

# FEXCELENCIA

*Alto nivel para todos*

## LA EDUCACIÓN MAS ALLÁ DE LO COMÚN

- ◆ *Estrategias innovadora e inclusivas*
- ◆ *Educación a distancia*
- ◆ *Dimensión ético - social*
- ◆ *Competencias Socioemocionales: Factor De La Gestión De Calidad Educativa En Las Instituciones De Educación Básica*



Fundación Educativa  
Internacional  
para la Excelencia

## Tabla de contenido

<i>Generación de ambientes virtuales para la modalidad de educación a distancia. ....</i>	<i>37</i>
<i>Dimensión ético – social en el sistema educativo colombiano .....</i>	<i>118</i>
<i>Competencias Socioemocionales: Factor De La Gestión De Calidad Educativa En Las Instituciones De Educación Básica.....</i>	<i>35</i>
<i>Generación de ambientes virtuales para la modalidad de educación a distancia. ....</i>	<i>56</i>

---

PAGINA LEGAL

**Director de revista: GUILLERMO SANABRIA PATERNINA**

**Diseñador: DOREIDYS ESCORCIA MEJIA**

**Edición: MARIANGELA SANABRIA DRAGO**

**Teléfono de la revista : 3017113289**

**Correo electrónico: [director@fexcelencia.com](mailto:director@fexcelencia.com)**

**Ciudad de circulación: Barranquilla – Atlántico – virtual en línea**

#### **Publicaciones**

##### **Generación de ambientes virtuales para la modalidad de educación a distancia**

Arnodis Judith Colón Ochoa

Guillermo Segundo Sanabria

Julio Alberto Arnedo Díaz

##### ***Dimensión ético – social en el sistema educativo colombiano***

Elizabeth García

Guillermo Sanabria Paternina

##### ***Competencias Socioemocionales: Factor De La Gestión De Calidad Educativa En Las Instituciones De Educación Básica***

Doreidys Escorcía Mejía

**Responsable económica y jurídicamente :**

**GUILLERMO SANABRIA PATERNINA – [director@fexcelencia.com](mailto:director@fexcelencia.com)**

**3014419016**

**Página web: [www.fexcelencia.com](http://www.fexcelencia.com)**

---

## Generación de ambientes virtuales para la modalidad de educación a distancia.

### *Managment of virtual environment for distance education modality*

**Recibido: Aceptado:**

Arnodis Judith Colón Ochoa<sup>1</sup>  
Guillermo Segundo Sanabria<sup>2</sup>  
Julio Alberto Arnedo Díaz<sup>3</sup>

### RESUMEN

El presente artículo científico tuvo como objetivo Identificar la generación de ambientes virtuales para la modalidad de educación a distancia en Universidades Privadas de la ciudad de Santa marta Departamento del Magdalena de Colombia, basándose en aportes teóricos de diferentes autores con relación al área de la gestión de ambientes virtuales como: Silvio (2000), Moreno (2001), Barajas (2003), García (2007), Basabe (2007), Galvis (2008). El tipo de investigación que se utilizó se enmarca en el tipo descriptiva, de campo, no experimental y transeccional descriptivo. La población objeto de estudio estuvo conformada por setenta y ocho (78) sujetos, de la Universidad Antonio Nariño, Universidad de Magdalena y Universidad Cooperativa de Colombia. La información fue recolectada mediante la aplicación de un (1) instrumento que constó de doce (12) ítems con cinco (5) alternativas de respuestas, dirigido a los sujetos en estudio. Este instrumento fue validado mediante el juicio de cinco (5) expertos. El cálculo de la confiabilidad se realizó aplicando el Coeficiente Estadístico de Alpha Cronbach cuyo resultado fue  $r = 0,91$ , que indico que el instrumento es de muy alta confiabilidad. Los resultados del estudio permitieron, la necesidad de realizar un análisis de gestión de ambientes virtuales dirigida a optimizar los procesos gerenciales actuales y fortalecer la modalidad de educación a distancia con que cuenta las universidades objeto de estudio, por lo que se concluyó la creación de lineamientos teóricos – prácticos para incrementar los valores en el desempeño de los gerentes.

<sup>1</sup> Administradora de empresas, especialista en gerencia de recursos Humanos, [arnodiscolon@gmail.com](mailto:arnodiscolon@gmail.com). ORCID:<https://orcid.org/0000-0002-0992-597X>

<sup>2</sup> Abogado, Magister en Gerencia de recursos Humanos, doctorante en educación, [director@fexcelencia.com](mailto:director@fexcelencia.com). ORCID:<https://orcid.org/0000-0002-1593-2199>

<sup>3</sup> Licenciado en lengua Castellana y Comunicación, Magister scientarum en Ciencias de la Educación mención Gerencia Educativa, doctorante en educación, [julioarnedo06@gmail.com](mailto:julioarnedo06@gmail.com). ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5957-9254>

**Palabras Clave:** Gestión, Ambientes virtuales, Generación, Conservación, Transferencia, Lineamientos.  
Códigos JEL: A29, J2

### **ABSTRACT**

The objective of this scientific article was to identify the generation of virtual environments for distance education in Private Universities in the city of Santa Marta, Department of Magdalena, Colombia, based on theoretical contributions from different authors in relation to the area of Virtual environments such as: Silvio (2000), Moreno (2001), Barajas (2003), García (2007), Basabe (2007), Galvis (2008). The type of research that was used is framed by the descriptive, field, non-experimental and descriptive transectional type. The study population was made up of seventy-eight (78) subjects, from the Universidad Antonio Nariño, Universidad de Magdalena and Universidad Cooperativa de Colombia. The information was collected through the application of one (1) instrument that consisted of twelve (12) items with five (5) response alternatives, aimed at the study subjects. This instrument was validated through the judgment of five (5) experts. Reliability was calculated using the Alpha Cronbach Statistical Coefficient, the result of which was  $r = 0.91$ , which indicated that the instrument is of very high reliability. The results of the study allowed the need to carry out a management analysis of virtual environments aimed at optimizing current management processes and strengthening the distance education modality available to the universities under study, for which the creation of guidelines was concluded. theoretical - practical to increase the values in the performance of managers.

Key Words: Management, Virtual Environments, Generation, Conservation, Transfer, Guidelines.

### **INTRODUCCION**

La investigación es la piedra angular del conocimiento, convirtiéndose cada vez más en la fortaleza de la sociedad de la información; en este sentido, los diferentes campos científicos se han dado la importancia en la gestión de la información en redes de conocimiento; porque obtener información es desarrollar la capacidad de generar nuevos paradigmas y tener la libertad de acceder la misma. Cabe destacar, que el avance del conocimiento depende de la posibilidad de acceso a la información y la capacidad para gestionarla, procesarla, almacenarla y difundirla; la investigación es un mensaje significativo que se genera mediante la raíz o los indicios de un

---

problema o de la incertidumbre de un objeto que no se ha investigado, dando como congruencia la transformación del conocimiento con fines de solventar una situación; debe estar, disponible públicamente y servir para el desarrollo grupal o individual.

En la actualidad, es posible observar el desarrollo científico en el mundo como también en nuestro país específicamente en la modalidad de educación a distancia, ubicando en primer lugar la necesidad de crecer y avanzar en los procesos desarrollados por cada organización pública o privada, con la única finalidad de mejorar la calidad de servicio prestado en una Institución; su utilidad se ubica en función del aporte significativo a las toma de decisiones, creación de productos y solución de problemas, entre otros aspectos.

No obstante, la gestión de ambientes virtuales en la modalidad de educación a distancia, para que se pueda utilizar y generar ventajas competitivas en la globalización debe tener tres características básicas: completa, confiable y oportuna. Además, debe existir una correlación con la estructura de investigación y la interacción con el ambiente, mediante procesos en la organización, crear productos con un alto grado de valor con base en la información, es decir, la obtención de la información adecuada, a su precio apropiado, en el tiempo y lugar oportuno, para tomar la decisión y adquirir un valor real en la gestión.

La idea de analizar la gestión de ambientes virtuales en la modalidad de educación a distancia en universidades privadas de la ciudad de Santa Marta del Departamento del Magdalena de Colombia, surgió de diversas consideraciones, principalmente: procesos administrativos lentos, entre muchas otras, las cuales requirieron de un análisis descriptivo no experimental de la situación actual de los recintos universitarios; permitiendo que todo el personal, entendiera de la mejor manera, todos los procesos de recursos humanos y tecnológicos, que se vinculan en la gestión de ambientes virtuales.

## **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Las industrias de tecnología de la información y comunicación a nivel mundial,

---

han mostrado un progreso gigantesco en las investigaciones, desarrollos tecnológicos, propuestas teóricas, modelos pedagógicos en muy corto tiempo, alcanzando a muchos sectores de la globalización; sin embargo, estos avances no siempre cuentan con una difusión oportuna y expedita que les permita incidir mayormente en el desarrollo social de una región. En este sentido, Cordeiro (1998, p. 50), señala “la evolución de la tecnología siempre ha significado un avance en los procesos de comunicación humana y, por supuesto, ambos elementos relacionados (Tecnología y Comunicación) han soportado uno a uno los escalones de la evolución de la especie”, en esta situación, las telecomunicaciones, la informática y las nuevas tecnologías han transformado no solo la forma y los medios de producción sino también las formas de vivir, y especialmente de comunicarse e intercambiar información.

Asimismo, los tiempos cambian y las tecnologías también, de una manera vertiginosa, gracias al uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC’S); es por ello, que la constante evolución tecnológica permite adoptar nuevas soluciones que agilizan esfuerzos, y elevan la calidad en los diversos sectores de la sociedad como son económico, político, social, cultural, científico y por ende el educativo. En este sentido, la tecnología es justamente el medio que ha permitido responder cada vez mejor a las necesidades humanas facilitando y simplificando procesos; al respecto, Cordeiro (1998, p. 54), expresa “la tecnología es la que precisamente ayuda al progreso de la humanidad.

Gracias a esta avanzamos más y tenemos más tiempo para nosotros mismos”, por lo tanto, cada revolución de esta provoca transformaciones fundamentales que conlleva al mejoramiento de la vida de los seres humanos; se sostiene entonces, la computación y la informática son apenas un ejemplo de las capacidades inventivas de la humanidad dirigidas en estos tiempos urbanos a simplificar las actividades del hombre. Es por ello, la revolución tecnológica permite crear o inventar soluciones equivalentes a las adoptadas por las grandes corporaciones a un costo muchísimo más bajo y con una calidad de servicio equivalente. Con este desarrollo, los recursos de información son tan amplios que van más allá de muchas fronteras; por lo

---

tanto, las diversas instituciones cuentan con un número considerable de ordenadores en operación y con frecuencia alejados unos de otros.

En consecuencia, las instituciones de Educación Universitaria en la modalidad a distancia a nivel mundial, tienen como reto apoderarse de los medios que hacen posible esta conexión son los ambientes virtuales como una invaluable herramienta de apoyo; al respecto, Salinas (1999) sostiene lo siguiente:

Un ambiente virtual es un instrumento didáctico para facilitar el autoaprendizaje a través del suministro de información adecuada y de actividades bien diseñadas tomando en cuenta los diferentes estilos cognitivos de los estudiantes, soportado tecnológicamente, bajo un marco organizacional y de interactividad cognitiva, que puede utilizarse tanto en la educación a distancia, presencial como semipresencial (p. 48).

Por otra parte, estos medios elevan el potencial creativo en los Directivos, Coordinadores, Instructores, Docentes y Asesores; que permite desarrollar estrategias integradoras con metodología innovadora insertando al estudiante en el proceso de aprendizaje formando hábitos de trabajo en la aplicación de técnicas de experiencias, llevando garantizar el descubrimiento y la generación de investigación; en tal sentido, el informe mundial sobre la educación de la UNESCO (1998, p. 268) describe “el impacto que tienen las TIC’s sobre los métodos tradicionales de educación, y también se pronosticó la transformación del proceso de enseñanza – aprendizaje y la forma en que docentes y alumnos acceden al conocimiento y la información”.

No obstante, las universidades con la modalidad a distancia asumirán los procesos tecnológicos necesarios, para garantizar la transformación de la enseñanza – aprendizaje, o de lo contrario correrán el riesgo de quedar rezagadas en el camino del constante cambio tecnológico; esta reflexión, expresa la necesidad de implementar la gestión de ambientes virtuales en la educación a distancia, que permita cumplir los objetivos estratégicos de la UNESCO, con respecto a mejorar la calidad de la educación por medio de la diversificación de contenidos y métodos, promover la innovación, la difusión y el uso masivo de información, para proveer a los

---



participantes con las herramientas y conocimientos necesarios para el siglo XXI.

En tal sentido, lo antes mencionado expresa una realidad en América Latina a nivel de los recintos universitarios en la modalidad a distancia, pues se están aproximando al desarrollo de una gestión en los ambientes virtuales; en esta sociedad de la información el modelo de aprendizaje selectivo y concentrado de estudios durante un período limitado, tiende a ser sustituido por un modelo de aprendizaje de por vida, los sistemas educativos deben ser más flexibles y accesibles, por lo que necesariamente deberán tener como soporte las TIC's, pero enfatizando en el proceso de enseñanza – aprendizaje, cambios de estrategias didácticas, sistemas de comunicación y distribución de los materiales de aprendizaje entre otros.

Surgen entonces, formas diferentes de gestionar la enseñanza y el aprendizaje, que implica el uso de la tecnología, es decir, nuevos ambientes virtuales de aprendizaje. Al crear una situación educativa centrada en el estudiante, que fomente el auto aprendizaje, el desarrollo de su pensamiento crítico y creativo, el trabajo en equipo, utilizando tecnología de punta, se está creando un Nuevo Ambiente que por supuesto ejerce la influencia y exige grandes cambios en los componentes personales del proceso.

De acuerdo con los razonamientos realizados, la importancia de la incorporación, aplicación y desarrollo de las TIC's en la educación a distancia en instituciones universitarias venezolanas, ha sido adquirida a través de distintas etapas, Curci (2003, p. 405), sostiene las siguientes fases: (a) Sensibilización al cambio, (b) Sensibilización en el uso de herramientas TIC's, (c) Capacitación, (d) Diseño y producción de contenidos, (e) Dictado de cursos, (f) Interés de las autoridades, y (g) Proyecto formal de enseñanza a distancia. Es importante señalar, que el mismo autor hace referencia de la totalidad de las universidades existentes en Colombia, 16 (38%) de ellas tienen actualmente programas académicos virtuales, algunos consolidados y otros en los comienzos; de las restantes 26 instituciones, 16 (38%) no tienen en los actuales momentos y 10 (24%) tienen proyectos planteados a futuro; de las 16 Universidades con proyectos académicos virtuales, 7 (44%) son privadas y 9 (56%)

---

son oficiales.

Para poder llevar a cabo los programas académicos virtuales, las instituciones utilizan en la gran mayoría (73%) plataformas tecnológicas, mientras que un menor porcentaje no tiene aún una plataforma, pero utilizan (26%) páginas web y software adicionales que les permiten realizar comunicación sincrónica (chat) y asincrónica (foros de discusión, correo electrónico, listas de discusión).

En tal sentido, a partir del análisis de las experiencias desarrolladas por otras universidades y al realizar convenios e intercambios interinstitucionales, mientras que otras lo hicieron después de realizar análisis de oportunidades, el estudio de factibilidad y los costos para luego seleccionar la plataforma tecnológica; en cuanto a las tendencias de los ambientes virtuales es de hacer notar que en las Universidades privadas de la ciudad de Santa Marta, objeto de estudio, se menciona a continuación lo señalado por Curci, (2003, p. 407). La Universidad Antonio Nariño, es una universidad mixta que combina lo virtual con lo presencial con la disponibilidad de información especializada, consulta interactiva con otras instituciones y el acceso a la información por parte de los estudiantes, inconformidad profesional en los docentes con los modelos tradicionales en uso en la enseñanza.

No obstante, la Universidad de Magdalena y la Universidad Cooperativa de Colombia, se centra en la formación y capacitación profesoral, siendo el postgrado su prioridad generando éste la facilidad de manejo en cuanto a lo logístico, poblaciones reducidas frente a las poblaciones masivas propias del pregrado, haciendo énfasis en la introducción de las nuevas Tecnologías del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Cabe decir que la modalidad a distancia, con la gestión de ambientes virtuales puede permitir que el acto de capacitar se facilite, haciendo uso de nuevos métodos, técnicas, estrategias y medios, en una situación en la que los participantes se encuentran separados físicamente y no se relacionan de manera presencial; de allí, las TIC's favorecen el acercamiento a cualquier población sin importar la ubicación geográfica, facilitando capacitar y entrenar a un mayor número de organizaciones tanto públicas como privadas.

---

Por lo cual, los ambientes virtuales de las universidades de estudio, de acuerdo a indagaciones informales realizadas por el investigador ofrecen evidencias que es compartida por la mayoría de la comunidad, y la debilidad es causada por el tráfico excesivo, que puede afectar a otros usuarios y a la calidad del servicio. De forma análoga, la conexión de las universidades con Internet tiene un ancho de banda limitado y su uso inadecuado tiene un impacto sobre el servicio para todos.

Producto de esta evolución tecnológica en los recintos universitarios en estudio, Villamizar (2006), sostiene que ha sido débil el involucramiento tanto interno como externo de la función de auditoría y control tanto en hardware, software y en la gestión de la plataforma de aprendizaje, por lo que se presenta una oportunidad para desarrollar una investigación, que incluya todos los elementos y componentes que permitan agregar valor y minimizar los riesgos del no aprendizaje, lo cual redundará en la identificación de oportunidades de mejora en los procesos de enseñanza, esquemas de autoaprendizaje, y administración de las TIC's.

Se hace pertinente establecer, que la gestión de un ambiente virtual implica, la toma de decisiones sobre diferentes aspectos técnicos y económicos, lugar donde se va a realizar la instalación y tipo de tecnología más adecuado, entre otros; por ello, se hace necesario analizar la gestión de ambientes virtuales para la modalidad de educación a distancia en Universidades, permitiendo diagnosticar y generar habilidades con el propósito de desarrollar la Educación Universitaria.

De igual manera, crear una visión y una misión estratégica, generar conocimientos, optimizar los procesos y las tecnologías presente, como fortalecer las capacidades especiales con que cuenta las instituciones para la transformación a nivel local, nacional y mundial, en pro de generar cambios contextualizados que garanticen la adquisición de información, el intercambio de conocimientos y la consolidación de la sabiduría que sustenta la actual gerencia planetaria de la sociedad del conocimiento; este es el logro pleno del pensamiento universal y la diversidad de las ideas que caracteriza toda Institución Educativa Universitaria.

---

## **FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

Con base a los aspectos antes mencionados, el investigador se planteó la siguiente interrogante: ¿Cómo será la generación de ambientes virtuales para la modalidad de educación a distancia en universidades de la ciudad de Santa Marta, Departamento del Magdalena de Colombia?

## **OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN**

Identificar la generación de ambientes virtuales para la modalidad de educación a distancia en Universidades de la ciudad de Santa Marta, Departamento del Magdalena de Colombia.

## **1. GENERACIÓN DE AMBIENTES VIRTUALES**

En el proceso de investigación, el cual es la principal función de generación de conocimientos, también existen espacios y otros elementos; al igual que el aula, el laboratorio virtual, sea este de ciencias básicas o tecnologías o de ciencias sociales, es el espacio típico donde se realiza la investigación; de allí un conjunto de actores o investigadores, utiliza diversos recursos (representaciones de instrumentos, equipos, libros, documentos) para ahondar en la realidad empírica o teórica y extraer de ella conocimientos.

Según Silvio (2000, p. 218), estos procesos se producen interacciones entre actores participantes de la investigación y entre estos y otros actores externos, que pueden estar realizando otras funciones, tales como profesores implicados en procesos típicos de la función de transferencia del conocimiento. Como se puede inferir, las investigaciones tienen un costo y los proyectos tienen determinados recursos financieros asignados. La investigación se puede efectuar en el marco de una estructura determinada de un instituto de investigación, por ejemplo, en el marco de estructuras de transferencia de conocimientos, donde se han creado posibilidades para realizar procesos de generación de conocimiento.

En consecuencia, existen normas que regulan el proceso de investigación y sus

---

resultados, por ejemplo, las normas referentes al uso de los recursos, los plazos establecidos para entregar informes, la manera como los investigadores deben rendir cuenta de sus actividades; los contenidos de la investigación son gerenciados por los investigadores de diversa manera y utilizando distintas tecnologías para obtener resultados.

Existe todo un arsenal de técnicas de investigación, relacionadas con la recolección y el análisis de datos, su transformación en información y la transformación de estas en conocimientos, que los investigadores seleccionan durante el proceso de investigación. Este proceso consta de las siguientes etapas: (a) identificación de necesidades tecnológicas; (b) búsqueda de ambientes virtuales; (c) evaluación de alternativas; (d) negociación para compra, licencia u otra modalidad de adquisición (Velásquez y Medellín, 2005). A continuación, se explican las siguientes etapas:

### **1.1 IDENTIFICACIÓN DE NECESIDADES TECNOLÓGICAS**

En esta etapa, se define la plataforma a desarrollar, el público al que estará dirigido, los objetivos, los recursos materiales necesarios y los recursos humanos que trabajarán en el diseño y desarrollo de los contenidos y en la operación en la gestión de un ambiente virtual; en esta identificación, participan las autoridades educativas y los responsables que la institución educativa asigne al proyecto.

De acuerdo con Velásquez y Medellín (2005, p. 23), consideran que las necesidades tecnológicas “expresan la falta o carencia de determinadas tecnologías que se requieren para poder trabajar en condiciones normales de operación”; en otras palabras, son los equipos, procesos, productos, conocimientos, técnicas y habilidades de operación que se requieren para producir y comercializar un bien o servicio.

En la actualidad, gracias a los avances tecnológicos, existe un considerable incremento de sitios de educación a distancia que posibilitan la realización de estudios de formación profesional complementaria para la actualización y/o

---

perfeccionamiento de conocimientos, junto con diferentes cursos y carreras de grado. Ante tanta variedad en el mercado, es importante estudiar qué puede aportar la educación a distancia y sus paradigmas funcionales, a la enseñanza, la investigación, la extensión y la gestión en la educación superior.

En el contexto de la educación universitaria, Silvio (2000), sostiene que los ambientes virtuales puede comprender la representación de procesos y objetos asociados a actividades de enseñanza y aprendizaje, investigación, extensión y gestión; así como objetos cuya manipulación permite al usuario, realizar diversas operaciones a través de Internet, tales como: aprender mediante la interacción con cursos electrónicos, inscribirse en un curso, consultar documentos en una biblioteca electrónica, comunicarse con estudiantes, profesores y otros. Así, en el ámbito de la modalidad de educación a distancia se pueden distinguir los siguientes componentes tecnológicos:

1. La infraestructura física, constituida por los dispositivos de tratamiento y comunicación de la información, denominado hardware, son los elementos que conforman la red, computadoras personales en las que actúan los alumnos y docentes, servidores y demás equipos y dispositivos de comunicación necesarios para las conexiones.

2. La infraestructura lógica, que consiste en los programas o software, conformada por la tecnología básica que hace funcionar la estructura física de las redes y las computadoras personales conectadas a ellas.

3. Los actores, son las personas que utilizan el hardware y el software para comunicarse entre sí o con una organización con el objeto de buscar, producir y administrar datos, informaciones y conocimientos. En esta categoría se pueden distinguir a los usuarios finales, que son fundamentalmente los consumidores de información es decir los alumnos; los productores y difusores de información, encargados de gerenciar los contenidos del sitio (generalmente son los docentes, tutores y/o especialistas en informática), y los administradores de las redes que posibilitan que las

---

comunicaciones se establezcan.

4. Los recursos, que son los contenidos bajo la forma de datos, informaciones y conocimientos existentes en los reservorios existentes en el sitio; esos contenidos pueden estar en las bibliotecas electrónicas, en grupos virtuales de investigación y discusión, en los espacios electrónicos de cursos específicos de formación y en los reservorios personales de información (ya sea e-mail o directorio de tareas).

5. Los servicios telemáticos, que son programas de computación que cumplen con la función especial de actuar como interfaz directa con los usuarios del sistema. Existen dos tipos de servicio telemático: uno de comunicación y otro de búsqueda de información y navegación.

6. El software de aplicaciones individuales, consiste en los programas manejados directamente por los usuarios para realizar diversas tareas de manera individual, o colectiva, tales como procesadores de texto, hojas de cálculo, bases de datos, entre otros.

