



Las opiniones y los contenidos de los trabajos publicados son responsabilidad de los autores, por tanto, no necesariamente coinciden con los de la Red Internacional de Investigadores en Competitividad.



Esta obra por la Red Internacional de Investigadores en Competitividad se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Basada en una obra en riico.net.

**LA EDUCACION VIRTUAL COMO FACTOR DE DESARROLLO
COMPETITIVO,
EL CASO DE UDG virtual**

MESA 5:

EDUCACION Y COMPETITIVIDAD

AREA TEMATICA:

LA EDUCACION VIRTUAL COMO FACTOR DE DESARROLLO COMPETITIVO

AUTOR:

Men GP Juan Carlos Guerrero Muñoz
Coordinador de cámara de UDG virtual
Edificio cultural y administrativo 5 piso
Correo electrónico: jguerre@udgvirtual.udg.mx
carlos_warriors@hotmail.com

DOMICILIO PARA CORRESPONDENCIA

Escuela Militar de Aviación # 16
Teléfonos: 31 34 22 22 y 32 68 88 88
Guadalajara, Jal.

RESUMEN

El desarrollo y uso de las nuevas tecnologías como herramientas en el campo de la educación y capacitación han facilitado los procesos de enseñanza aprendizaje al mediatizar el acto académico y pedagógico soportado en las plataformas tecnológicas. La educación virtual intenta trascender la idea de que la educación será más permanente en nuestras vidas.

Se abordan algunas de las teorías y los conceptos que tienen que ver con la denominada nueva sociedad del conocimiento o sociedad de la red.

Se hace además una descripción de cómo ésta instancia educativa ha ido evolucionando desde la implementación de un proyecto inicial en 1994 hasta 2007, revisando sus fortalezas y debilidades.

Finalmente, pondré en la mesa de la discusión las bondades u obstáculos que presenta el desarrollo de competencias en los individuos que usan esta herramienta y que día a día se está generalizando en las cuestiones educativas, tratando de precisar que tan conveniente es su generalización y aprovechamiento.

ABSTRACT

The development and use of new technologies as tools in the field of education and training have facilitated the processes of teaching and learning to mediate the academic and educational event supported on the Technology Platforms. The virtual education tries to transcend the idea that education will be more permanent in our lives.

Addresses some of the theories and concepts that have to do with the so-called new knowledge society or company network.

There is also a description of how this instance of education has evolved since the implementation of an initial draft in 1994 until 2007, reviewing and strengthening their weaknesses.

Finally, I will put on the table for discussion the merits or obstacles to the development of skills in individuals who use this tool every day and that this is widespread in education issues, trying to explain it as convenient generalization is its use and .

PALABRAS CLAVES:

1. INTRODUCCIÓN:

Actualmente existe una intensa discusión acerca de qué tan fuerte es la relación entre educación y crecimiento –como lo mostró Lester Thurow (1970) y más recientemente Alison Wolf (2002) y aceptando que no se tengan evidencias empíricas concluyentes y generalizables, algunos economistas piensan que en ciertos segmentos y para grupos específicos (por ejemplo, la educación básica, o la intermedia de los hombres), sí hay una conexión causal entre esas variables.

Es cierto que el crecimiento de la economía, de la productividad o del ingreso no dependen exclusivamente de la educación sino también de muchas otras variables económicas y políticas, como las crisis recurrentes en América Latina, sin embargo para este expositor tomaremos como aceptado el criterio de la OCDE el cual señala que, “el aumento de riqueza de capital humano mediante la educación eleva la productividad laboral, y, a su vez, el aumento de la productividad laboral ha contribuido con al menos la mitad del crecimiento del PIB per cápita en la mayoría de los países de la OCDE en la última década.

Así, pues iniciaremos exponiendo para nuestro caso, que se entenderá como educación virtual y a distancia, este concepto lo definiremos como “el uso de las nuevas tecnologías y herramientas de aprendizaje como complemento de una serie de acciones y procesos sincrónicos y asincrónicos de comunicación que tienen como objetivo un aprendizaje que busca desarrollar en el individuo por un lado, actitudes que le permitan adaptarse a nuevas situaciones generadas por el esquema globalizador, por otro, el acceso a nuevos conocimientos e información valiosa y oportuna y por último, aplicaciones concretas a casos específicos del quehacer cotidiano y actual”.

