento humano y el crecimiento de la población nacional.

El Estado Venezolano ha venido delineando políticas claras de inclusión social en la Educación Universitaria, enmarcadas en el Proyecto Nacional Simón Bolívar, que persigue el desarrollo de la Nación. Cabe señalar que dichas políticas se mantienen y profundizan en algunas de las líneas estratégicas contenidas en el Segundo Plan Socialista de la Nación "Programa de la Patria 2013 – 2019".

Por otro lado, la evolución de las tecnologías de la información y la comunicación ha impactado en los procesos de enseñanza y aprendizaje, potenciando a la educación a distancia, la cual ha transitado por varias generaciones, desde la educación por correspondencia hasta llegar en la actualidad a una educación mediada por estas tecnologías.

Es por ello que la inclusión de los docentes universitarios en el proceso de formación en las nuevas tecnologías educativas, constituye un factor fundamental para el logro de la verdadera transformación universitaria, por lo cual se considera un punto de importancia estratégica en el desarrollo de la presente propuesta de transformación, razón por la cual la misma se enmarca en nuestra realidad actual respecto a esta materia.

La propuesta de Maestría en Entornos Virtuales se desarrolla a través de un enfoque de diseño curricular basado en el pensamiento socio crítico, desde el encuentro de pares, conocimientos y saberes, orientado por lineamientos institucionales en materia de innovación curricular. Como método se usará la sistematización de experiencias, se busca profundizar el conocimiento de realidades y saberes a través de consultas a expertos y el uso de la técnica grupos de enfoque.

La sistematización de experiencias para Barrera (2010):

Consiste en la actividad indagatoria destinada a presentar de manera organizada, coherente y eficiente experiencias, situaciones o prácticas, susceptibles de constituirse en aportes científicos, a partir de la especificación de sus procesos, vivencias, desarrollo teórico y aportaciones, lo que amerita un trabajo de análisis y posterior abstracción (p. 17)

Por otro lado, para Acosta (2005):

El objetivo de un proceso de sistematización es facilitar que los actores de los procesos de desarrollo se involucren en procesos de aprendizaje y de generación de nuevos conocimientos o ideas de proyectos e iniciativas de políticas/estrategias a partir de las experiencias documentadas, datos e informaciones anteriormente dispersos. (p.8)

Sistematizar la experiencia de construcción de la propuesta curricular Maestría en Entornos Virtuales, adquiere sentido y pertinencia al enmarcarse dentro de los planes y proyectos de desarrollo nacional de nuestra República Bolivariana, el Primero y el Segundo Plan Socialista de la Nación, las líneas de acción definidas sobre las nuevas tecnologías en educación universitaria en el Programa de Fomento a la Educación (ProFE) promovido por el Ministerio del Poder Popular para la Educación Universitaria (MPPEU) en el año 2013, a través de la Oficina de Planificación del Sector Universitario (OPSU) y la Transformación Universitaria impulsada por la Dirección de Innovación Curricular de la UNELLEZ. Lo que le da un carácter de vigencia y gran importancia para el logro de los objetivos nacionales de desarrollo.

Para el diseño de la Propuesta de la Maestría en Entornos Virtuales, en una primera fase se realizó una investigación exploratoria haciendo uso de la técnica de la revisión documental, de propuestas curriculares de otras universidades: perfil, contenidos, líneas de investigación, entre otros elementos.

