

Pedagogía y tecnologías dos puntas de un mismo lazo

Resumen:

La investigación “La potencialidad de los entornos ampliados de aprendizaje en cátedras universitarias”, es continuidad de una línea iniciada en el Proyecto Bial 2009-2011, en el marco de propuestas de la Secretaría de Ciencia, Técnica y Posgrado de la Universidad Nacional de Cuyo, basada en los entornos ampliados de aprendizaje en la Universidad.

Las instituciones universitarias actualmente viven procesos de transformación que ponen en discusión, en otros aspectos, los modelos educativos tradicionales. Con el propósito de “Promover la reflexión sobre el nuevo campo que los entornos ampliados de aprendizaje ofrecen a la Educación Superior” surgen los siguientes interrogantes: Qué aportan estas nuevas herramientas al desarrollo de capacidades de los alumnos, qué mejoras permiten introducir en nuestra práctica docente? ¿Qué nuevas exigencias o desafíos generan a profesores y alumnos, qué dificultades generan en la actividad docente?

Metodología basada en un diseño no experimental descriptivo-seccional, que combina estrategias cuantitativas: encuesta alumnos y cualitativas: Jornadas para compartir experiencias, intercambiar perspectivas; entrevistas a docentes

Resultados obtenidos hasta el momento:

- Organización y elaboración de conclusiones de la Jornada “La potencialidad de los entornos ampliados de aprendizaje”
- Adopción de una perspectiva epistemológica en torno al concepto “capacidades”.
- Delimitación de la población de estudiantes a encuestar.
- Construcción, toma y análisis de datos provenientes de la encuesta.
- Realización de entrevistas

Datos de las autoras:

Pulvirenti, María de Belén Esp. en Docencia Universitaria Prof. y Lic. Ciencias de la Educación, Facultad de Filosofía y Letras, Cátedra Metodología de la Investigación. Correo electrónico: belenpulvirenti@yahoo.com.ar

Carrió, M. del Carmen Cont. Esp. En Docencia Universitaria. Cátedras Metodología e de la investigación y Matemática y Estadística. Facultad de Filosofía y Letras. Correo electrónico: mcarrio@ffyl.uncu.edu.ar

Área La visión de las ciencias: descubrimientos, tecnologías, aplicaciones

I. Introducción

Las instituciones educativas de nivel superior necesitan responder a las demandas del medio, los modelos tradicionales de enseñanza requieren un replanteo para promover una formación que le permita al estudiante gestionar sus propios aprendizajes facilitando la inserción de los mismos a la vida universitaria, pero además que facilite su adaptación al mundo cambiante en el que ha de desempeñarse; por lo que se hace imprescindible formar competencias a partir de habilidades intelectuales y comunicacionales que promuevan la búsqueda de un aprendizaje continuo. En este sentido los recursos de las Tecnologías de la Información y la Comunicación permiten pasar de un aprendizaje lineal a uno interactivo, de la instrucción a la construcción del aprendizaje y al descubrimiento del saber, entre otros. No hay discusión sobre la capacidad de las tecnologías digitales para ampliar el acceso al conocimiento, generando un campo fructífero para la innovación en la enseñanza universitaria permitiendo la ampliación de los entornos de aprendizaje.

Las experiencias educativas con ampliación de entornos de aprendizaje por medio de las tecnologías digitales también denominadas e-learning, presentan una expansión continua y creciente. Por tal motivo, consideramos importante abordarlas como objeto de análisis e investigación, a partir de los siguientes objetivos específicos:

- Reconocer prácticas de enseñanza universitaria basadas en la ampliación de entornos de aprendizaje.
- Identificar las nuevas exigencias o los principales desafíos que las nuevas tecnologías presentan a los docentes universitarios.
- Identificar algunas de las capacidades que desarrollan los alumnos por medio de los entornos ampliados de aprendizaje.

Cabe destacar, como subrayan distintos autores, que las categorías tradicionales de la investigación educativa no resultan del todo adecuadas para el análisis de estos nuevos entornos, principalmente, porque los mismos se estructuran de forma distinta a las formas convencionales de educación.