Por otra parte las nuevas TIC's han hecho posible la creación de un nuevo espacio social-virtual el cual permite y estimula las interrelaciones de los individuos, lo cual genera nuevos procesos de aprendizaje y transmisión del conocimiento mediante la formación de redes modernas de comunicación.

Este nuevo espacio social ha generado nuevos encuentros educativos virtuales y a distancia como es el caso de la UDGvirtual. Sin embargo parte o mucho de su éxito o eficacia debe de

partir de una gran motivación por parte del sujeto interesado en este modelo, ya que al tener una estructura propia y única el primero deberá de adaptarse al segundo.

El sector de la educación encuentra en el uso de esta tecnología un excelente medio para romper con las limitantes geográficas y temporales que los esquemas tradicionales de enseñanza-aprendizaje conllevan, revolucionando, y cambiando a la vez, el concepto de educación a distancia.

Así, las dos aéreas importantes de la educación virtual y a distancia son sin lugar a dudas la pedagógica y la tecnológica, estas le dan su sustento y funcionalidad específica, de tal suerte que la parte Pedagógica se refiere a que estos sistemas no deben ser meros contenedores de información digital, sino que ésta debe ser transmitida de acuerdo a unos modelos y patrones definidos para afrontar los retos de estos nuevos contextos y tecnológicamente se refiere en cuanto a que todo el proceso de enseñanza-aprendizaje se sustenta en aplicaciones de software, principalmente desarrolladas en ambientes web, lo que le vale a estos sistemas el sobrenombre de plataformas de formación.

Además, es una instrucción que llega mucho más rápido a un número mucho mayor de personas. Evita los inconvenientes que se presentan cuando está en medio la participación de los seres humanos (Se evitan problemas de índole personal) La cantidad de información de la que disponen los estudiantes es mucho mayor y a un menor precio el manejo del tiempo se adapta a las preferencias de los usuarios. Los usuarios pueden ingresar a la red desde cualquier lugar y la información puede ser actualizada constantemente.

ANÁLISIS DEL CONOCIMIENTO EN EL CAMPO DE LA VIRTUALIDAD:

Dentro de los aspectos y enfoques que soportan el campo de la virtualidad en la educación, se puede analizar y revisar desde varios frentes o aspectos importantes, tales como, las posibilidades que tiene esta modalidad en la preparación para la formación, administración y la investigación en las Universidades; las posibles transformaciones e impacto en la planta docente como consecuencia de su utilización; también se puede abordar desde la inquietud de conocer que papel juega en el currículum y su sentido en la práctica educativa o bien, desde la óptica de que las TIC's son solamente instrumentos curriculares, cuya significación no viene por su poder tecnológico, sino por cómo somos capaces de incorporarlas y utilizarlas en nuestra práctica educativa Cabero, Julio (2003).

Todo ello establece frentes de investigación por demás interesantes, sin embargo para nuestro caso, trataremos mediante la presentación del caso de UDGvirtual, revisar y analizar este nuevo frente o escenario que la Universidad de Guadalajara está iniciando mediante la gestión y el desarrollo de licenciaturas, postgrados y educación continua a la población en general y a

un segmento de mercado muy particular como son quienes ya laboran en organizaciones de todo tipo, públicas, privadas y de la sociedad civil.

Las tecnologías de la información y la comunicación son un instrumento poderoso que incrementa el poder de acceso de todo ciudadano y ciudadana a la información y a los nuevos métodos de educación, enriqueciendo su entorno de aprendizaje. Al mismo tiempo, las nuevas tecnologías refuerzan la disparidad social. El uso del Internet y de otras tecnologías de la información sigue estando dominado por las personas con un alto nivel de educación y de ingresos, porque el equipo a menudo no está al alcance de los demás y porque el 'analfabetismo tecnológico' aún está muy difundido. Sin embargo, muchos países en desarrollo están probando las tecnologías de la información y la comunicación y creando nuevos sistemas de enseñanza abierta UNESCO-CONFINTEA (1997).