En una segunda fase, se realizaron reuniones presenciales y virtuales con expertos en el área, con formación y trayectoria en entornos virtuales y educación mediada por las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), en modelos educativos nacionales e internacionales, entre los que destacan:

1. El Curso Avanzado de Formación Docente mediada por las TICL, diseñado por la alianza entre el Ministerio del Poder Popular para la Educación Universitaria y la Oficina de Planificación del Sector Universitario (OPSU), denominado CAFDEmTICL.
2. El Programa de Formación en Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje de la UNELLEZ (PFEVEA), creado y facilitado como política institucional desde el año 2009.
3. Los Programas de Estudio tanto de Especialización como Maestría de la Universidad Nacional Abierta de Venezuela.
4. Los Programas de Formación de Virtual Educa en el Contexto Internacional

5. Los Programas de Expertos facilitados por la Fundación para la Actualización de América Latina (Planeta FATLA).
6. El Proyecto de Extensión “Escuela de Formación en Tecnología Educativa” del Grupo de Creación Intelectual Tecno-Pedagogía del Vicerrectorado de Planificación y Desarrollo Social, de la UNELLEZ.

Se deben señalar todos los profesionales, expertos en diferentes disciplinas que han sido creadores de ofertas formativas, formadores y que han colaborado en los diferentes encuentros tanto presenciales como virtuales para la construcción de la presente propuesta: Dra. Dexi Azuaje (Coordinadora de la Comisión Curricular y del Grupo de Creación Intelectual Tecnopedagogía), Dr. Denni León, Msc. Luis Amario, Dra. Edeltri Soto, Dra. Luisa Guevara, Dr. Luis Castellanos, Dra. Marelvy Sanoja, Msc. Jorge Quintero, Dr. Juan Rodríguez, Msc. Oscar Abreu, Dr. Juan Carlos Pérez, Dra. Ana Iris Peña, Msc. Juan Duran, Ing. Duglas Moreno. Por el Grupo de Creación Intelectual Tecnopedagogía-Unellez: Dra. Darjeling Silva, Dra. Norelys Concha, Msc. Enrique Murillo, Msc. Axel Etchart, Msc. Omar Valero, Msc. Ramón Roa, Dra. Rosa González, Msc. Yusnaira Rodriguez, Msc. Alicia Mejias, Msc. Digna Ruiz.

Producto de estas reuniones con los expertos en Entornos Virtuales de los diferentes Programas señalados en los párrafos previos, se lograron aportes significativos para el diseño y construcción de la Propuesta Curricular de la Maestría en Entornos Virtuales para la UNELLEZ.

RESULTADOS PARCIALES

A continuación, se presenta, el perfil, malla y líneas de investigación producto de la indagación, aporte de los grupos de enfoque realizados y la abstracción de las experiencias y conocimientos obtenidos.

En relación con el Perfil del egresado en la Maestría en Entornos Virtuales: El Magister en Entornos Virtuales, es un profesional de formación integral, orientado a la planificación, diseño, producción, implementación y evaluación de acciones formativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación, con competencias en el manejo, gestión e instalación de plataformas e-learning, así como la formulación de modelos educativos basados en el uso de entornos virtuales orientados a la formación de profesionales universitarios.

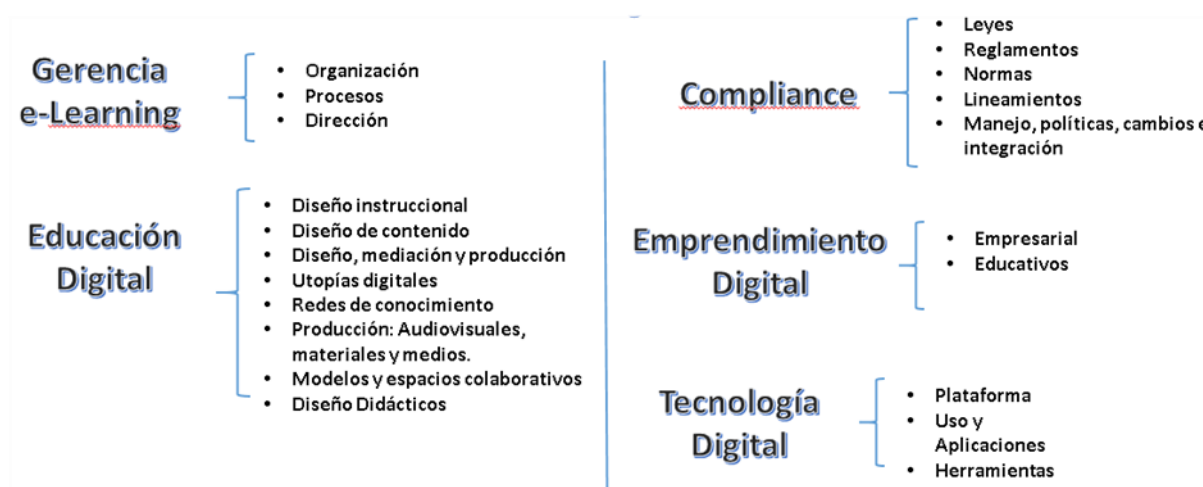
El Magister en Entorno Virtuales, será un mediador del proceso e-learning, como investigador, gestor, motivador, diseñador y constructor de proyectos y entornos digitales con estándares de calidad internacional, conducentes al crecimiento y desarrollo de la ciencia, la tecnología y la sociedad digital.

