



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE ESTUDIOS DE POSTGRADO  
DOCTORADO EN EDUCACIÓN**



**AMBIENTES DE APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN  
UNIVERSITARIA Y UNA APROXIMACIÓN PEDAGÓGICA  
SOBRE UN CURSO CONECTIVISTA.**



**Marcos Yépez**

**CI: 5.371.018**

**Abril 2011**

## INTRODUCCIÓN

Los entornos educativos actuales contemplan la creación de ambientes de aprendizaje de manera virtual que coadyuven a mejorar la oferta educativa que ofrecen las universidades. Por esta razón, dentro de los ambientes de aprendizaje ubicados en las universidades, se logra una interacción que propicia a través de los cursos en línea, una puerta de entrada y de comunicación entre los profesores y estudiantes de cualquier asignatura por medio de los servicios de internet (correo electrónico, chat, foro de discusión, sesiones de videoconferencia y otros), para que no existan estudiantes incomunicados de forma pedagógica en ninguna situación educativa, por lo cual se pretende la constitución de espacios de reflexión y acción, que multipliquen los esfuerzos individuales y grupales en la búsqueda y apropiación del conocimiento en un proceso de enseñanza aprendizaje.

Igualmente, es importante proporcionar el tratamiento apropiado, tanto técnico como pedagógico a los contenidos de los cursos en línea que planifiquen las universidades, porque el proceso de preparación es distinto al presentado en una clase presencial tradicional o conductista. En un ambiente de aprendizaje universitario los contenidos se deben diseñar con todos los argumentos pedagógicos y técnicos a considerar tomando en consideración las necesidades de cada universidad, como es el caso de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo, específicamente el curso conectivista presentado en la asignatura Psicología Educativa, como una propuesta experimental que comenzará en periodo II/2011. Espuny, González, Lleixà y Gisbert (2011) señalan en relación con los ambientes de aprendizaje que “todavía siguen siendo algo poco presente en el ámbito académico: las ocasiones en que se utilizan son aisladas y pocas gozan de continuidad”.

**“Atraer a los estudiantes con un diseño centrado en sus necesidades es uno de los aspectos claves para el éxito de un curso en línea”. (Nielsen Jacob).**

# **AMBIENTES DE APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN UNIVERSITARIA Y UNA APROXIMACIÓN PEDAGÓGICA SOBRE UN CURSO CONECTIVISTA.**

## **1.- Argumentos iniciales**

Morachines (2009), define los ambientes de aprendizaje universitarios como aquellos espacios educativos apoyados por los nuevos avances tecnológicos, como variables cognoscitivas en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación superior para lograr una sociedad del conocimiento de manera global. Asimismo, Palominos, Rosal y Montero (2006), dicen que los ambientes educativos tienden a aumentar las oportunidades de aprendizaje y el logro de competencias por parte de los estudiantes, siempre y cuando se orienten a proveer múltiples perspectivas y representaciones de la realidad, proporcionando contenidos y actividades que reflejen las complejidades del mundo en la construcción del conocimiento mediante la negociación social y la resolución de problemas.

Es importante señalar que los ambientes de aprendizaje en la educación universitaria deben renovarse en concordancia con los cambios acelerados que surgen en materia educativa a nivel mundial, tomando como referente las necesidades de la sociedad presente y futura. En este sentido, Waheed (2009), en la clausura de la conferencia mundial sobre educación superior se plantea las siguientes interrogantes: ¿Las universidades de hoy serán los dinosaurios del mañana? ¿Habrá cambios profundos en los contenidos del aprendizaje? ¿Cuál es la función de los estudiantes y el personal docente y cómo podemos asegurar la calidad y la sostenibilidad en internet?

La respuesta a estas interrogantes tienen diferentes posturas, por ejemplo las declaraciones, acuerdos alcanzados en las conferencias y congresos mundiales que estudian esta problemática educativa para buscar soluciones a los cambios necesarios

en los ambientes de aprendizaje en la educación universitaria. González (2009), señala parte de la solución a esta situación problemática, cuando expresa que es necesario promover ciertos cambios culturales relacionados con asuntos de educación hasta que la mayoría considere deseable ese cambio y simultáneamente crear las instituciones que lo hagan posible. Podemos pensar entonces, en la tendencia mundial de mejorar nuestros espacios universitarios, produciendo argumentos para incorporar un proceso de enseñanza y aprendizaje más dialógico, interactivo y social que coadyuve a mejorar los ambientes de aprendizaje en nuestras universidades.

En este orden de ideas, los ambientes de aprendizaje en un contexto actualizado, según Lozano (2007) y Romero (2008), presentan un punto de referencia para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje por medio de herramientas virtuales que permitan conectar un Chat, Wiki, Blog o videoconferencia, aún cuando se utilizan las tecnologías de la informática y la comunicación, en este proceso, estudiantes y docentes realizan ajuste en el aula virtual al carecer de la presencia cara a cara. Lo que parece claro, es que no existe una forma de detener estos procesos motivacionales hacia una nueva manera de comunicarnos y educarnos.