La sociedad del conocimiento es un concepto que se aplica como denominación de una fase histórica universal que, sin embargo, se concreta de diversas maneras en las condiciones reales de vida de las diferentes poblaciones del mundo. Algunos sectores de la sociedad mundial están basando sus relaciones económicas en la información y están haciendo del conocimiento un bien, pero no puede afirmarse que se esté dando este proceso de la misma manera por los distintos grupos humanos del planeta. UDGvirtual (2004).

Considerando el arribo a la sociedad del conocimiento como un imperativo mundial al cual se requiere responder promoviendo la equidad en las condiciones de acceso al conocimiento, el modelo educativo del sistema virtual tiene como elemento central la noción de comunidades de aprendizaje.

La comunidad de aprendizaje es definida como "la premisa de un grupo relativamente homogéneo de personas que participan en una serie de actividades (ya sea en un contexto formal o informal) gracias a las cuales tiene lugar un proceso de aprendizaje individual y/o en grupo. La comunidad tiene objetivos e intereses comunes que unen a los diferentes miembros" Ramdas, Lalita (2001).

El compromiso asumido por las IES nacionales de facilitar el acceso a una educación de alta calidad supone ahora una visión claramente orientada hacia el aprovechamiento de las nuevas condiciones sociales y tecnológicas para el logro de una sociedad del conocimiento, motor principal de la economía, la política y la cultura.

SITUACION ACTUAL DE UDGVIRTUAL:

El Sistema Virtual de la Red Universitaria tiene como uno de sus propósitos desarrollar una alternativa en educación más justa que brinde cobertura de acuerdo a las necesidades existentes, y así contribuir al cumplimiento del sentido social de la educación en México. Esto

se facilita con el aprovechamiento de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación que sirven para implementar una educación de calidad, sin la rigidez en tiempo, lugar y modo de aprender de los actuales sistemas, a partir de la diversidad, las necesidades y condiciones de vida de los estudiantes, y con especial énfasis en el trabajo colaborativo y en red.

En 1990 surgió el proyecto “Sistema de Universidad Abierta y a Distancia” su objetivo era diseñar un sistema de educación abierta y a distancia que abriera la posibilidad de formación certificada a una población que no podía realizar estudios formales de tipo presencial.

En 1992 se dictaminó la creación de la División de Educación Abierta y a Distancia (DEAD), dependiente de la Dirección de Desarrollo Académico, con el propósito de promover el desarrollo institucional de la Universidad y generar opciones de innovación educativa acordes con los requerimientos de la educación superior en la región.

En 1994 se creó la Coordinación de Educación Continua, Abierta y a Distancia (CECAD), uno de sus propósitos era hacer que los requerimientos sociales de formación y actualización, considerados como un compromiso de la Universidad con la comunidad, logran mayor pertinencia, calidad y eficiencia.

En 1999 se creó la Coordinación General del Sistema para la Innovación del Aprendizaje (INNOVA), dependencia que tiene entre sus funciones desarrollar modelos, ambientes y contenidos de aprendizaje en red, conjuntamente con los Centros Universitarios y el Sistema de Educación Media Superior; diseño de programas educativos en modalidades no convencionales, utilizando para ello las aportaciones de la ciencia y las tecnologías de la información y la comunicación; promover la investigación para la diversificación y desarrollo de ambientes de aprendizaje y prácticas educativas innovadoras.

01 de enero de 2005 desaparece la Coordinación General del Sistema para la Innovación del Aprendizaje y nace el Sistema de Universidad Virtual el cual tendrá entre sus atribuciones:

Ofrecer programas educativos.

Certificar estudios.

Realizar investigación.

Realizar actividades de extensión, vinculación y difusión.

Proponer al Consejo General Universitario los planes de estudio que ofrecerá.

Ante tal escenario, a partir del mes de enero 2005 el Sistema de Universidad Virtual (suv) inicia sus actividades formales como dependencia desconcentrada de la Universidad de Guadalajara, dependencia académica que busca contribuir con la construcción de condiciones de equidad por medio de la oferta e implantación de nuevas opciones educativas que enfrenten de manera pertinente y efectiva los desafíos de una sociedad en constante transformación tecnológica, económica, social y cultural. De esta manera surge el suv como una alternativa que ofrece la posibilidad de impulsar las nuevas tecnologías de la informática y la comunicación (tic) como medios de crecimiento y desarrollo individual y colectivo, que favorecerá el surgimiento de redes de aprendizaje dinámicas y creativas, como una vía para incrementar la competitividad de nuestra institución y de sus egresados, en un contexto socioeconómico basado en la aplicación productiva del conocimiento.