De igual manera, la Maestría plantea formar investigadores que produzcan conocimientos originales e innovadores en líneas de investigación (Figura 1) de manejo de tecnología a través de la plataforma virtual, con habilidades, destrezas, actitudes y valores para contextualizar, resignificar,

diseñar programas de formación académica que respondan a la realidad cambiante de la sociedad, que aborden estrategias innovadoras para consolidar y desarrollar el proceso de evaluar, aprender, enseñar e investigar. En la siguiente imagen se presentan las diferentes líneas de investigación, generadas desde la socialización de saberes por parte de los expertos participantes en los diferentes grupos de enfoque.

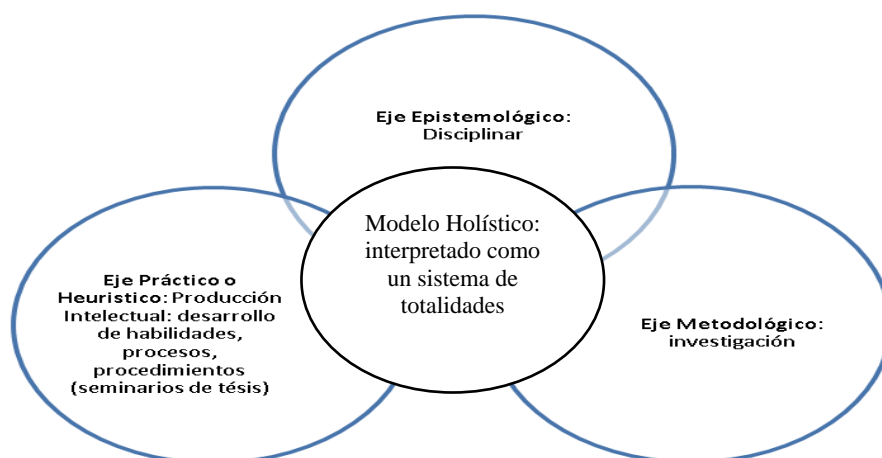
Figura 1.

Líneas de Investigación Propuestas en la Maestría en Entornos Virtuales



Autor: Comisión Curricular Maestría en Entornos Virtuales (Azuaje y cols.)

En relación con el plan de estudio de la Propuesta Maestría en Entornos Virtuales, este se encuentra estructurado por componentes o ejes de formación: eje teórico o componente de formación epistemológico, eje metodológico o de desarrollo de investigación, eje heurístico o componente práctico, que comprenden cuatro períodos académicos de doce semanas, para el abordaje de las unidades curriculares obligatorias y electivas, paralelo al proceso de investigación que permita el diseño del trabajo de grado como requisito para optar al grado de Magister en Entornos Virtuales. La Figura 2. Muestra los Ejes de Formación para esta propuesta formativa de cuarto nivel.