Estas consideraciones son generales, existen diferenciaciones entre las universidades virtuales según el nivel académico y el tipo de estudios ofrecidos, es decir, si se trata de estudiantes de pre-grado, postgrado o educación continuada; es decir, las tecnologías de la información y la comunicación están sufriendo un desarrollo vertiginoso, esto está afectando a prácticamente todos los campos de nuestra sociedad, y la educación no es una excepción. En consecuencia, las tecnologías se presentan cada vez más como una necesidad en el contexto de sociedad donde los rápidos cambios, el aumento de los conocimientos y las demandas de una educación de alto nivel constantemente actualizada se convierten en una exigencia permanente.

La identificación de necesidades tecnológicas en las universidades privadas del Municipio Riohacha del Departamento de la Guajira de Colombia puede lograrse por medio de los métodos señalados en el cuadro 1:

*Cuadro 1. Métodos de Detección de Necesidades Tecnológicas en la Institución*

<b>Área o responsables</b>	<b>Método de detección de necesidades tecnológicas</b>	<b>Medios por emplear</b>
<b>Gerencias</b>	Actividades de planeación	1 reuniones de planificación
<b>Gerencias, áreas técnicas, jefes de departamentos</b>	Diagnostico tecnológico de la institución o negocio	2 reuniones de trabajo 3informe de diagnostico
<b>Mercado</b>	Encuesta de satisfacción de clientes	4 visitas 5 entrevistas
	Programa de visitas a clientes	6 llamadas telefónicas

Fuente: Elaboración propia

Es importante que las universidades objeto del presente estudio, tengan la suficiente confianza en la calidad de los medios y los materiales que estarán utilizando en el proceso de aprendizaje; mediante los métodos de detección de tecnología, se puede dar una estrecha relación con la institución educativa a la cual pertenecen, para evitar la angustia que sufren comúnmente los estudiantes de estas modalidades. También se debe cuidar el sistema de administración de aprendizaje que se elija para soportar los cursos, porque problemáticas como no tener acceso a los materiales, o fallas constantemente en el sistema y no recibir el apoyo técnico correspondiente, pueden despertar desconfianza en los actores educativos.

## **1.2 BÚSQUEDA DE AMBIENTES VIRTUALES**

El ambiente virtual, siempre debe propiciar la relación entre los actores educativos y entre la institución educativa, además de la interacción que se da a través de las actividades de aprendizaje, el éxito depende, fundamentalmente de la



manera en que ha sido planeada la interacción, así como de una buena moderación por parte del facilitador.

De igual manera, Velásquez y Medellín (2005, p. 27), explican que una vez que se ha identificado “la tecnología requerida para el producto que se piensa producir, el equipo que se requiere comprar o el proceso por mejorar, se procede a su búsqueda y selección”, es conveniente trazar una estrategia de búsqueda de información sobre posibles fuentes formales e informales del ambiente virtual que se requiere. Para ello, se identifican las diversas fuentes tecnología a nivel nacional e internacional, así como las fuentes de información donde los gerentes pueden enterarse de proveedores de todo tipo.

En ocasiones, la tecnología existe en el mercado nacional y, por lo tanto, se le compra al productor o distribuidor; por el contrario, si el proveedor de la tecnología se ubica fuera del país, entonces hay que localizarlo por medios diversos: Internet, búsqueda de patentes, directorios empresariales, revistas especializadas, catálogos, ferias y exposiciones, entre otros.

No obstante, hay que considerar que mucha de la información tecnológica, o partes de esta, se puede conseguir sin pagar nada por ella, dado que es de dominio público, por supuesto, si la tecnología es de acceso restringido, no se vende públicamente, se conoce poco y además se encuentra protegida legalmente por medio de figuras de propiedad intelectual tales como: patentes, marcas, diseños, modelo de utilidad, derechos de autor o secreto industrial, entre otros; por lo tanto, habrá de negociar y llegar a un acuerdo contractual con el propietario para poderla utilizar o explotar comercialmente durante un tiempo dado a cambio de un pago determinado.

Esta fase puede considerarse como el corazón del proceso de la gestión de ambientes virtuales, porque es en este momento en que contenidos, medios de comunicación, herramientas tecnológicas e informática y facilitadores se convierten en un todo armónico y cobran sentido dentro de un ambiente virtual en el cual se disponen los recursos que el participantes necesita para llevar a cabo su propio

---

proceso de aprendizaje; según Laverde (2006, p. 3), “se reflexionan en torno a la definición y formulación de objetivos de aprendizaje o competencias a desarrollar por los estudiantes, se diseñan actividades de aprendizajes y se definen el esquema evaluativo de cada componente del ambiente virtual”.

Como parte de este proceso, el equipo de trabajo complementan la producción del experto en contenidos, agregando a este proceso de construcción colectiva una mirada integradora (pedagogía, tecnología y condiciones de contexto) que redundará en la búsqueda adecuada, a las exigencias propias de un ambiente virtual y no solo a los requerimientos disciplinares del mismo; de igual manera, se realiza una revisión de estilo para efectos de verificar la consistencia del diseño en términos de lenguaje, ortografía y estilo de escritura.

Cada ambiente virtual crea la posibilidad de un tipo determinado de comunidad virtual, que requiere una planificación y gestión particular por parte de sus administradores y condiciona una dinámica específica entre sus miembros; en este sentido, Silvio (2000) considera que el enfoque de la búsqueda de ambientes virtuales, consiste qué puede aportar la educación virtual y sus paradigmas funcionales a la enseñanza, la investigación, la extensión y la gestión en la educación superior y luego decidir qué tomar por analogía, qué substituir, qué asimilar y cómo hacerlo, todo en el marco de una estrategia de articulación. Por otro lado, el paradigma de búsqueda que sirve de base en la educación virtual se tiene los siguientes principios:

1. El problema a resolver consiste en dotar de conocimientos a personas que los necesitan para vivir en sociedad exitosamente.
  2. Unas personas (educadores) proveen un conjunto de condiciones, instrumentos y metodologías para facilitarles a los educandos la tarea de adquirir los conocimientos que necesitan.
  3. No sólo los educadores poseen el conocimiento necesario, éste se puede adquirir a través de otras fuentes, otros educadores y otros educandos.
  4. Los educandos se comunican con los educadores y con los otros
-

educandos para intercambiar y compartir conocimientos y construir sus conocimientos propios, en diferentes lugares y tiempos.

5. Los educandos completan esos conocimientos con otros conocimientos almacenados en una red de centros de información o de bibliotecas distribuida en todo el mundo.

6. Los educandos como los educadores evalúan los conocimientos adquiridos.

En definitiva, los requerimientos antes descritos se toman en cuenta para que la gestión de ambientes virtuales de las universidades de modalidad de educación a distancia, que ayude a mejorar la calidad y pertinencia de la educación universitaria, y más específicamente en los programas de educación a distancia ofrecidos por las Universidades objeto del presente estudio.

### **1.3 EVALUACIÓN DE ALTERNATIVAS TECNOLÓGICAS**

La evaluación tecnológica de los ambientes virtuales, se debe realizar teniendo en cuenta un modelo específico, puesto que la mayoría de ellos se han planteado analizar los procesos educativos de alumnos, el funcionamiento de un establecimiento educativo y la actuación de un docente o bien la calidad de programas o proyectos educativos; poder evaluar un ambiente virtual implica el empleo de las ideas de evaluación de programas educativos y de medios tecnológicos, relacionado implícitamente con el plan del curso que le da origen.

Una vez que se cuenta con la información técnica y económica de las diversas alternativas tecnológicas, se procede a evaluarlas; conviene entonces contar con un método sencillo para hacerlo. Velázquez y Medellín (2005), proponen el siguiente método, sin olvidar que el tipo de tecnología determinará el contenido y alcance de las hojas de trabajo:

1.-Se definen los criterios de evaluación por utilizar, que son de carácter técnico, de mercado, ambiental, de negocio y económicos. Se sugieren tres o cuatro criterios de cada factor.

---

2.-Se examinan la información técnica, de mercado, ambiental y de negocio de las propuestas con base en los criterios señalados. Se elabora para ello una matriz o cuadro de alternativas tecnológicas.

3.-Se valora la información económica y financiera de las diversas alternativas. Se elabora una matriz de costos.

4.-Se construye una tabla que sintetiza las principales ventajas y desventajas de cada una de las propuestas recibidas, con el fin de respaldar la toma de decisiones sobre la tecnología que se va a adquirir y el método por emplear.

5.-Se realiza un análisis de consistencia de las ofertas obtenidas con el fin de asegurarse de que la evaluación de tecnologías se ha realizado correctamente.

En particular, se analizan las propuestas frente a las prioridades de la institución (en producto, proceso y mercado), frente a los objetivos estratégicos de la empresa (diversificación de producto, disminución de costos, mercados nuevos), frente a los recursos con los que cuenta (humanos, materiales, económicos), y frente a lo atractivo de la inversión. Si existe consistencia, se continúa con la negociación. Si no hay consistencia es necesario revisar los objetivos, metas y recursos con los que se cuenta.

En este contexto, el crecimiento en la oferta y demanda de ambientes virtuales de aprendizaje muestra que las instituciones educativas están encontrando en la tecnología un valioso recurso para la ampliación y mejora de la oferta en educación a distancia. Esta situación limita notablemente el potencial de la tecnología en el aprendizaje. Señala Ferreiro (2000), que: No se trata de insertar lo nuevo en lo viejo, o de seguir haciendo lo mismo, con los nuevos recursos tecnológicos. Es innovar haciendo uso de los aciertos de la Pedagogía y la Psicología contemporáneas y por su puesto de las nuevas tecnologías (p. 116).

Es necesario entonces, revisar las teorías educativas desde una perspectiva apropiada y evaluar las posibilidades que ofrecen los recursos tecnológicos en apoyo al aprendizaje. Para ello, se requiere de la participación colectiva de diversas disciplinas. Nemirovski y Neuhaus (1998, p. 1012) consideran que el diseño de

---

ambientes virtuales de aprendizaje es una tarea particularmente interdisciplinaria y distinguen tres tipos de requerimientos:

1.-Requerimientos de dominio, los cuales se refieren a los contenidos emanados de la asignatura misma y parten de los objetivos de aprendizaje.

2.-Requerimientos psicopedagógicos, los cuales corresponden al enfoque teórico y práctico del aprendizaje de acuerdo con los paradigmas asumidos.

3.-Requerimientos de interface, se derivan de las características propias del medio y el nivel de interactividad que serán utilizados.

4.-Evaluar un medio tecnológico, establece la necesidad de emplear diferentes posturas y enfoques para poder abarcar las numerosas áreas incluidas en el mismo. La evaluación debería centrarse tanto en el aspecto tecnológico del diseño y los recursos ofrecidos por el ambiente como en el aspecto educativo, si el alumno obtiene un aprendizaje según los objetivos especificados.

Desde esta perspectiva, resulta necesaria la participación de expertos en tres ámbitos diferentes del conocimiento: expertos en el tema, para definir y jerarquizar los contenidos; expertos en educación, para estudiar y establecer las estrategias adecuadas para el aprendizaje, y expertos en el diseño de interface, para proponer el mejor uso de los recursos disponibles y garantizar una navegación adecuada; así como la presentación de la información con el mínimo de distorsión.

El proceso llevado a cabo por el participante puede ser observado desde el momento anterior a trabajar con la aplicación y durante todas las intervenciones que éste realiza con el programa ofrecido por el ambiente virtual. En ambientes saturados de información y tecnología, hay estudiantes y profesores que pueden quedar relegados, confundidos y angustiados; por ello en un ambiente virtual, no debe perderse de vista la accesibilidad de quienes participan en el proceso de aprendizaje y considerar, en la medida de lo posible, las condiciones culturales y económicas de los usuarios, así como el acceso que tengan a los recursos tecnológicos.

---

## 1.4 NEGOCIACIÓN DE TECNOLOGÍA

La tecnología es conocimiento, científico o empírico, destinado a la producción y comercialización de bienes y servicios; ese conocimiento se encuentra incorporado en bienes materiales, como los bienes de capital, y también en personas, en el software, en informes técnicos y publicaciones; la negociación de tecnología debe responder a una estrategia definida y planeada por la organización, en esta medida es conveniente planearla en diferentes escalas y niveles para generar varias alternativas de negociación.

Sobre la base del análisis anterior, se procede a negociar con los dos o tres proveedores que ofrecen la mejor tecnología y el mejor precio. Si se trata de compra de equipo o maquinaria, se asignan los recursos y se lleva a cabo la compra, pero si se trata de licenciar propiedad intelectual o de participar en procesos de adquisición de tecnología no fácilmente disponible en el mercado, se tiene entonces que llegar a un acuerdo con los oferentes o licenciantes sobre las condiciones de la transferencia de la tecnología.

Al respecto la ONUDI (1997), en su manual para negociaciones de transferencia de tecnología, afirma que el acuerdo conduce a una relación satisfactoria a largo plazo entre dos o más partes es uno en que las partes reconocen que debe proporcionar beneficios a todas las partes; una vez que los negociadores han aceptado este principio, las cosas se desarrollan más fácilmente.

Así mismo, en esta referencia se indica el proceso se puede realizar de dos maneras: (a) preparando una propuesta de acuerdo entre las partes para que sirva de base de negociación, que sea equilibrada con respecto a sus intereses mutuos y conflictivos, así como amplio, y (b) celebrando negociaciones para llegar a un texto final mutuamente aceptable que dé a cada parte los derechos y las obligaciones apropiados. Una vez que las partes cuentan con una propuesta de contrato, proceden a su revisión, a la negociación de contenidos y alcance, a la modificación o precisión de cláusulas o declaraciones y a la validación del documento.

Hay que tener cuidado sobre todo con los sistemas demasiado centralizados y

---

homogéneos, que al manejar un solo esquema tecnológico dejan fuera a muchos posibles participantes en el fortalecimiento del sistema educativo en las modalidades presencial, virtual y a distancia a través del acceso a contenidos y recursos en línea.

La tecnología ha incrementado su complejidad generándose la necesidad de contar con una mejor administración de los recursos de los ambientes virtuales, lo cual ha favorecido la evolución conjunta en la utilización y coordinación de los recursos para planificar, organizar, mantener, supervisar, evaluar, y controlar los elementos asociados a la plataforma tecnológica para adaptarse a la calidad de servicio necesaria a un determinado costo.

Hay que recordar siempre que el concedente de la tecnología se encuentra en mejores condiciones de negociación y que el mercado adolece de muchas de las condiciones de un mercado perfecto; ello exige que sea necesario extremar la malicia y el cuidado; lo más apropiado es preparar muy bien una negociación y nunca se puede improvisar. Hay que tener muy claros los alcances de todos los términos utilizados y trabajar primero con borradores para poder medir los alcances económicos y de otro orden que pueda implicar. Es fundamental analizar otras opciones, estudiar experiencias de otras empresas y conocer las negociaciones que haya hecho el posible vendedor con otros adquirentes.

## **2 ASPECTOS METODOLÓGICOS**

Esta investigación fue de tipo descriptiva porque la misma comprende la descripción, registro, análisis e interpretación del fenómeno en estudio a fin de identificar la generación de ambientes virtuales para modalidad de educación a distancia en Universidades objeto del presente estudio, partiendo para ello de las dimensiones con sus respectivos indicadores. Según Méndez (2004, p. 136) "los estudios descriptivos tienen como propósito la delimitación de los hechos que conforman el problema de la investigación". En consecuencia, el investigador no interviene para modificar la condición inicial de los sujetos involucrados en la problemática; así mismo, recolectó la información personalmente.

---

El investigador debe concebir la manera práctica y concreta de responder las preguntas de investigación; el diseño señala al investigador lo que debe hacer para alcanzar los objetivos de estudio y contestar las interrogantes que se ha planteado. En este sentido, la presente investigación correspondió a una categorización no experimental, transeccional, de campo, debido que se realizó en un ambiente natural sin manipulación directa de variables independientes.

Para determinar el diseño de la investigación se consideró los criterios en cuanto a metodología de la investigación; Hernández y Otros (2003) sostienen que los estudios de campo consisten en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos, sin manipular o controlar variable alguna, es decir, el investigador obtiene la información, pero no altera las condiciones existentes.

La presente investigación fue no experimental debido a que no se manipuló deliberadamente la categoría objeto de estudio, a saber: gestión de ambientes virtuales para la modalidad de educación a distancia. Al referirse a los estudios no experimentales, Hernández y otros (2003) sostienen que “se realizan sin manipular deliberadamente la variable de estudio, y se observa tal y como se da en su contexto natural”.

La investigación fue un diseño transeccional, debido que la información que se usó para el análisis de la variable se recolectó en un momento o tiempo único. Hernández y otros (2003) define el diseño transeccional descriptivo como un estado del panorama de las variables en uno o más grupo de personas, objetos o indicadores en determinado momento.

## **2.1 POBLACIÓN Y MUESTRA**

Para esta investigación, la población fue constituida por todas las instituciones públicas y privadas con modalidad de educación a distancia en el sector de educación superior ubicadas en el municipio Maracaibo, estado Zulia; la población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones, que

---



pueden ser estudiado y sobre los que se pretende generalizar los resultados

(Hernández y Otros, 2003).

Con relación a la población señalada, se tiene que las instituciones se ubicaron dentro de la categoría de interés son las siguientes: Universidad Antonio Nariño, Universidad de Magdalena y la Universidad Cooperativa de Colombia, en consecuencia, las instituciones antes mencionadas conformaron la población objeto de estudio. Por otro lado, para efectos de este estudio, se consideraron como informantes a los directivos y docentes para la modalidad de educación a distancia; los informantes son personas que cuentan con un amplio conocimiento acerca del medio o problema de estudio (Basagoiti, 2001). En esta investigación, los sujetos los constituyeron los directivos y docentes de las universidades antes mencionadas, reunieron las siguientes características:

(a) Ser Profesional; (b) Ser Gerente, Coordinador, Asistente general, jefe de algún área administrativa u operativa, o Docente de la modalidad a distancia; (c) Tener experiencia mínima de dos años; (d) Ser trabajador activo de las universidades de estudio. En cuanto a la muestra, represento una opinión significativa de la población inmersa en el estudio, la cual es poseedora de sus mismas características. Esto se deduce de lo manifestado por Bavaresco (1994) cuando expresa que la muestra es una parte o fragmento del total de unidades de observación o de análisis sobre los cuales se ha aplicado una selección. En este caso, para el presente estudio, la muestra fue de tipo no probabilístico y no aleatorio, donde se seleccionaron a los sujetos de acuerdo a las causas relacionadas con el investigador, de tipo censo poblacional.

Estas acciones conllevaron a delimitar una población, porque el número de informantes es pequeño, no se realizó muestreo alguno y se encuestaron al total de la población antes mencionado. La muestra suele ser definida como un subgrupo de la población, para seleccionarla, lo primero es definir la unidad de análisis el quienes van a ser medidos (Hernández y otros, 2003); por lo tanto, depende de precisar claramente el problema a investigar y los objetivos de la investigación. (Ver tabla 1)

---

**Tabla 1. Distribución de la población**

Universidades Privadas de Santa Marta - Colombia	Unidades informantes Personal administrativo	Unidades informantes Personal Docente
Universidad Antonio Nariño	10	15
Crr 13 Nro. 12-55		
Universidad de Magdalena	10	18
Calle 32 Nro. 22-08		
Universidad Cooperativa de Colombia	8	17
Calle 30		
<b>Total</b>	<b>28</b>	<b>50</b>
<b>Total general</b>		<b>78</b>

Fuente: Universia.Net.Com Colombia (2019)

## 2.2 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Mediante las técnicas e instrumentos de recolección se registran datos observables que representan verdaderamente conceptos o variables que el investigador ha considerado (Hernández y otros, 2003); la presente investigación se realizó utilizando la técnica de observación mediante encuesta, según lo reseña Sierra (1998), la observación por encuesta, consiste en la obtención de los datos de interés en la investigación mediante la interrogación a los miembros del universo en estudio.

En cuanto a los instrumentos de recolección, Hernández y otros (2003) refieren que el instrumento más utilizado para la recolección de datos, es el cuestionario, el cual consiste en un conjunto de preguntas, normalmente de varios tipos, preparado sistemática y cuidadosamente, sobre los hechos y aspectos que interesan en una investigación o evaluación, y que puede ser aplicado en formas variadas, su finalidad consiste en obtener de manera sistemática y ordenada, información acerca de la población con la que se trabaja, sobre las variables objeto de la investigación (Muñoz, 2003).

Bajo tales perspectivas, y por tratarse de una investigación de lo no experimental,

así como de un diseño de tipo transeccional descriptivo, los datos se recolectaron a través de un cuestionario estructurado con preguntas de tipo cerradas. El cuestionario fue dirigido a identificar las dimensiones referentes a la generación de ambientes virtuales, fue conformado por 12 ítems en forma de afirmaciones, utilizando la escala Likert como medición de respuestas, por lo que las opciones fueron las siguientes: (Ver tabla 2)

*Tabla 2. Alternativas de Respuesta*

<b>OPCIONES</b>	<b>SIGLAS</b>	<b>PONDERACIÓN</b>
Completamente de acuerdo	CA	<b>5</b>
De acuerdo	DA	<b>4</b>
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	NAND	<b>3</b>
En Desacuerdo	ED	<b>2</b>
Completamente en desacuerdo	CD	<b>1</b>

**Fuente:** Elaboración propia (2020)

Como parte del proceso de recolección de información, se aplicó un cuestionario a Directivos y Docentes, al interior de las Universidades objeto del presente estudio, entre estas instituciones cabe mencionar, que el cuestionario fue enviado, vía correo electrónico y seguimiento telefónico a la población censal seleccionada para tal efecto; en este contexto, se envió un total de setenta y ocho (78) cuestionarios, habiéndose logrado una recuperación de todos los cuestionarios; la información aportada resultó útil y es coherente y complementaria a las sistematizaciones obtenidas mediante otras estrategias de recolección.

### **2.3 VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO**

La validez del instrumento es fundamental en el desarrollo de cualquier investigación, permitiendo establecer plenamente las características y propiedades del mismo; en tal sentido, se utilizó un cuestionario diseñado por el investigador,

orientado a los grupos focales directivos y docentes, conocido como el Instrumento dirigido a directivos y docentes para modalidad de Educación a Distancia, con el propósito de recopilar los datos necesarios para medir la Generación de Ambientes Virtuales. Por su parte, sostiene Ruiz (2002, p. 75), “a través de la validez de contenido se trata de determinar hasta dónde los ítems de un instrumento son representativos del dominio o universo de contenido de la propiedad que se desea medir”; al respecto, la definición está centrada en determinar hasta dónde los resultados de un instrumento de medición son estables a través del tiempo, cuando éste ha sido utilizado varias veces con los mismos sujetos y bajo las mismas condiciones de aplicación.

Partiendo de los supuestos anteriores, a los fines de lograr la validez y confiabilidad del instrumento de investigación, se utilizó el método de expertos y un estudio piloto; con el propósito de determinar la validez del contenido, siendo sometido a un panel de cinco expertos, constituido por (1) un especialista en el área de Ciencias de la Educación, (2) un especialista del área de Ciencias Gerenciales, (3) un profesional de Gerencia Educativa, (4) un especialista en el área de Innovaciones Educativas y (5) un especialista en el área de investigación.

#### **2.4 CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO**

Los resultados de un instrumento puedan ser interpretables, es decir, para que tengan significado y valor heurísticos, es necesario que los mismos sean confiables; no es posible determinar la relación entre dos o más variables si los instrumentos utilizados para medirlas son poco confiables; este tipo de instrumentos, a menudo, inducen al investigador a interpretaciones erradas de sus resultados. Indica Méndez (2008, p. 298) “para que un cuestionario sea confiable debe medir realmente el rasgo o rasgos que se intentan estimar.

Debe dar medidas confiables, de manera que puedan obtenerse los mismos resultados de su múltiple aplicación en condiciones similares”; en tal sentido, se aplicó una prueba piloto a un pequeño porcentaje de la población, constituido por

diez (10) directivo y docentes de universidades de modalidad a distancia que comparten características similares a las universidades objeto de estudio.