La existencia y funcionamiento del SUV tiene, además de un antecedente institucional de por lo menos tres lustros, una mención expresa en el Plan Institucional de Desarrollo (PDI) como parte de la Visión estratégica de la Universidad de Guadalajara para el año 2010, ya que dentro del escenario deseable por alcanzar en ese horizonte temporal se establece de manera explícita que nuestra casa de estudios, entre otros rasgos, se caracterizará por “...aprovechar las nuevas tecnologías de la información, comunicación y aprendizaje” PID,UdG (2010);

El SUV se constituyó para convertirse en la instancia promotora y responsable del avance de la innovación y de las modalidades no convencionales del aprendizaje en los niveles y ámbitos educativos ofrecidos por la Universidad de Guadalajara, a través de estrategias, medios, instrumentos y recursos pertinentes para hacer posible el acceso de los usuarios a todos sus servicios a partir de sus condiciones geográficas, temporales, estilos de aprendizaje e Intereses de formación.CGU DdG (2004)

Estructura organizacional

Actualmente la sociedad exige a las universidades que desde su estructuración organizacional den muestras de su capacidad para resolver de manera oportuna y pertinente las demandas de una educación inclusiva y de calidad, con disposiciones estructurales a partir de parámetros que permitan la efectiva gestión de programas y una resolución exitosa de los proyectos educativos que emprendan.

Comprometido con esta visión, el suv se organiza por procesos académico administrativos que hacen viable el desarrollo de un modelo educativo cuyo centro es el estudiante, quien recibe asesoría en su proceso de aprendizaje; y, por tanto, la libre asociación de los contenidos por aprender, el ambiente propicio y el momento de interacción con su asesor dependen del individuo que desea aprender.

Programas educativos que se ofrecen:

En el año 2005, UDG Virtual arranco con la licenciatura en Educación, y en el 2006, conjuntamente con ésta, se abrieron las licenciaturas en Bibliotecología, Tecnologías e Información y Gestión cultural (véase cuadro 1). Además, en este último año se dictaminaron los programas de la licenciatura en Administración de las Organizaciones y del Bachillerato a Distancia, mismos que iniciaron operaciones en el ciclo 2007-A.

Para el año escolar 2006 se contaba con 1,294 alumnos regulares en 4 programas educativos registrados y para el 2007 se tuvieron 1,797 en 6 programas educativos, es decir en un año se incremento en un 39% la matricula a la modalidad virtual.

Oferta académica y programas educativos actuales en UDGvirtual:

PROGRAMA EDUCATIVO	CREADO	Nivel CIEES	ALUMNOS 2007
Bachillerato	2006		62
Licenciatura en Administración de las Organizaciones	2006		154
Licenciatura en Bibliotecología	2005		130
Licenciatura en Educación	2000	Uno	971
Licenciatura en Gestión Cultural	2006		188
Licenciatura en Tecnologías e Información	2005		299

Cuadro 1 elaborado con datos de control escolar. UDGvirtual SIIAU Calendario 2007B

Los programas educativos están estructurados con base en el desarrollo de competencias y la creación de proyectos; lo que permite que todos los alumnos puedan obtener conocimientos, habilidades y aptitudes que faciliten su inserción en el ámbito laboral, de hecho un porcentaje alto (entre el 65 y 70%) de los alumnos laboran en organizaciones de las cuales pueden tomar

casos reales para ir resolviéndolos. Por otra parte, el promedio de edad de los estudiantes es entre los 35 y 45 años, la variación tiene que ver con el tipo de programa educativo.

