

IMPLICACIONES DE LA ADECUACIÓN PEDAGÓGICA EN PROCESOS DE EDUCACIÓN Y CAPACITACIÓN VIRTUAL¹

Palabras clave:

Educación virtual, educación, pedagogía, Adecuación pedagógica, Enfoque pedagógico, Estrategia pedagógica, aprendizaje, Estructura didáctica.

Keywords:

Formation, Technologies, Virtualité, Pédagogie.

Resumen

Las nuevas tendencias en educación muestran una fuerte relación de los procesos de formación y capacitación con las tecnologías de la información y la comunicación; esto nos obliga a pensar que es importante realizar un trabajo previo con los contenidos y materiales que serán abordados bajo esta metodología, para poder lograr una articulación pertinente del ejercicio educativo con las herramientas tecnológicas.

En este sentido, se hace necesario verificar la información, las actividades y demás materiales educativos, para lograr la articulación de sus contenidos con herramientas tecnológicas, de tal modo que se garantice la adquisición de las competencias de formación y de los aprendizajes esperados, buscando que estos componentes sean coherentes con el modelo de formación virtual, proceso que denominamos adecuación pedagógica.

Por ello, es importante resaltar el papel que desempeña este proceso en la calidad y éxito de la educación virtual, así como sus implicaciones. Los impactos de la adecuación pedagógica se evidencian en un primer momento en el estudiante, permitiéndole a este encontrar un material que cuenta con una estructura y organización que le facilita y ayuda a garantizar su aprendizaje. El docente se beneficia en la medida en que el material lo lleva a convertirse en un orientador y facilitador del proceso.

La adecuación pedagógica juega un papel fundamental en la producción de ambientes virtuales de aprendizaje, articulando para ello: el saber disciplinar, el saber pedagógico, el diseño gráfico y la utilización de herramientas tecnológicas, convirtiéndose así en el eje del proceso de producción y generación de materiales educativos.

Abstract



1. INTRODUCCIÓN

Este artículo tiene como propósito dar a conocer de forma general los principales elementos de un proceso de adecuación pedagógica en el contexto actual de la educación virtual, así como sus implicaciones, para con ello poder garantizar procesos educativos pertinentes, coherentes y de calidad.

La adecuación pedagógica de materiales para educación virtual es un proceso relativamente reciente, como lo es la modalidad de formación virtual; desde sus inicios se generó la necesidad de construir, a partir de una estructura metodológica, didáctica y de evaluación, materiales que pudieran ser trabajados por los estudiantes de manera más autónoma.

La articulación del saber académico entendido este como el conocimiento conceptual, teórico y disciplinar, con el saber tecnológico comprendido por el diseño gráfico y la utilización de recursos y herramientas tecnológicas aplicadas a la educación virtual, se evidencia en el desarrollo de la adecuación pedagógica. En este sentido, la adecuación pedagógica integra los saberes académicos y tecnológicos en coherencia con los pro-pósitos de aprendizaje.

¹ **Autor:** Wilmer Emilio Mojica, Magister en Educación de la Universidad Pedagógica Nacional, Especialista en Gerencia Social de la Escuela Superior de Administración Pública, Licenciado en Psicología de la Universidad Pedagógica Nacional, Profesional 1 en Mediaciones Corporativas de la Dirección de Gestión de Conocimiento de la Universidad EAN.

2. LA EDUCACIÓN VIRTUAL

Es necesario en un primer momento, acercarse al concepto de educación virtual contemplando sus principales componentes y características, para entender las implicaciones que tiene la adecuación pedagógica dentro de la misma.

La educación virtual es el proceso de formación y capacitación que está mediado principalmente por tecnologías de la información y la comunicación, utilizando Internet, equipos de cómputo, plataformas y aulas virtuales para su implementación. Podemos decir, de una manera más sencilla, que esta modalidad permite que los factores de tiempo y distancia no sean limitantes para el desarrollo de procesos de formación y capacitación.