La idea de un proceso de cambio viene planteada también en la propuesta de Siemens (2005), a través de la teoría emergente conectivista, como un principio donde el aprendizaje conectado se presenta de forma lícita para los estudiantes y la comunidad en general para seleccionar ¿qué aprender? ¿cómo aprender? en los ambientes que ofrece la educación universitaria, a pesar de los procesos de resistencias que todavía sobreviven en algunos sectores universitarios, alejados de los cambios de paradigmas hacia los procesos de enseñanza y aprendizaje que se vive en la actualidad. Los ambientes de aprendizaje según Palominos, Rosal y Montero (2006) tienden a aumentar las oportunidades de aprendizaje, para establecer procesos de cambios en las universidades tradicionales, con el propósito de lograr una sociedad del conocimiento a la luz de las nuevas teorías del aprendizaje. Como lo indican Poveda y Rodríguez (2009 p.1).

El reto de las Universidades del siglo XXI debe ser romper los paradigmas de la educación tradicional y recurrir a la utilización y potencialización de las herramientas que ofrece las tecnologías de la información y la comunicación, a través de ambientes construidos y formulados en donde el aprendizaje significativo se convierte en el resultado del planeamiento de un diseño curricular basado en la formación por competencias de acuerdo a las necesidades y exigencias del contexto. Las plataformas virtuales cobran protagonismo en este modelo de aprendizaje, ya que utilizando herramientas de información y comunicación en la creación y desarrollo de cursos o módulos didácticos en la Web, involucran la labor del docente de forma sencilla, rápida y eficiente en la trascendencia de los contenidos académicos y de investigación, a través del proceso sistemático del diseño instruccional y la tecnología educativa basada en diferentes modelos pedagógicos que le dan un enfoque y características definidas, por ejemplo el aprovechamiento de los objetos virtuales de aprendizaje y los recursos multimediales para ser de este un método flexible, dinámico, continuo y donde se fortalece el proyecto de vida laboral y profesional asumiendo responsabilidades desde un punto crítico y reflexivo desde el pensamiento complejo y llegando a la idoneidad, fin último de la educación superior es buscar la excelencia.

## **2.- Aprendizaje en siglo XXI**

Navajo (2010), expresa que se está produciendo una nueva forma de abordar los procesos de enseñanza y aprendizaje acabando con los esquemas conductistas, se rompe con la tradicional relación profesor-alumno, donde el profesor es portador de un saber que transmite de forma pasiva a los alumnos. El aprendizaje pasa a ser una conversación, el profesor cambia su rol y pasa a ser un facilitador, tutor, dinamizador. El aprendizaje se produce de forma bidireccional y es construido entre todos, compartiendo, colaborando, creando, relacionando conceptos. La Web 2.0 se convierte en un entorno ideal para este modelo de aprendizaje, donde podemos hablar de aprendizaje 2.0. De la misma manera, el conocimiento no lo tiene el profesor en exclusividad, sino que es compartido con el grupo. Cada uno de los miembros que lo componen tiene una mayor accesibilidad a la información, lo que permite aportar nuevos puntos de

vista, que enriquecen la relación y contribuyen a construir un conocimiento abierto, lógico, nuevo, cooperativo, adaptado a las necesidades y particularidades de cada grupo, que con toda probabilidad serán diferentes a las del curso anterior.

Al mismo tiempo, Salinas (2010), presenta un trabajo donde desarrolla el tema de las nuevas tecnologías de la información y los aportes al campo de la educación universitaria y su incidencia en los ambientes tradicionales de aprendizaje, formales y no formales de enseñanza-aprendizaje tanto presenciales como a distancia. Al mismo tiempo, las nuevas herramientas facilitan un creciente componente informal que cada vez es más difícil de diferenciar y que se integra e interconexiona con los sistemas formales. Esto supone la aparición de nuevos ambientes de aprendizaje en espacios de comunicación que posibilitan una gran variedad de situaciones comunicativas. Entornos que profesores y estudiantes deben acomodar, apropiarse, dominar para que se produzca el aprendizaje, la construcción personal de la enseñanza, la realidad del conocimiento compartido desde los valores, creencias y experiencias personales que promuevan el desarrollo de la diversidad de experiencias

Del mismo modo, estos procesos de innovación facilitarán la relación docente-estudiante con el propósito de fortalecer la producción de conocimientos que puedan traducirse en nuevas formas de organización social. Como expresa Salinas (2009), con las estrategias centradas en los estudiantes, se trata de motivarlos a aprender de una forma nueva y más familiar y en el caso del aprendizaje en red, utilizando un abanico de herramientas y técnicas muy diversas y a veces poco conocida. Lesmes (2011), señala que la evolución tecnológica ha motivado una transformación en los procesos comunicativos y estos a su vez transformarán la educación. Aprovechar el cambio que necesariamente se está dando para promover una sociedad diferente como estrategia, es posible lograrlo tomando como referente el medio digital más importante para consolidar aspectos claves como el acceso democrático que tiende a ser global e incluyente como la internet



Fuente: Bucio (2008).