PERSONAL ACADEMICO

Total de Profesores (No incluye Técnicos académicos)	CANTIDAD
Profesores de tiempo completo (PTC)	29
Profesores de tiempo parcial (PTP)	263
Personal académico por tiempo de dedicación	CANTIDAD
Profesores de tiempo completo	29
Profesores de medio tiempo	01
Profesores de asignatura	262
Técnicos académicos de tiempo completo	04

Cuadro 2 Datos tomados del Primer informe (2007)

La planta docente, cuyo nombramiento en esta modalidad es de Asesor, esta integrada por 296 profesionales y profesionistas de diversas aéreas del conocimiento, de los cuales, 29 son de tiempo completo, 01 de medio tiempo y 262 de asignatura, además de 4 técnicos académicos. De los 296 académicos, 180 son mujeres y 116 varones; de igual forma del total de académicos, 22 tiene un contrato laboral definitivo y 274 tienen una relación laboral por tiempo determinado. Aunque este tipo de relación laboral es importante para el adecuado desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje, en este caso el compromiso de quienes fungen como asesores es adecuado y responsable.

El proceso de aprendizaje se lleva a cabo en la plataforma educativa METACAMPUS, espacio virtual donde están ubicados los programas académicos y cursos. Se accede a través de Internet, donde los participantes tienen a su disposición guías de estudio en los cuales se detallan las actividades a realizar. Cada una de ellas con sus respectivos materiales de apoyo y fechas de entrega, facilitando el aprendizaje dentro de la plataforma. Se Cuenta, además, con un asesor que evalúa las actividades y contesta las dudas de los alumnos, así como con espacios de comunicación, interacción y conocimiento: biblioteca, foros y chats.

Este entorno cada día adquiere más importancia, porque para ser activo en el nuevo espacio social se requieren nuevos conocimientos y destrezas que habrán de ser aprendidos en los

procesos educativos. Además adaptar la escuela, la universidad y la formación al nuevo espacio social requiere crear un nuevo sistema de centros educativos, a distancia y en red, así como nuevos escenarios, instrumentos y métodos para los procesos educativos.

DIAGNOSTICO SITUACIONAL DE UDGvirtual:

La situación interna organizativa de UdGvirtual, así como su marco normativo, presentan actualmente una serie de problemas y retos que deberán de irse abordando mediante la adecuada gestión del cambio en la Institución, de igual forma el estudiante, en el modelo académico de UDGvirtual, es el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollando competencias al aplicarlas a proyectos reales. El estudiante realiza sus actividades escolares en línea, por lo que dispone de espacios integrales de información y gestión del aprendizaje, METACAMPUS, en el que el estudiante accede a los cursos, lecturas, materiales de apoyo audio, video y teleconferencias, y tiene comunicación a través del correo electrónico y foros con los asesores quienes tienen como misión resolver dudas, revisar trabajos y ofrecer atención académica a los alumnos, en sí acompañan al alumno en su proceso de aprendizaje.

Un área importante del SUV es el Instituto de *Investigación de Gestión del Conocimiento en Ambientes Virtuales*, el cual tiene una trayectoria e influencia en el ámbito nacional e Iberoamericano en el campo de la educación virtual. Ha formado cuadros académicos para la atención de sistemas educativos a distancia y en línea en más de 30 instituciones de educación superior del País. Mantiene redes de colaboración con equipos de investigación en Canadá, España, Francia, Reino Unido, Costa Rica y Estados Unidos; operando proyectos de investigación en red con financiamiento nacional e internacional.

El Sistema ofrece como lo señalaba anteriormente, cinco licenciaturas bajo el sistema de créditos: la Licenciatura en Educación, la Licenciatura en Administración de la Organizaciones, la Licenciatura en Bibliotecología, la Licenciatura en Gestión Cultural, y la Licenciatura en Tecnologías e Información y el Bachillerato (que se puede cursar en 18 meses).

FORTALEZAS

Programas Educativos innovadores, que responden a necesidades no cubiertas por la oferta tradicional.

El uso y desarrollo de su plataforma METACAMPUS, ya que es sencilla, amigable y propia.

Capacitación continúa a los asesores sobre el modelo educativo

Reconocimiento nacional del SUV por su experiencia en la producción de material educativo en formato electrónico.

Modalidad que permite aprendizajes sin que la distancia sea un factor fundamental.

El establecimiento del programa CASA (Comunidades de Aprendizaje y Servicios Académicas)

Centro Cultural Virtual y el Centro de Atención Personalizada.