En otras palabras, “la educación virtual hace referencia a que no es necesario que el cuerpo, tiempo y espacio se conjuguen para lograr establecer un encuentro de diálogo o experiencia de aprendizaje, Sin que se dé un encuentro cara a cara entre el profesor y el alumno es posible establecer una relación interpersonal de carácter educativo” **(Ministerio de Educación, 2009)**.

En la educación virtual se encuentran una serie de conceptos y términos que están presentes en su implementación como lo son: *e-Learning*, *B-learning*, plataformas de educación virtual y aulas virtuales.

El *e-learning* es el aprendizaje en línea; se enmarca dentro del concepto de la educación virtual, debido a que todos sus procesos son online y la retroalimentación y comunicación se da de manera permanente; este, a su vez, permite la interacción con otras personas desde un entorno virtual. Por tanto, se puede decir que la educación virtual se desarrolla por medio del *e-Learning* o aprendizaje en línea utilizando internet como su principal herramienta.

El *B-learning*, es un proceso semipresencial; es decir, es la combinación del *e-Learning* y el componente presencial en una misma capacitación. El *B-learning* mezcla el desarrollo de actividades presenciales y virtuales en un mismo proceso educativo.

Las plataformas de educación virtual son *Software* de gestión educativa que administran procesos de educación, por medio de las tecnologías de la información y la comunicación; permite realizar el control de matrícula de estudiantes y la gestión de los procesos de formación. Los componentes de estos sistemas incluyen, generalmente, las plantillas para elaboración de contenidos, desarrollo de tareas, actividades, foros, chats, ejercicios, evaluaciones, entre otros más: las plataformas, generalmente, controlan el acceso a los cursos, administran los grupos de estudiantes y crean aulas virtuales; entre estas, en el país se destacan *Moodle* y *Blackboard*, a pesar de que existen en el mercado actual muchas otras.

El aula virtual, es el espacio creado dentro de una plataforma encaminada al desarrollo de un proceso educativo de formación y capacitación; es decir, una plataforma contiene dentro de sí misma varias aulas virtuales las cuales pueden ser distribuidas por temas, materias, unidades, módulos, según lo organice el administrador del proceso educativo. Dentro del aula se encuentra el contenido de los programas educativos, ejercicios, talleres, material de estudio, tareas, evaluaciones, entre otros.

La educación virtual es la tendencia que día a día toma más fuerza debido a los beneficios que brinda en relación con la flexibilidad de tiempos y espacios; en este sentido, se evidencia que este modelo de educación y capacitación se implementa cada vez más en nuestro contexto actual.

Es así como se puede comprender que los materiales que se utilizan para el desarrollo de un proceso de educación virtual deben, previamente, ser objeto de revisión, verificación y ajuste para una adecuada estructuración pedagógica, pertinente y de calidad que se adapte a la modalidad virtual.

3. ADECUACIÓN PEDAGÓGICA DE MATERIALES EDUCATIVOS PARA EDUCACIÓN VIRTUAL

Para comprender la adecuación pedagógica de materiales educativos, es necesario contextualizarnos con los conceptos

de educación, pedagogía y didáctica, los cuales están presentes en este proceso.

La educación es diferente a la pedagogía. El ejercicio educativo es una actividad social que permite transmitir por diferentes medios, las costumbres, los conocimientos y los valores de un país, y en términos generales es el proceso de formalización e incorporación de individuos a una sociedad. De este modo entendemos que la educación es el proceso que utiliza a la pedagogía como herramienta para el desarrollo de su quehacer; es decir, la pedagogía es el modo como se dinamizan y desarrollan los procesos educativos. Con esta referencia, se puede delimitar el ejercicio educativo del ejercicio pedagógico, de una manera más precisa.

El concepto de pedagogía, aunque mal interpretado en la mayoría de las ocasiones y puesto en varios escenarios como ciencia, arte o saber desde la visión de diferentes autores y planteamientos, se puede definir de manera puntual y con el ánimo de no polemizar al respecto, como el estudio del proceso de enseñanza-aprendizaje, en el cual se precisa el cómo se debe enseñar y de qué manera resulta más efectivo aprender.