El e-learning entendido como extensión del entorno de aprendizaje, es caracterizado por Peter Van de Pol (2006) como un *continuum* conformado por tres niveles que permiten categorizar la práctica docente: como herramienta de gestión del conocimiento, como un añadido al curso (puede ser un complemento del mismo) y como desarrollo de todo el curso en línea o en forma virtual. El “aprendizaje extendido”, es una alternativa pedagógica que implica mucho más que enseñar y aprender a través de medios electrónicos; el trabajo educativo no es un mero traspaso de información, sino problematización del propio conocimiento para comprender, explicar y transformar la realidad. Esta debe constituirse en una regla de oro al momento de pensar en la ampliación del entorno de aprendizaje.

A partir del análisis de este fenómeno complejo y dinámico, se busca aportar conocimientos contextualizados en la realidad de dos instituciones universitarias de la provincia de Mendoza (diferenciadas por el tipo de gestión, de plataforma y de disciplinas) y aportar criterios que posibiliten promover innovaciones en los procesos de

enseñanza y aprendizaje. La presente investigación, por otra parte, espera lograr la consolidación de experiencias interinstitucionales de trabajo conjunto entre unidades académicas de dos universidades de gestión diferente: pública y privada.

II. Referentes teóricos-conceptuales

En el marco del presente trabajo se entiende por Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) todas las tecnologías digitales, especialmente computadoras e Internet que manipulan y comunican información en formato digital, con aplicaciones, funciones y características muy diversas.

En el desarrollo reciente de las TIC, es ineludible mencionar que se ha dado un salto cualitativo a partir de la denominada Web 2.0. La Web 2.0 es un tipo de tecnología con diversos productos derivados que se sustenta en siete principios: “la World Wide Web como plataforma de trabajo, el fortalecimiento de la inteligencia colectiva, la gestión de las bases de datos como competencia básica, el fin del ciclo de las actualizaciones de versiones del software, los modelos de programación ligera junto a la búsqueda de simplicidad, el software no limitado a un solo dispositivo y las experiencias enriquecedoras de los usuarios” (Cobo Romaní y Pardo Kuklinski, 2007 p.15).

La red digital deja de ser una simple vidriera de contenidos multimedia para convertirse en una plataforma abierta, basada en la participación de los usuarios. A partir de ello, la participación, los contenidos generados por el usuario, las aplicaciones, etiquetas, sindicación de contenidos y redes sociales, son sólo algunos de los aspectos o posibilidades que enriquecen este fenómeno. Esta tecnología hace posible la intervención y el intercambio de experiencias culturales en variados entornos virtuales.

El mundo universitario no es ajeno a este enfoque y por ello existen en la actualidad en muchas universidades, experiencias sobre nuevos métodos de enseñanza, sobre nuevas formas de comunicación entre profesor y alumno y con sus pares, potenciando con ello el trabajo colaborativo y la utilización de nuevos materiales multimedia.

La normativa nacional valora y promueve todas aquellas innovaciones pedagógicas que incorporen las nuevas tecnologías: Ley de Educación Nacional N° 26.206/06, Ley de Educación Superior N° 24.521/95, Resolución N° 1717/2004. Estas normas hacen referencia a una variedad de modalidades de educación, entre ellas, la habitualmente denominada *Educación a Distancia*.

Por otra parte, en la Universidad Nacional de Cuyo, recientemente se ha aprobado un conjunto de normas que tienden a ordenar, sistematizar y visibilizar prácticas vinculadas con entornos virtuales.

- I. La Ordenanza N° 53/12 C.S. por la que se aprueban las bases curriculares, pedagógicas y tecnológicas para el diseño de las carreras de grado y los ciclos de complementación curricular de grado universitario con modalidad a distancia, así como también los procedimientos de gestión institucional para los procesos de diseño de carreras y de desarrollo y evaluación para dicha modalidad.