Modelo académico y administrativo sustentado en procesos de planeación estratégica-participativa.

OPORTUNIDADES

La tendencia de la UNESCO para apoyar las nuevas tecnologías del aprendizaje y de la información, así como las certificaciones en materia administrativa, para el siglo XXI.(1998).

Los planteamientos de la Asociación Nacional de Universidad e Instituciones de Educación Superior para que se realicen certificación en materia administrativa, se revise la normatividad universitaria y se impulsen las nuevas tecnologías del aprendizaje y de la información para el siglo XXI en una prospectiva al 2020.(2001)

Aprendizaje permanente

Nuevos medios y modos de aprendizaje

Educación para un futuro sustentable

Internacionalización

Mayor uso de las TIC´s en el modelo educativo

Desarrollo de investigación aplicada y transferible.

DEBILIDADES

Reducida participación y organización de eventos de difusión científica.

Falta de un modelo de información sobre trayectorias escolares, seguimiento de egresados y empleadores que nutra un Programa Integral de Tutorías y a los propios Programas Educativos.

No existen los suficientes materiales virtuales en apoyo a los PE, así como el total de cursos diseñados.

Los actuales medios de comunicación del METACAMPUS son insuficientes.

La capacidad del METACAMPUS no corresponde a la política de crecimiento de la cobertura.

El marco normativo no está alineado totalmente a las funciones académicas y ampliar el alcance del SGC.

Falta de presupuesto para la actualización de hardware

Falta de capacitación y conocimiento del uso de la plataforma por los alumnos.

Atención y asesoría a los alumnos a destiempo (asincrónica)

Seguridad laboral para el personal académico y administrativo

La falta de coordinación entre las aéreas de planeación y las operativas.

Falta de normatividad adecuada al modelo educativo a distancia.

AMENAZAS

El aumento de la competencia en el ámbito virtual por instituciones de educación superior (IES) nacionales y extranjeras, cuyas autoridades y procesos están más simplificados que en una Universidad pública como lo es la Universidad de Guadalajara.

Aumento de instituciones de educación con modelos educativos sin fundamentos pedagógicos validos para el aprendizaje a distancia.

El descredito de las IES por falta de cultura ciudadana sobre la educación virtual.

ANALISIS E IMPLICACIONES

La sociedad del conocimiento como se ha venido a conocer a este inicio del siglo XXI esta demandando nuevos patrones y conocimientos en todos los ámbitos del quehacer humano en general y de la educación en particular. De tal suerte que, la nueva economía del conocimiento esta demandando competencias especiales lo que estará presionando a la actualización y trabajo en la cuestión educativa, sobre todo partiendo de que se presentan y se presentaran grandes retos para ésta, tal y como lo señala Guido Peterssen Nodarse (2005), en su artículo “Perspectivas de la enseñanza virtual a través de internet en América Latina” en educar.org. y que a la letra señala:

El creciente y cada vez más abrumador volumen de información a procesar para transformarlo en conocimiento aplicable

El perfeccionamiento casi constante de los planes de estudio producto de los puntos anteriores y de los resultados provenientes de la convergencia tecnológica

La necesidad de actualizar constantemente los claustros de profesores para que sean capaces de seguir el ritmo de la ciencia y la tecnología

La masividad del proceso de formación y actualización, acompañada de su alcance cada vez más global o internacional, lo que significa educar en una pluralidad cultural impensable hace tan sólo cuatro años atrás.

La necesidad de formación continua, y también a demanda, para la inmensa mayoría de los adultos durante toda su vida económicamente activa

La incapacidad de la enseñanza presencial y sus formas tradicionales de satisfacer las exigencias de formación de la sociedad del conocimiento

Aunado a estos retos, el desarrollo de nuevas tecnologías en los últimos 5 años esta siendo un factor importante que posibilita día a día el éxito de las actuales formas de enseñanza-aprendizaje virtual mediante el uso de internet y el masivo acceso que se tiene de ella por cada mas mayor número de usuarios. Simplemente América Latina ha experimentado el mayor crecimiento en este rubro; Otros factores que han hecho posible el éxito de las actuales formas de la *enseñanza virtual continua por internet* son, sin lugar a dudas, la posibilidad de desarrollar soluciones informáticas complejas para internet con acceso a bases de datos y componentes distribuidos, así como la difusión del comercio electrónico. Estos factores, estimulados por una mejor infraestructura de internet, así como por una más avanzada oferta tecnológica (tanto de comunicaciones, como de hardware, software y seguridad) y la necesidad de reducir costes y tiempos en los procesos de negocios y ser más competitivos en el mercado global, en el último año también han impulsado el desarrollo de la *enseñanza virtual continua*.(Guido, P. 2005)