### 3.- Fundamento teórico referencial del conectivismo

Hernández (2010) y Silvetti (2010) coinciden en señalar que surgen nuevas maneras de comunicarnos que permiten a los individuos, grupos y comunidades tomar el control de su enseñanza a través de un software social. De esta manera, es importante crear diferentes elementos que impulsen los cambios que necesita la educación universitaria, estos se pueden observar a través de la consideración y revisión de las teorías del aprendizaje representadas tradicionalmente por el conductismo, cognitivismo y constructivismo, limitadas es su epistemología para explicar las consecuencias que presentan los avances tecnológicos sobre los ambientes de aprendizaje.

| Propiedad                     | Conductismo   | Cognitivismo                                      | Constructivismo   | Conectivismo  |
|-------------------------------|---|---|---|---|
| ¿Cómo ocurre el aprendizaje?  | Caja negra - Foco en el comportamiento observable.  | Estructurado computacional                        | Social, el sentido es creado por la persona                 | Distribuido dentro de una red social, mejorado por la tecnología, reconocimiento e interpretación de patrones |
| Factores de influencia        | Premio, Castigo, Estimulo   | Esquemas existentes experiencias previas          | Compromiso, participación, sociedad, cultura                | Diversidad de redes fortaleza de los vínculos   |
| Rol de la memoria             | La memoria es el entramado de experiencias repetidas donde los premios y castigos son mas influyentes | Codifica, almacena, recupera                      | El conocimiento previo se mezcla con el conocimiento actual | Patrones de adaptación, representación del estado actual, existe en las redes.                                |
| ¿Cómo se da la transferencia? | Estimulo. Respuesta.  | Duplicando conocimiento construyendo conocimiento | Socialización   | Conectado a / añadiendo nodo  |

Fuente Peralta, (2010)

En este contexto, ISTE, (2008) indica que aparece el conectivismo como una teoría del aprendizaje para la era digital desarrollada por George Siemens. Se centra en el análisis de las limitaciones del conductismo, el cognitivismo y el constructivismo, para explicar el efecto que la tecnología ha tenido sobre la manera en que actualmente vivimos, nos comunicamos y aprendemos. Integra principios de la teoría del caos, redes neuronales, complejidad y auto-organización. Está basada en la aplicación de los principios de la Web 2.0 al aprendizaje. Conocer es hacer conexiones y aprender es construir redes. El punto de inicio del conectivismo es el individuo, el conocimiento personal se hace de una red, que alimenta de información a organizaciones e instituciones, que a su vez retroalimentan información en la misma red, que finalmente termina proveyendo nuevo aprendizaje al individuo. Este ciclo de desarrollo del conocimiento permite mantenernos actualizados en el campo en el cual hemos formado conexiones.



Siemens (2006), explica que todos podemos conectarnos en cualquier lugar (ruptura espacial). Podemos conectarnos en cualquier momento (ruptura temporal). La conectividad permite que los individuos creen y distribuyan sus propios materiales e identidad. En lugar de contemplar un todo contemplamos muchas piezas que componen la totalidad y como individuos creamos una versión del todo que se adapta a nuestras necesidades e intereses. Todo se integra con todo, los biólogos usan el lenguaje y los conceptos de los físicos y los psicólogos utilizan el lenguaje de los neurólogos. Los descubrimientos en un dominio se deslizan ondulantes por las redes del conocimiento humano. Derribadas las puertas de una disciplina, muestran a la vista los pasillos que otros buscaban. De allí que podemos resumir la teoría del conectivismo en:

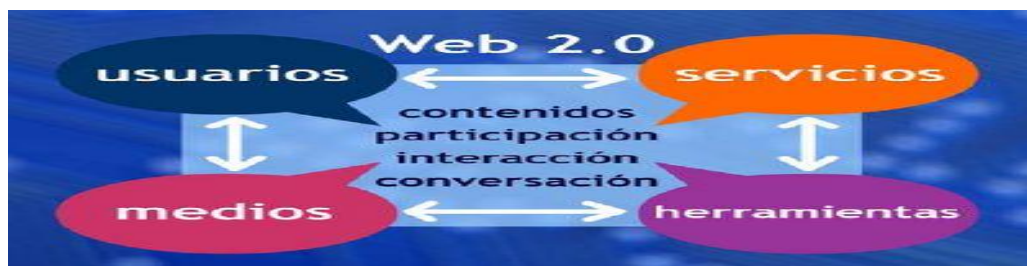
- El aprendizaje y el conocimiento dependen de la diversidad de opiniones.
- El aprendizaje es un proceso de conectar nodos o fuentes de información especializados.
- El aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos.
- La capacidad de saber más, es más crítica que aquello que se sabe en un momento dado.
- La alimentación y mantenimiento de las conexiones es necesaria para facilitar el aprendizaje continuo.
- La habilidad de ver conexiones entre áreas, ideas y conceptos es una habilidad clave.
- La actualización (conocimiento preciso y actual) es la intención de todas las actividades conectivistas de aprendizaje.
- La toma de decisiones es, en sí misma, un proceso de aprendizaje. El acto de escoger qué aprender y el significado de la información que se recibe, es visto a través del lente de una realidad cambiante. Una decisión correcta hoy, puede estar equivocada mañana debido a alteraciones en el entorno informativo que afecta la decisión.