- II. La Ordenanza N° 58/12 C.S. a través de la cual se establecen los requisitos de formación pedagógica para los sistemas de tutoría que respalden propuestas formativas con modalidad a distancia en el ámbito universitario.
- III. Por último, la Ordenanza N° 10/13 C.S. sobre Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje (EVEA), en la que se reconoce el uso de tecnologías digitales en un amplio abanico de posibilidades que abarca desde el uso del correo electrónico entre docentes y alumnos, el uso de redes sociales hasta el complemento de las clases presenciales mediante aulas virtuales y se identifican las siguientes funciones: informativa, cognitiva y comunicacional-colaborativa.

Por su parte, la Ordenanza N° 10/13 señala que la “categoría de “presencialidad” se comienza a resignificar considerando las posibilidades y aportes que las tecnologías digitales brindan a la educación.” Las tecnologías digitales no sólo viabilizan el encuentro entre docentes y alumnos sino que lo enriquecen posibilitando la gestión sincrónica y asincrónica del tiempo y diversificando los espacios del encuentro, reales y virtuales.

Este avance en los aspectos normativos es una demostración del enorme desarrollo y crecimiento de las tecnologías, es preciso otorgarle un lugar claramente delimitado: “el de medio eficaz para garantizar la comunicación, la interacción, la información y, también, el aprendizaje.”

La era digital plantea una educación para todos y de fácil acceso a través de internet, pero también requerirá nuevos enfoques educativos para abordar estas temáticas.

La enseñanza universitaria tiene un nuevo reto, no puede seguir formando a sus alumnos de espaldas a las nuevas tecnologías. Es preciso que los profesores desarrollen propuestas de trabajo que permitan la mejora del acceso a la información y la construcción del conocimiento y que desarrollen acciones de colaboración y de comprensión crítica de las ventajas que ofrecen las redes telemáticas (Hanna, 2002; Aguaded y Cabero, 2002; Bou, Trinidad y Huguet, 2003; Colvin y Mayer, 2003; García-Valcárcel, 2003). Si bien existe consenso acerca de la importancia del ingreso de las tecnologías en las propuestas educativas, estas no garantizan *per se* la innovación pedagógica, ni calidad educativa, ni pensamiento crítico, y ni siquiera inclusión.

Las universidades se están convirtiendo lentamente en organizaciones centradas en el estudiante; y están surgiendo nuevas políticas de motivación e incentivo para revalorizar la función docente dentro de la universidad como elemento fundamental del servicio que se presta a los estudiantes (Duart y Lupiáñez, 2005). En esa transformación tal vez es posible construir un camino que revalorice la figura del docente, en tanto emancipador de todos y cada uno de sus estudiantes, que sepa tender puentes, por ello es importante destacar que primero debe estar la pedagogía por sobre la tecnología.

La Mgter. Elena Barroso afirma que los desafíos de la integración de las TICs en las prácticas universitarias pueden plantearse como una continuidad de los aspectos tradicionales del aula o como una ruptura de lo que habitualmente realizamos en el aula. Entornos ampliados de aprendizaje significa extender el aprendizaje más allá de la geografía, tiempo y límites mentales. Si bien llamado “e-learning”, se diferencia del aprendizaje electrónico o virtual, ya que la educación es un fenómeno exclusivamente humano, avanzando en la idea de entorno ampliado. Se entiende por “entorno”, el lugar donde se realiza el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El entorno ampliado de aprendizaje se toma como una nueva categoría que pretende diferenciarse de la categoría aula. El aula, es el entorno presencial en el que se produce el proceso de enseñanza y aprendizaje. Puede comprenderse desde una dimensión material y una dimensión simbólica, cuyas particularidades marcan ciertas diferencias entre estar en el aula y habitar el aula. Entre estas particularidades es interesante pensar la estructura comunicacional y las relaciones de poder. Si bien se observan grandes diferencias con el aula virtual, las mismas no son suficientes para mostrar las potencialidades de esta última.

El entorno virtual posibilita otras formas de habitar el aula, principalmente si se comprenden las posibilidades de modificar el lugar del docente como “emisor privilegiado” (Prieto Castillo, 2011) dando lugar a otras voces y otras intervenciones protagónicas en el proceso de construcción del conocimiento en el entorno virtual.