Ahora, dentro de la pedagogía se encuentra la didáctica, la cual tiene por objeto el estudio de las herramientas y elementos existentes dentro de los procesos pedagógicos, como recursos e instrumentos que facilitan el aprendizaje.

Los procesos educativos tienen como fin entregar a las nuevas generaciones el conocimiento construido y acumulado por la humanidad; para lograrlo, en contextos principalmente de educación formal, la pedagogía y la didáctica, se encargan de identificar las metodologías y herramientas más apropiadas, que faciliten alcanzar los aprendizajes esperados, según los niveles de formación y las diferentes formas de aprender de los individuos.

Partiendo de estos referentes, se puede entender de una manera sencilla, que la adecuación pedagógica es el ejercicio en el cual se reorganiza y reorienta un contenido en función del enfoque pedagógico, el cual, a su vez, determina las estrategias y herramientas que permiten la adecuada estructuración pedagógica del material.

En este orden de ideas, la adecuación pedagógica ayuda a responder de manera más precisa los siguientes interrogantes de un proceso educativo: ¿a quién se enseña?, ¿para qué se enseña?, ¿qué se enseña?, ¿cómo se enseña?, ¿con qué se enseña? y ¿cómo se determina qué se ha aprendido?

En otras palabras, la adecuación pedagógica es el proceso que garantiza la calidad de los materiales de educación y organiza la estructura pedagógica y metodológica de los diferentes contenidos, materiales y recursos de un proceso educativo. Partiendo de estas premisas, es importante tener en cuenta

que la mejora de la calidad educativa, se logra ajustando prácticas pedagógicas contemporáneas con los diferentes recursos, herramientas y lógicas de la modalidad virtual.

Para el desarrollo de un proceso de adecuación pedagógica es necesario revisar y ajustar en el material el cumplimiento de los principios pedagógicos, que se fundamentan en los pilares de la educación, la teoría del aprendizaje, el enfoque pedagógico, las diferentes estrategias pedagógicas, los canales de aprendizaje y los propósitos educativos. Vale la pena resaltar que existe interrelación entre cada uno de los principios para garantizar la coherencia y consistencia de la estructura pedagógica.

3.1 Pilares de la educación.

En la adecuación pedagógica se debe verificar que se incluyan dentro de los contenidos y materiales los cuatro pilares de la educación, los cuales se vinculan con algunos de los propósitos que tiene todo ejercicio educativo y que deben estar presentes en cualquier tipo de proceso formativo.

Dentro de estos pilares, se encuentran el aprender a conocer, o sea adquirir instrumentos de comprensión; aprender a hacer para poder influir sobre el propio entorno; aprender a ser, es decir buscar el desarrollo de valores y de la personalidad y aprender a vivir juntos, pilar que facilita el desarrollo de habilidades para trabajar en equipo,

respetando y aceptando las diferencias. El adecuador debe garantizar que los materiales brinden la posibilidad de profundizar en los conocimientos, lo que supone, además, aprender a aprender para poder aprovechar las posibilidades que ofrece la educación a lo largo de la vida. Así mismo, revisar que los materiales capaciten al estudiante para actuar frente a gran número de situaciones; aprender a hacer en el marco de las distintas experiencias sociales o de trabajo que se ofrecen.

De igual manera, es necesario garantizar que el material permita y posibilite el desarrollo de la comprensión del otro y la percepción de las formas de interdependencia en la realización de proyectos comunes, respetando los valores de pluralismo y comprensión e incorporando acciones que potencien el desarrollo de la propia personalidad, de la autonomía y de la responsabilidad personal.

3.2 Las teorías del aprendizaje.

“Una teoría del aprendizaje es un constructo que explica y predice cómo aprende el ser humano, sintetizando el conocimiento elaborado por diferentes autores. Es así como todas las teorías, desde una perspectiva general, contribuyen al conocimiento y proporcionan fundamentos explicativos desde diferentes enfoques, y en distintos aspectos” **(Blog Karina Marisol, 2009)**.