#### **4.- La Web 2.0 en los ambientes de aprendizaje**

Polo, (2007) y Lizárraga, C. y Díaz, S. (2007). Expresan que en el campo de la educación está sucediendo una transformación similar a la de la Web 2.0. Los

ambientes de aprendizaje tradicionales centrados en el profesor, se transforman en nuevos ambientes centrados en los estudiantes con la finalidad de lograr un aprendizaje significativo. En estos ambientes de aprendizaje el estudiante juega un papel activo, dinámico e interactivo, es el mismo generador de información a medida que construye su conocimiento y lo asimila. El profesor facilita el aprendizaje guiando al estudiante en la construcción del mismo y buscando establecer ambientes más flexibles y personalizados para apoyar el desarrollo de habilidades, la creatividad y la innovación en los estudiantes.

Martínez (2010), piensa que no es suficiente incorporar dentro del salón de clases una computadora y una conexión a internet, es necesario un espacio conectado con el propósito de lograr incentivar una perspectiva de innovación en la educación superior, con un diseño de actividades educativas en un ambiente transformador, donde la tarea básica del profesor, será impactar en los cambios de su rol como guía pedagógico, permitiendo la autonomía y la dirección del propio estudiante dentro de la supercarretera de la información. Además, la educación es parte integrante de las nuevas tecnologías de una manera imprescindible como lo expresa Rosario (2008), cada vez mayor número de universidades en todo el mundo están exigiendo la alfabetización electrónica a través de la Web, como uno de los requisitos en sus exámenes de acceso y de graduación, por considerar que es un objetivo esencial preparar a los futuros profesionales para la era digital en los centros de trabajo.



Fuente: WEB 2.0 Google (2011).

Freire (2007) La web 2.0 podría ser definida desde un punto de vista tecnológico como un sistema de aplicaciones en internet con capacidad de integración entre ellas y que facilita la publicación de contenidos por los usuarios. Pero, al tiempo es un “caballo de Troya” para la introducción de un nuevo paradigma social y cultural. En este sentido, se podría identificar como un conjunto de tecnologías para la creación social de conocimiento, incorporando tres características esenciales:

1. Tecnología: internet se mueve con la web 2.0 del “push” al “pull”; desde una era 1.0 asociada con los viejos portales altamente jerarquizados controlados por un pequeño grupo de creadores, a los motores de búsqueda, los agregadores y el contenido generado que caracterizan la era 2.0.
2. conocimiento: la web 2.0 desafía el paradigma de la protección absoluta de la propiedad intelectual, el copyright, al demostrar que el paradigma del código abierto (que permite el acceso abierto y la remezcla creativa de contenidos) presenta importantes ventajas competitivas, dado que genera un aumento de creatividad y productividad. Este nuevo paradigma de conocimiento abierto nace, entre otras, de las tradiciones del software libre y de la práctica de las comunidades científicas, y se caracteriza por cuatro propiedades: independencia (“free speech”), coste de distribución muy bajo o cero (“free beer”), modularidad y capacidad generativa. En este sentido, la modularidad o granularidad del contenido abierto compartido en redes permite el desarrollo de todo el potencial creativo de la remezcla.
3. Usuarios: la transición de consumidores a usuarios activos que participan como creadores y “comisarios” caracteriza a la web 2.0. Se ha denominado en ocasiones a este proceso como la “revancha de los amateurs” dado que modifica los papeles tradicionales de los agentes implicados en la cadena de valor de la creación y consumo de conocimiento.

## **5.- Actualización de los ambientes de aprendizaje y dominio de entornos 2.0**

Altamirano, Becerra y Nava (2010), señalan que en la actualidad, por muchos y diferentes motivos, las universidades se encuentran sometidas a diversas polémicas: son cuestionadas por su estructura, conformación vertical, inoperancia educativa, conformismo pedagógico, no reflejan la sociedad en que están inmersas en cuanto a contenido y método. En palabras de George Siemens, el sistema educativo vive un desencuentro con las necesidades de la sociedad. Hasta hace pocos años el sistema

educativo era la casa del conocimiento y el aprendizaje, los docentes la autoridad y también quienes “transmitían” el saber a los nuevos aprendices. Además de los docentes, se contaba con una pequeña biblioteca especializada en el saber que se impartía. Esto ha dejado de ser una verdad única, en algunos sitios abruptamente. El conocimiento mundial se duplica cada vez en menos tiempo y no reside solo en los sistemas educativos, sino en la conectividad, en las redes de expertos y aprendices, de colectivos y comunidades, de bases de datos y de plataformas de sistemas.

La actualización de los ambientes de aprendizaje en la educación superior como un acto pedagógico, debe tomar en cuenta la capacitación del personal docente en el área de la informática como una herramienta indispensable para poder ejercer el quehacer educativo. No obstante, Guerra (2010), presenta cuatro posiciones conductuales que pueden asumir los docentes en un proceso de formación hacia las tecnologías y comunicación en el ámbito educativo.