La ampliación del aula hacia lo virtual puede ser entonces una extensión o ruptura. Como extensión, lo virtual potencia lo ya trabajado en el aula: el diálogo, la personalización, el trabajo colaborativo, etc. Como ruptura, se trataría de romper con la emisión privilegiada: admitir las distintas voces de los actores intervinientes, las búsquedas diversas, la colaboración, el trabajo en grupos, la conformación de redes, integrar otras voces con sus saberes; los estudiantes aprenden haciendo tareas con las TICs, planificadas, sostenidas y acompañadas por los equipos docentes. Esas tareas deben tener sentido en relación a los contenidos que se abordan en el espacio curricular y explicitar claramente las competencias tecnológicas requeridas para su resolución.

Tal como se planteara entonces, estas condiciones que generan otras formas de habitar el aula se juegan en las decisiones, en la posición pedagógica desde la que se diseñan los entornos virtuales de aprendizaje y cómo se considera a los estudiantes: como “destinatario” asumiendo un rol pasivo o si es “interlocutor y protagonista” de su proceso de aprendizaje, cobra mayor relevancia su actividad.

Este planteo requiere reconocer también la brecha cultural entre los profesores y los estudiantes, el reconocimiento del otro como otro valioso-capaz de sumar conocimientos y perspectivas y con quien construir puentes hacia espacios de encuentro en el saber. Si bien los estudiantes suelen hallarse a la vanguardia de la utilización de las nuevas tecnologías y contribuyen a insertar el uso de las mismas en la vida diaria, gran parte de su integración a la educación dependerá del docente. Esto invita a construir un nuevo perfil del docente universitario, que adquiera ciertas

habilidades, conocimientos y actitudes que lo capaciten para aplicar estrategias innovadoras y modelos alternativos que incluyan la enseñanza por medio de TIC, en el que el alumno tenga un rol activo y mayor responsabilidad frente a su aprendizaje.

Cabe subrayar que no es la tecnología la que amplía el entorno de aprendizaje, sino la forma de concebir y concretar el entrecruzamiento entre las condiciones materiales y simbólicas para el aprendizaje. Siguiendo a Litwin (2000), el desafío es sostener una buena pedagogía y proyectarla a la virtualidad. Por tanto, es desde estas consideraciones, desde donde se pretende continuar analizando las experiencias con entornos virtuales.

Siguiendo a Elena Barberà (2004), se afirma que las tecnologías de la comunicación y de la información hacen posible el acceso a la virtualidad, generando nuevos escenarios educativos con nuevos modos de relación, espacios de interactividad y comunicación por ende, no sólo de forma instrumental o tecnológica, sino personal, ínter-subjetiva, relacional y cognitiva y nuevas posibilidades de construir el conocimiento.

En esta dirección, se pueden identificar dos dimensiones complementarias de la actividad de enseñanza y aprendizaje en entornos virtuales: la dimensión social y la dimensión cognitiva.

Desde esta perspectiva, según aporta F. Ozollo (2011), el modelo pedagógico de los procesos educativos en el marco de la virtualidad deberá cumplir con tres funciones básicas:

- Función informativa, como administración, distribución, y reservorio de información; es una función importante pero no agota la dimensión formativa.
- Función cognitiva, como escenario para el procesamiento y comprensión de la información a través de la implementación de estrategias de aprendizaje.
- Función comunicativa, como espacio de interacción entre los diferentes actores, recursos y herramientas, que potencia el carácter social e intersubjetivo del proceso de aprendizaje plasmándose más claramente en las posibilidades de aprendizaje colaborativo.

Si bien no en todas las propuestas se encuentran presentes las tres funciones, es la función comunicativa la que adquiere un protagonismo especial en los entornos virtuales, pudiendo considerársela además como transversal y necesaria a las otras dos funciones.