Para ello, se aplicó el procedimiento estadístico Coeficiente Alfa de Cronbach a los resultados obtenidos de una prueba piloto; según Ruiz (2002, p. 70), “los valores oscilan entre cero (0) y uno (1,00)”, siendo un instrumento confiable, aquel que logre un resultado más cercano a 1; este coeficiente permitió la determinación directa de los resultados, sobre la base de la varianza de los ítems, a través de la siguiente fórmula planteada por el autor:

Dónde:

K= número de ítems

S<sup>2</sup> i= varianza de los puntajes de cada ítem

S<sup>2</sup> t= varianza de los puntajes totales

1= constante

Es decir que, aplicando la fórmula antes mostrada, y desarrollando la prueba piloto, se obtuvo como resultado un índice de 0.99 para la variable Generación de ambientes virtuales para la modalidad de estudios a distancia, con ello una muy alta confiabilidad de acuerdo al baremo de Ruiz Blanco (2002). Una vez consideradas y desarrolladas las observaciones en la validez, así como verificar que el cuestionario es confiable, el investigador (2019) construyó el instrumento definitivo, el cual fue aplicado a la población seleccionada para efectos de la actual investigación, para el estudio de la variable.

La confiabilidad, aun cuando no es la característica más importante de un instrumento de medición, requiere se le preste toda la atención necesaria; ciertamente, una alta confiabilidad, por sí sola, no garantiza buenos resultados científicos; pero, no puede haber buenos resultados científicos sin instrumentos confiables. (Ver tabla 3)

*Tabla 3. Baremo del Coeficiente de Confiabilidad*

<b>RANGOS</b>	<b>MAGNITUD</b>
0,81 a 1,00	Muy alta
0,61 a 0,80	Alta
0,41 a 0,60	Moderada
0,21 a 0,40	Baja
0,01 a 0,20	Muy baja

**Fuente:** Ruiz Bolívar (2002)

## **2.5 TÉCNICA DE ANÁLISIS DE LOS DATOS**

El análisis de los datos en el actual estudio, se realizó aplicando la estadística descriptiva, de acuerdo a lo expuesto por la autora Chávez (2012), mediante el análisis porcentual (frecuencia relativa) de las alternativas seleccionadas por el personal de empleados en el instrumento de recolección de datos, y la media aritmética o promedio dado como resultado. Según Hernández y Col (2012, p. 14), “la finalidad de análisis de datos es describir las variables y explicar sus cambios y movimientos y las características que lo componen son la sistematización, utilización intensiva de las estadísticas (descriptiva), basado en variables, impersonal, posterior a la recolección de los datos.

La tabulación de los datos a hacer recolectados en la fase de aplicación del cuestionario será procesada cuantitativamente lo cual brindará la automatización necesaria para el manejo eficaz de la información obtenida. Asimismo, los datos obtenidos, fueron analizados, utilizando para ello el tipo de estadística descriptiva representado en tablas sinópticas. Al efecto, para la determinación de los resultados aspirados en el presente estudio, se considera el total de datos que permite establecer el comportamiento de cada indicador, así como de cada dimensión, e igualmente como de la variable examinada, considerando las categorías establecidas en el baremo establecido en el siguiente cuadro serán caracterizados de acuerdo al baremo de

interpretación de la media aritmética, tal como se muestra en la tabla 4.

*Tabla 4. Baremo para la interpretación de la Media o Promedio Aritmético*

RANGO	INTERVALO	CATEGORÍAS
I	1.00 - 1.80	Muy Ausente
II	1.81 - 2.60	Ausente
III	2.61 - 3.40	Poco Presente
IV	3.41 - 4.20	Presente
V	4.21 - 5.00	Muy Presente

**Fuente:** Elaboración propia (2020)

Así entonces, con el objeto de procesar los datos suministrados por los informantes se aplica, la estadística descriptiva, lo cual se realizó a través del paquete estadístico EXCEL, calculando el porcentaje y frecuencia, así como la media aritmética o promedio, cuyos resultados se presentarán en tablas diseñadas por el investigador, en el capítulo IV.

## **2.6 ANÀLISIS, INTERPRETACIÒN Y DISCUSIÒN DE RESULTADOS**

Se inicia esta sección con la presentación de los resultados de la generación de los ambientes virtuales para la modalidad de estudios a distancia de las Universidades objeto de estudio y su análisis, los cuales se presentan seguidamente: Los resultados de la aplicación del instrumento a la población objeto de estudio fueron tabulados mediante tablas para ser analizados en función de los indicadores. Para ello, se construyeron tablas de distribución frecuencial de las alternativas de respuesta seleccionadas por cada sujeto; posteriormente, se calculó el porcentaje, la frecuencia acumulada y el promedio acumulado como control de los totales, el análisis se hará tomando en cuenta la variable, sus dimensiones, indicadores e ítems. Finalmente, se contrastará los resultados con los aportes significativos por parte de los hallazgos encontrados en los antecedentes y de las diferentes teorías asociadas a la variable en estudio.

### 3 IDENTIFICAR LA GENERACIÓN DE AMBIENTES VIRTUALES PARA LA MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA EN UNIVERSIDADES PRIVADAS DE LA CIUDAD DE SANTA MARTA, COLOMBIA.

Tabla 5. Cierre de Dimensión. Generación de ambientes virtuales

Dimensión	Media aritmética	indicadores	Medias
<b>Generación de ambientes</b>	4.33	Identificación de necesidades tecnológicas	4.20
		Búsqueda de ambientes virtuales	4.00
		Evaluación de alternativas tecnológicas	4.30
		Negociación de tecnología	4.10

Fuente: Elaboración propia (2020)

Se identificaron las diferentes formas de generación de ambientes virtuales para la modalidad de educación a distancia, para el cierre de la dimensión, se estudió a través de cuatros indicadores: Identificación de necesidades tecnológicas, Búsqueda de ambientes virtuales; Evaluación de alternativas tecnológicas; y Negociación de tecnología; por lo que se obtuvo los siguientes resultados:

Los datos recolectados demuestran que la mayoría de los gestores de ambientes virtuales más de un 75% aproximadamente estuvieron completamente de acuerdo con cada indicador correspondiente a esta dimensión. Se pueden apreciar, las calificaciones definitivas de cada indicador en la tabla 13, se observa que el mayor puntaje de los indicadores lo obtuvo “Evaluación de alternativas tecnológicas” con una calificación de 4.30 (Muy Alto Nivel).

Estos resultados concuerdan con lo referido por Ferreiro (2000) quien refiere que no se trata de insertar lo nuevo con lo viejo, o de seguir los mismo, con los nuevos recursos tecnológicos, es decir, innovar haciendo uso de los aciertos de la



pedagogía y la psicología contemporáneas con las nuevas tecnologías; es necesario entonces, revisar las teorías educativas desde una perspectiva apropiada y evaluar las posibilidades que ofrecen los recursos tecnológicos en apoyo al aprendizaje considerando que el diseño de los ambientes virtuales es una tarea particularmente interdisciplinaria.

Seguido del indicador “Identificación de necesidades tecnológicas” con una calificación de 4.20 (Muy Alto Nivel), dichos resultados van en concordancia con los planteamientos de Velásquez y Medellín (2005) consideran que las necesidades tecnológicas expresan la falta o carencia de determinadas tecnologías que se requieren para poder trabajar en condiciones normales de operación; en otras palabras, el gestor de ambientes virtuales identifica estos requerimientos o carencias de tecnología en el momento de presentarse algún problema de competitividad, donde se requiere la mayor atención y tratamiento exigentes a los ambientes virtuales para obtener todo el beneficio de esta integración en la educación de modalidad a distancia.

Continuando con el indicador “Negociación de tecnología ” el valor referido para el mismo fue de 4.10 (Alto nivel), dichos resultados van en concordancia con lo planteado por Gervás, P. (2002) que la negociación juega un papel importante en el buen funcionamiento de los ambientes virtuales, permitiendo mejorar la eficiencia, disponibilidad y el rendimiento de las plataformas tecnológicas de las universidades de modalidad a distancia, aumentando la relación calidad/costo en el diseño y satisfacción de los usuarios por el servicio proporcionado.

Por último, la menor valoración cuantitativa la produjo el indicador “Búsqueda de ambientes virtuales” con un promedio de 4.00 (Muy Alto Nivel), dichos hallazgos van en concordancia con los planteamientos de Velásquez y Medellín (2005) consideran que una vez que se han identificado la tecnología requerida, se procede a su búsqueda y selección trazando una estrategia de búsqueda de información sobre posibles fuentes formales e informales a nivel nacional e internacional para el mejoramiento de los programas de educación para modalidad a distancia.

---

En conclusión, se ubica la dimensión generación de ambientes virtuales, en la que se observa que la mencionada dimensión posee una calificación definitiva de 4.33 (Muy Alto Nivel), ubicada dentro de la categoría de respuesta “Completamente de Acuerdo”, dichos hallazgos convergen con lo referido por Ortigoza (2007) quien señala en su investigación, que los procesos de generación de ambientes virtuales producen interacciones entre los actores internos y externos en funciones de transmisión de conocimiento mediante la gestión de distintas tecnologías para obtener mejores resultados en el desempeño de los gestores de las universidades de modalidad a distancia objeto de estudio.

#### **4. CONCLUSIONES**

En relación al objetivo de estudio, en cuanto a los indicadores estudiados se concluyó que en la generación de ambientes virtuales más relevante fue la evaluación de alternativas tecnológicas, seguido con la identificación de necesidades tecnológicas, Negociación de tecnología y finalmente la Búsqueda de ambientes virtuales. Así mismo, se puede concluir que la dimensión generación de ambientes virtuales se ubicó en la categoría de Muy Alto Nivel.

#### **5. RECOMENDACIONES**

Con el propósito de solventar las deficiencias observadas en los resultados y conclusiones obtenidas en la presente investigación, existe la necesidad de establecer algunos aspectos importantes hacia los aportes de un avance tecnológico y significativo para las empresas en el ámbito académico; por esto y en concordancia con el estudio, se proponen las siguientes recomendaciones:

En relación al objetivo objeto de estudio, se recomendó a los directivos y docentes mejorar la eficiencia en cuanto al uso de las tecnologías y hacer uso de ellas para reducir costos y tiempos en los procesos de generación de ambientes virtuales.

---

## **6 REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS**

Auccasi, M. (2000). Como validar un instrumento de investigación. Perú. Recuperado el 11 de octubre del 2010 en: <http://www.enfermeriaperu.com/investigacion/comovalidarinstru.htm>.

Balestrini A., M. (2001). Como se elabora el proyecto de Investigación. Consultores Asociados Servicio Editorial. Caracas, Venezuela.

Basabe, F. (2007). Educación a Distancia en el nivel superior. Editorial Trillas, S.A. México, Distrito Federal.

Bavaresco D., A. (1.994). Proceso Metodológico en la Investigación. Academia Nacional de Ciencias Económicas. Servicios Bibliotecarios de la Universidad del Zulia. Caracas - Venezuela.

Benavides, C. (1998). Tecnología, innovación y empresa. Madrid: Editorial Pirámide.

Benítez (2008). Modelo Pedagógico Virtual para las Nuevas Generaciones en la Educación Superior (MPVNGES). (Resumen en Línea). Tesis doctoral sin publicación, Universidad Rafael Bellosó Chacín, Maracaibo Estado Zulia - Venezuela. Disponible: <http://www.biblio.urbe.edu/>. (Consulta: 2010, mayo 24)

Chase, R., Aquilano, N., Jacobs, F. (2000). Administración de Producción y Operaciones, 8ª edición, Mc Graw Hill.

Chaupt, J., Corredor, M., Marín, G. (1998). El tutor, el estudiante y su nuevo rol. Desarrollo de ambientes de aprendizaje en educación a distancia. Universidad de Guadalajara. Coordinación de Educación Continua, Abierta y a Distancia.

Cordeiro, J. L. (1998). Benesuela Vs. Venezuela. El Combate Educativo del Siglo. Ediciones CEDICE. Caracas, Venezuela.

Curci (2003). La evolución, situación actual y perspectivas de desarrollo de la

---

Educación Superior a Distancia. (Resumen en Línea). Trabajo de grado sin publicación, Universidad Rafael Beloso Chacín, Maracaibo Estado Zulia - Venezuela. Disponible: <http://www.biblio.urbe.edu/>. (Consulta: 2010, mayo 24)

Fernández, R, Server, P., Cepero, E. (2001). El Aprendizaje con el uso de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones. [Documento en línea]. Disponible: [www.rioei.org/deloslectores/127Aedo.PDF2001](http://www.rioei.org/deloslectores/127Aedo.PDF2001)

Ferreiro G., R. (2000): Hacia nuevos ambientes de aprendizaje, en: Inducción a la educación a distancia. Veracruz, OEA/Universidad Veracruzana.

García, A. (2001). La educación a distancia: de la teoría a la práctica. Barcelona, España. Editorial Ariel, S.A.

García, L. Ruiz, M. Domínguez, D. (2007). De la educación a distancia a la educación virtual. Barcelona, España. Editorial Ariel, S.A.

Gaynor, G. (1999). Manual de gestión en tecnológica. Una estrategia para la competitividad de las empresas – Tomo I. Colombia. Editorial McGraw- Hill.

Giral, J., Gonzales, S. (1989). Tecnología apropiada. México: Editorial Alambra.

González y Flores (2000). ¿Cómo se puede desarrollar investigación formativa a través de ambientes virtuales de aprendizaje? Facultad de Educación y Ciencias Humana. Universidad de Córdoba.

Hernández, R.; Fernández, C.; Baptista, P. (2003). Metodología de la Investigación. New York: McGraw-Hill.

Kaplún, G. (2005). Aprender y enseñar en tiempos de Internet. Formación profesional a distancia y nuevas tecnologías. Montevideo: CINTERFOR/OIT.

Laverde, A. (2006). Hacia un modelo de diseño instruccional basado en objetos de aprendizaje. Universidad de la Sabana.

---

- Mora, J.(1999). Transformación y gestión curricular. Universidad de Antioquia, Memorias Seminario Taller Evaluación y Gestión Curricular.
- Moreno C., M. (1998). El desarrollo de ambientes de aprendizaje a distancia. Desarrollo de ambientes de aprendizaje en educación a distancia. Universidad de Guadalajara. Coordinación de Educación Continua, Abierta y a Distancia.
- Namakforoosh, M. (2003). Metodología de la Investigación. México: Editorial LIMUSA, S.A.
- OIT (2008). Las Tecnologías de la Información y Comunicación y la formación profesional. Montevideo: OIT/CINTERFOR. [Documento en línea]. Disponible:  
<http://www.cinterfor.org.uy/public/spanish/region/ampro/cinterfor/publ/tic/index.htm>.
- ONUDI (1997). Manual of Technology Transfer Negotiation, Technology Transfer and Development. USA.
- Padrón, L. J. (2004). Nuevas Tecnologías de la Información y su repercusión en los distintos niveles de la educación. [Documento en línea]. Disponible:  
<http://www.oei.es/noticias/spip.php?article2004>
- Pain, A. (1993). Como evaluar las acciones de capacitación. Ediciones Granica, s.a., Argentina.
- Paulsen, M. F. (2003). Online Education and Learning Management Systems - Global Elearning in a Scandinavian Perspective. Oslo: NKI Forlaget
- Puerta, J. (2008). Ambientes Virtuales de Aprendizaje. Ponencia presentada en la Facultad de Educación y Ciencias Humana. Universidad de Córdoba.
- Rovere, M. (2000). Diccionario de Ingeniería. Madrid – España. Editorial Cultural, S.A.
- Sabino, C. (2003). El proceso de la Investigación. Caracas, Venezuela. Editorial
-

PANAPO.

Salinas, J. (1999). Enseñanza flexible, aprendizaje abierto, las redes como herramienta para la formación. *Eduotec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*. [Documento en línea] Disponible en: [www.uib.es./depart/gte/tendencias.htm](http://www.uib.es./depart/gte/tendencias.htm).

Sunkel, G. (2006). Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación en América Latina. Una exploración de indicadores. [Documento en línea]. Disponible: <http://www.eclac.cl/socinfo/noticias/documentosdetrabajo/9/27849/Serie126final.pdf>

Tawfik y Chauvel (1992). *Administración de la producción*. Editorial Interamericana.

Toffler, A. (1990). *El Cambio del Poder*. Editorial Plaza & Janés. Valencia, España.

UNESCO (1998). *Informe mundial sobre Educación*. España, Santillana.

Velázquez, G. Medellín, E. (2005). *Manual de transferencia y adquisición de tecnologías sostenibles*. Editorial CEGESTI. Costa Rica.

---

*Dimensión ético – social en el sistema educativo colombiano*

*Ethical – social dimension in the Colombian system*

**Recibido:** 20/01/2023 **Aceptado:** 25/02/2023

Elizabeth García Rincón <sup>1</sup>  
[elizabethgar17@gmail.com](mailto:elizabethgar17@gmail.com)  
Guillermo Sanabria Paternina<sup>2</sup>  
[asesorías@fexcelencia.com](mailto:asesorías@fexcelencia.com)

**RESUMEN**

El presente ensayo aborda un recorrido crítico de la dimensión ético-social en el sistema educativo colombiano, basado en la interpretación y análisis de su abordaje e implementación en los centros educativos, en los niveles de educación preescolar, básica, media y educación superior. Inicialmente se hace un recorrido conceptual y normativo, posteriormente se generarán puntos de debate relacionados con su relevancia y papel determinante en la formación del ser y sus implicaciones en la conservación de los ecosistemas desde una perspectiva sostenible. Finalmente, se propondrán algunas alternativas tendientes a dar mayor protagonismo e importancia al tema ético-social y su implementación en los niveles de educación formal en Colombia.

**Palabras clave:** Dimensión ético-social, Sostenibilidad, Conservación.

**ABSTRACT**

This essay addresses a critical path of the ethical-social dimension in the Colombian educational system, based on the interpretation and analysis of its approach and implementation in educational centers, in the levels of preschool, basic, media and

---

<sup>1</sup> Postdoctorado en Gerencia de la Educación Superior. Postdoctorado en Gerencia de las Organizaciones. Doctora en Ciencias Gerenciales. Magíster en Gerencia de Recursos Humanos. Especialista en Docencia para la Educación Superior. Certificada Licenciada en Administración. Docente Titular. Arbitro en la Revista Electrónica Fórum Humanes. Investigadora Activa del Centro de Investigaciones de Ciencias Administrativas y Gerenciales (CICAG) de la Universidad Privada Dr. Rafael Belloso Chacín (URBE). Docente especial del programa de maestría en Planificación y Gerencia de Ciencia y Tecnología de la Facultad Experimental de Ciencias de la Universidad del Zulia (FEC-LUZ). Docente invitada de la Universidad Nacional Experimental Rafael María Baralt (UNERMB). Docente internacional en la Fundación Educativa Internacional para la Excelencia- Barranquilla, Colombia. Administradora Jefe división de Estudios para Graduados de FEC-LUZ. PEII-Nivel A-2. Correo-e: [elizabethgar17@gmail.com](mailto:elizabethgar17@gmail.com)

<sup>2</sup> Candidato Doctorado en Educación-Universidad Nacional Experimental Rafael María Baralt (UNERMB). Candidato maestría en Planificación y Gerencia de Ciencia y Tecnología-LUZ. Magíster en Gerencia de Recursos Humanos. Abogado. Asistente en la Procuraduría de Barranquilla Colombia. Presidente de la Fundación Educativa Internacional para la Excelencia. Correo-e: [asesorías@fexcelencia.com](mailto:asesorías@fexcelencia.com)

higher education. Initially, a conceptual and normative journey is made, subsequently points of debate related to its relevance and determining role in the formation of the being and its implications in the conservation of ecosystems from a sustainable perspective will be generated. Finally, some alternatives tending to give greater prominence and importance to the ethical-social issue and its implementation at the levels of formal education in Colombia will be proposed.

**Keywords:** Ethical-social dimension, Sustainability, Conservation.

## 1. INTRODUCCIÓN

El establecimiento de una estructura para configurar de forma positiva la dimensión ético-social en el sistema educativo colombiano, logrando las metas y el desarrollo de una jerarquización amplia de planes para integrar y coordinar las actividades educativas, es en palabras de Mezerhane (2017), lo más importante dentro del proceso de la dimensión ético-social, la cual a juicio de este autor consiste en realizar todas aquellas actividades que se relacionan con el hecho de prepararse para el futuro. Las tareas específicas incluyen la realización de pronósticos, el establecimiento de objetivos a corto, mediano y largo plazo, diseñar estructura para el logro del desarrollo educacional alternativas, elaborar políticas y fijar metas factibles.

De lo planteado anteriormente se puede inferir que establecimiento de una estructura para el logro del desarrollo educacional significa prever los hechos, anticipándose a ellos, de manera continua porque el transcurso del tiempo exige tanto la dimensión ético-social como el desarrollo de nuevos planes, generando la formulación de nuevas estructuras para el logro del desarrollo educacional alternativas, promoviendo el análisis y la elección de aquellas más viables.

Ahora bien, la dimensión ético-social es esencial para activar y ejecutar con éxito cualquier estructura para el logro del desarrollo educacional, ya que las actividades para organizar, motivar, integrar al personal y efectuar los debidos controles dependen de una eficiente dimensión ético-social. Ahora bien, la estructura para el logro del desarrollo educacional global de una organización educativa, que suele establecer la administración superior directiva, bosqueja las metas de la organización

---



educativa y los medios necesarios para alcanzarla. Para Hidalgo (2017), la esencia de la noción de estructura para el logro del desarrollo educacional es el alcanzar el punto decisivo, gracias a la libertad de acción obtenida por una buena economía de fuerzas.

Según Thompson (2016), la estructura para el logro del desarrollo educacional de una escuela es el plan de acción que posee la dirección de la escuela para posicionarse en la arena de su mercado, competir con éxito, satisfacer a los clientes y lograr un buen desempeño del negocio. Asimismo, Silva (2017), plantea que las estructuras para el logro del desarrollo educacional son acciones a realizar para mantener y soportar el logro de los objetivos tanto de toda la organización educativa en general como de cada área en específica, son el cómo lograr y hacer realidad cada objetivo.

Toda estructura para el logro del desarrollo educacional en general debe estar integrada, en su contexto, por los objetivos de la acción educacional claramente definidos (atributos, escalas de medida, normas, horizonte temporal), el plan de acción a niveles total y divisional de la escuela, programas funcionales que describen y miden las consecuencias del plan para cada una de las funciones de la escuela, los recursos requeridos para llevar a cabo los programas y finalmente un patrón de decisiones coherente, unificado e integrador.

Visto lo anterior, se observa que la dimensión ético-social y la estructura para el logro del desarrollo educacional están ligadas indisolublemente, pues tanto el uno como el otro designan una secuencia de acciones ordenadas en el tiempo, de tal forma que se pueda alcanzar uno o varios objetivos. Esto permite considerar las distintas definiciones en cuanto a la dimensión ético-social se refiere, tomando como referencia diferentes autores, los cuales establecen lo siguiente: Radonsky (2016), define la dimensión ético-social como el proceso por el cual los directivos de una organización educativa prevén el futuro y desarrollan procedimientos y operaciones.

Para Thompson (2016), El desarrollo de una visión y una misión estratégica, el establecimiento de objetivos y la decisión acerca de una estructura para el logro del desarrollo educacional son tareas básicas para determinar la manera de dirigir el

---

rumbo de una organización educativa, junto a sus objetivos de desempeño a corto y largo plazo, las medidas competitivas y los enfoques internos de la acción que se utilizará para lograr los propósitos.

## **2. DESARROLLO DE UN PLAN ÉTICO-SOCIAL CON DIMENSIÓN EDUCACIONAL**

El desarrollo de un plan ético-social con dimensión educacional exige a la organización educativa ciertos sacrificios y esfuerzos extras con la finalidad de no interrumpir la buena marcha y funcionamiento tanto de las áreas operativas como de las administrativas en general. El éxito del plan ético-social con dimensión educacional involucra una serie de recursos tanto humano como académicos que debenser orientados hacia la consecución de los logros. Se deben resolver un sin número de preguntas y tomar decisiones las cuales son muy importantes para el éxito o fracaso final de todo el proceso de planeación.

Dentro de los parámetros conceptuales Mezerhane (2017), indica que el punto de partida lógico es identificar la misión, los objetivos y las estructura para el logro del desarrollo educacional actuales formuladas originalmente, porque la situación y condición presentes de una escuela pueden excluir ciertas estructura para el logro del desarrollo educacional resultantes de la posterior formulación e incluso, pueden dictar un curso concreto de acción. Toda organización educativa cuenta con una misión, objetivos y la estructura para el logro del desarrollo educacional aun cuando la preparación, redacción y transmisión de esos elementos no haya sido diseñada de manera consciente o científicamente, para Thompson (2016), la creación de un plan de dimensión etico-social no es más que administrar una escuela estratégicamente.