1. Quienes otorgan a las nuevas tecnologías un poder mágico y creen que su sólo uso puede transformar el proceso de enseñanza y de aprendizaje, creando una relación ciega que no les permite desarrollar mecanismos críticos frente a los medios (Tecnofilia) y crean por consiguiente una cierta dependencia de la máquina.
2. Quienes no utilizan las tecnologías porque consideran que son culpables de casi todos los problemas que afectan a la sociedad. Este tipo de docente como manifestación de su resistencia al cambio, suele rechazar enfáticamente la utilización de las nuevas tecnologías. (Tecnofobia).
3. También se encuentran en la categoría (Tecnofobia) los docentes que consideran difícil su uso, así como quienes tienen miedo y pena de recibir entrenamiento, porque se consideran incapaces o avergonzados frente a sus estudiantes o profesores más jóvenes que tienen desarrolladas esas habilidades y destrezas para su uso.
4. Los docentes que utilizan las tecnologías y sacan el mejor partido de ellas; realizando una crítica permanente sobre sus aspectos positivos y negativos. Es decir, aquellos que reconocen la necesidad de su vinculación a la educación y asumen un papel de gestores del cambio de acuerdo con los requerimientos y expectativas del aula y la institución misma.

En su estudio sobre el uso de Facebook como herramienta para el trabajo colaborativo en el aula, García (2008) plantea que el docente es un guía y coordinador de tareas en el entorno de la clase, a la vez que un experto en manejar adecuadamente las competencias de aprendizaje colaborativo y el dominio de entornos 2.0, y agrega que, citando a Handley, Wilson, Peterson, Brown, Ptaszynski, el aprendizaje colaborativo requiere recursos tecnológicos, y posibilidad de interacción entre los usuarios con objetivos similares. Asimismo, Duart (2009) caracteriza al profesorado de esta era digital, resaltando la actitud permeable a los cambios en su ámbito comunicativo y en el uso de la web, dado que “la verdadera transformación se encuentra en la dinámica educativa, en el proceso educativo que se desarrolla en el aula y, hoy cada vez más, fuera de ella” (p. 2), y coincidiendo con García en la importancia del aprendizaje colaborativo.

Ferro, Martínez y Otero (2009), señalan que en el uso de las tics en el proceso de enseñanza-aprendizaje universitario se presentan inconvenientes como: considerable aumento de informaciones no fiables, dificultades para localizar, seleccionar y analizar la información, los riesgos de ansiedad o adicción en los estudiantes por la continua interacción con el ordenador, los problemas de falta de sociabilidad o la aparición de dolencias, cansancio visual y otros problemas físicos provocados por malas posturas ocasionadas por un exceso de tiempo trabajando ante el ordenador

Asimismo, Riveros y Mendoza (2008), presentan un trabajo titulado consideraciones teóricas del uso del internet en educación, donde explican que las tics no vienen a reemplazar a las tecnologías tradicionales, o a crear un entorno virtual donde sólo tenga cabida lo digital y lo analógico sea despreciado. Las denominadas nuevas de tecnologías están en estrecha relación con las tecnologías consideradas como tradicionales, dando origen a una nueva galaxia de tecnologías con mayores posibilidades de incidencia en los proyectos educativos que se propongan. Los problemas para su incorporación no son tecnológicos, sino que están relacionados en

el saber qué hacer, cómo hacerlo, para quién y por qué hacerlo. También, Poveda y Rodríguez (2009), explican que las plataformas virtuales cobran protagonismo en este modelo de aprendizaje, ya que utilizando herramientas de información y comunicación en la creación y desarrollo de cursos o módulos didácticos en la Web, involucran la labor del docente de forma sencilla, rápida y eficiente en la trascendencia de los contenidos académicos. Lesmes (2011), señala en su trabajo titulado nuevas tecnologías nueva pedagogía que la evolución tecnológica ha motivado una transformación en los procesos comunicativos y estos a su vez transformaran la educación.

#### **6.- Fundamentación legal en Venezuela en materia de tecnología.**

Díaz (2009), explica que el auge de las tecnologías de la información y la comunicación día a día repercuten directa e indirectamente en la mentalidad de las personas y en su desarrollo integral; en uno de los campos donde se nota sin duda es en la educación porque son una herramienta de apoyo para el proceso de enseñanza-aprendizaje. En Venezuela las tics están fundamentadas legalmente por la Constitución de la República Bolivariana, Decretos y Leyes que garantizarán la soberanía en materia de tecnología que buscan promover los cambios educativos y culturales relacionados con los procesos de enseñanza y aprendizaje a través de las nuevas tecnologías de la información.

#### **Constitución de la República Bolivariana de Venezuela.**

- Artículo 108: Los centros educativos deben incorporar el conocimiento y aplicación de las nuevas tecnologías.
- Artículo 109: El estado reconoce a los profesores, docentes y estudiantes la autonomía para dedicarse a la búsqueda del conocimiento a través de la investigación científica, humanista y tecnológica.
- Artículo 110: El estado reconocerá el interés público de la ciencia, la tecnología, el conocimiento y los servicios de información con el fin de garantizar el desarrollo integral del país.

### **Ley Orgánica de Telecomunicaciones.**

- Establece el marco legal de regulación general de las telecomunicaciones para garantizar el derecho humano a la comunicación.