Desde la función informativa se puede observar una práctica de enseñanza virtual que tiende a presentar, administrar y compilar la información como meros datos asépticos, con escasas relaciones entre sí. Esta es una práctica bastante generalizada en el uso de espacios virtuales, que se reducen a una serie de documentos para que el alumno descargue y lea, sin consignas o propuestas de actividades para el abordaje de la información y, mucho menos, instancias de análisis, intercambio o trabajo conjunto con los pares. Pero también esta función informativa puede estar incluida en una perspectiva que resguarde procesos de interactividad cognitiva, de comunicación personal e intersubjetiva, de involucramiento situacional.

En cuanto a la función cognitiva, constituye la función primordial de los procesos de enseñanza y aprendizaje en entornos virtuales utilizados como escenario para el procesamiento y comprensión de la información.

Por último, la función comunicacional y colaborativa está íntima y complementariamente ligada con la comunicación e interacción entre alumnos y entre éstos y el docente. Y forma parte del desarrollo de la función cognitiva. Supone la implementación de estrategias que apuntan a mejorar las condiciones materiales y psicológicas en que se produce el aprendizaje, asociados al deseo de aprender: motivación y apoyo. Se refiere a la comunicación vía mensajería, foro o comentarios con fines más ligados a fortalecer el componente de la comunicación, las relaciones grupales, la interactividad y comunicación intersubjetiva. Así como también aquellos procesos que promueven el aprendizaje colaborativo o con otros.

III. Aspectos metodológicos

En función de los **dos primeros objetivos específicos**, se llevó a cabo una JORNADA “La potencialidad de los entornos ampliados de aprendizaje en cátedras universitarias. Experiencias innovadoras con las nuevas tecnologías”, organizada por el equipo de investigación, con el propósito de compartir experiencias, saberes, inquietudes y vislumbrar algunos desafíos para la integración de las nuevas tecnologías en el ámbito universitario.

Para trabajar **el tercer objetivo** se realizaron las siguientes actividades:

- Adopción de una perspectiva epistemológica en torno al concepto “capacidades”. Construcción de indicadores para el constructo “capacidades”.
- Delimitación de la población bajo estudio.
- Construcción del instrumento de encuesta, prueba piloto y elaboración del instrumento definitivo.
- Contacto con los referentes de las unidades académicas para la aplicación de la encuesta al comienzo del ciclo lectivo 2013.
- Diseño de la base de datos mediante la utilización del programa SPSS.

Como resultado de estas acciones se logró la identificación de capacidades, concepto polisémico y perteneciente a distintos campos disciplinares. El primer paso para desarrollar este objetivo estuvo dirigido a adoptar una perspectiva epistemológica en la que confluyan el campo de las Ciencias de la Educación y la Psicología. Toda capacidad está vinculada a la actitud, es evidente que este constructo no puede ser medido de manera directa, por lo que el equipo de investigación trabajó en la construcción de indicadores que permitieran dar cuenta del mismo.

La segunda instancia para lograr identificar las capacidades que poseen los estudiantes en relación con la temática en estudio fue la elaboración de una encuesta. El

instrumento fue validado mediante consulta a expertos y una prueba piloto, en la que participaron alumnos no pertenecientes a la población objetivo. A partir de estas instancias, se hicieron modificaciones, para finalmente aplicar el instrumento a los estudiantes de tercer año de las carreras de Ciencias de la Educación, Geografía, Ingenierías (pertenecientes a la UNCuyo) Farmacia y Bioquímica (dependientes de la UJAM). A la población delimitada en primera instancia en los comienzos de la investigación se incorporaron estudiantes y docentes de la Facultad de Arte y Diseño.

En el tercer paso se seleccionó como unidad de análisis al estudiante universitario matriculado en el ciclo lectivo 2013 en tercer año. A las carreras seleccionadas en la investigación anterior (Universidad Nacional de Cuyo: Facultad de Filosofía y Letras, carreras de Ciencias de la Educación y Geografía; de la Universidad Juan Agustín Maza, Facultades de Farmacia), se agregaron las siguientes Facultades: Ingeniería y Arte y Diseño de la Universidad Nacional de Cuyo. Esta decisión se fundamentó en el hecho de ser estudiantes que desde el curso de ingreso tienen experiencia en entornos ampliados de aprendizaje.