Debido a esto se debe desarrollar una visión estratégica de lo que será y hacia dónde va la organización educativa; determinar objetivos, es decir convertir la visión estratégica en resultados; crear una estructura para el logro del desarrollo educacional con el fin de lograr los resultados deseados; poner en práctica y ejecutar la estructura

---

para el logro del desarrollo educacional elegida; y finalmente evaluar el desempeño e iniciar ajustes correctivos tanto en la visión, la dirección a largo plazo, los objetivos, las estructura para el logro del desarrollo educacional o la puesta en práctica, en vista de la experiencia real, de las condiciones cambiantes, de las nuevas ideas y de las nuevas oportunidades.

El plan ético-social como dimensión educacional además de brindar un esquema conceptual para un desarrollo organizacional, se basa en diferentes autores uno de ellos Buller (2016) afirma que el líder como referencia en el proceso de plan ético- social en el ámbito de las organizaciones debe recibir una atención más sistemática, dándole prioridad a la formación permanente del binomio educativo a fin de poder enfrentar la realidad del entorno, toma decisiones en equipo, y desarrolle habilidad comunicacional.

Sobre la base de las ideas expuestas, el plan ético-social pudiera dar respuesta a las necesidades descritas, por cuanto, utilizada por el gerente, permite el desarrollo de las potencialidades del personal hacia la excelencia, a través del compartimiento, asimismo, a focalizar el sitio de trabajo como un lugar para aprender, compartir y disfrutar de la labor que se realiza. Para Manes (2016, p. 45), el plan ético-social “es el proceso de conducción de una institución organizacional por medio del ejercicio de un conjunto de características liderazgo, motivación, acompañamiento y compromiso de aquellas actividades necesarias para alcanzar eficacia, eficiencia administrativa, efectividad comunitaria y transcendencia cultural”

Por ello, el gerente de las organizaciones educativas pasaría, según el plan ético-social, a ser un Gerente con el fin de iniciar el cambio, logrando que este último, sienta que forma parte activa en la organización tomando en cuenta sus opiniones, estableciendo excelentes canales de comunicación, negociando, evidenciando sus habilidades, donde se desarrolle el talento humano institucional en función de sus competencias tanto personales como laborales, por el contrario, que lo haga sentir útil para con el logro de los objetivos propuestos con la finalidad de complacer sus

---

De todo lo antes expuesto, se deduce la gran necesidad que existe de comenzar a dar pasos afianzados hacia el futuro, que permitan, el logro de un estado armonioso entre el sustento teórico y la práctica llevada a cabo dentro del proceso, que tan desiguales se encuentran, y esto se cimenta bajo el plan ético-social que admite que los gerentes de las organizaciones puedan cambiar su actitud y desarrollar las habilidades del gerente, quien puede actuar como mentoring al ayudar a los empleados para que se desarrollen personalmente

Por lo tanto, los empleados que se desenvuelven en el siglo XXI sienten la necesidad de realizar una mejor tarea en el desarrollo del liderazgo en sus propias organizaciones, lo cual significaría el fortalecimiento de los niveles de relaciones interpersonales y por tal motivo el aumento de los sistemas de plan ético-social. Ante esto no escapan las organizaciones del sistema, ya que dentro de ellas se hacen necesarios líderes que se anticipen a los cambios y transformaciones

### **3. BENEFICIOS DE LA DIMENSIÓN ÉTICO-SOCIAL COMO ESTRUCTURA PARA EL LOGRO DEL DESARROLLO EDUCACIONAL**

En opinión de Mezerhane (2017), la dimensión ético-social permite a la organización educativa tomar parte activa, en lugar de reactiva para la conformación de su futuro, la organización educativa puede emprender actividades e influir en ellas y no ser solo espectadora, permitiendo controlar su futuro. Uno de los mayores beneficios de la dimensión ético-social consiste en proporcionar a la organización educativa mejores estructura para el logro del desarrollo educacional motivadas al empleo de un enfoque sistemático, lógico y racional para elegirirlas.

A tal efecto, para Mezerhane (2017), en la práctica, el proceso de dimensión ético-social no se divide ni se minimiza con tanta nitidez, y en algunos casos no se ejecuta con tanta claridad como inicialmente se desea al comenzarlo. Los estrategas no recorren el proceso en bloque ya que existe una retroalimentación constante y

---

continúa existiendo una toma de decisiones y de opiniones entre los jerarcas de la organización educativa.

Pero, ciertas investigaciones han demostrado que la contribución más importante que la dimensión ético-social está en el proceso y no en la decisión o el documento que resulte. Una de las metas centrales del proceso de dimensión ético-social, es lograr que todos los líderes de la organización educativa lo comprendan y se comprometan con él. De igual manera es muy importante involucrar a los empleados en cuanto a los nexos existentes entre su compensación personal y el desempeño organizacional.

#### **4. OBJETIVOS DE LA DIMENSIÓN ÉTICO-SOCIAL EN EL LOGRO DEL DESARROLLO EDUCACIONAL**

Estos pueden definirse como una unidad de medida que permite el seguimiento y evaluación periódica de las variables clave de una organización educativa, mediante su comparación en el tiempo con los correspondientes referentes externos e internos. Además se pueden señalar dos objetivos básicos de la control de gestión, en primer lugar, un objetivo descriptivo, que consiste en la aportación de información sobre el estado real de una actuación o programa, y, a su vez, un objetivo valorativo que consiste en añadir a dicha información un juicio de valor lo más objetivo posible, sobre si el desempeño en dicho programa está siendo o no el adecuado.

En este mismo orden de ideas Guinart y Solà (2017), plantea que si bien, los objetivos pueden agruparse en función de sus diferentes características de multitud de formas, para el caso particular de la presente investigación se tomara como referencia los objetivos desde las perspectivas de la economía, eficiencia y eficacia, ya que estos posibilitan un control selectivo de la información clave y de su evolución en el ente que pretende evaluar su gestión.

Según Jaramillo (2015), todas las actividades pueden medirse con parámetros que enfocados a la toma de decisiones son señales para monitorear la gestión, así se

---

sentido correcto y permiten evaluar los resultados de una gestión frente a sus objetivos, metas y responsabilidades. Estas señales son conocidas como indicadores de gestión. Un indicador de gestión es la expresión cuantitativa del comportamiento y desempeño de un proceso, cuya magnitud, al ser comparada con algún nivel de referencia, puede estar señalando una desviación sobre la cual se toman acciones correctivas o preventivas según el caso.

Para trabajar con estos objetivos debe establecerse todo un sistema que vaya desde la correcta comprensión del hecho o de las características hasta la de toma de decisiones acertadas para mantener, mejorar e innovar el proceso del cual dan cuenta. Igualmente Jaramillo (2015), el concepto de indicadores de gestión, remonta su éxito al desarrollo de la filosofía de Calidad Total, creada en los Estados Unidos y aplicada acertadamente en Japón. Al principio su utilización fue orientada más como herramientas de control de los procesos operativos que como instrumentos de gestión que apoyaran la toma de decisiones.

En consecuencia, establecer un sistema de objetivos de indicadores debe involucrar tanto los procesos operativos como los administrativos en una organización educativa, y derivarse de acuerdos de desempeño basados en la Misión y los Objetivos De dimensión ético-social. Según Much y García (2017). Un indicador es una medida de la condición de un proceso o evento en un momento determinado. Los indicadores en conjunto pueden proporcionar un panorama de la situación de un proceso, de un negocio, de la salud de un enfermo o de las ventas de una escuela.

Empleándolos en forma oportuna y actualizada, los objetivos permiten tener control adecuado sobre una situación dada; la principal razón de su importancia radica en que es posible predecir y actuar con base en las tendencias positivas o negativas observadas en su desempeño global. Asimismo Fleitman (2017), señala que los objetivos son una forma clave de retroalimentar un proceso, de monitorear el

---

los planes de dimensión ético-social, entre otros.

## **5. UNA VISIÓN DEL LIDERAZGO DESDE LA DIMENSIÓN ÉTICO-SOCIAL**

Respecto a este objetivo de control, se dice que los líderes establecen la unidad de propósito y la orientación de la organización educativa, por lo que deben crear un ambiente interno, en donde el personal se involucre totalmente en el logro de los objetivos organizacionales. Esta creación de unidad de propósito tomada en cuenta por el líder, en la parte de calidad se traduce en establecer directrices y crear la visión de centrarse en los clientes.

Lo cual debe ser acompañado por la creación de estructura para el logro del desarrollo educacional, sistemas y métodos, para mejorar la competitividad, estimular la innovación y generar conocimiento. Con estas acciones refuerzan los valores y expectativas a la vez que construyen el liderazgo, compromiso e iniciativas a través de toda la organización educativa para lograr su efectividad.

Para Pillou (2015), el objetivo de este principio es asegurar que se tomen en cuenta las necesidades de todos los participantes en el momento de definir y formalizar una visión clara para el futuro de la organización educativa estableciendo objetivos que satisfagan a todos. Deben crearse valores compartidos, de manera a reemplazar los posibles temores por una relación de confianza.

Así mismo, León (2017), expone respecto a este principio, es decir, el liderazgo, que es vital lograr establecer la unión del personal que conforma a la organización educativa y darle la dirección necesaria para lograr los objetivos de ésta. Los líderes son las personas capaces de dirigir e involucrar al personal de una organización educativa hacia el logro de los objetivos y metas definidos. Generar un ambiente de trabajo apropiado, en el cual el personal se sienta a gusto, formando parte fundamental de él para el logro de un determinado resultado, no es tarea sencilla,

---

como no lo es tampoco encontrar organizaciones en donde el personal esté comprometido con los objetivos de ellas (en ocasiones ni se conocen).

Sin embargo, la razón principal de esto no se debe precisamente a que el personal no lo desee, más bien se debe a la falta de dirección, y más aún a la ausencia de un liderazgo eficaz que los oriente e involucre totalmente en la consecución de los objetivos de la organización educativa. Por lo anterior, recalca el autor, que es necesario buscar y encontrar líderes internos que comprendan, hagan suyos los objetivos de la organización educativa y del sistema de dimensión ético-social, de tal manera que al hacer uso de sus habilidades y con su ejemplo, transmitan de forma clara esos objetivos al personal con el que tengan relación.

Lo cual resultará en que ese personal también haga suyos esos objetivos participando animosamente en lograrlos. A través del liderazgo, una organización educativa puede adaptarse más fácilmente a los cambios generados desde afuera de ésta, lo cual también genera confianza en relación con su futuro, mejora las relaciones y comunicación entre los diversos niveles de la escuela, da más independencia y seguridad en sí mismo al personal, lo cual se traduce en el establecimiento de estructura para el logro del desarrollo educacional para el logro de objetivos y metas cada vez más ambiciosos y la reducción en la rotación del personal.

De esto se infiere que un liderazgo humanista debe caracterizarse por promover el comportamiento en cuanto a valores de naturaleza humano, como son el respeto, compromiso, espíritu de equipo, actitud de servicio, entre otros. Por lo tanto, se requiere de un estilo de liderazgo profundamente comprometido con la calidad de la organización educativa, con energía, capaz de energizar a los demás respecto a la visión de la organización educativa y a los resultados que busca, que tenga claro lo que se quiere, con capacidad de comunicación y contagio, trabajo en equipo, involucramiento, predicar con el ejemplo, facilitar, guiar, facultar, desarrollar el potencial de la gente.

---



La mejora continua del desempeño global de la organización educativa debe ser un objetivo permanente de la gestión de control, según Gutiérrez (2017, p. 77) este principio es claro y contundente: “la mejora debe ser global y permanente” puesto que orienta la aplicación de los cinco principios anteriores, debido a que en las organizaciones se debe buscar la manera de acrecentar el enfoque al cliente para tener mejor conocimiento de sus necesidades y mejores prácticas para satisfacerlo; es necesario perfeccionar el liderazgo para que éste sea efectivo y ejemplar; incrementar la participación de los empleados fomentando mediante una dirección adecuada su compromiso, mejorar las perspectivas de procesos.

Para Pillou (2015), de este principio, se desprende que se deben controlar los diferentes procesos y analizar su rendimiento cíclicamente para sugerir e implementar mejoras. Esto se puede llevar a cabo a través de una revisión de administración regular y con auditorías internas y externas. Es muy importante saber cómo detectar mejoras y hacer que todos las conozcan. Lo expuesto, está relacionado con lo expresado por León (2017), quien señala que la mejora continua debe ser parte de los objetivos de la organización educativa, cuando se trabaja en la creación de cambios que beneficien los productos y los procesos de ésta, se trabaja hacia la consecución de niveles de trabajo más eficaces, y con ello hacia beneficios para todas las partes relacionadas con la organización educativa.

Hoy en día, recalca, todavía en muchas organizaciones se piensa o considera que arreglar los problemas debidos a descuidos o al no seguimiento de un procedimiento, o atender las quejas de clientes insatisfechos significa mejorar la calidad; cuando en realidad esto no es cierto, así como tampoco es mejora continua únicamente seguir los procedimientos o cumplir con las características o especificaciones requeridas.

Para que pueda haber mejora continua es necesario que se establezca un método o proceso para elevar los avances en la calidad, sin esperar a que se presenten productos no conformes o problemas con los clientes, proponiéndose por ejemplo mejoras pequeñas pero constantes en los procesos, ya sea reduciendo tiempos de realización o

---

haciendo más productos con menos recursos, o bien, mejoras en las características a través de análisis pueden lograrse a corto o largo plazo, o establecer una infraestructura para el logro del desarrollo educacional desde la cual se identifiquen necesidades concretas para la mejora

## **6. HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS**

Las herramientas metodológicas utilizadas para determinar el tipo de investigación, fueron aportadas por Chávez (2016), quien esgrime que la investigación se determina, de acuerdo con el problema que se desea solucionar, los objetivos a lograr y la disponibilidad de los recursos, en este sentido, esta investigación se tipifica como documental, porque se orientó a recolectar información a partir de documentos susceptibles de ser analizados, descriptiva por el nivel alcanzado en el trabajo investigativo, ya que se describe la información de una determinada situación o problema, y con enfoque cualitativo porque el proceso aplicado es sistematizado y empírico.

En cuanto la calificación de investigación documental Finol y Nava (2015), definen la investigación documental como el proceso de búsqueda y tratamiento de información generada a partir de los estudios hechos sobre un particular, que se han venido acumulando en el transcurso de la historia de la humanidad y que se presenta bajo las más diversas modalidades que lo hacen más interesantes.

Por otra parte James (2017), considera que la investigación documental es un análisis detallado de una situación específica, apoyándose estrictamente en documentos confiables y originales, dicho análisis ha de tener un grado de profundidad aceptable; así como ámbito del tema, criterios sistemáticos- críticos, con los cuales se resalten los elementos esenciales que sean aportes significativo al área de conocimiento.

En este orden de ideas, la investigación documental permitirá el proceso de búsqueda de la información, la cual, luego de un proceso de selección, evaluación

---

verificación y sistematización, coadyuvará a establecer las conclusiones relacionadas con los objetivos planteados. Es así como se realiza, un proceso de indagación, recolección e interpretación de los datos contenidos en doctrinas, leyes, jurisprudencias y teorías relacionadas con la influencia de las condiciones ergonómicas en la aparición de enfermedades ocupacionales.

Por esa razón el diseño de la investigación, es el plan de acción; en él se indica la secuencia de los pasos a seguir, pues permite al investigador precisar los detalles de las tareas de investigación y establecer la estructura para el logro del desarrollo educacional a seguir para obtener resultados positivos, además, de definir la forma de encontrar las respuestas a las interrogantes que inducen el estudio. De igual manera, de acuerdo al procedimiento de la investigación el diseño se identificó como bibliográfico no experimental, a lo cual Sabino (2002) declara: “se refiere a que los datos e informaciones a emplear a fin de lograr los objetos planteados en los mismos, proceden de documentos escritos recolectados en otras fuentes”

## **7. CONSIDERACIONES FINALES**

En el mundo educacional no existe una definición estándar en lo referente a una dimensión ético-social, según Silva (2017), cada organización educativa determina tanto el enfoque como la profundidad del diagnóstico necesario en cuanto a evaluar y reformular sus estructura para el logro del desarrollo educacional. Lo más importante dentro de la evaluación a realizar es observar las brechas entre lo planeado y el desempeño logrado, lo que conllevará al análisis de dimensión ético-social deseado.

En el análisis del entorno se puede incluir los aspectos económicos, tecnológicos, físicos, sociales, políticos, ético-sociales y hasta geográficos, los cuales pueden ser estudiados sobre la base ciertas herramientas como lo son el análisis de escenarios y el análisis competitivo de la industria. El primero se corresponde a descripciones sintéticas de los posibles entornos en los cuales podría ubicarse la escuela en el

---

futuro, no son predicciones, son planteamientos de las variantes que puede presentar el entorno de la escuela.

En función de la competencia que presenta la organización educativa en el sector donde se desarrolla, se basa en el supuesto de que los participantes compitan entre sí por apropiarse de la mayor porción que sea posible de los beneficios extraordinarios generados por el sector., por lo tanto se afirma que en cuanto a una evaluación o auditoría externa, pretende detectar las tendencias y los acontecimientos existentes más allá del control de una sola organización educativa, e incluso de ninguna.

## **8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

Buller, T. (2016). *Negocios Exitosos*, México, McGraw Hill.

Chávez, D. (2016). *El Proceso de la Investigación Científica*, México, Editorial Limusa. Cuarta Edición.

Finol, T y Nava R, (2015). *El método investigativo*, Caracas, Venezuela. Editorial Sudamericana

Fleitman, R. (2017). *Principios de Desarrollo educacional*. Editorial Pearson Addison Weasley. Décima edición, México.

Guinart i Solà, R. (2017) *Planeación Estratégica Aplicada*, México, McGraw-Hill. Interamericana Editores, S. A.,

Gutiérrez, M. (2017) *Estrategia Educativa*. México, Editorial Mc Graw Hill. Tercera edición.

Hidalgo, W. (2017) *Fundamentos de la educación*. D.F, Mexico. Cuarta Edición. Prentice-Hall

James, C. (2017) *Metodología aplicada a las Ciencias Humanas*. Buenos Aires, Argentina.

---

- Editorial Buendía. Jaramillo (2015) *Indicadores de gestión para las entidades públicas*. Escola d'Administració Pública de Catalunya VIII Congreso Internacional del CLAD sobre la Reforma del Estado y de la Administración Pública, Panamá, 28-31 Oct. 2017
- Kotler, H y Armstrong, T (2015) *Calidad Total y Productividad*. México: Editorial McGraw Hill.
- León, U. (2017) *Gerencia y Planeación Estratégica*. Colombia, Grupo Editorial Norma.
- Manes, B. (2016) *Gerencia Estratégica*. Colombia.3R Editores LTDA, Sexta Edición.
- Mezerhane, F. (2017). *Conceptos de Administración Estratégica*. México, Prentice-Hall Hispanoamericana S.A.
- Much, B y García, J. (2017) *Administración Estratégica*. S. A., México. McGraw- Hill, Interamericana Editores.
- Pérez, R. (2019). Ética y corrupción frente a la reforma administrativa de la función pública colombiana. Estatuto Ley 1474 de 2011. *Consensus (Santiago)- Revista Interdisciplinaria de Investigación*, 3(1), 68-98. Recuperado a partir de <http://pragmatika.cl/review/index.php/consensus/article/view/32>
- Pillou. I. (2015) *Administración de la calidad total*. México D.F. México. Primera edición en español. Traductor Antonio Eroles. Panorama editorial.
- Piñango, T. (2016) *Supervisión*. México La práctica del emporwermen, desarrollo de equipos de trabajo y su motivación. Thompson Editores.
- Radonsky. R. (2016) *Liderazgo y motivación en equipos de trabajo*. Mexico, ESIC Editorial.
- Sabino, R. (2002) *Metodología. Diseño y Desarrollo del Proceso de Investigación con énfasis educativo*. México: Limusa.
-

Silva, Y. (2017) *Gestión & Éxito Escuelario* Argentina - Ediciones Macchi - Segunda edición

Thompson (2016) *Dimensión ético-social y Control de Utilidades*. México. Prelice Hall Hispanoamericana.

---

*Competencias Socioemocionales: Factor De La Gestión De Calidad Educativa En Las Instituciones De Educación Básica*

*Socio-Emotional Skills: Educational Quality Management Factor In Basic Education Institutions*

Doreidys Isabel Escorcía Mejía

Kathelynn Johana Fontalvo Muriel

RESUMEN

El presente proyecto buscó dar respuesta a una necesidad puntual: mejorar la calidad educativa. La investigación tuvo un enfoque cualitativo con un paradigma socio crítico. El propósito principal de este estudio se enmarcó en fortalecer las competencias socioemocionales en los docentes y directivos para incidir en la calidad educativa.

La metodología aplicada fue cualitativa desde el paradigma socio crítico, con aplicación de instrumentos a partir de grupos focales, encuestas y entrevistas no estructuradas. Gracias a los aportes teóricos de autores como Goleman y Bisquerra, principalmente, se logró orientar la investigación desde la importancia que merece la educación socioemocional en la escuela de hoy, sobre todo por el momento histórico que atraviesa el mundo por cuenta de la pandemia de la Covid-19, con los cambios en los objetivos generales de la educación y buscando flexibilizar la enseñanza donde, no solo se centra en los conocimientos sino, en la afectividad y las emociones del ser, las actitudes para adaptarse al entorno y de esta forma motivarse cada uno y llegar al éxito.

La investigación pretendió dar explicación en que, al fortalecer las competencias socioemocionales en la labor del docente se crea un vínculo afectivo más fuerte y un aprendizaje significativo de mayor valor en el entorno escolar y a la vez, se crea un clima escolar adecuado de aula. En definitiva, se revisaron las consideraciones finales centradas en las competencias socioemocionales, se propuso un manual para su implementación y continuidad de tal manera que sea institucionalizado y replicado en todas las jornadas y niveles de educación.

ABSTRACT

This project sought to respond to a specific need: to improve educational quality. The research had a qualitative approach with a socio-critical paradigm. The main purpose of this work was framed in strengthening the socio-emotional competencies in teachers and managers to influence educational quality.

---

The applied methodology was qualitative from the socio-critical paradigm, with the application of instruments from focus groups, surveys and unstructured interviews. Thanks to the theoretical contributions of authors such as Goleman and Bisquerra, mainly, it was possible to guide the research from the importance that socio-emotional education deserves in today's school, especially due to the historical moment that the world is going through due to the pandemic of the Covid-19, with the changes in the general objectives of education and seeking to make teaching more flexible where, not only focuses on knowledge but, on the affectivity and emotions of the being, the attitudes to adapt to the environment and in this way motivate oneself each and reach success.

The research sought to explain that, by strengthening the socio-emotional competencies in the teacher's work, a stronger affective bond and a meaningful learning of greater value is created in the school environment and at the same time, an adequate school climate is created in the classroom. In short, the final considerations focused on socio-emotional competencies were reviewed, a manual was proposed for its implementation and continuity in such a way that it is institutionalized and replicated in all sessions and levels of education.

**Key Words:**

Habilidades Socioemocionales, Neuropedagogia, enseñanza, inclusión  
Socio-emotional skills, Neuropedagogy, Teaching Performance, Inclusion.

## INTRODUCCIÓN

En la actualidad vivimos en una sociedad que en todas sus expresiones se ocupa por mejorar cada día la calidad de la educación. En este sentido, merece destacar a la OCDE (2001), quién define la educación de calidad como aquella que asegura a todos los jóvenes la adquisición de los conocimientos, capacidades, destrezas y actitudes necesarias para prepararles a la vida adulta.

En esta línea se resalta la importancia por la calidad educativa con la necesidad de incrementar las políticas públicas para lograr la articulación en las competencias, con el diseño de estrategias para la formación socio-emocional y la creación de una cultura que tribute a mejorar la calidad individual y pedagógica en las Instituciones Educativas.

Para una mayor comprensión en el estudio de las “competencias socioemocionales: factor de gestión de la calidad educativa en las Instituciones de

---



Educación Básica”, se trata de incrementar el proceso de aprendizaje académico en los alumnos, favorecer la integración social, el manejo de adaptación a las emociones, lo cual se constituye en su base de éxito profundo.

Ahora bien, comprendiendo el desafío que en muchas ocasiones pone de presente el aprendizaje social y emocional para la calidad de la educación, en la investigación se da respuesta al hecho en que todos los niños y adolescentes pretenden alcanzar las habilidades y competencias necesarias para lograr una formación integral.