### **Decreto 825.**

- Declara el acceso y el uso de internet como política prioritaria.

### **Decreto 1290.**

- Su finalidad es desarrollar los principios y estrategias para la actividad científica, tecnológica de innovación y sus aplicaciones para impulsar el desarrollo nacional.

### **7.- Llevando a la realidad una idea conectivista para la universidad.**

Hernández, T. Figueroa, M. Carulla, C. Patiño, I. Tafur, M. y Duque, M. (2004), explican que a partir de las décadas de 1970 y 1980 se llevaron a cabo una serie de investigaciones en el campo de la educación, con el propósito de formar ciudadanos competentes y transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje en los ambientes educativos. Igualmente, a partir del año 2004 surge la teoría del aprendizaje conectivista desarrollada por George Siemens, como una propuesta educativa novedosa de aprendizaje para la era digital. Tomando como marco de referencia las limitaciones presentadas por otras corrientes teóricas tradicionales como el constructivismo, conductismo y el cognitivismo.

De lo antes expuesto, y ante la necesidad de crear diferentes espacios educativos que coadyuven al desarrollo de nuevos ambientes de aprendizaje en la educación universitaria, se presenta el Curso Conectivista Psicología educativa F.a.C.E. U.C. Apoyado en tecnología web 2.0, a través de la conformación de grupos de estudiantes que participarán en el Grupo Yahoo, en la siguiente dirección:

[http://groups.yahoo.com/group/asignaturapsicologiaeducativaface-uc\\_group/](http://groups.yahoo.com/group/asignaturapsicologiaeducativaface-uc_group/)

**Descripción del curso:**

Esta asignatura corresponde al segundo semestre de la Escuela de Educación, de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo. En este sentido, este curso está diseñado para presentar a los estudiantes una visión amplia y actualizada de las diferentes corrientes teóricas en este campo de estudio en la sociedad de la conectividad, con el fin de educar ciudadanos a través de la web con un pensamiento reflexivo, divergente, investigadores y críticos, resaltando aquellos conceptos, principios y métodos que permitan no sólo una mayor comprensión sino su aplicabilidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Objetivo General:**

La Psicología Educativa se enfoca en el estudio psicológico de los problemas cotidianos presentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los centros educativos, a partir de los cuales se derivan principios, modelos, teorías, procedimientos de enseñanza, aprendizaje, métodos, prácticas de instrucción y los procesos afectivos y de pensamiento en los estudiantes.

Rocha (2010), piensa que es una relación con el momento histórico, donde el aprendizaje se realiza como parte de una red social, en el cual el conocimiento y el aprendizaje están en el entorno internet para aprehenderlos de acuerdo con las necesidades de selección y actualización. El objetivo del aprendizaje consiste en cambiar las circunstancias personales y de las organizaciones, para fortalecer en el estudiante criterios de juicio, de búsqueda y de organización de la información, de disciplina en la gestión de su tiempo. Su contenido es diverso, actualizado y especializado y la información esta globalizada, no existen fronteras. En internet, cualquier persona puede acceder a archivos que contiene información, por lo tanto, hay que tener un criterio de clasificación, por ejemplo la información especializada



está organizada en sitios como centros de investigación, universidades, bibliotecas, o páginas específicas de organizaciones o personas interesadas en el tema. La información se encuentra en la red, pero el estudiante debe aprender a validarla. Los materiales y entornos son dinámicos, flexibles, asincrónicos, abiertos, diversos. Se cuenta con lenguajes multimediales digitales en convivencia con lenguajes tradicionales. Las herramientas en sí mismas no son tan importantes, sino las conexiones que posibilitan la conectividad entre aprendices y del aprendiz con el conocimiento y la información.



Fuente: WEB 2.0 Google (2011).

### **Actividades de aprendizaje.**

El cumplimiento de las actividades del curso conectivista de Psicología Educativa F.a.C.E. U.C, se regirán por un programa y un plan de vuelo semestral,

donde se encuentran las actividades de aprendizaje de forma sistemática, planificada, de carácter sincrónico y asincrónico, donde los contenidos y la interacción presencial y en línea favorecerán un ambiente de aprendizaje hacia la apropiación del conocimiento.

Del mismo modo, es importante precisar que en el desarrollo de este curso, se presentarán clases presenciales necesarias para llevar a cabo las orientaciones en cuanto a las asignaciones a que diere lugar. También, es imprescindible para completar las metas deseadas por los estudiantes, contar con una serie de acciones y experiencias de aprendizaje que impulsen el autoaprendizaje y el aprendizaje colaborativo, conjuntamente con el docente de la asignatura. Estas actividades se cumplirán por medio de una serie de estrategia metodológica de manera conectivista con el uso de las diferentes tecnologías de la información y comunicación, que permitirán a los estudiantes la apropiación de conceptos, comprensión, y cambios de paradigmas ineludibles que se producen en las aulas de clases, relacionados siempre con las teorías del aprendizaje por medio de la asignatura Psicología Educativa.



Fuente:Pragmaticful (2008).