Algunos de los tópicos contemplados en el instrumento de indagación, son:

- En cuanto a los estudiantes, el uso que los estudiantes realizan de la computadora (ya sea en casa, en un cyber o en la facultad): para búsqueda de información, para realizar trabajos de la facultad, para comunicarse; su autoevaluación del manejo de algunas aplicaciones y funciones; la frecuencia de uso de distintas herramientas y aplicaciones.
- También se les solicita que elijan una de las materias en la que han trabajado con entornos virtuales y que analicen distintos aspectos, tales como la finalidad o intencionalidad con la que se ha utilizado; las diferentes actividades que han realizado en el aula virtual (operacionalizando para ello las distintas funciones de los entornos virtuales según Ordenanza N° 10 sobre EVEA); los recursos más empleados por el profesor (textos, imágenes, videos, etc.); los modos de comunicación que prevalecieron; las propuestas que consideraron más interesantes; los aprendizajes, en términos de capacidades, que promovió el trabajo pedagógico en el aula virtual y las dificultades con que se encontraron.

IV. Resultados alcanzados y/o esperados

Se desarrollan a continuación algunos de los avances de la investigación.

- La Jornada realizada con docentes denominada “La potencialidad de los entornos ampliados de aprendizaje en cátedras universitarias. Experiencias innovadoras con las nuevas tecnologías”, fue organizada el 3 de octubre del 2012, por el equipo con el propósito de compartir experiencias, saberes, inquietudes y vislumbrar algunos desafíos para la integración de las nuevas tecnologías en el ámbito universitario.

Este evento científico contó con una interesante participación de profesores de dicha casa de estudios y de otras unidades académicas como la Facultad de Artes y Diseño de la UNCuyo, la Facultad de Farmacia y Bioquímica de la

Universidad Juan Agustín Maza y de colegios preuniversitarios como el Departamento de Aplicación Docente.

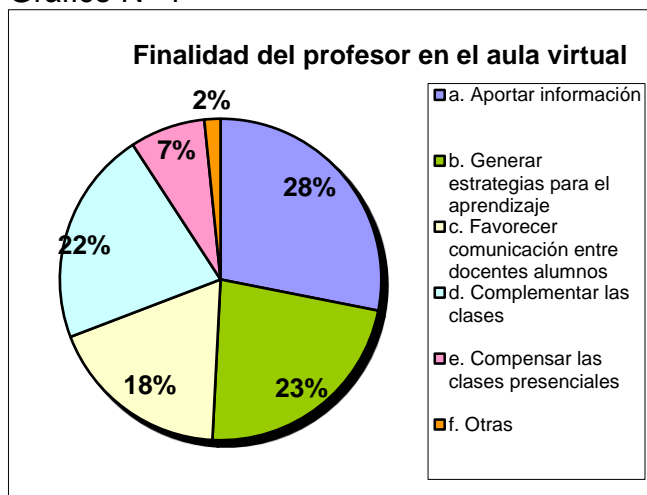
Las exposiciones, con matices diferentes, apuntaron a trabajar los *desafíos* docentes y las *potencialidades* relacionadas con las tecnologías de la información y la comunicación. A partir del análisis crítico de las ponencias, se identificaron aspectos comunes y divergentes en relación con los objetivos de investigación.

Retomando las distinciones de Peter van de Pol (2006) en el continuum que va desde facilitar el acceso a la información, el complemento de cursos presenciales y el desarrollo de propuestas en línea o completamente a distancia, se puede señalar que la mayor parte de las experiencias analizadas en relación a las materias de grado o cátedras que utilizan entornos virtuales de aprendizaje se ubican en el segundo nivel, es decir, como complemento de las clases presenciales. En cambio, las propuestas de capacitación o actualización ofrecidas por las instituciones, se concentran en el tercer nivel, desarrollándose prácticamente en su totalidad en línea o en forma virtual.