Por último y solo como elementos a considerar en la planeación prospectiva de la educación en nuestro país, debemos de considerar algunos análisis sobre las perspectivas que se han llevado a cabo en los países desarrollados referentes a la educación virtual mediante el uso del internet y que revelan datos interesantes, por ejemplo Siete de cada diez colegios españoles disponen de ordenadores para la docencia y el 92% de los centros públicos o concertados

accede a Internet a través de banda ancha, de igual manera Seis millones de alumnos, 500.000 docente y 20.000 centros de enseñanza no universitaria se han visto beneficiados en los últimos cuatro años de la actuaciones del Programa Internet en el Aula, que pretende apoyar la integración y reforzar el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) en el ámbito educativo. Por otra parte, la formación virtual de la enseñanza empresarial en España alcanzo o represento el 60% de dicha formación. (Expansiondirecto.com, 2008)

El caso de America Latina en general y de Mexico en particular muestran como es la región y uno de los países del mundo con el mayor ritmo de crecimiento de accesos a internet, tan solo en el 2000 la población internet en América Latina se incrementó un 59,31%, el caso de México es mas ilustrativo, a Junio de 1997 los usuarios conectados a internet era de 0,37 millones, para Junio del 2000 fue de 2,45 millones y en Junio del 2005 fue de 12,70 millones, lo que demuestra el mercado potencial para el uso de las TIC's en la enseñanza y de educación continua en nuestro país.

CONCLUSIONES

Este entorno cada día adquiere más importancia, porque para ser activo en el nuevo espacio social se requieren nuevos conocimientos y destrezas que habrán de ser aprendidos en los procesos educativos. Además adaptar la escuela, la universidad y la formación al nuevo espacio social requiere crear un nuevo sistema de centros educativos, a distancia y en red, así como nuevos escenarios, instrumentos y métodos para los procesos educativos, por lo que será necesario proponernos capacitar a las personas para que puedan actuar competentemente en los diversos escenarios de este entorno, además de aplicar las nuevas tecnologías a la educación, hay que diseñar ante todo nuevos escenarios educativos donde los estudiantes puedan aprender a moverse e intervenir en el nuevo espacio telemático ya que las nuevas condiciones organizacionales y globalizadas exigen estos elementos en los futuros profesionistas para ser competentes en su área del conocimiento.

Por otra parte, estos medios abren la puerta para la formación básica o avanzada a una importante cantidad de personas, que pueden ver mejorada su cualificación personal o su situación profesional. Estos sistemas tienen un campo enorme de aplicación ya que la formación puede orientarse de forma complementaria a nivel de educación primaria y

secundaria, de forma complementaria o exclusiva a nivel universitario, de postgrado o de formación continua, y de formación especial a medida en las empresas.

Sin embargo, en este modelo educativo se presentan interesantes retos y líneas de investigación en el campo pedagógico y en el campo tecnológico, enriqueciéndose cuando se produce una mezcla de los intereses de ambos colectivos por conseguir unos mejores productos, y empobreciéndose cuando los actores de un extremo se empeñan en ignorar a los del otro. De igual forma, las potencialidades que presenta la enseñanza virtual mediante el acceso a internet tiene también factores que deberán de ser superados por los países latinoamericanos, entre los que sobre salen:

Los bajísimos niveles de penetración de la informática en la enseñanza primaria y media

Los elevados niveles de analfabetismo informático existentes en los países latinoamericanos

Los altos costes de conexión para servidores dedicados

La actitud “lejana” e “indiferente” de los centros de enseñanza y sus protagonistas pedagógicos respecto a la enseñanza virtual a través de internet, y