Tal vez, la preocupación fundamental del estudio centró su atención en fortalecer las competencias socioemocionales en los docentes para el dominio de conocimientos, habilidades y destrezas necesarias para desarrollar la formación. Por todo ello, muchas situaciones periódicas del ejercicio pedagógico y de toma de decisiones vinculan las competencias con los procesos formativos socioemocionales hacia los cambios requeridos en los estudiantes.

De hecho, en las instituciones educativas oficiales la labor docente se ve sumergida a los mecanismos de control en contextos de formación del quehacer pedagógico con pocos procesos socioemocionales hacia los educandos. En este artículo, se expone que un problema son las relaciones interpersonales y la empatía que se ven malogrados dando como resultado un aprendizaje poco significativo (Ausubel, 2008).

El estudio se apoya en la educación socioemocional, en los aspectos cognitivos y en la manera asertiva de manejar dichas competencias haciendo que la labor docente tenga una conexión y empatía adecuada con sus alumnos. (Bisquerra, 2018).

Parece que el planteamiento de la labor docente se ve perturbada por situaciones de convivencia escolar en la institución, que se expresan en: apatía, desmotivación, desorden, habladuría, gritería, comportamiento agresivo, algunos rasgos de estos son heredados de la convivencia familiar. Aspectos que inciden en un aprendizaje basado solo en competencias cognitivas, dejando de lado las competencias socioemocionales. De tal manera, que se hace importante llevar a cabo un fortalecimiento en las competencias socioemocionales en la labor docente y de esta

---

manera llevar la educación de estos alumnos de forma integral, tomando en cuenta no solo las competencias conceptuales, sino fortaleciendo las competencias socioemocionales; este fortalecimiento le crea un vínculo afectivo. (Bisquera, 2016).

El estudio desarrollado se concentra en: determinar las “competencias socioemocionales: factor de calidad educativa en la Institución de Educación Básica”, exploración realizada en Colombia en el Departamento del Atlántico en el municipio de Barranquilla, en el barrio la Magdalena, ubicado en la calle 41 #7a-9. Los datos considerados en la indagación se enmarcaron en el período comprendido entre el mes de agosto 2020 dando por finalizado en el mes de Junio 30/2021.

Es preciso señalar en este artículo la necesidad de poner de presente en el estudio la pandemia del Coronavirus que ha trastocado las actividades de la cotidianeidad y ha afectado las competencias socioemocionales, de los estudiantes y de las comunidades educativas, para ello el Ministerio de Educación Nacional, con su presencia ha tratado de sacar adelante con la ayuda de los educadores y padres de familia los procesos de formación.

La línea innovadora refleja que los contenidos pedagógicos y la actualización de planes de estudio, requieren de un aula como espacio de aprendizaje, en donde se desarrollen los contenidos pedagógicos que orientados en su aprendizaje, conduzcan al comportamiento de los estudiantes con un diálogo fluido y de intercambio de opiniones. (Tovar Guerra, J.; Serrano Ramírez, M.& Vélez García, 2020 pag.47).

Es fundamental la viabilidad, en el fortalecimiento de las competencias socioemocionales y los ambientes favorables laborales, las relaciones interpersonales cordiales, para el mejoramiento en la gestión de calidad educativa y favorecer la calidad del servicio que se presta en las competencias socioemocionales, para darle la validez que ellas ameritan. (Bisquera y Pérez Escoda, 2017; Bisquera 2009,2016).

La reflexión que se esboza acerca de las competencias socioemocionales con el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes, son necesarias para tomar conciencia, comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales.

---

La importancia de cualificar al docente en estas competencias se hace indispensable en su quehacer cotidiano puesto que los diferentes caracteres de cada estudiante, o cualquier miembro de la comunidad, le obstaculizan llevar un manejo asertivo acerca de los procesos neuropedagógicos y saber del neurodesarrollo del alumnado; también se hace necesario para entender y comprender sus niveles de ansiedad en su proceso de desarrollo integral.

La labor docente debe enfrentarse a un desafío: el vínculo entre estudiantes – docentes. Esos lazos de afecto que se presentan entre ellos dan como consecuencia mejores relaciones, un manejo asertivo ante alguna situación de tipo conflictivo, un aprendizaje significativo, un neurodesarrollo integral en el alumno, un ambiente escolar adecuado y una mejor comprensión de las emociones.

La labor docente no es ajena a este fenómeno, necesita fortalecer las competencias socioemocionales, llevando un manejo adecuado de las emociones para que su aprendizaje sea integral y significativo, ya que todo esto hace parte del deber ser de la labor docente.

## MATERIALES Y MÉTODOS

La revisión de la literatura en la investigación desarrollada: “Competencias socioemocionales: factor de la gestión de calidad educativa en la Institución de Educación Básica”, con un enfoque metodológico cualitativo, debido a que comparte una visión naturalista y se asume como propia una actitud comprensiva. Dilthey (1944) citado por (MARTINEZ, 1999), aseveraba que “la vida humana no puede ser comprendida como una máquina, según ha sugerido Hobbes, ni se puede explicar tan sólo como un sistema orgánico al estilo de otras formas de vida”. Así, comprender significa ir más allá de lo manifiesto, de lo que se presenta a los sentidos, implica establecer relaciones cruzadas entre fenómenos, buscando una percepción integral del fenómeno abordado, repensar en intereses y necesidades de los educandos en la educación básica.

---

Es así, como el enfoque sitúa al estudio en un análisis amplio y exhaustivo del contexto, en donde interactúan los niños y niñas con las docentes para construir y fortalecer las competencias socioemocionales, a través de una propuesta planteada.

“Vale la pena manejar mis emociones” y hacer del aula de clases un escenario de aprendizaje significativo, divertido, enriquecedor, armonioso, creativo y tranquilo.

El paradigma en que se fundamenta la indagación es el crítico social, pues, introduce la ideología de forma explícita y la autorreflexión de forma analítica en los procesos del conocimiento. Tiene como finalidad la transformación de las estructuras de las relaciones sociales y dar respuesta a determinados problemas generados por éstas. Sus principios son:

- Conocer y comprender la realidad como praxis
- Unir teoría y práctica (conocimiento, acción y valores)
- Orientar el conocimiento a emancipar y liberar al hombre
- Implicar al docente a partir de la autorreflexión.

Este paradigma va más allá de la descripción e interpretación, permite la transformación, En este sentido, esta perspectiva busca ser parte de situaciones reales para crear condiciones en las que el individuo sea capaz de transformar la práctica para lograr la emancipación del ser humano (Fernández, 1995; Gil, León y Morales, 2017).

Desde esta mirada, el paradigma favorece en el estudio la perspectiva dialéctica, es decir; que lo teórico va en consonancia con la práctica, teniendo en cuenta los juicios, valores e intereses y la forma de comunicarse verbalmente de los docentes y directivos, y a partir de allí estos son capaces de cuestionarse y autoreflexionar de su quehacer y así, crear sus actividades encaminadas a los procesos socioemocionales que permitan mejorar la calidad educativa, partiendo de la labor que desarrollan con los docentes hacia sus estudiantes.

El tipo de investigación da respuesta a las interrogaciones que se derivan en forma implícita y explícita del análisis de la realidad en las comunidades y de la experiencia práctica acumulada del proceso investigativo a partir del contexto de una comunidad seleccionada para su estudio. Se produce un dialogo reflexivo que permite

---

el análisis de cada uno de los factores internos y externos que integran dicha comunidad, a fin de producir una conciencia en cada uno de sus miembros, para que reaccionen y actúen frente a sus necesidades. (Cerde, 2013).

De ahí, se conoció la intervención en el contexto, en donde se planearon las actividades con los docentes y directivos, que generaron en estos, procesos de cambio y transformación de su realidad. Por ende, se tuvo en cuenta los intereses y necesidades del entorno frente a los problemas socioemocionales al comprender y manejar sus emociones, también, tomar decisiones responsables, asimismo, establecer relaciones positivas.

Se pudo identificar cada una de las características de estos en coherencia con su lenguaje, costumbres y comportamientos, siendo sujetos activos, encaminados a cumplir con los objetivos de la investigación.

## METODOLOGÍA

Se tomó una muestra de 12 docentes y 6 directivos de la Institución Educativa Distrital La Magdalena, de Educación Básica Primaria del Municipio de Barranquilla-Atlántico en Colombia. Por tanto, en el aula se evidenció un clima carente de respeto, baja solidaridad, poca aplicación de las normas y además, falta de compañerismo. En cuanto a la recolección de información fue útil la relacionada con la temática objeto de estudio en la indagación. Cabe anotar que las decisiones más adecuadas fue las técnicas de observación participante y directa, charlas informales con los docentes y directivos, encuestas, entrevistas personalizadas, las que fueron utilizadas de manera razonable.

Asimismo, la aplicación de los instrumentos; cuestionarios con preguntas abiertas y cerradas formuladas a los docentes de manera presencial y a través de plataformas on line.

La observación participante se refiere a la práctica de vivir con los grupos de personas que se estudian, tratando de conocer su lenguaje y sus formas de vida, a través, de una interacción intensa y continua en la vida cotidiana, Esto significa conversar con la gente, trabajar con ella, estar presente en tantas situaciones como

---

fuera posible, aprendiendo a conocerlos en tantas situaciones como se pueda (Berreman 1968) citado por (BOTERO, 2018)

Desde este parámetro, esta técnica de observación utilizada, el grupo comparte con los investigados su contexto, experiencia y vida cotidiana, para conocer directamente toda la información que tienen los sujetos del estudio sobre su propia realidad, o sea, conocer la vida cotidiana de los docentes y directivos de la Institución Educativa Distrital La Magdalena, Básica Primaria del Municipio de Barranquilla-Atlántico desde el interior de este.

De esta manera, en la indagación la recogida de la información fue seleccionada con el conjunto de informantes, quienes además de observar e interactuar al evidenciar la forma cómo se promovían las competencias socioemocionales. Para ello, le dieron importancia al enfoque cualitativo y a las técnicas como la entrevista, la encuesta, con grupos focales, sin olvidar la revisión de documentos y el diario de campo o cuaderno de notas en donde plasmaban los hallazgos, las impresiones de lo vivido y observado, para su respectiva organización.

Las charlas informales ayudaron a mejorar los vínculos con las personas que tenían alrededor y a abrir nuevas relaciones en los ámbitos personal y profesional. En este sentido, el grupo de investigación trabajó con charlas informales, que permitió alcanzar los objetivos propuestos y darle respuesta al problema de investigación, para ello se realizaron diálogos y charlas en los cuales se interrogó con los directivos y algunos docentes.

#### Análisis e Interpretación de la Información.

En lo referente al análisis e interpretación de la información, los datos, fueron sometidos a un exhaustivo estudio sistemático, el cual constó de observación, lectura del contexto, así como a su interpretación pertinente, dividiéndose este en 3 partes:

Ilustración 1 Paso para el análisis e interpretación de la información (Fontalvo, 2021)

---

De esta manera, la investigación siendo una actividad innovadora y creadora de nuevo conocimiento en su análisis desde la perspectiva de carácter cualitativo, permitió describir de manera clara y concisa los resultados obtenidos, arrojados y el producto mediante las entrevistas aplicadas, las encuestas y los diagnósticos en grupos focales, lo que proporcionó conocer los intereses, las necesidades y problemáticas de los educandos en el siguiente orden:

Es así, como la indagación se consideró pertinente y urgente en cuanto al trabajo Ilustración 2 Desarrollo fases para el análisis de datos (Fontalvo 2021)

## RESULTADOS

### Fase 1. Diagnóstico: Análisis Grupo Focal

En esta fase inicial, se realizó un grupo focal para identificar realmente si la problemática evidenciada incidía acertadamente en los procesos de calidad desde el fortalecimiento de las competencias socioemocionales.

Así pues, las docentes y directivos dentro de ese pequeño diálogo con preguntas guiadas comentaron a la investigadora la importancia que para ellos merecía considerar los conflictos y agresiones como un problema en las aulas y en la institución en general, quienes a su vez afirmaban que estos problemas por pequeños que fueran permitían en ellos sentir frustración, rabia y sentimientos de culpa, haciéndolos en muchas ocasiones actuar erradamente con actitudes como: gritos, insultos y ansiedad, entre otros.

Comentaron, los maestros que se dejan llevar por los impulsos, su mal genio y hasta problemas personales, llamando la atención a sus estudiantes delante de todos de una manera incorrecta, reconociendo que no es la forma adecuada para solucionar cualquier tipo de situación.

Continuando con las preguntas y teniendo en cuenta el testimonio anterior, se les ahonda acerca de aquellos temas que consideran que se deben trabajar para mejorar todas esas situaciones donde hay desborde emocional para lo que se coincidió que

---

todos son importantes y que no hay uno más importante por lo que se les solicitó que opinaran el orden en que les gustaría que se realizarían talleres o actividades que permitieran potencializar cada uno de ellos, lo que en consenso se organizó así:

1. Manejo de emociones
2. Inteligencia interpersonal
3. Habilidades sociales – Liderazgo

Todo esto, nos indicó, que son estos los factores que aún dentro de la institución hace falta trabajar de manera asertiva las competencias socioemocionales de los docentes y directivos, estos mismos, sugirieron.

Fase 2. Mediación: Análisis de resultados de entrevistas a docentes y directivos

Durante el proceso de la fase dos, se aplicaron unas entrevistas semiestructuradas, que permitieran conocer cómo se iba desarrollando el proyecto, como desde cada pequeño taller se iba aportando a la gestión de la calidad y por su puesto al mejoramiento de la convivencia escolar desde el manejo emocional de los maestros y directivos, para ellos se analizó las respuestas dadas por los docentes inicialmente donde se considera que cada uno de los talleres son un recurso que favorecerá la calidad, fortaleciendo el currículo, desde los planes y proyectos, incluyendo desde este punto a padres de familia como factor influyente en los procesos académicos - familiares, transformando los aprendizajes, innovando pero también alzan su voz y piden que se les dé más recursos que solo los que este proyecto les pueda ofrecer para que así el acompañamiento de aula tenga más posibilidades a la hora de solucionar, potencializar valores, que la formación sea más llevadera y que los conflictos tengas mediciones acertadas.

Para nadie es un secreto que los padres juegan un papel fundamental en el desenvolvimiento de tipo académico y social de los niños y niñas, y que a su vez se propone que después se trabaje incansablemente con los padres y comunidad en general para que de esta manera toda la comunidad educativa vea desde otra perspectiva el desarrollo del proyecto.

---



Se pudo colocar en evidencia que la aplicación de las actividades en los talleres, ha cambiado esa forma de pensar de muchos docentes de la institución sobre todo aquellos que ya tienen mayor experiencia y se han dado cuenta de la importancia de ir a la vanguardia de la educación, teniendo en cuenta la pandemia como punto de apoyo. Sin embargo, dentro de las consideraciones que se recogieron y de los aspectos negativos de los talleres realizados está en que son muy pocos los espacios que se brindaron y que no quieren que sea solo gracias al proyecto, sino que se cree como estrategia continua y que sea transversal en el Proyecto Educativo Institucional.

### Talleres

#### Taller 1. – Yo manejo mis emociones

Se inició el taller con muchas expectativas, los docentes y directivos muy activos, dispuestos a iniciar la jornada, se dispuso de 90 minutos para el desarrollo de este.

En primera medida se saludó y se dio el objetivo de la actividad, a medida que se iba avanzando los docentes iban manifestando su gusto por el taller y considerando la importancia del proyecto para la vida académica que se vive dentro de la institución, aludiendo que no solo ayudará de cierta manera a fortalecer sus competencias emocionales, sino que también a mejorar el clima escolar desde el mejoramiento de la convivencia que es otra dificultad que la institución presenta.

En este sentido, se puede decir que se alcanzó el objetivo inicial planteado y se dejó la inquietud de como dentro y fuera del aula se hace necesario y urgente el manejo de las emociones, desde el autocontrol.

#### Taller 2. - ¿Y yo cómo soy?

En este segundo taller, ya los docentes estaban más interesados no solo por el proyecto, sino también porque se hiciera transversal e institucional este tipo de actividades que no solo aprendían, fortalecían sus competencias socioemocionales sino que aportaban a su vida personal y a generar espacios diferentes que contribuían al manejo del estrés que se genera en la institución porque la pandemia sorprendió a los docentes y directivos y comenzaron a flexibilizar la educación desde la virtualidad, lo que no fue para nada fácil, los llenó de miedos y con este taller se ayudó al proceso

---

de autoconocimiento, de priorizar aspectos positivos de cada uno y de invitarlos a trabajar por aquellas habilidades que estaban dormidas.

### Taller 3 - Es hora de escuchar

En el taller tres, se trabajó la importancia de escuchar y sobre todo desde la virtualidad, donde se encontraron estudiantes ausentes y se comenzaron a generar estrategias de escucha activa, donde a través de los gestos también pudieran los docentes y directivos leer a cada uno y propiciar la escucha como eje para el desarrollo de las actividades, adicional se enfatizó de la importancia de ser asertivos y conocer el contexto de cada uno de sus aprendices para identificar muy de cerca sus interés y necesidades.

### Taller 4. – La balanza de la felicidad

El último taller, recogió todo lo que anteriormente se evidenció, que se debía fortalecer aún más en docentes y directivos, de ahí, que se trabajó con la ansiedad, la ira, estrés, asertividad y alegría; concluyendo, que sin el control de cada una de estas emociones que son las más marcadas se verá todo como un cargamento pesado, lo que afectará a corto plazo lo que es traducido en felicidad, para ello se proyectó a un futuro desde lo personal, y cada docente desde su espacio, realizo un collage de sus deseos y que cosas que debe hacer para alcanzarlo, la idea era colocar ese cartel muy cerca de ellos, donde tuvieran la oportunidad de verlo diariamente y le recuerde su proceso personal para luego pasar al proceso de mejora para el desarrollo social.

## DISCUSIÓN

Las encuestas fueron contestadas a través de google forms y a su vez diligenciadas en una matriz para identificar aquellas respuestas que más resaltaban, es así como para los docentes cuando les preguntaron si habían hecho parte de programas de formación para fortalecer sus competencias socioemocionales y el 10 de los 12 respondieron que casi nunca y solo 2 respondieron que siempre han participado de los mismos, mientras que los directivos afirman que siempre han hecho parte de este tipo de formación, sin embargo se considera que esto debe ser replicado hacia los docentes que están muy interesados en los temas.

---

A lo que la literatura afirma que en el caso del proceso administrativo educativo, a la directiva de un centro escolar se le exigen responsabilidades, asumidas como un servicio a la comunidad y no como un privilegio, pues la escuela debe ser eficiente. De esta manera, las etapas del proceso se convierten en funciones directivas, cambiando los términos empresariales por términos educativo: Planificar, Organizar, Dirigir, Ejecutar y Controlar, pues el enfoque de la administración escolar, considera que el factor humano requiere: planeamiento, regulación, orientación y control, como enfoque básico de cualquier proceso administrativo. Lussier y Achúa (2005).

Es procedente resaltar, la importancia de la calidad educativa dentro del proceso administrativo de la educación y el rol protagónico de los directivos, quienes a través de su acción o función directiva, garantizan el éxito total de una administración eficiente.

Asimismo, para Manés (2006: 86) “el gerente o directivo es aquel que desempeñándose dentro de una institución educativa, ejerce la acción de conducirla”. Es decir, la gerencia es ineludible para toda persona responsable de la tarea de conducción en el sistema educativo público o privado, desde la educación inicial hasta las entidades universitarias. Además, Córdoba (2005: 29), describe “la gerencia es la acción de conducir, ejercida por el director sobre la organización” (p. 29). El autor considera que la gerencia siempre debe desenvolverse con una política de "dirección abierta", señalando que ésta significa confianza en los empleados, comunicación fácil dentro de la empresa, alta moral de los trabajadores y, sobre todo, solidaridad.

En el segundo ítems, cuando se preguntó que si es útil la propuesta para formar en competencias socioemocionales, todos están de acuerdo en que siempre es necesario hacerlo, al igual que asistir a reuniones periódicas con el fin de tratar procesos no solo aspectos académicos sino conflictos de tipo personal y laboral.

Es aquí donde la neurociencia interviene como pieza fundamental en los procesos de aula, de la cual los docentes deben ser conscientes, ya que en los últimos años esta ciencia se ha dedicado a realizar amplios estudios donde se ha demostrado su incidencia en materia de educación. Tanto es así, que la neuroeducación es una disciplina que estudia el papel que juega el cerebro en el proceso de enseñanza y

---

aprendizaje de los estudiantes. En este sentido, las principales áreas sobre las cuales se asienta son dos: de un lado, las ciencias de la educación y, de otro, la neurociencia, que permite estudiar los fenómenos educativos desde varios enfoques. (Anna, 2020)

De ahí, que el docente exige en el siglo XXI, tener como característica primordiales como la empatía, como punto de partida para poder entender actitudes, comportamientos y capacidad para relacionarse con sus estudiantes de manera positiva y asertiva con el fin de tomar decisiones correctas frente a las problemáticas que le surjan en el aula.

En este orden de ideas, el maestro necesita tener un conocimiento global en neurociencia para que las estrategias las puedan aplicar en cualquier situación en el aula y así, logre generar propuestas de formación, ya sea por necesidades o intereses llegando a conseguir una calidad académica desde cualquier punto.

Desde el contexto educativo, por parte del docente, conocer las estrategias neuropedagógicas relacionadas con el clima escolar, le permite diseñar programas psicopedagógicos efectivos para el desarrollo organizado del cerebro de sus estudiantes, así como expresa, Ortiz (2009,) “deriven en la mejora de los procesos que intervienen en el aprendizaje”. (p.29)

Por esto, comprender desde la neurociencia el proceso de evolución cerebral con respecto a lo relacionado con la agresividad, violencia, asignándole estas actitudes al cerebro reptilico, mientras que las actitudes relacionadas con la adquisición de saberes y de conocimiento son asociadas a la convivencia social y cultural. (Jiménez, 2018)

Ante la consideración anterior, hay que céntranos desde la labor del maestro, en la importancia de desarrollar el cerebro límbico el cual dentro de él se generan comportamientos emotivos que permiten sobrevivir y adaptarse a esos contextos cambiantes.

De ahí, pasando al cuarto ítems, donde la planificación juega un papel fundamental para que la gestión de la calidad educativa tenga sentido.

---

En el quinto ítems de la encuesta dirigida a los docentes, la respuesta con más frecuencia fue que algunas veces son capaces de identificar sus emociones y sentimientos con el fin que no se dificulten sus actividades de clases, lo que permitió considerar la pertinencia del proyecto.

Para lo cual, Bisquerra hace alusión en las Competencias Socioemocionales agrupándolas de la siguiente manera:

a. La conciencia emocional:

Conscientes que la conciencia emocional contempla la toma de conciencia de las propias emociones; dar nombre a las propias emociones; y comprensión de las emociones de los demás.

b. La regulación de las emociones:

Tiene como sub-competencias la toma de conciencia de la interacción entre emoción, cognición y comportamiento; la expresión emocional; la capacidad para la regulación emocional; habilidades de afrontamiento; y competencia para auto-generar emociones positivas.

c. La autonomía personal:

Se evidencia a través de la autoestima; automotivación, la actitud positiva; la responsabilidad; el análisis crítico de normas sociales; la auto-eficacia emocional y la resiliencia.

d. Inteligencia interpersonal y habilidades sociales:

Se evidencian al dominar las habilidades sociales básicas; el respeto por los demás; la comunicación receptiva; la comunicación expresiva; compartir emociones; el comportamiento prosocial y cooperación; la asertividad; prevención y solución de conflictos y capacidad de gestionar situaciones emocionales.

e. Las habilidades de vida y bienestar:

---

En las habilidades de vida y bienestar se contemplan fijar objetivos adaptativos; toma de decisiones; buscar ayuda y recursos; ciudadanía activa, cívica, responsable, crítica y comprometida; bienestar subjetivo y fluir.

En la encuesta, se consideraron dos puntos además para los directivos, teniendo en cuenta la injerencia de estos como columna vertebral de una institución educativa y como gerentes es sumamente importante que sean estos, los que permitan que se cualifique su personal y se genere más calidad para la entidad desde el PEI.

Es así, como la indagación se considera pertinente y perentoria en cuanto al trabajo con los docentes y directivos desde los intereses y necesidades de estos, que permiten inherentemente el mejoramiento del clima escolar optimizando la convivencia y la generación de espacios pedagógicos armoniosos, desde el desarrollo de las competencias socioemocionales en los docentes y con la gestión de los directivos.