Figura 2.*Ejes de Formación en la Propuesta Maestría en Entornos Virtuales*

Autor: Comisión Curricular Maestría en Entornos Virtuales (Azuaje y cols.)

Se plantea un currículo holístico e integral que tiene su fundamentación en el enfoque sociocrítico y socio-constructivista transdisciplinario, enfatizando en el “aprender investigando” e “investigar para abordar problemas y presentar soluciones” a situaciones complejas desde el abordaje del área- problema que supone el manejo adecuado y profundo de las bases disciplinarias de cada problema que se aborda de formación científica-técnica y humana. Por lo tanto las actividades formativas están dirigidas a promover el desarrollo de habilidades, destrezas, actitudes y valores, consolidando y dinamizando el manejo de teorías y metodologías pertinentes e innovadoras para la producción y recreación de saberes del más alto nivel.

El plan de estudio de la Maestría se cimienta en un currículo crítico problematizador, complejo, en el abordaje de forma disciplinar y transdisciplinar de los problemas socioeducativos desde el pensar críticamente la realidad social, formando en los participantes un pensamiento dirigido a la acción para la transformación, que se promueve en el debate cuestionador, la valoración de la innovación, creatividad y productividad.

La matriz curricular de la Maestría en Entornos Virtuales de la UNELLEZ, está prevista para ser administrada en cuatro lapsos académicos continuos y secuenciales de 12 semanas cada lapso académico, incluyendo los cursos obligatorios y electivos u optativos. Un crédito en una asignatura equivale a 16 horas de clases teóricas o seminario o a 34 horas de clase práctica o de laboratorio.

Siguiendo los lineamientos curriculares emitidos por la universidad, se establece como prerequisite de ingreso a la Maestría la realización de un curso Introductorio, el cual comprende tres Subproyectos. Posteriormente, se tienen cuatro períodos de un semestre cada uno, con una totalidad de cuatro Subproyectos. En la Figura 3, se visualizan los Subproyectos que comprenden la Malla curricular de la Propuesta de Maestría en Entornos Virtuales.

Figura 3.

Malla Curricular de la Propuesta Maestría en Entornos Virtuales.

		I	II	III	IV
Introdutorio	Primer Trimestre	Ciencia, tecnología y sociedad digital	Diseño Didáctico	Estándares	Proyecto e-Learning
		Herramientas Tecnológicas	Producción I	Plataformas	Evaluación en Entornos Virtuales
Métodos y herramientas tecnológicas de investigación	Segundo Trimestre	Electiva I: Comunicación y Mediación Digital	Gerencia Elearning	Electiva II Producción II	Electiva III: Compliance
		Seminario I: Estado del Arte	Seminario II: Enfoques Epistemológicos	Seminario III: Métodos y Metodologías	Trabajo de Tesis Doctoral

Autor: Comisión Curricular Maestría en Entornos Virtuales (Azuaje y cols.)

CONCLUSIONES

La Propuesta Curricular Maestría en Entornos Virtuales, para la Universidad Nacional Experimental de los Llanos Occidentales Ezequiel Zamora que se viene realizando, se enmarca en un conjunto de acciones dirigidas a superar las brechas generadas por profundas desigualdades en la sociedad. En este sentido, el uso de las TIC como medios para el acceso a la educación, se convierten en una política para la gestión del currículo, formando a los formadores, que permitan mediar pedagógica y didácticamente, sin limitaciones de espacio y tiempo, al no estar localizados físicamente, incrementa las posibilidades de que la educación llegue a todas y todos, sin menoscabo de las dificultades relacionadas al acceso geográfico, las condiciones físicas, laborales, familiares, entre otras.

La Propuesta Curricular Maestría en Entornos Virtuales, se encuentra en la fase de elaboración de los Sinópticos y la socialización de la misma en los diferentes espacios de la universidad, con la finalidad de lograr consensos y sensibilizar a la comunidad de la importancia de esta propuesta ante lo que significa la formación de formadores con tecnologías y metodologías en el contexto de la era digital.