La ausencia de políticas efectivas que conlleven a la implementación de soluciones informáticas centralizadas en la mayoría de los ministerios de educación y cultura de los países de la región. (Guido P 2005)

Por último, un factor clave en todo este proceso sin lugar a dudas, es el factor humano, sobre todo cuando se quiere desarrollar una estrategia basada en la e-formación. En este tipo de procesos de enseñanza-aprendizaje ni las plataformas tecnológicas, ni los modelos pedagógicos son el fin, sino el medio para conseguir el objetivo último del proceso, esto es, aumentar el conocimiento y la formación de las partes implicadas. De tal manera, se tiene que tener presente que en los extremos de estos medios se encuentran personas que han de creer en los beneficios que pueden aportar estas soluciones. Sin su aceptación, compromiso y entrega será imposible que el modelo de educación a distancia triunfe en una organización.

La verdadera competitividad solo será posible alcanzarla en nuestro estado y nuestro país, mediante una serie de acciones, entre las cuales esta la educativa, sobre todo mediante el

establecimiento de profundas reformas en los sistemas educativos a distancia e incrementando la calidad del recurso humano laboral.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

ANUIES (2001). *La Educación Superior en el Siglo XXI.- Líneas Estratégicas de Desarrollo.- Una Propuesta de la ANUIES*. Reimpresión 2ª, Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior, México. Recuperado el 10 de octubre de 2008, de http://www.anui.es/servicios/d_estrategicos/documentos_estrategicos/acciones99/46.html

Cabero Almenara, J. (2003). *Incidentes críticos para la incorporación de las TIC's a la Universidad*. Conferencia pronunciada en Edutec 2003, 24-28 de noviembre de 2003 – Universidad Central de Venezuela – Caracas. Recuperado el 06 de octubre de 2008, de http://tecnologiaedu.us.es/nweb/htm/pdf/281103_1.pdf

Cabero Almenara, J. (2003). *Las nuevas tecnologías en la actividad universitaria. Píxel-Bit. Revista de medios y educación*. Tomado el 15 de octubre de 2008, de <http://tecnologiaedu.us.es/bibliovir/pdf/nnttact.pdf>

Expansión.com. Los desafíos de la sociedad del conocimiento (2008, 15 de julio). *Las nuevas tecnologías se convierten en aliados para impulsar la educación*. Madrid, España. Recuperado el 15 de agosto del 2008, de <http://www.expansion.com/especiales/sociedad-conocimiento/aulas.html>

Modelo educativo de UDGVirtual. Consejo General Universitario, Dictamen No. IV/2006/0164 (Diciembre de 2004), Universidad de Guadalajara, Guadalajara, Jalisco.

Plan Institucional de Desarrollo, Visión 2010, Universidad de Guadalajara. Consejo General Universitario, (2005), Universidad de Guadalajara, Guadalajara, Jalisco.

Peterssen Nodarse, G. (2002). *Perspectivas de la enseñanza virtual a través de internet en América Latina*. Perspectivas en Aca.latina. Educar.org. Recuperado el 04 de octubre de 2008, de <http://www.educar.org/articulos/perspectivaseducvirtual.asp>

Thurw, L. (1970). *Investment in Human Capital*, Belmont, CA, EUA: Wadsworth Publishing Company.

Otto Granados, R. (2005). Educación en México ¿Gastar más o invertir mejor?, *Observatorio Ciudadano de la Educación*. Volumen V, número 148. México, febrero .

Wolf, Alison. (2002). *Does Education Matter? Myths about Education and Economic Growth*. Londres, Inglaterra: Penguin Books.

UNESCO (1998). *Conferencia Mundial de la Educación Superior para el Siglo XXI*. UNESCO. París, Francia. Recuperado el 10 de octubre de 2008, de <http://www.crue.org/unescoes.htm>

UNESCO (1998). *Declaración mundial sobre la educación superior en el siglo XXI: visión y acción*. París, Francia. Recuperado el 10 de octubre de 2008, de http://www.unesco.org/education/educprog/wche/declaration_spa.htm

UNESCO-CONFITEA (1997). *Nuevas tecnologías de la educación para adultos, quinta conferencia de educación para adultos*. Hamburgo, Alemania. Recuperado el 08 de octubre de 2008, de <http://www.unesco.org/es/>