## REFERENCIAS

Altamirano, E. Becerra, N. y Nava, A. (2010). Hacia una educación conectivista. Disponible en: <http://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:KI4XnIYLqccJ:148.204.103.95/somece2010memorias/documentos/AltamiranoCarmonaEdgar.doc+conectivismo+ambientes+de+aprendizaje+educacio> Consulta: 04-03-2011.

Bucio, J. (2008). Aprendizaje colaborativo. Nuevos modelos para usos educativos. Disponible en: <http://leerenpantalla.wordpress.com/2008/11/27/aprendizaje-colaborativo-nuevos-modelos-para-usos-educativos/>. Consulta: 04-03-2011.

Cobo, R. y Pardo K (2007). Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food. En: Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic, Flasco Mexico. Barcelona/Mexico DF. Recuperado el 01 de marzo de 2011, de: <http://www.Planeta web2.net/>

Duart, J. M. (2009) Internet, redes sociales y educacion. En: RUSC, Revista de Universidad y Sociedad del Conocimient. Vol. 6, nº 1, pp. 1-2. UOC. Recuperado el 5 de marzo de 2011, de: <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/780/78011179001.pdf>

Ferro, C. Martínez, A. y Otero, C. (2009). Ventajas del uso de las tics en el proceso de enseñanza aprendizaje desde la óptica de los docentes universitarios españoles. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. Número 29. Disponible en: [http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec29/articulos\\_n29\\_pdf/5Eduotec-E\\_Ferro-Martinez-Otero\\_n29.pdf](http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec29/articulos_n29_pdf/5Eduotec-E_Ferro-Martinez-Otero_n29.pdf). Consulta: 15-02-2011.

Freire, J. (2007). Los retos y oportunidades de la web 2.0 para las universidades. Disponible: [http://www.cedus.cl/files/Web\\_2\\_universidades\\_JuanFreire.pdf](http://www.cedus.cl/files/Web_2_universidades_JuanFreire.pdf)

García S., A. (2008) Las redes sociales como herramientas para el aprendizaje colaborativo: una experiencia con Facebook. En: Actas del XIII Congreso Internacional en Tecnologías para la Educación y el Conocimiento: la Web 2.0, Madrid: UNED. Recuperado el 01 de marzo de 2011, de: <http://www.enlaces.udec.cl/congreso/documentos/TICRS/10.pdf>

Espuny, C., González, J., Lleixà, M. y Gisbert, M. (2011) Actitudes y expectativas del uso educativo de las redes sociales en los alumnos universitarios. En: El impacto de las redes sociales en la enseñanza y el aprendizaje [monográfico en línea]. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC). Vol. 8, nº 1, pp. 171-185. UOC. Recuperado el 5 de marzo de 2011, de: [http://rusc.uoc.edu/ojs/index.php/rusc/article /view/v8n1-espuny-gonzalez-lleixa-gisbert/v8n1-espuny-gonzalez-lleixa-gisbert](http://rusc.uoc.edu/ojs/index.php/rusc/article/view/v8n1-espuny-gonzalez-lleixa-gisbert/v8n1-espuny-gonzalez-lleixa-gisbert)

González, R. (2009). Desafíos socioculturales de la vida pública en Venezuela. UCAB- Centro Gumilla. Caracas. Venezuela. Consulta: 25-01-2011.

Hernández, D. (2010), El futuro de la educación superior, algunas claves. (en línea).REIRE, Revista d'Innovació i Recerca en Educació, vol. 3, núm. 2, 98-115. Disponible en: <http://www.raco.cat/index.php/REIRE>. Consulta: 24-01-2011.

ISTE, (2008) Proyecto NETS. Estándares en Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) para docentes: “Estándares Nacionales en TIC para Maestros”, <http://www.eduteka.org/pdfdir/EstandaresNETSMaestros.pdf>.

Lesmes, L. (2011), Nuevas tecnologías nueva pedagogía. Disponible en: [http://www.polisemiadigital.com/index.php?option=com\\_content&view=article&id=119:nuevas-tecnologias-nueva-pedagogia&catid=25:polisemia&Itemid=2](http://www.polisemiadigital.com/index.php?option=com_content&view=article&id=119:nuevas-tecnologias-nueva-pedagogia&catid=25:polisemia&Itemid=2). Consulta: 20-02-2011.

Lizárraga, C. y Díaz, S. (2007). Incorporación de las herramientas de la Web 2.0 en el aprendizaje. Disponible: <http://ihm.ccadet.unam.mx/virtualeduca2007/pdf/199-CLC.pdf>

Lozano R (2007). Ambientes de aprendizaje basados en la tecnología educativa. Disponible: <http://arq-hernando.blogspot.com/>. Consulta: 26-02-2011

Martínez, G. (2010). Espacios de aprendizaje en educación superior: de la profesionalización a la innovación para la transformación social. Disponible: [http://ufap.dgdp.uaa.mx/descargas/tema\\_mes\\_febrero\\_2011.pdf](http://ufap.dgdp.uaa.mx/descargas/tema_mes_febrero_2011.pdf). Consulta: 08-02-11.