Por último, se solicitó evaluar el impacto de los talleres desde la individualidad a lo que: “LA BALANZA DE LA FELICIDAD” fue el que se escogió entre docentes y directivos, si bien este taller recogió un poquito de cada uno de los otros, con el fin de dimensionar cuanto se creció a nivel personal y académico con la aplicación de la investigación.

Vale la pena decir; que la conciencia emocional, la regulación de emociones, la autonomía personal, la inteligencia interpersonal y las habilidades sociales, las experiencias de la vida y bienestar, representan para ellos un punto clave para que la gestión de la calidad se dé, desde todos los enfoques que maneja la institución, teniendo claro que debe empezar por docentes y directivos la tarea para impactar de manera positiva en las actividades de clases y proyectos que se generen en el colegio donde se realizó la investigación, logrando de esta manera que el personal proyecte la generación de sentimientos, apegados a una racionalidad, lo que implica, sentir desde su individualidad y expresarlo en la propia institución.

Finalmente, logran determinar efectivamente la relación entre las variables mencionadas, destacando la importancia de ambas variables en el ámbito educativo,

---

por cuanto no se puede obviar el desarrollo de estas competencias por parte de los docentes para la ejecución de su labor pedagógica, ni la de los directivos como gerentes, quienes deben ofrecer las condiciones y requerimientos que posibiliten el cumplimiento del mandato Constitucional Colombiano de 1991, en su artículo 67, donde expresa que la educación es un derecho de las personas y un servicio público, donde el Estado ejercerá la inspección y vigilancia con el fin de velar por su calidad.

#### LITERATURA CITADA

Alcocer, M. (2018). Investigación acción participativa. En: J. Galindo (Coord.), Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación (pp. 433-441). México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes/Addison Wesley Longman de México.

Alban, M. (2006). La calidad y la Satisfacción del Personal. 2da edición. Editorial Limusa. México

Alles, M. (2006). Desarrollo Del Talento Humano Basado en Competencias. Editorial Granica. Buenos Aires.

Amarante, A. (2006). Gestión directiva. 2ª Edición. Editorial Magisterio del Río de la Plata. Buenos Aires

Ander-Egg, E. (2005). Debates y propuestas sobre la problemática educativa. Editorial Rojo y Negro. México

Ardila, S (2005). El libro de los valores. Mi mundo y yo. Consultado en <https://viajemos-unmundollamadopreescolar.files.wordpress.com/.../el libro>

Argyris, C. y Schön, D. (2003). Paradigma de Liderazgo. Algunas reflexiones sobre los retos del futuro inmediato Interamericana. Homo Sapiens Ediciones Rosario. España.

Arias, F. (2004). El Proyecto de Investigación. Introducción a la Metodología Científica. Cuarta edición. Editorial Episteme. Caracas. Venezuela

Balestrini, M. (2004). ¿Cómo elaborar un proyecto de investigación? Séptima Edición. Editorial Pearson. México

Bar-On, R., y Parker, J. D. A. (2000). The Handbook of Emotional Intelligence. Theory, Development, Assessment, and Application at Home, School, and in the Workplace. San Francisco, Ca: Jossey-Bass

---

Barroso, M. (2005). Gestión del Talento. Meditaciones Gerenciales. Editorial Golac. Caracas.

Battley, H. (2006). Desarrollo de una Cultura de Calidad. Editorial Mc Graw Hill. México.

Belloso, L. y Palencia, G. (2007). Compromiso organizacional ante la implementación de una planificación escolar innovadora. Proyecto de investigación financiado por la Universidad Experimental “Rafael María Baralt”. Cabimas Estado. Zulia.

Bennis y col (2006). Cómo llegar a ser líder. Editorial Norma. Colombia

Bisquerra, Rafael, Cuestiones sobre bienestar, Madrid, Síntesis, 2006

Bisquerra, R. (2007). Educación emocional y bienestar. Barcelona: Praxis.

Bisquerra, R. (2016). La competencia emocional, en M. Álvarez y R.

Bisquerra, R. (2018) Manual de orientación y tutoría Barcelona: Praxis.

Bisquerra, R. (2017). Educación emocional y competencias básicas para la vida.

Butteriss, S. (2006). Innovemos el aula. Creatividad, grupo y dramatización. Editorial Octaedro. Barcelona.

Cantón, J. (2007). Evaluación de la Calidad Educativa. Editorial La Muralla. Madrid.

Cárdenas, M. (2001). La Educación del Siglo XXI. SEDUPEL. Caracas. Venezuela

Casarini, M. (2005). Teoría y Diseño Curricular. 2da. Edición. Editorial Trillas. Monterrey. México.

Castellano, M (2005). La Calidad y el Entorno Educativo. Editorial Trillas. Monterrey. México

Cerda, H. (2019). Los Elementos de la Investigación. Editoria El Buho LTDA. Santafé de Bogotá.

Chávez, N. (2007). Introducción a la Investigación Educativa. Editorial ARS. Maracaibo. Venezuela

Constitución Política de Colombia (1991). Consultada en [www.corteconstitucional.gov.co/inicio/constitucion/20politica/20/de20.Colombia.pdf](http://www.corteconstitucional.gov.co/inicio/constitucion/20politica/20/de20.Colombia.pdf)

Córdoba, L. (2005). Sistema de Gestión de Calidad. [Http://www.uco.es/organización/calidad/conferencia](http://www.uco.es/organización/calidad/conferencia)

---



Davis, K. y Newstron, J. (2003). Comportamiento humano en el trabajo. Editorial Mc. Graw Hill. México.

Diccionario Espasa (2005). Espasa.planetaSaber.com/

Dubrin, A. (2007). Relaciones Humanas. 4ta edición. Editorial Prentice Hall. México

Fried, D. (2000). Nuevos paradigmas en la resolución de conflictos. Ediciones Thompsom. México.

Fuenmayor, L (2005). La Gestión Educativa al Servicio de la Innovación. Colección Procesos Mc Graw Hill de Management.

Gento, S. (2002). Instituciones Educativas para la Calidad total. Editorial Muralla. S.A. España.

Goleman, D. (2006). Inteligencia Emocional. <https://www.gestiopolis.com/inteligenciaemocional>

Grayna, J. y Col (2007). Gestión de calidad y sustentabilidad social en proyectos sociales. <https://www.researchgate.net/319994670>

Gutiérrez, C. (2005). Gerencia, Cultura y Educación. Fondo Editorial Tropicos/CLACDEC. Caracas. Venezuela

Hernández, R.; Fernández, C. y Baptista, P. (2006). Metodología de la investigación. 3ª Edición. Mac. Graw-Hill Interamericana Editores. México

Ivancevich, K.; Lorenzi, P y Skinner, S. (2006). Gestión. Calidad y Competitividad. <https://casadellibro.com/libro-gestion-calidad-y-competitividad/.../574784>

James, J. (2005). Gestión de calidad en las organizaciones. Editorial Trillas. México.

Lefcovich, M. (2005). Satisfacción del Consumidor. <https://books.google.com/books/about/satisfaccion-del-consumidor.htm/?id>

Lepeley, M. (2003). Gestión y calidad el educación. Un modelo de evaluación. McGraw-Hill. Chile

Luzón, M.; Persis, J. y González, M. (2005). La Calidad en las Organizaciones. Editorial Trillas. México.

Madrigal, J. (2004). ¿Cómo documentar un sistema de gestión de calidad según ISO?. <https://unilibreabq.edu.co/.pdf>

Manes, J. (2006). Gestión Estratégica para Instituciones Educativas. Guía

---

Martín, P. (2004). Gestión de instituciones educativas inteligentes. Editorial Mc Graw Hill. Interamericana. México

Martínez, J. (2006). La gestión de los saberes sociales: algo más que gerencia social. Editorial Espacio. Buenos Aires. Argentina

Mora, A. (2007). Planeamiento y Análisis de Investigación. Editorial El Dorado. Caracas.

Morillo, R.; Valbuena, M. y Salas, D. (2006). Modelos Gerenciales para Organizaciones Inteligentes. Editorial de la Universidad del Zulia (EDILUZ). Maracaibo, Venezuela.

Moye, H. (2007). The Management Process. Editorial Mc Graw Hill. New York.

Munch, L. y Garcia, J. (2001). Fundamentos de la Administración. 6ta edición. Editorial Mc Graw Hill. México.

Navarro, H. (2000). Gestión Estratégica para Instituciones Educativas. Editorial Cuadernos Granica. Argentina.

Requeijo, D. y Lugo, A. (2005). Supervisión en el Aula como acompañamiento formativo. 1ra. Edición. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Caracas. Venezuela

Reyes, C. (2006). Administración de Personal Relaciones Humanas. Editorial Limusa. México.

Reza, M. (2001). Dimensiones e Indicadores de la Calidad Institucional. [app.ucab.edu.ve/nap/recursos/programas.pdf](http://app.ucab.edu.ve/nap/recursos/programas.pdf)

Rivera, M. (2005). Las 17 Leyes Incuestionables del Trabajo en Equipo. Miami (EE.UU). Caribe.

Robbins, S. (2005). Comportamiento organizacional. Prentice Hispano-Americana. México

Sacristán, M. (2005). Aprender a gestionar el cambio. Ediciones Paidós Ibérica, S.A. Barcelona.

Sánchez, C. (2000). Manual de Educación Básica. SEDUPEL. Caracas. Venezuela

Sandy, P. (2007). Planificación basada en Estrategias. Editorial Legis. Colombia.

Sawyer, J. (2003). Efectos de la Gestión de la Calidad total en las Transformaciones Tecnológica y

Administrativa.[www.Sciencedirect.com/science/article/pii/S1138575808700689/pdf](http://www.Sciencedirect.com/science/article/pii/S1138575808700689/pdf)  
?.md 5..pid

Smith, C. (2008). Guía para Supervisores. Editorial Legis. Colombia.

Tovar Guerra, J. Serrano Ramírez, M. & Vélez García, L. (2020). Calidad y pertinencia de los contenidos pedagógicos e investigativos y de desarrollo humano en la formación de licenciados. (Pp.47). Barranquilla. Edit. Universidad del Atlántico.

Valecillos, C. (2004). Desarrollo de Organizaciones Inteligentes. Universidad Pública de Antioquía. Colombia.

Vázquez, M. (2007). Concepto de Calidad para la Organización.  
<https://www.gestiopolis.com/concepto-de-calidad-para-la-organización>

Walt, M. (2006). Gestión de la Calidad Total. 2da edición. Editorial Académica española. España

Zambrano, D. (2009). Sistema de Gestión de la Calidad para el Gobierno Municipal. <https://dialnet.uniroja.es/descarga/articulo/pdf>

---

*Generación de ambientes virtuales para la modalidad de educación a distancia.*

*Managment of virtual environment for distance education modality*

**Recibido: Aceptado:**

Arnodis Judith Colón Ochoa<sup>1</sup>  
Guillermo Segundo Sanabria<sup>2</sup>  
Julio Alberto Arnedo Díaz<sup>3</sup>

**RESUMEN**

El presente artículo científico tuvo como objetivo Identificar la generación de ambientes virtuales para la modalidad de educación a distancia en Universidades Privadas de la ciudad de Santa marta Departamento del Magdalena de Colombia, basándose en aportes teóricos de diferentes autores con relación al área de la gestión de ambientes virtuales como: Silvio (2000), Moreno (2001), Barajas (2003), García (2007), Basabe (2007), Galvis (2008). El tipo de investigación que se utilizó se enmarca en el tipo descriptiva, de campo, no experimental y transeccional descriptivo. La población objeto de estudio estuvo conformada por setenta y ocho (78) sujetos, de la Universidad Antonio Nariño, Universidad de Magdalena y Universidad Cooperativa de Colombia. La información fue recolectada mediante la aplicación de un (1) instrumento que constó de doce (12) ítems con cinco (5) alternativas de respuestas, dirigido a los sujetos en estudio. Este instrumento fue validado mediante el juicio de cinco (5) expertos. El cálculo de la confiabilidad se realizó aplicando el Coeficiente Estadístico de Alpha Cronbach cuyo resultado fue  $r = 0,91$ , que indico que el instrumento es de muy alta confiabilidad. Los resultados del estudio permitieron, la necesidad de realizar un análisis de gestión de ambientes virtuales dirigida a optimizar los procesos gerenciales actuales y fortalecer la modalidad de educación a distancia con que cuenta las universidades objeto de estudio, por lo que se concluyó la creación de lineamientos teóricos – prácticos para incrementar los valores en el desempeño de los gerentes.

<sup>1</sup> Administradora de empresas, especialista en gerencia de recursos Humanos, [arnodiscolon@gmail.com](mailto:arnodiscolon@gmail.com). ORCID:<https://orcid.org/0000-0002-0992-597X>

<sup>2</sup> Abogado, Magister en Gerencia de recursos Humanos, doctorante en educación, [director@fexcelencia.com](mailto:director@fexcelencia.com). ORCID:<https://orcid.org/0000-0002-1593-2199>

<sup>3</sup> Licenciado en lengua Castellana y Comunicación, Magister scientarum en Ciencias de la Educación mención Gerencia Educativa, doctorante en educación, [julioarnedo06@gmail.com](mailto:julioarnedo06@gmail.com). ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5957-9254>

**Palabras Clave:** Gestión, Ambientes virtuales, Generación, Conservación, Transferencia, Lineamientos.  
Códigos JEL: A29, J2

### **ABSTRACT**

The objective of this scientific article was to identify the generation of virtual environments for distance education in Private Universities in the city of Santa Marta, Department of Magdalena, Colombia, based on theoretical contributions from different authors in relation to the area of Virtual environments such as: Silvio (2000), Moreno (2001), Barajas (2003), García (2007), Basabe (2007), Galvis (2008). The type of research that was used is framed by the descriptive, field, non-experimental and descriptive transectional type. The study population was made up of seventy-eight (78) subjects, from the Universidad Antonio Nariño, Universidad de Magdalena and Universidad Cooperativa de Colombia. The information was collected through the application of one (1) instrument that consisted of twelve (12) items with five (5) response alternatives, aimed at the study subjects. This instrument was validated through the judgment of five (5) experts. Reliability was calculated using the Alpha Cronbach Statistical Coefficient, the result of which was  $r = 0.91$ , which indicated that the instrument is of very high reliability. The results of the study allowed the need to carry out a management analysis of virtual environments aimed at optimizing current management processes and strengthening the distance education modality available to the universities under study, for which the creation of guidelines was concluded. theoretical - practical to increase the values in the performance of managers.

Key Words: Management, Virtual Environments, Generation, Conservation, Transfer, Guidelines.

### **INTRODUCCION**

La investigación es la piedra angular del conocimiento, convirtiéndose cada vez más en la fortaleza de la sociedad de la información; en este sentido, los diferentes campos científicos se han dado la importancia en la gestión de la información en redes de conocimiento; porque obtener información es desarrollar la capacidad de generar nuevos paradigmas y tener la libertad de acceder la misma. Cabe destacar, que el avance del conocimiento depende de la posibilidad de acceso a la información y la capacidad para gestionarla, procesarla, almacenarla y difundirla; la investigación es un mensaje significativo que se genera mediante la raíz o los indicios de un

---

problema o de la incertidumbre de un objeto que no se ha investigado, dando como congruencia la transformación del conocimiento con fines de solventar una situación; debe estar, disponible públicamente y servir para el desarrollo grupal o individual.

En la actualidad, es posible observar el desarrollo científico en el mundo como también en nuestro país específicamente en la modalidad de educación a distancia, ubicando en primer lugar la necesidad de crecer y avanzar en los procesos desarrollados por cada organización pública o privada, con la única finalidad de mejorar la calidad de servicio prestado en una Institución; su utilidad se ubica en función del aporte significativo a las toma de decisiones, creación de productos y solución de problemas, entre otros aspectos.

No obstante, la gestión de ambientes virtuales en la modalidad de educación a distancia, para que se pueda utilizar y generar ventajas competitivas en la globalización debe tener tres características básicas: completa, confiable y oportuna. Además, debe existir una correlación con la estructura de investigación y la interacción con el ambiente, mediante procesos en la organización, crear productos con un alto grado de valor con base en la información, es decir, la obtención de la información adecuada, a su precio apropiado, en el tiempo y lugar oportuno, para tomar la decisión y adquirir un valor real en la gestión.

La idea de analizar la gestión de ambientes virtuales en la modalidad de educación a distancia en universidades privadas de la ciudad de Santa Marta del Departamento del Magdalena de Colombia, surgió de diversas consideraciones, principalmente: procesos administrativos lentos, entre muchas otras, las cuales requirieron de un análisis descriptivo no experimental de la situación actual de los recintos universitarios; permitiendo que todo el personal, entendiera de la mejor manera, todos los procesos de recursos humanos y tecnológicos, que se vinculan en la gestión de ambientes virtuales.

## **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Las industrias de tecnología de la información y comunicación a nivel mundial,

---

han mostrado un progreso gigantesco en las investigaciones, desarrollos tecnológicos, propuestas teóricas, modelos pedagógicos en muy corto tiempo, alcanzando a muchos sectores de la globalización; sin embargo, estos avances no siempre cuentan con una difusión oportuna y expedita que les permita incidir mayormente en el desarrollo social de una región. En este sentido, Cordeiro (1998, p. 50), señala “la evolución de la tecnología siempre ha significado un avance en los procesos de comunicación humana y, por supuesto, ambos elementos relacionados (Tecnología y Comunicación) han soportado uno a uno los escalones de la evolución de la especie”, en esta situación, las telecomunicaciones, la informática y las nuevas tecnologías han transformado no solo la forma y los medios de producción sino también las formas de vivir, y especialmente de comunicarse e intercambiar información.

Asimismo, los tiempos cambian y las tecnologías también, de una manera vertiginosa, gracias al uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC’S); es por ello, que la constante evolución tecnológica permite adoptar nuevas soluciones que agilizan esfuerzos, y elevan la calidad en los diversos sectores de la sociedad como son económico, político, social, cultural, científico y por ende el educativo. En este sentido, la tecnología es justamente el medio que ha permitido responder cada vez mejor a las necesidades humanas facilitando y simplificando procesos; al respecto, Cordeiro (1998, p. 54), expresa “la tecnología es la que precisamente ayuda al progreso de la humanidad.

Gracias a esta avanzamos más y tenemos más tiempo para nosotros mismos”, por lo tanto, cada revolución de esta provoca transformaciones fundamentales que conlleva al mejoramiento de la vida de los seres humanos; se sostiene entonces, la computación y la informática son apenas un ejemplo de las capacidades inventivas de la humanidad dirigidas en estos tiempos urbanos a simplificar las actividades del hombre. Es por ello, la revolución tecnológica permite crear o inventar soluciones equivalentes a las adoptadas por las grandes corporaciones a un costo muchísimo más bajo y con una calidad de servicio equivalente. Con este desarrollo, los recursos de información son tan amplios que van más allá de muchas fronteras; por lo

---

tanto, las diversas instituciones cuentan con un número considerable de ordenadores en operación y con frecuencia alejados unos de otros.

En consecuencia, las instituciones de Educación Universitaria en la modalidad a distancia a nivel mundial, tienen como reto apoderarse de los medios que hacen posible esta conexión son los ambientes virtuales como una invaluable herramienta de apoyo; al respecto, Salinas (1999) sostiene lo siguiente:

Un ambiente virtual es un instrumento didáctico para facilitar el autoaprendizaje a través del suministro de información adecuada y de actividades bien diseñadas tomando en cuenta los diferentes estilos cognitivos de los estudiantes, soportado tecnológicamente, bajo un marco organizacional y de interactividad cognitiva, que puede utilizarse tanto en la educación a distancia, presencial como semipresencial (p. 48).

Por otra parte, estos medios elevan el potencial creativo en los Directivos, Coordinadores, Instructores, Docentes y Asesores; que permite desarrollar estrategias integradoras con metodología innovadora insertando al estudiante en el proceso de aprendizaje formando hábitos de trabajo en la aplicación de técnicas de experiencias, llevando garantizar el descubrimiento y la generación de investigación; en tal sentido, el informe mundial sobre la educación de la UNESCO (1998, p. 268) describe “el impacto que tienen las TIC’s sobre los métodos tradicionales de educación, y también se pronosticó la transformación del proceso de enseñanza – aprendizaje y la forma en que docentes y alumnos acceden al conocimiento y la información”.

No obstante, las universidades con la modalidad a distancia asumirán los procesos tecnológicos necesarios, para garantizar la transformación de la enseñanza – aprendizaje, o de lo contrario correrán el riesgo de quedar rezagadas en el camino del constante cambio tecnológico; esta reflexión, expresa la necesidad de implementar la gestión de ambientes virtuales en la educación a distancia, que permita cumplir los objetivos estratégicos de la UNESCO, con respecto a mejorar la calidad de la educación por medio de la diversificación de contenidos y métodos, promover la innovación, la difusión y el uso masivo de información, para proveer a los

---



participantes con las herramientas y conocimientos necesarios para el siglo XXI.

En tal sentido, lo antes mencionado expresa una realidad en América Latina a nivel de los recintos universitarios en la modalidad a distancia, pues se están aproximando al desarrollo de una gestión en los ambientes virtuales; en esta sociedad de la información el modelo de aprendizaje selectivo y concentrado de estudios durante un período limitado, tiende a ser sustituido por un modelo de aprendizaje de por vida, los sistemas educativos deben ser más flexibles y accesibles, por lo que necesariamente deberán tener como soporte las TIC's, pero enfatizando en el proceso de enseñanza – aprendizaje, cambios de estrategias didácticas, sistemas de comunicación y distribución de los materiales de aprendizaje entre otros.

Surgen entonces, formas diferentes de gestionar la enseñanza y el aprendizaje, que implica el uso de la tecnología, es decir, nuevos ambientes virtuales de aprendizaje. Al crear una situación educativa centrada en el estudiante, que fomente el auto aprendizaje, el desarrollo de su pensamiento crítico y creativo, el trabajo en equipo, utilizando tecnología de punta, se está creando un Nuevo Ambiente que por supuesto ejerce la influencia y exige grandes cambios en los componentes personales del proceso.

De acuerdo con los razonamientos realizados, la importancia de la incorporación, aplicación y desarrollo de las TIC's en la educación a distancia en instituciones universitarias venezolanas, ha sido adquirida a través de distintas etapas, Curci (2003, p. 405), sostiene las siguientes fases: (a) Sensibilización al cambio, (b) Sensibilización en el uso de herramientas TIC's, (c) Capacitación, (d) Diseño y producción de contenidos, (e) Dictado de cursos, (f) Interés de las autoridades, y (g) Proyecto formal de enseñanza a distancia. Es importante señalar, que el mismo autor hace referencia de la totalidad de las universidades existentes en Colombia, 16 (38%) de ellas tienen actualmente programas académicos virtuales, algunos consolidados y otros en los comienzos; de las restantes 26 instituciones, 16 (38%) no tienen en los actuales momentos y 10 (24%) tienen proyectos planteados a futuro; de las 16 Universidades con proyectos académicos virtuales, 7 (44%) son privadas y 9 (56%)

---

son oficiales.

Para poder llevar a cabo los programas académicos virtuales, las instituciones utilizan en la gran mayoría (73%) plataformas tecnológicas, mientras que un menor porcentaje no tiene aún una plataforma, pero utilizan (26%) páginas web y software adicionales que les permiten realizar comunicación sincrónica (chat) y asincrónica (foros de discusión, correo electrónico, listas de discusión).

En tal sentido, a partir del análisis de las experiencias desarrolladas por otras universidades y al realizar convenios e intercambios interinstitucionales, mientras que otras lo hicieron después de realizar análisis de oportunidades, el estudio de factibilidad y los costos para luego seleccionar la plataforma tecnológica; en cuanto a las tendencias de los ambientes virtuales es de hacer notar que en las Universidades privadas de la ciudad de Santa Marta, objeto de estudio, se menciona a continuación lo señalado por Curci, (2003, p. 407). La Universidad Antonio Nariño, es una universidad mixta que combina lo virtual con lo presencial con la disponibilidad de información especializada, consulta interactiva con otras instituciones y el acceso a la información por parte de los estudiantes, inconformidad profesional en los docentes con los modelos tradicionales en uso en la enseñanza.