Estas categorías propuestas por van de Pol (2006) posibilitan, además, nuevas miradas en torno a las actividades que desarrollan docentes y estudiantes, los recursos que utilizan, las formas en que se comunican, los aprendizajes que promueven en entornos virtuales de aprendizaje. Fundamentalmente permiten repensar las intersecciones, las delgadas líneas que unen o relacionan instancias presenciales y virtuales.

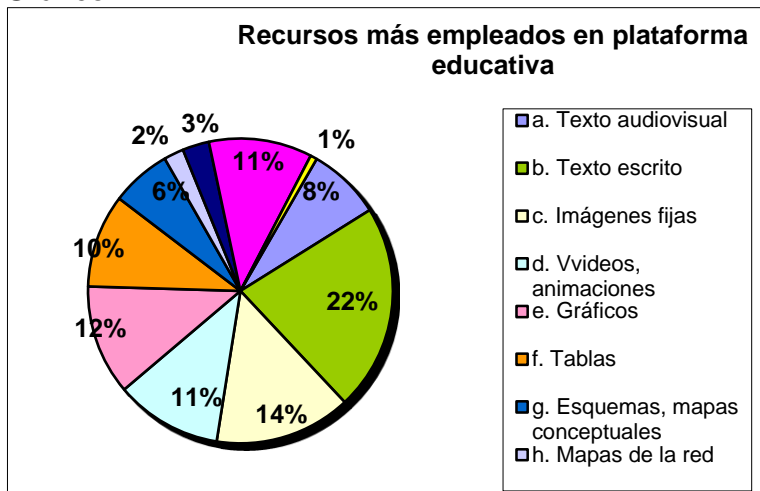
- En cuanto al diseño de la encuesta destinada a estudiantes con el propósito de identificar algunas de las capacidades que desarrollan por medio de los entornos ampliados de aprendizaje y del empleo realizado por los profesores se presentan los siguientes gráficos.

Gráfico N° 1



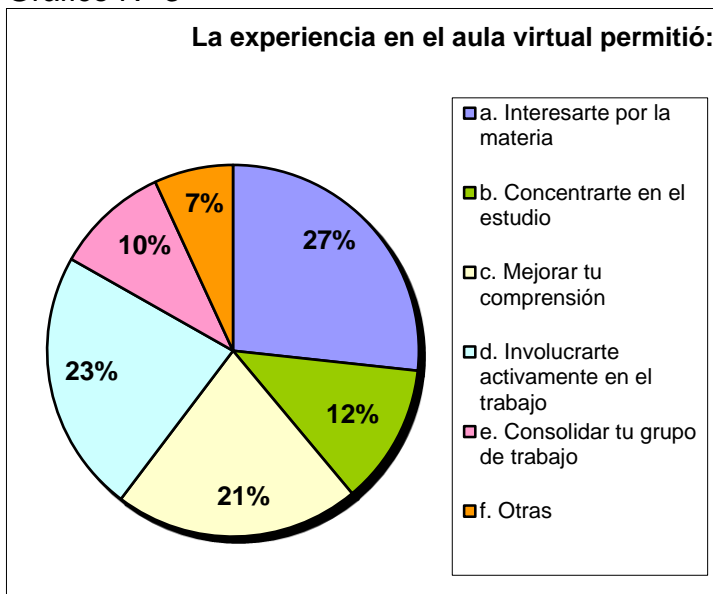
Fuente: Elaboración propia a partir de los datos de encuesta

Gráfico N° 2



Fuente: Elaboración propia a partir de los datos de encuesta

Gráfico N° 3



Fuente: Elaboración propia a partir de los datos de encuesta

Algunas conclusiones

Desde el conocimiento y la revisión de estas prácticas de enseñanza en ámbitos universitarios con nuevas tecnologías, puede afirmarse que la mayor parte de las experiencias surge como respuesta a la necesidad de acompañar o complementar la propuesta presencial con una instancia virtual que permita y facilite diversas formas de interacción docente-alumno-contenido mediatizados por la tecnología. De algún modo, se trata de promover un aprendizaje que no se limite a lo que pasa dentro del aula sino que se abra o extienda a múltiples posibilidades, conexiones, voces, intercambios posibles mediante las tecnologías. Esto incluye la llegada a territorios alejados de las sedes universitarias y a poblaciones que por su situación vital no pueden trasladarse y asistir regularmente a las mismas.