Morachines, T. (2009). Ambientes de aprendizaje en las universidades. Disponible:

[www.uog.mx/f\\_pedagogicos/phrome00258/educaci0023n/aprendizaje.ambienteuniversitario.pdf](http://www.uog.mx/f_pedagogicos/phrome00258/educaci0023n/aprendizaje.ambienteuniversitario.pdf) -. Consulta: 08-02-2011.

Palominos, V. Rosal, B. y Montero, L. (2006). Diseño y construcción de ambientes de aprendizaje, para las especialidades de álgebra y cálculo en la enseñanza superior universitaria. Memorias de la XII Jornadas Nacionales de Educación Matemática. Santiago de Chile. Disponible en: [www.cuad.unam.mx/boletinesanteriores/boletinsuayed01/ambientesana.php](http://www.cuad.unam.mx/boletinesanteriores/boletinsuayed01/ambientesana.php). Consulta: 20-02-2011.

Navajo, P. (2010). Nuevas formas de aprender: el conectivismo. Disponible en: <http://www.iniciativasocial.net/?cat=14>. Consulta: 04-03-2011.

Hernández, .T. Figueroa, M. Carulla, C. Patiño, I. Tafur, M. y Duque, M. (2004). Pequeños Científicos, una Aproximación Sistemática al Aprendizaje de las Ciencias en la Escuela. Revista de Estudios Sociales, 19, 51-56

Peralta, J. (2010). “¿Qué es el conectivismo?” Disponible en: <http://formacion-peru.universiablogs.net/tag/conectivismo/>

Polo, J.D. (2007) Wwhat's new?, (En línea: <http://www.whatsnew.com/>. Revisado: 29 de Abril de 2007)

Poveda, D. y Rodríguez, A. (2009), El reto de la educación superior en la formación por competencias apoyada en los ambientes de aprendizaje abierto. Disponible: <http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/el-reto-de-la-educacion-superior-en-la-formacion-por-competencias-apoyada-en-los-ambientes-de-aprendizaje-abiertos/343/> . Consulta: 02-03-2011.

Riveros, V. y Mendoza, M. (2008). Consideraciones teóricas del uso del internet en educación. Revista Omnia. Número 14. Universidad del Zulia. Disponible: <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/html/737/73714102/73714102.html>. Consulta: 02-03-2011.

Pragmaticful (2008). Conectivismo es...Disponible en: <http://pragmaticful.blogspot.com/2008/09/conectivismo-es.html>

Rocha, M. (2010). La importancia de las herramientas web 2.0 en la educación. Disponible: <http://mariorocha.obolog.com/herramientas-ewb-2-0-educacion-teoria-conectivista-893128>.

Romero, E. (2008). Sofía: Plataforma de Aprendizaje Virtual. Universidad nacional de Colombia. Facultad de Medicina. (en línea). Disponible en:

<http://www.bioingenium.unal.edu.co/pagpro.php?idp=sofia&lang=es&linea=1>  
.Consulta: 20-02-2011.

Rosario, H. (2008). La Web. Herramienta de trabajo colaborativo. Experiencia en la Universidad de Carabobo. Disponible en:<http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n31/n31art/art3110.htm>. Consulta: 02-03-2011.

Siemens, G. (2005), What is the unique idea in Connectivism? Disponible; <http://www.connectivism.ca/?p=116>,

Siemens, G. (2006). Conociendo el conocimiento. Disponible en:<http://siemensinspanish.pbworks.com/w/page/8547073/Conectividad,-el-mundo-como-totalidad>. Consulta: 25-002-2011.

Silvetti, G. (2010). La implementación de Tics en el aula universitaria y su influencia en la didáctica docente. Universidad de San Andrés. La Paz Bolivia. Disponible en: <http://www.ajayu.org/index.php?PHPSESSID=0dac05ed0ac30d40b5f7a75f8756dc41&topic=1080.msg6725#msg6725>. Consulta: 03-03-2011.

Veloso, V. (2009). Comunicación social. Disponible en: <http://14jo.wordpress.com/>

Waheed, A. (2009). UNESCO. ¿Van las Tic hacer la universidad tradicional obsoleta? Conferencia Mundial sobre Educación Superior. Disponible: [www.unesco.org/new/es/Media-services/single-view/news/will\\_icts\\_make\\_traditionalunivers](http://www.unesco.org/new/es/Media-services/single-view/news/will_icts_make_traditionalunivers).Consulta: 25-02-2011.

WEB 2.0 (2011). Ambientes de aprendizaje. Disponible en: [http://www.google.com/search?q=WEB+2.0+y+los+ambientes+de+aprendizaje&hl=en&prmd=ivns&source=lnms&tbn=isch&ei=HeWkTfanDqHw0gHj0b2uDA&sa=X&oi=mode\\_link&ct=mode&cd=2&sqi=2&ved=0CAcQ\\_AUoAQ&biw=1280&bih=856](http://www.google.com/search?q=WEB+2.0+y+los+ambientes+de+aprendizaje&hl=en&prmd=ivns&source=lnms&tbn=isch&ei=HeWkTfanDqHw0gHj0b2uDA&sa=X&oi=mode_link&ct=mode&cd=2&sqi=2&ved=0CAcQ_AUoAQ&biw=1280&bih=856)