REFERENCIAS

- Acosta, L. (2005). Guía práctica para la sistematización de proyectos y programas de cooperación técnica. Recuperado del sitio de internet de la Oficina Regional de la FAO para América Latina y el Caribe: <ftp://ftp.fao.org/docrep/fao/009/ah474s/ah474s00.pdf>
- Azuaje, D. (2016). Modelo de Formación en Línea a Través de una Plataforma b-learning como entorno virtual de enseñanza y aprendizaje. Tesis para optar al título de Doctor, no publicada. Unidad Fermín Toro. Cabudare, Venezuela.
- Barrera, M. (2010). Sistematización de experiencias y generación de teorías. Sypal. Caracas: Quirón.
- Comisión Nacional de Currículo (CNC) en la VIII reunión nacional (2012). "Orientaciones para la Transformación Curricular Universitaria del Siglo XXI".
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela. (1999). En Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, N° 5.453 Extraordinario. Asamblea Nacional Constituyente.
- Decreto con Fuerza de Ley Orgánica de Ciencia, Tecnología e Innovación (Decreto N° 1.290, 2001, agosto 30). En Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, N° 37.291, septiembre 26, 2001. Presidencia de la República.
- Decreto ley sobre el acceso y uso de Internet. (Decreto N° 825, 2000, mayo 10). En Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, N° 36.955. Presidencia de la República. Ley Plan de la Patria
- Díaz B. (1993). Aproximaciones metodológicas al currículo hacia una propuesta integral. Tecnología y Comunicación Educativa. México
- Mendo J.V. (2009) Concepción de Currículo. Revista Investigando. Recuperado de: <http://investigando.org/educandos>
- Ministerio de la Educación Popular para la Educación (MPPE). (2007) Diseño Curricular del Sistema Educativo Bolivariano. Fundación Imprenta Ministerio del Poder Popular para la Cultura. Caracas
- Ministerio del Poder Popular para la Educación Universitaria – Oficina de Planificación del Sector Universitario (2012). La Educación mediada por las TICL en el marco de la Transformación Universitaria. CAFDEmTICL. Venezuela.

Páez, W., Roa, A., Molina, D., Lovera, Z. (s/f). Elementos para la construcción de un currículo integral. Aproximación al concepto de Curriculum Integral como Proyecto de vida personal y profesional. Universidad Nacional Experimental de los Llanos Occidentales "Ezequiel Zamora".

Universidad Nacional Experimental de Los Llanos Occidentales "Ezequiel Zamora". (1978). I Modelo Experimental UNELLEZ. Un Sistema Universitario Regional. Caracas: Arte.

Universidad Nacional Experimental de los Llanos Occidentales "Ezequiel Zamora" – UNELLEZ. Reglamento de Estudios a Distancia. Consejo Directivo. Resolución N° CD 2009/275.

UNESCO (1998). Declaración Mundial sobre la Educación Superior en el Siglo XXI: Visión y Acción. Conferencia Mundial sobre Educación Superior del Siglo XXI. Disponible: http://www.unesco.org/education/educprog/wche/declaration_spa.htm. [Consulta: 2013, junio 13].

Villegas, C., & Schavino, N. (2012). La Transcomplejidad: Una Nueva Visión del Conocimiento. Segunda Edición. San Juan de los Morros, Venezuela: Editorial Redit, pág. 55.

Zapata, F. (s/f). Sociedad del Conocimiento y Nuevas Tecnologías. Organización de los Estados Americanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI). Recuperado en: <https://www.oei.es/historico/salactsi/zapata.htm>

Zapata (2003). Sistemas de gestión del aprendizaje – Plataformas de Teleformación. [Documento en línea]. Disponible: <http://www.um.es/ead/red/9/SGA.pdf> [Consultado, 2010, Julio 9].