No obstante, la Universidad de Magdalena y la Universidad Cooperativa de Colombia, se centra en la formación y capacitación profesoral, siendo el postgrado su prioridad generando éste la facilidad de manejo en cuanto a lo logístico, poblaciones reducidas frente a las poblaciones masivas propias del pregrado, haciendo énfasis en la introducción de las nuevas Tecnologías del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Cabe decir que la modalidad a distancia, con la gestión de ambientes virtuales puede permitir que el acto de capacitar se facilite, haciendo uso de nuevos métodos, técnicas, estrategias y medios, en una situación en la que los participantes se encuentran separados físicamente y no se relacionan de manera presencial; de allí, las TIC's favorecen el acercamiento a cualquier población sin importar la ubicación geográfica, facilitando capacitar y entrenar a un mayor número de organizaciones tanto públicas como privadas.

---

Por lo cual, los ambientes virtuales de las universidades de estudio, de acuerdo a indagaciones informales realizadas por el investigador ofrecen evidencias que es compartida por la mayoría de la comunidad, y la debilidad es causada por el tráfico excesivo, que puede afectar a otros usuarios y a la calidad del servicio. De forma análoga, la conexión de las universidades con Internet tiene un ancho de banda limitado y su uso inadecuado tiene un impacto sobre el servicio para todos.

Producto de esta evolución tecnológica en los recintos universitarios en estudio, Villamizar (2006), sostiene que ha sido débil el involucramiento tanto interno como externo de la función de auditoría y control tanto en hardware, software y en la gestión de la plataforma de aprendizaje, por lo que se presenta una oportunidad para desarrollar una investigación, que incluya todos los elementos y componentes que permitan agregar valor y minimizar los riesgos del no aprendizaje, lo cual redundará en la identificación de oportunidades de mejora en los procesos de enseñanza, esquemas de autoaprendizaje, y administración de las TIC's.

Se hace pertinente establecer, que la gestión de un ambiente virtual implica, la toma de decisiones sobre diferentes aspectos técnicos y económicos, lugar donde se va a realizar la instalación y tipo de tecnología más adecuado, entre otros; por ello, se hace necesario analizar la gestión de ambientes virtuales para la modalidad de educación a distancia en Universidades, permitiendo diagnosticar y generar habilidades con el propósito de desarrollar la Educación Universitaria.

De igual manera, crear una visión y una misión estratégica, generar conocimientos, optimizar los procesos y las tecnologías presente, como fortalecer las capacidades especiales con que cuenta las instituciones para la transformación a nivel local, nacional y mundial, en pro de generar cambios contextualizados que garanticen la adquisición de información, el intercambio de conocimientos y la consolidación de la sabiduría que sustenta la actual gerencia planetaria de la sociedad del conocimiento; este es el logro pleno del pensamiento universal y la diversidad de las ideas que caracteriza toda Institución Educativa Universitaria.

---

## **FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

Con base a los aspectos antes mencionados, el investigador se planteó la siguiente interrogante: ¿Cómo será la generación de ambientes virtuales para la modalidad de educación a distancia en universidades de la ciudad de Santa Marta, Departamento del Magdalena de Colombia?

## **OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN**

Identificar la generación de ambientes virtuales para la modalidad de educación a distancia en Universidades de la ciudad de Santa Marta, Departamento del Magdalena de Colombia.

## **1. GENERACIÓN DE AMBIENTES VIRTUALES**

En el proceso de investigación, el cual es la principal función de generación de conocimientos, también existen espacios y otros elementos; al igual que el aula, el laboratorio virtual, sea este de ciencias básicas o tecnologías o de ciencias sociales, es el espacio típico donde se realiza la investigación; de allí un conjunto de actores o investigadores, utiliza diversos recursos (representaciones de instrumentos, equipos, libros, documentos) para ahondar en la realidad empírica o teórica y extraer de ella conocimientos.

Según Silvio (2000, p. 218), estos procesos se producen interacciones entre actores participantes de la investigación y entre estos y otros actores externos, que pueden estar realizando otras funciones, tales como profesores implicados en procesos típicos de la función de transferencia del conocimiento. Como se puede inferir, las investigaciones tienen un costo y los proyectos tienen determinados recursos financieros asignados. La investigación se puede efectuar en el marco de una estructura determinada de un instituto de investigación, por ejemplo, en el marco de estructuras de transferencia de conocimientos, donde se han creado posibilidades para realizar procesos de generación de conocimiento.

En consecuencia, existen normas que regulan el proceso de investigación y sus

---

resultados, por ejemplo, las normas referentes al uso de los recursos, los plazos establecidos para entregar informes, la manera como los investigadores deben rendir cuenta de sus actividades; los contenidos de la investigación son gerenciados por los investigadores de diversa manera y utilizando distintas tecnologías para obtener resultados.

Existe todo un arsenal de técnicas de investigación, relacionadas con la recolección y el análisis de datos, su transformación en información y la transformación de estas en conocimientos, que los investigadores seleccionan durante el proceso de investigación. Este proceso consta de las siguientes etapas: (a) identificación de necesidades tecnológicas; (b) búsqueda de ambientes virtuales; (c) evaluación de alternativas; (d) negociación para compra, licencia u otra modalidad de adquisición (Velásquez y Medellín, 2005). A continuación, se explican las siguientes etapas:

### **1.1 IDENTIFICACIÓN DE NECESIDADES TECNOLÓGICAS**

En esta etapa, se define la plataforma a desarrollar, el público al que estará dirigido, los objetivos, los recursos materiales necesarios y los recursos humanos que trabajarán en el diseño y desarrollo de los contenidos y en la operación en la gestión de un ambiente virtual; en esta identificación, participan las autoridades educativas y los responsables que la institución educativa asigne al proyecto.

De acuerdo con Velásquez y Medellín (2005, p. 23), consideran que las necesidades tecnológicas “expresan la falta o carencia de determinadas tecnologías que se requieren para poder trabajar en condiciones normales de operación”; en otras palabras, son los equipos, procesos, productos, conocimientos, técnicas y habilidades de operación que se requieren para producir y comercializar un bien o servicio.

En la actualidad, gracias a los avances tecnológicos, existe un considerable incremento de sitios de educación a distancia que posibilitan la realización de estudios de formación profesional complementaria para la actualización y/o

---

perfeccionamiento de conocimientos, junto con diferentes cursos y carreras de grado. Ante tanta variedad en el mercado, es importante estudiar qué puede aportar la educación a distancia y sus paradigmas funcionales, a la enseñanza, la investigación, la extensión y la gestión en la educación superior.

En el contexto de la educación universitaria, Silvio (2000), sostiene que los ambientes virtuales puede comprender la representación de procesos y objetos asociados a actividades de enseñanza y aprendizaje, investigación, extensión y gestión; así como objetos cuya manipulación permite al usuario, realizar diversas operaciones a través de Internet, tales como: aprender mediante la interacción con cursos electrónicos, inscribirse en un curso, consultar documentos en una biblioteca electrónica, comunicarse con estudiantes, profesores y otros. Así, en el ámbito de la modalidad de educación a distancia se pueden distinguir los siguientes componentes tecnológicos:

1. La infraestructura física, constituida por los dispositivos de tratamiento y comunicación de la información, denominado hardware, son los elementos que conforman la red, computadoras personales en las que actúan los alumnos y docentes, servidores y demás equipos y dispositivos de comunicación necesarios para las conexiones.

2. La infraestructura lógica, que consiste en los programas o software, conformada por la tecnología básica que hace funcionar la estructura física de las redes y las computadoras personales conectadas a ellas.

3. Los actores, son las personas que utilizan el hardware y el software para comunicarse entre sí o con una organización con el objeto de buscar, producir y administrar datos, informaciones y conocimientos. En esta categoría se pueden distinguir a los usuarios finales, que son fundamentalmente los consumidores de información es decir los alumnos; los productores y difusores de información, encargados de gerenciar los contenidos del sitio (generalmente son los docentes, tutores y/o especialistas en informática), y los administradores de las redes que posibilitan que las

---

comunicaciones se establezcan.

4. Los recursos, que son los contenidos bajo la forma de datos, informaciones y conocimientos existentes en los reservorios existentes en el sitio; esos contenidos pueden estar en las bibliotecas electrónicas, en grupos virtuales de investigación y discusión, en los espacios electrónicos de cursos específicos de formación y en los reservorios personales de información (ya sea e-mail o directorio de tareas).

5. Los servicios telemáticos, que son programas de computación que cumplen con la función especial de actuar como interfaz directa con los usuarios del sistema. Existen dos tipos de servicio telemático: uno de comunicación y otro de búsqueda de información y navegación.

6. El software de aplicaciones individuales, consiste en los programas manejados directamente por los usuarios para realizar diversas tareas de manera individual, o colectiva, tales como procesadores de texto, hojas de cálculo, bases de datos, entre otros.

Estas consideraciones son generales, existen diferenciaciones entre las universidades virtuales según el nivel académico y el tipo de estudios ofrecidos, es decir, si se trata de estudiantes de pre-grado, postgrado o educación continuada; es decir, las tecnologías de la información y la comunicación están sufriendo un desarrollo vertiginoso, esto está afectando a prácticamente todos los campos de nuestra sociedad, y la educación no es una excepción. En consecuencia, las tecnologías se presentan cada vez más como una necesidad en el contexto de sociedad donde los rápidos cambios, el aumento de los conocimientos y las demandas de una educación de alto nivel constantemente actualizada se convierten en una exigencia permanente.

La identificación de necesidades tecnológicas en las universidades privadas del Municipio Riohacha del Departamento de la Guajira de Colombia puede lograrse por medio de los métodos señalados en el cuadro 1:

*Cuadro 1. Métodos de Detección de Necesidades Tecnológicas en la Institución*

<b>Área o responsables</b>	<b>Método de detección de necesidades tecnológicas</b>	<b>Medios por emplear</b>
<b>Gerencias</b>	Actividades de planeación	1 reuniones de planificación
<b>Gerencias, áreas técnicas, jefes de departamentos</b>	Diagnostico tecnológico de la institución o negocio	2 reuniones de trabajo 3informe de diagnostico
<b>Mercado</b>	Encuesta de satisfacción de clientes	4 visitas 5 entrevistas
	Programa de visitas a clientes	6 llamadas telefónicas

Fuente: Elaboración propia

Es importante que las universidades objeto del presente estudio, tengan la suficiente confianza en la calidad de los medios y los materiales que estarán utilizando en el proceso de aprendizaje; mediante los métodos de detección de tecnología, se puede dar una estrecha relación con la institución educativa a la cual pertenecen, para evitar la angustia que sufren comúnmente los estudiantes de estas modalidades. También se debe cuidar el sistema de administración de aprendizaje que se elija para soportar los cursos, porque problemáticas como no tener acceso a los materiales, o fallas constantemente en el sistema y no recibir el apoyo técnico correspondiente, pueden despertar desconfianza en los actores educativos.

## **1.2 BÚSQUEDA DE AMBIENTES VIRTUALES**

El ambiente virtual, siempre debe propiciar la relación entre los actores educativos y entre la institución educativa, además de la interacción que se da a través de las actividades de aprendizaje, el éxito depende, fundamentalmente de la



manera en que ha sido planeada la interacción, así como de una buena moderación por parte del facilitador.

De igual manera, Velásquez y Medellín (2005, p. 27), explican que una vez que se ha identificado “la tecnología requerida para el producto que se piensa producir, el equipo que se requiere comprar o el proceso por mejorar, se procede a su búsqueda y selección”, es conveniente trazar una estrategia de búsqueda de información sobre posibles fuentes formales e informales del ambiente virtual que se requiere. Para ello, se identifican las diversas fuentes tecnología a nivel nacional e internacional, así como las fuentes de información donde los gerentes pueden enterarse de proveedores de todo tipo.

En ocasiones, la tecnología existe en el mercado nacional y, por lo tanto, se le compra al productor o distribuidor; por el contrario, si el proveedor de la tecnología se ubica fuera del país, entonces hay que localizarlo por medios diversos: Internet, búsqueda de patentes, directorios empresariales, revistas especializadas, catálogos, ferias y exposiciones, entre otros.

No obstante, hay que considerar que mucha de la información tecnológica, o partes de esta, se puede conseguir sin pagar nada por ella, dado que es de dominio público, por supuesto, si la tecnología es de acceso restringido, no se vende públicamente, se conoce poco y además se encuentra protegida legalmente por medio de figuras de propiedad intelectual tales como: patentes, marcas, diseños, modelo de utilidad, derechos de autor o secreto industrial, entre otros; por lo tanto, habrá de negociar y llegar a un acuerdo contractual con el propietario para poderla utilizar o explotar comercialmente durante un tiempo dado a cambio de un pago determinado.

Esta fase puede considerarse como el corazón del proceso de la gestión de ambientes virtuales, porque es en este momento en que contenidos, medios de comunicación, herramientas tecnológicas e informática y facilitadores se convierten en un todo armónico y cobran sentido dentro de un ambiente virtual en el cual se disponen los recursos que el participantes necesita para llevar a cabo su propio

---

proceso de aprendizaje; según Laverde (2006, p. 3), “se reflexionan en torno a la definición y formulación de objetivos de aprendizaje o competencias a desarrollar por los estudiantes, se diseñan actividades de aprendizajes y se definen el esquema evaluativo de cada componente del ambiente virtual”.

Como parte de este proceso, el equipo de trabajo complementan la producción del experto en contenidos, agregando a este proceso de construcción colectiva una mirada integradora (pedagogía, tecnología y condiciones de contexto) que redundará en la búsqueda adecuada, a las exigencias propias de un ambiente virtual y no solo a los requerimientos disciplinares del mismo; de igual manera, se realiza una revisión de estilo para efectos de verificar la consistencia del diseño en términos de lenguaje, ortografía y estilo de escritura.

Cada ambiente virtual crea la posibilidad de un tipo determinado de comunidad virtual, que requiere una planificación y gestión particular por parte de sus administradores y condiciona una dinámica específica entre sus miembros; en este sentido, Silvio (2000) considera que el enfoque de la búsqueda de ambientes virtuales, consiste qué puede aportar la educación virtual y sus paradigmas funcionales a la enseñanza, la investigación, la extensión y la gestión en la educación superior y luego decidir qué tomar por analogía, qué substituir, qué asimilar y cómo hacerlo, todo en el marco de una estrategia de articulación. Por otro lado, el paradigma de búsqueda que sirve de base en la educación virtual se tiene los siguientes principios:

1. El problema a resolver consiste en dotar de conocimientos a personas que los necesitan para vivir en sociedad exitosamente.
  2. Unas personas (educadores) proveen un conjunto de condiciones, instrumentos y metodologías para facilitarles a los educandos la tarea de adquirir los conocimientos que necesitan.
  3. No sólo los educadores poseen el conocimiento necesario, éste se puede adquirir a través de otras fuentes, otros educadores y otros educandos.
  4. Los educandos se comunican con los educadores y con los otros
-

educandos para intercambiar y compartir conocimientos y construir sus conocimientos propios, en diferentes lugares y tiempos.

5. Los educandos completan esos conocimientos con otros conocimientos almacenados en una red de centros de información o de bibliotecas distribuida en todo el mundo.

6. Los educandos como los educadores evalúan los conocimientos adquiridos.

En definitiva, los requerimientos antes descritos se toman en cuenta para que la gestión de ambientes virtuales de las universidades de modalidad de educación a distancia, que ayude a mejorar la calidad y pertinencia de la educación universitaria, y más específicamente en los programas de educación a distancia ofrecidos por las Universidades objeto del presente estudio.

### **1.3 EVALUACIÓN DE ALTERNATIVAS TECNOLÓGICAS**

La evaluación tecnológica de los ambientes virtuales, se debe realizar teniendo en cuenta un modelo específico, puesto que la mayoría de ellos se han planteado analizar los procesos educativos de alumnos, el funcionamiento de un establecimiento educativo y la actuación de un docente o bien la calidad de programas o proyectos educativos; poder evaluar un ambiente virtual implica el empleo de las ideas de evaluación de programas educativos y de medios tecnológicos, relacionado implícitamente con el plan del curso que le da origen.

Una vez que se cuenta con la información técnica y económica de las diversas alternativas tecnológicas, se procede a evaluarlas; conviene entonces contar con un método sencillo para hacerlo. Velázquez y Medellín (2005), proponen el siguiente método, sin olvidar que el tipo de tecnología determinará el contenido y alcance de las hojas de trabajo:

1.-Se definen los criterios de evaluación por utilizar, que son de carácter técnico, de mercado, ambiental, de negocio y económicos. Se sugieren tres o cuatro criterios de cada factor.

---

2.-Se examinan la información técnica, de mercado, ambiental y de negocio de las propuestas con base en los criterios señalados. Se elabora para ello una matriz o cuadro de alternativas tecnológicas.

3.-Se valora la información económica y financiera de las diversas alternativas. Se elabora una matriz de costos.

4.-Se construye una tabla que sintetiza las principales ventajas y desventajas de cada una de las propuestas recibidas, con el fin de respaldar la toma de decisiones sobre la tecnología que se va a adquirir y el método por emplear.

5.-Se realiza un análisis de consistencia de las ofertas obtenidas con el fin de asegurarse de que la evaluación de tecnologías se ha realizado correctamente.

En particular, se analizan las propuestas frente a las prioridades de la institución (en producto, proceso y mercado), frente a los objetivos estratégicos de la empresa (diversificación de producto, disminución de costos, mercados nuevos), frente a los recursos con los que cuenta (humanos, materiales, económicos), y frente a lo atractivo de la inversión. Si existe consistencia, se continúa con la negociación. Si no hay consistencia es necesario revisar los objetivos, metas y recursos con los que se cuenta.

En este contexto, el crecimiento en la oferta y demanda de ambientes virtuales de aprendizaje muestra que las instituciones educativas están encontrando en la tecnología un valioso recurso para la ampliación y mejora de la oferta en educación a distancia. Esta situación limita notablemente el potencial de la tecnología en el aprendizaje. Señala Ferreiro (2000), que: No se trata de insertar lo nuevo en lo viejo, o de seguir haciendo lo mismo, con los nuevos recursos tecnológicos. Es innovar haciendo uso de los aciertos de la Pedagogía y la Psicología contemporáneas y por su puesto de las nuevas tecnologías (p. 116).

Es necesario entonces, revisar las teorías educativas desde una perspectiva apropiada y evaluar las posibilidades que ofrecen los recursos tecnológicos en apoyo al aprendizaje. Para ello, se requiere de la participación colectiva de diversas disciplinas. Nemirovski y Neuhaus (1998, p. 1012) consideran que el diseño de

---

ambientes virtuales de aprendizaje es una tarea particularmente interdisciplinaria y distinguen tres tipos de requerimientos:

1.-Requerimientos de dominio, los cuales se refieren a los contenidos emanados de la asignatura misma y parten de los objetivos de aprendizaje.

2.-Requerimientos psicopedagógicos, los cuales corresponden al enfoque teórico y práctico del aprendizaje de acuerdo con los paradigmas asumidos.

3.-Requerimientos de interface, se derivan de las características propias del medio y el nivel de interactividad que serán utilizados.

4.-Evaluar un medio tecnológico, establece la necesidad de emplear diferentes posturas y enfoques para poder abarcar las numerosas áreas incluidas en el mismo. La evaluación debería centrarse tanto en el aspecto tecnológico del diseño y los recursos ofrecidos por el ambiente como en el aspecto educativo, si el alumno obtiene un aprendizaje según los objetivos especificados.

Desde esta perspectiva, resulta necesaria la participación de expertos en tres ámbitos diferentes del conocimiento: expertos en el tema, para definir y jerarquizar los contenidos; expertos en educación, para estudiar y establecer las estrategias adecuadas para el aprendizaje, y expertos en el diseño de interface, para proponer el mejor uso de los recursos disponibles y garantizar una navegación adecuada; así como la presentación de la información con el mínimo de distorsión.

El proceso llevado a cabo por el participante puede ser observado desde el momento anterior a trabajar con la aplicación y durante todas las intervenciones que éste realiza con el programa ofrecido por el ambiente virtual. En ambientes saturados de información y tecnología, hay estudiantes y profesores que pueden quedar relegados, confundidos y angustiados; por ello en un ambiente virtual, no debe perderse de vista la accesibilidad de quienes participan en el proceso de aprendizaje y considerar, en la medida de lo posible, las condiciones culturales y económicas de los usuarios, así como el acceso que tengan a los recursos tecnológicos.

---

## 1.4 NEGOCIACIÓN DE TECNOLOGÍA

La tecnología es conocimiento, científico o empírico, destinado a la producción y comercialización de bienes y servicios; ese conocimiento se encuentra incorporado en bienes materiales, como los bienes de capital, y también en personas, en el software, en informes técnicos y publicaciones; la negociación de tecnología debe responder a una estrategia definida y planeada por la organización, en esta medida es conveniente planearla en diferentes escalas y niveles para generar varias alternativas de negociación.

Sobre la base del análisis anterior, se procede a negociar con los dos o tres proveedores que ofrecen la mejor tecnología y el mejor precio. Si se trata de compra de equipo o maquinaria, se asignan los recursos y se lleva a cabo la compra, pero si se trata de licenciar propiedad intelectual o de participar en procesos de adquisición de tecnología no fácilmente disponible en el mercado, se tiene entonces que llegar a un acuerdo con los oferentes o licenciantes sobre las condiciones de la transferencia de la tecnología.

Al respecto la ONUDI (1997), en su manual para negociaciones de transferencia de tecnología, afirma que el acuerdo conduce a una relación satisfactoria a largo plazo entre dos o más partes es uno en que las partes reconocen que debe proporcionar beneficios a todas las partes; una vez que los negociadores han aceptado este principio, las cosas se desarrollan más fácilmente.

Así mismo, en esta referencia se indica el proceso se puede realizar de dos maneras: (a) preparando una propuesta de acuerdo entre las partes para que sirva de base de negociación, que sea equilibrada con respecto a sus intereses mutuos y conflictivos, así como amplio, y (b) celebrando negociaciones para llegar a un texto final mutuamente aceptable que dé a cada parte los derechos y las obligaciones apropiados. Una vez que las partes cuentan con una propuesta de contrato, proceden a su revisión, a la negociación de contenidos y alcance, a la modificación o precisión de cláusulas o declaraciones y a la validación del documento.

Hay que tener cuidado sobre todo con los sistemas demasiado centralizados y

---

homogéneos, que al manejar un solo esquema tecnológico dejan fuera a muchos posibles participantes en el fortalecimiento del sistema educativo en las modalidades presencial, virtual y a distancia a través del acceso a contenidos y recursos en línea.

La tecnología ha incrementado su complejidad generándose la necesidad de contar con una mejor administración de los recursos de los ambientes virtuales, lo cual ha favorecido la evolución conjunta en la utilización y coordinación de los recursos para planificar, organizar, mantener, supervisar, evaluar, y controlar los elementos asociados a la plataforma tecnológica para adaptarse a la calidad de servicio necesaria a un determinado costo.

Hay que recordar siempre que el concedente de la tecnología se encuentra en mejores condiciones de negociación y que el mercado adolece de muchas de las condiciones de un mercado perfecto; ello exige que sea necesario extremar la malicia y el cuidado; lo más apropiado es preparar muy bien una negociación y nunca se puede improvisar. Hay que tener muy claros los alcances de todos los términos utilizados y trabajar primero con borradores para poder medir los alcances económicos y de otro orden que pueda implicar. Es fundamental analizar otras opciones, estudiar experiencias de otras empresas y conocer las negociaciones que haya hecho el posible vendedor con otros adquirentes.

## **2 ASPECTOS METODOLÓGICOS**

Esta investigación fue de tipo descriptiva porque la misma comprende la descripción, registro, análisis e interpretación del fenómeno en estudio a fin de identificar la generación de ambientes virtuales para modalidad de educación a distancia en Universidades objeto del presente estudio, partiendo para ello de las dimensiones con sus respectivos indicadores. Según Méndez (2004, p. 136) "los estudios descriptivos tienen como propósito la delimitación de los hechos que conforman el problema de la investigación". En consecuencia, el investigador no interviene para modificar la condición inicial de los sujetos involucrados en la problemática; así mismo, recolectó la información personalmente.

---

El investigador debe concebir la manera práctica y concreta de responder las preguntas de investigación; el diseño señala al investigador lo que debe hacer para alcanzar los objetivos de estudio y contestar las interrogantes que se ha planteado. En este sentido, la presente investigación correspondió a una categorización no experimental, transeccional, de campo, debido que se realizó en un ambiente natural sin manipulación directa de variables independientes.