Desde una perspectiva institucional, se detecta la necesidad de ampliar o extender el número de experiencias con nuevas tecnologías, comenzando en los cursos de ingreso a las carreras y avanzando progresivamente en propuestas de capacitación y de posgrado. Esta prospectiva, supone además no sólo el trabajo en aulas virtuales sino una fuerte inversión en la alfabetización digital tanto de docentes como de alumnos para que puedan desempeñarse sin dificultades en los nuevos entornos de aprendizaje.

Por otra parte, la incorporación de entornos virtuales ha comenzado a modificar las formas de trabajo en los equipos de cátedras, planteando la necesidad de asumir nuevos roles, flexibilizar algunos modos de trabajo y fortalecer, en la mayor parte de los casos, el trabajo en equipo y las posibilidades de producción colaborativa de contenidos y materiales de trabajo.

La adopción del trabajo con estos entornos virtuales obedece a distintas razones, según dan cuenta los protagonistas: para favorecer el acceso a los materiales de la asignatura, como respuesta a situaciones personales o contextuales de los estudiantes, según la iniciativa innovadora de los docentes.

Desde estas miradas, el equipo de investigación se propone continuar indagando, profundizar y reflexionar sobre los desafíos que se le presentan al profesor en el marco de la ampliación de los entornos de aprendizaje al integrar las nuevas tecnologías, tanto como las capacidades requeridas en los alumnos y las que se desarrollan en los procesos de enseñanza y de aprendizaje en este marco.

V. Bibliografía

1. **ARANGO, M.** (2003). Foros virtuales como estrategia de aprendizaje. Revista Debates Latinoamericanos, 2. Recuperado 28 de abril de 2005, de <http://www.rlcu.org.ar/revista/numeros/02-02-Abril-2004/documentos/Arango.pdf>
2. **KEEGAN, D.** (1996) en: BARBERÁ, Elena; BADÍA, Antoni, MOMINÓ, Josep (2001). La incógnita de la Educación a Distancia. Barcelona: ICE-Horsori
3. **BARRIONUEVO, M. B.** (2007). El lugar de las TIC en la agenda política educativa argentina del siglo XXI. Revista Iberoamericana de Educación, 34

- (6).Recuperado el 3 de mayo de 2009, de <http://www.rieoei.org/deloslectores/2206Barrionuevo.pdf>.
4. **BARROSO**, Elena (2012). Conferencia de apertura de la Jornada: “La potencialidad de los entornos ampliados de aprendizaje en cátedras universitarias. Experiencias innovadoras con las nuevas tecnologías”. Mendoza, Facultad de Filosofía y Letras.
 5. **CARDONA OSSA**, G. (2002, Mayo) Tendencias Educativas para el Siglo XXI. Educación virtual, Online y @ Learning. Elementos para la discusión. Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa Num. 15. Recuperado el 29 de julio del 2010 de <http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec15/Car.htm>
 6. **GOMEZ DE ERICE**, M. y **ZALBA**, E. Comprensión de Textos. Un modelo conceptual y procedimental. Mendoza EDIUNC, 2003 p 23.
 7. **MONEREO**, C. y otros (2010) Internet y competencias básicas. Barcelona, Grao pag. 19.
 8. **ONRUBIA**, Javier (2006) Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. Universidad de Barcelona.
 9. **UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO** (2013) Ordenanza N° 10. Entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje. Mendoza.
 10. **OZOLLO**, Fernanda (2011) La influencia de los entornos virtuales de aprendizaje en la construcción de conocimiento de los docentes universitarios del Área de Educación a Distancia e Innovación Educativa de la UNCuyo. Tesis Doctoral. Universidad de Jaén. España.
 11. **PRIETO CASTILLO**, Daniel; **van de Pol**, Peter (2006). E-learning, comunicación y educación. El diálogo continúa en el ciberespacio”, Bogotá, Ed. RNTC.