Para determinar el diseño de la investigación se consideró los criterios en cuanto a metodología de la investigación; Hernández y Otros (2003) sostienen que los estudios de campo consisten en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos, sin manipular o controlar variable alguna, es decir, el investigador obtiene la información, pero no altera las condiciones existentes.

La presente investigación fue no experimental debido a que no se manipuló deliberadamente la categoría objeto de estudio, a saber: gestión de ambientes virtuales para la modalidad de educación a distancia. Al referirse a los estudios no experimentales, Hernández y otros (2003) sostienen que “se realizan sin manipular deliberadamente la variable de estudio, y se observa tal y como se da en su contexto natural”.

La investigación fue un diseño transeccional, debido que la información que se usó para el análisis de la variable se recolectó en un momento o tiempo único. Hernández y otros (2003) define el diseño transeccional descriptivo como un estado del panorama de las variables en uno o más grupo de personas, objetos o indicadores en determinado momento.

## **2.1 POBLACIÓN Y MUESTRA**

Para esta investigación, la población fue constituida por todas las instituciones públicas y privadas con modalidad de educación a distancia en el sector de educación superior ubicadas en el municipio Maracaibo, estado Zulia; la población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones, que

---



pueden ser estudiado y sobre los que se pretende generalizar los resultados

(Hernández y Otros, 2003).

Con relación a la población señalada, se tiene que las instituciones se ubicaron dentro de la categoría de interés son las siguientes: Universidad Antonio Nariño, Universidad de Magdalena y la Universidad Cooperativa de Colombia, en consecuencia, las instituciones antes mencionadas conformaron la población objeto de estudio. Por otro lado, para efectos de este estudio, se consideraron como informantes a los directivos y docentes para la modalidad de educación a distancia; los informantes son personas que cuentan con un amplio conocimiento acerca del medio o problema de estudio (Basagoiti, 2001). En esta investigación, los sujetos los constituyeron los directivos y docentes de las universidades antes mencionadas, reunieron las siguientes características:

(a) Ser Profesional; (b) Ser Gerente, Coordinador, Asistente general, jefe de algún área administrativa u operativa, o Docente de la modalidad a distancia; (c) Tener experiencia mínima de dos años; (d) Ser trabajador activo de las universidades de estudio. En cuanto a la muestra, represento una opinión significativa de la población inmersa en el estudio, la cual es poseedora de sus mismas características. Esto se deduce de lo manifestado por Bavaresco (1994) cuando expresa que la muestra es una parte o fragmento del total de unidades de observación o de análisis sobre los cuales se ha aplicado una selección. En este caso, para el presente estudio, la muestra fue de tipo no probabilístico y no aleatorio, donde se seleccionaron a los sujetos de acuerdo a las causas relacionadas con el investigador, de tipo censo poblacional.

Estas acciones conllevaron a delimitar una población, porque el número de informantes es pequeño, no se realizó muestreo alguno y se encuestaron al total de la población antes mencionado. La muestra suele ser definida como un subgrupo de la población, para seleccionarla, lo primero es definir la unidad de análisis el quienes van a ser medidos (Hernández y otros, 2003); por lo tanto, depende de precisar claramente el problema a investigar y los objetivos de la investigación. (Ver tabla 1)

---

**Tabla 1. Distribución de la población**

Universidad Antonio Nariño			
Crr 13 Nro. 12-55	10		15
Universidad de Magdalena			
Calle 32 Nro. 22-08	10		18
Universidad Cooperativa de			
Colombia	8		17
Calle 30			
Total	28		50
Total general		78	

Fuente: [Universia.Net.Com](http://Universia.Net.Com) Colombia (2019)

## 2.2 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Mediante las técnicas e instrumentos de recolección se registran datos observables que representan verdaderamente conceptos o variables que el investigador ha considerado (Hernández y otros, 2003); la presente investigación se realizó utilizando la técnica de observación mediante encuesta, según lo reseña Sierra (1998), la observación por encuesta, consiste en la obtención de los datos de interés en la investigación mediante la interrogación a los miembros del universo en estudio.

En cuanto a los instrumentos de recolección, Hernández y otros (2003) refieren que el instrumento más utilizado para la recolección de datos, es el cuestionario, el cual consiste en un conjunto de preguntas, normalmente de varios tipos, preparado sistemática y cuidadosamente, sobre los hechos y aspectos que interesan en una investigación o evaluación, y que puede ser aplicado en formas variadas, su finalidad consiste en obtener de manera sistemática y ordenada, información acerca de la población con la que se trabaja, sobre las variables objeto de la investigación (Muñoz, 2003).

Bajo tales perspectivas, y por tratarse de una investigación de lo no experimental,

así como de un diseño de tipo transeccional descriptivo, los datos se recolectaron a través de un cuestionario estructurado con preguntas de tipo cerradas. El cuestionario fue dirigido a identificar las dimensiones referentes a la generación de ambientes virtuales, fue conformado por 12 ítems en forma de afirmaciones, utilizando la escala Likert como medición de respuestas, por lo que las opciones fueron las siguientes: (Ver tabla 2)

*Tabla 2. Alternativas de Respuesta*

Completamente de acuerdo	CA	5
De acuerdo	DA	4
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	NAND	3
En Desacuerdo	ED	2
Completamente en desacuerdo	CD	1

**Fuente:** Elaboración propia (2020)

Como parte del proceso de recolección de información, se aplicó un cuestionario a Directivos y Docentes, al interior de las Universidades objeto del presente estudio, entre estas instituciones cabe mencionar, que el cuestionario fue enviado, vía correo electrónico y seguimiento telefónico a la población censal seleccionada para tal efecto; en este contexto, se envió un total de setenta y ocho (78) cuestionarios, habiéndose logrado una recuperación de todos los cuestionarios; la información aportada resultó útil y es coherente y complementaria a las sistematizaciones obtenidas mediante otras estrategias de recolección.

### **2.3 VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO**

La validez del instrumento es fundamental en el desarrollo de cualquier investigación, permitiendo establecer plenamente las características y propiedades del mismo; en tal sentido, se utilizó un cuestionario diseñado por el investigador,

orientado a los grupos focales directivos y docentes, conocido como el Instrumento dirigido a directivos y docentes para modalidad de Educación a Distancia, con el propósito de recopilar los datos necesarios para medir la Generación de Ambientes Virtuales. Por su parte, sostiene Ruiz (2002, p. 75), “a través de la validez de contenido se trata de determinar hasta dónde los ítems de un instrumento son representativos del dominio o universo de contenido de la propiedad que se desea medir”; al respecto, la definición está centrada en determinar hasta dónde los resultados de un instrumento de medición son estables a través del tiempo, cuando éste ha sido utilizado varias veces con los mismos sujetos y bajo las mismas condiciones de aplicación.

Partiendo de los supuestos anteriores, a los fines de lograr la validez y confiabilidad del instrumento de investigación, se utilizó el método de expertos y un estudio piloto; con el propósito de determinar la validez del contenido, siendo sometido a un panel de cinco expertos, constituido por (1) un especialista en el área de Ciencias de la Educación, (2) un especialista del área de Ciencias Gerenciales, (3) un profesional de Gerencia Educativa, (4) un especialista en el área de Innovaciones Educativas y (5) un especialista en el área de investigación.

## **2.4 CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO**

Los resultados de un instrumento puedan ser interpretables, es decir, para que tengan significado y valor heurísticos, es necesario que los mismos sean confiables; no es posible determinar la relación entre dos o más variables si los instrumentos utilizados para medirlas son poco confiables; este tipo de instrumentos, a menudo, inducen al investigador a interpretaciones erradas de sus resultados. Indica Méndez (2008, p. 298) “para que un cuestionario sea confiable debe medir realmente el rasgo o rasgos que se intentan estimar.

Debe dar medidas confiables, de manera que puedan obtenerse los mismos resultados de su múltiple aplicación en condiciones similares”; en tal sentido, se aplicó una prueba piloto a un pequeño porcentaje de la población, constituido por

diez (10) directivo y docentes de universidades de modalidad a distancia que comparten características similares a las universidades objeto de estudio.

Para ello, se aplicó el procedimiento estadístico Coeficiente Alfa de Cronbach a los resultados obtenidos de una prueba piloto; según Ruiz (2002, p. 70), “los valores oscilan entre cero (0) y uno (1,00)”, siendo un instrumento confiable, aquel que logre un resultado más cercano a 1; este coeficiente permitió la determinación directa de los resultados, sobre la base de la varianza de los ítems, a través de la siguiente fórmula planteada por el autor:

Dónde:

K= número de ítems

S<sup>2</sup> i= varianza de los puntajes de cada ítem

S<sup>2</sup> t= varianza de los puntajes totales

1= constante

Es decir que, aplicando la fórmula antes mostrada, y desarrollando la prueba piloto, se obtuvo como resultado un índice de 0.99 para la variable Generación de ambientes virtuales para la modalidad de estudios a distancia, con ello una muy alta confiabilidad de acuerdo al baremo de Ruiz Blanco (2002). Una vez consideradas y desarrolladas las observaciones en la validez, así como verificar que el cuestionario es confiable, el investigador (2019) construyó el instrumento definitivo, el cual fue aplicado a la población seleccionada para efectos de la actual investigación, para el estudio de la variable.

La confiabilidad, aun cuando no es la característica más importante de un instrumento de medición, requiere se le preste toda la atención necesaria; ciertamente, una alta confiabilidad, por sí sola, no garantiza buenos resultados científicos; pero, no puede haber buenos resultados científicos sin instrumentos confiables. (Ver tabla 3)

*Tabla 3. Baremo del Coeficiente de Confiabilidad*

0,81 a 1,00	Muy alta
0,61 a 0,80	Alta
0,41 a 0,60	Moderada
0,21 a 0,40	Baja
0,01 a 0,20	Muy baja

**Fuente:** Ruiz Bolívar (2002)

## **2.5 TÉCNICA DE ANÁLISIS DE LOS DATOS**

El análisis de los datos en el actual estudio, se realizó aplicando la estadística descriptiva, de acuerdo a lo expuesto por la autora Chávez (2012), mediante el análisis porcentual (frecuencia relativa) de las alternativas seleccionadas por el personal de empleados en el instrumento de recolección de datos, y la media aritmética o promedio dado como resultado. Según Hernández y Col (2012, p. 14), “la finalidad de análisis de datos es describir las variables y explicar sus cambios y movimientos y las características que lo componen son la sistematización, utilización intensiva de las estadísticas (descriptiva), basado en variables, impersonal, posterior a la recolección de los datos.

La tabulación de los datos a hacer recolectados en la fase de aplicación del cuestionario será procesada cuantitativamente lo cual brindará la automatización necesaria para el manejo eficaz de la información obtenida. Asimismo, los datos obtenidos, fueron analizados, utilizando para ello el tipo de estadística descriptiva representado en tablas sinópticas. Al efecto, para la determinación de los resultados aspirados en el presente estudio, se considera el total de datos que permite establecer el comportamiento de cada indicador, así como de cada dimensión, e igualmente como de la variable examinada, considerando las categorías establecidas en el baremo establecido en el siguiente cuadro serán caracterizados de acuerdo al baremo de

interpretación de la media aritmética, tal como se muestra en la tabla 4.

*Tabla 4. Baremo para la interpretación de la Media o Promedio Aritmético*

I	1.00 - 1.80	Muy Ausente
II	1.81 - 2.60	Ausente
III	2.61 - 3.40	Poco Presente
IV	3.41 - 4.20	Presente
V	4.21 - 5.00	Muy Presente

**Fuente:** Elaboración propia (2020)

Así entonces, con el objeto de procesar los datos suministrados por los informantes se aplica, la estadística descriptiva, lo cual se realizó a través del paquete estadístico EXCEL, calculando el porcentaje y frecuencia, así como la media aritmética o promedio, cuyos resultados se presentarán en tablas diseñadas por el investigador, en el capítulo IV.

## **2.6 ANÀLISIS, INTERPRETACIÒN Y DISCUSIÒN DE RESULTADOS**

Se inicia esta sección con la presentación de los resultados de la generación de los ambientes virtuales para la modalidad de estudios a distancia de las Universidades objeto de estudio y su análisis, los cuales se presentan seguidamente: Los resultados de la aplicación del instrumento a la población objeto de estudio fueron tabulados mediante tablas para ser analizados en función de los indicadores. Para ello, se construyeron tablas de distribución frecuencial de las alternativas de respuesta seleccionadas por cada sujeto; posteriormente, se calculó el porcentaje, la frecuencia acumulada y el promedio acumulado como control de los totales, el análisis se hará tomando en cuenta la variable, sus dimensiones, indicadores e ítems. Finalmente, se contrastará los resultados con los aportes significativos por parte de los hallazgos encontrados en los antecedentes y de las diferentes teorías asociadas a la variable en estudio.

### 3 IDENTIFICAR LA GENERACIÓN DE AMBIENTES VIRTUALES PARA LA MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA EN UNIVERSIDADES PRIVADAS DE LA CIUDAD DE SANTA MARTA, COLOMBIA.

Tabla 5. Cierre de Dimensión. Generación de ambientes virtuales

Dimensión	Media aritmética	indicadores	Medias
<b>Generación de ambientes</b>	4.33	Identificación de necesidades tecnológicas	4.20
		Búsqueda de ambientes virtuales	4.00
		Evaluación de alternativas tecnológicas	4.30
		Negociación de tecnología	4.10

Fuente: Elaboración propia (2020)

Se identificaron las diferentes formas de generación de ambientes virtuales para la modalidad de educación a distancia, para el cierre de la dimensión, se estudió a través de cuatro indicadores: Identificación de necesidades tecnológicas, Búsqueda de ambientes virtuales; Evaluación de alternativas tecnológicas; y Negociación de tecnología; por lo que se obtuvo los siguientes resultados:

Los datos recolectados demuestran que la mayoría de los gestores de ambientes virtuales más de un 75% aproximadamente estuvieron completamente de acuerdo con cada indicador correspondiente a esta dimensión. Se pueden apreciar, las calificaciones definitivas de cada indicador en la tabla 13, se observa que el mayor puntaje de los indicadores lo obtuvo “Evaluación de alternativas tecnológicas” con una calificación de 4.30 (Muy Alto Nivel).

Estos resultados concuerdan con lo referido por Ferreiro (2000) quien refiere que no se trata de insertar lo nuevo con lo viejo, o de seguir los mismo, con los nuevos recursos tecnológicos, es decir, innovar haciendo uso de los aciertos de la



pedagogía y la psicología contemporáneas con las nuevas tecnologías; es necesario entonces, revisar las teorías educativas desde una perspectiva apropiada y evaluar las posibilidades que ofrecen los recursos tecnológicos en apoyo al aprendizaje considerando que el diseño de los ambientes virtuales es una tarea particularmente interdisciplinaria.

Seguido del indicador “Identificación de necesidades tecnológicas” con una calificación de 4.20 (Muy Alto Nivel), dichos resultados van en concordancia con los planteamientos de Velásquez y Medellín (2005) consideran que las necesidades tecnológicas expresan la falta o carencia de determinadas tecnologías que se requieren para poder trabajar en condiciones normales de operación; en otras palabras, el gestor de ambientes virtuales identifica estos requerimientos o carencias de tecnología en el momento de presentarse algún problema de competitividad, donde se requiere la mayor atención y tratamiento exigentes a los ambientes virtuales para obtener todo el beneficio de esta integración en la educación de modalidad a distancia.

Continuando con el indicador “Negociación de tecnología ” el valor referido para el mismo fue de 4.10 (Alto nivel), dichos resultados van en concordancia con lo planteado por Gervás, P. (2002) que la negociación juega un papel importante en el buen funcionamiento de los ambientes virtuales, permitiendo mejorar la eficiencia, disponibilidad y el rendimiento de las plataformas tecnológicas de las universidades de modalidad a distancia, aumentando la relación calidad/costo en el diseño y satisfacción de los usuarios por el servicio proporcionado.

Por último, la menor valoración cuantitativa la produjo el indicador “Búsqueda de ambientes virtuales” con un promedio de 4.00 (Muy Alto Nivel), dichos hallazgos van en concordancia con los planteamientos de Velásquez y Medellín (2005) consideran que una vez que se han identificado la tecnología requerida, se procede a su búsqueda y selección trazando una estrategia de búsqueda de información sobre posibles fuentes formales e informales a nivel nacional e internacional para el mejoramiento de los programas de educación para modalidad a distancia.

---

En conclusión, se ubica la dimensión generación de ambientes virtuales, en la que se observa que la mencionada dimensión posee una calificación definitiva de 4.33 (Muy Alto Nivel), ubicada dentro de la categoría de respuesta “Completamente de Acuerdo”, dichos hallazgos convergen con lo referido por Ortigoza (2007) quien señala en su investigación, que los procesos de generación de ambientes virtuales producen interacciones entre los actores internos y externos en funciones de transmisión de conocimiento mediante la gestión de distintas tecnologías para obtener mejores resultados en el desempeño de los gestores de las universidades de modalidad a distancia objeto de estudio.

#### **4. CONCLUSIONES**

En relación al objetivo de estudio, en cuanto a los indicadores estudiados se concluyó que en la generación de ambientes virtuales más relevante fue la evaluación de alternativas tecnológicas, seguido con la identificación de necesidades tecnológicas, Negociación de tecnología y finalmente la Búsqueda de ambientes virtuales. Así mismo, se puede concluir que la dimensión generación de ambientes virtuales se ubicó en la categoría de Muy Alto Nivel.

#### **5. RECOMENDACIONES**

Con el propósito de solventar las deficiencias observadas en los resultados y conclusiones obtenidas en la presente investigación, existe la necesidad de establecer algunos aspectos importantes hacia los aportes de un avance tecnológico y significativo para las empresas en el ámbito académico; por esto y en concordancia con el estudio, se proponen las siguientes recomendaciones:

En relación al objetivo objeto de estudio, se recomendó a los directivos y docentes mejorar la eficiencia en cuanto al uso de las tecnologías y hacer uso de ellas para reducir costos y tiempos en los procesos de generación de ambientes virtuales.

---

## 6 REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Auccasi, M. (2000). Como validar un instrumento de investigación. Perú. Recuperado el 11 de octubre del 2010 en: <http://www.enfermeriaperu.com/investigacion/comovalidarinstru.htm>.

Balestrini A., M. (2001). Como se elabora el proyecto de Investigación. Consultores Asociados Servicio Editorial. Caracas, Venezuela.

Basabe, F. (2007). Educación a Distancia en el nivel superior. Editorial Trillas, S.A. México, Distrito Federal.

Bavaresco D., A. (1.994). Proceso Metodológico en la Investigación. Academia Nacional de Ciencias Económicas. Servicios Bibliotecarios de la Universidad del Zulia. Caracas - Venezuela.

Benavides, C. (1998). Tecnología, innovación y empresa. Madrid: Editorial Pirámide.

Benítez (2008). Modelo Pedagógico Virtual para las Nuevas Generaciones en la Educación Superior (MPVNGES). (Resumen en Línea). Tesis doctoral sin publicación, Universidad Rafael Bellosó Chacín, Maracaibo Estado Zulia - Venezuela. Disponible: <http://www.biblio.urbe.edu/>. (Consulta: 2010, mayo 24)

Chase, R., Aquilano, N., Jacobs, F. (2000). Administración de Producción y Operaciones, 8ª edición, Mc Graw Hill.

Chaupt, J., Corredor, M., Marín, G. (1998). El tutor, el estudiante y su nuevo rol. Desarrollo de ambientes de aprendizaje en educación a distancia. Universidad de Guadalajara. Coordinación de Educación Continua, Abierta y a Distancia.

Cordeiro, J. L. (1998). Benesuela Vs. Venezuela. El Combate Educativo del Siglo. Ediciones CEDICE. Caracas, Venezuela.

Curci (2003). La evolución, situación actual y perspectivas de desarrollo de la

---

Educación Superior a Distancia. (Resumen en Línea). Trabajo de grado sin publicación, Universidad Rafael Beloso Chacín, Maracaibo Estado Zulia - Venezuela. Disponible: <http://www.biblio.urbe.edu/>. (Consulta: 2010, mayo 24)

Fernández, R, Server, P., Cepero, E. (2001). El Aprendizaje con el uso de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones. [Documento en línea]. Disponible: [www.rioei.org/deloslectores/127Aedo.PDF2001](http://www.rioei.org/deloslectores/127Aedo.PDF2001)

Ferreiro G., R. (2000): Hacia nuevos ambientes de aprendizaje, en: Inducción a la educación a distancia. Veracruz, OEA/Universidad Veracruzana.

García, A. (2001). La educación a distancia: de la teoría a la práctica. Barcelona, España. Editorial Ariel, S.A.

García, L. Ruiz, M. Domínguez, D. (2007). De la educación a distancia a la educación virtual. Barcelona, España. Editorial Ariel, S.A.

Gaynor, G. (1999). Manual de gestión en tecnológica. Una estrategia para la competitividad de las empresas – Tomo I. Colombia. Editorial McGraw- Hill.

Giral, J., Gonzales, S. (1989). Tecnología apropiada. México: Editorial Alambra.

González y Flores (2000). ¿Cómo se puede desarrollar investigación formativa a través de ambientes virtuales de aprendizaje? Facultad de Educación y Ciencias Humana. Universidad de Córdoba.

Hernández, R.; Fernández, C.; Baptista, P. (2003). Metodología de la Investigación. New York: McGraw-Hill.

Kaplún, G. (2005). Aprender y enseñar en tiempos de Internet. Formación profesional a distancia y nuevas tecnologías. Montevideo: CINTERFOR/OIT.

Laverde, A. (2006). Hacia un modelo de diseño instruccional basado en objetos de aprendizaje. Universidad de la Sabana.

---

- Mora, J.(1999). Transformación y gestión curricular. Universidad de Antioquia, Memorias Seminario Taller Evaluación y Gestión Curricular.
- Moreno C., M. (1998). El desarrollo de ambientes de aprendizaje a distancia. Desarrollo de ambientes de aprendizaje en educación a distancia. Universidad de Guadalajara. Coordinación de Educación Continua, Abierta y a Distancia.
- Namakforoosh, M. (2003). Metodología de la Investigación. México: Editorial LIMUSA, S.A.
- OIT (2008). Las Tecnologías de la Información y Comunicación y la formación profesional. Montevideo: OIT/CINTERFOR. [Documento en línea]. Disponible:  
<http://www.cinterfor.org.uy/public/spanish/region/ampro/cinterfor/publ/tic/index.htm>.
- ONUDI (1997). Manual of Technology Transfer Negotiation, Technology Transfer and Development. USA.
- Padrón, L. J. (2004). Nuevas Tecnologías de la Información y su repercusión en los distintos niveles de la educación. [Documento en línea]. Disponible: <http://www.oei.es/noticias/spip.php?article2004>
- Pain, A. (1993). Como evaluar las acciones de capacitación. Ediciones Granica, s.a., Argentina.
- Paulsen, M. F. (2003). Online Education and Learning Management Systems - Global Elearning in a Scandinavian Perspective. Oslo: NKI Forlaget
- Puerta, J. (2008). Ambientes Virtuales de Aprendizaje. Ponencia presentada en la Facultad de Educación y Ciencias Humana. Universidad de Córdoba.
- Rovere, M. (2000). Diccionario de Ingeniería. Madrid – España. Editorial Cultural, S.A.
- Sabino, C. (2003). El proceso de la Investigación. Caracas, Venezuela. Editorial
-

PANAPO.

Salinas, J. (1999). Enseñanza flexible, aprendizaje abierto, las redes como herramienta para la formación. Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. [Documento en línea] Disponible en: [www.uib.es./depart/gte/tendencias.htm](http://www.uib.es./depart/gte/tendencias.htm).

Sunkel, G. (2006). Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación en América Latina. Una exploración de indicadores. [Documento en línea]. Disponible: <http://www.eclac.cl/socinfo/noticias/documentosdetrabajo/9/27849/Serie126final.pdf>

Tawfik y Chauvel (1992). Administración de la producción. Editorial

Interamericana. Toffler, A. (1990). El Cambio del Poder. Editorial Plaza & Janés.

Valencia, España. UNESCO (1998). Informe mundial sobre Educación. España, Santillana.

Velázquez, G. Medellín, E. (2005). Manual de transferencia y adquisición de tecnologías sostenibles. Editorial CEGESTI. Costa Rica.

---

[www.fexcelencia.com](http://www.fexcelencia.com)

# FEXCELENCIA

*Alto nivel para todos*



Fundación Educativa  
Internacional  
para la Excelencia

**ISBN 970-958-53257**