Las teorías del aprendizaje describen las maneras como se ha establecido que las

personas aprenden nuevas ideas y conceptos; dentro de estas teorías se encuentran principalmente: la conductista, la cognitiva y la constructivista. La adecuación pedagógica verifica que los materiales construidos para educación virtual incluyan componentes que estén en relación con las diferentes teorías y con los propósitos de aprendizaje establecidos.

La teoría conductista básicamente explica que el aprendizaje está relacionado con la asociación que existe entre un estímulo y la respuesta. Sus fundamentos están en que ver con el modelo de modificación conductual, el cual se basa en los estímulos y refuerzos positivos y negativos.

La teoría cognitiva considera que el aprendizaje es un proceso interno en el cual se cambian las estructuras cognitivas debido a la interacción con el medio ambiente; se centra en la percepción, el pensamiento, la memoria y demás procesos mentales.

La teoría constructivista plantea que el aprendizaje es una construcción que parte de experiencias previas para incluir nuevos aprendizajes los cuales son significativos; es decir, el conocimiento se construye de manera conjunta con el estudiante, quien participa activamente de su proceso de aprendizaje.

Revisar que un material educativo incluya principios relacionados con las diferentes teorías es un elemento de vital importancia, para poder establecer que responde a los propósitos de aprendizaje y que puede ser aprendido de manera adecuada.

Se debe verificar que los materiales estén en coherencia con los diferentes enfoques y las estrategias pedagógicas, las cuales dinamizan y materializan en la práctica las diferentes teorías del aprendizaje.

3.3 Enfoques pedagógicos.

Dentro de los principales enfoques pedagógicos podemos encontrar el aprendizaje significativo, el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje para la comprensión y el aprendizaje autónomo.

Para comprender mejor los diferentes enfoques debemos tener claridad en un primer momento sobre el concepto de aprendizaje, “cambio perdurable en la conducta o en la capacidad de comportarse de cierta manera, el cual es el resultado de la práctica o de otras formas de experiencia” **(Schunk, 1997)**.

Teniendo como referente el concepto de aprendizaje, el adecuador verifica que en los diferentes materiales estén presentes:

El aprendizaje significativo, el cual permite que el estudiante pueda relacionar la información nueva con la información que ya posee, “El individuo está equipado de estructuras, esquemas, de reguladores de acciones, de repertorios comportamentales y de motivaciones que le permiten participar de diferentes interacciones sociales” **(Díaz y Hernández, 2002)**. Es por ello, que el aprendizaje significativo tiene presente las motivaciones existentes y la interacción social para que sea construido de manera

conjunta y pueda ser aplicable al contexto, lo cual hace que este se convierta en algo que adquiere significado y logra ser perdurable en el tiempo.

El aprendizaje basado en problemas, el cual tiene en cuenta la aplicación de problemáticas y situaciones de la vida real; este enfoque busca la solución de situaciones problemáticas las cuales orientan el aprendizaje. La solución de problemas se define por lo regular como la formulación de nuevas respuestas que van más allá de la aplicación simple de reglas aprendidas previamente para crear una alternativa. "La solución de problemas sucede cuando la rutina o las respuestas automáticas no se adaptan a la situación actual. Algunos psicólogos sugieren que la mayor parte del aprendizaje humano implica solución de problemas (**Anderson, 1993**)".

El aprendizaje para la comprensión se fundamenta en el aprender a partir del hacer y la aplicación; en este enfoque se busca que el estudiante pueda pensar y actuar en coherencia con lo que sabe y con ello pueda plantear nuevos retos o soluciones a problemas del entorno.

El aprendizaje autónomo es un proceso que estimula al estudiante para que sea responsable de su propio aprendizaje y, en especial, construya el camino que debe seguir; en otras palabras, es el enfoque que le posibilita ser el principal orientador de su proceso educativo. "El aprendizaje autónomo es un proceso que permite al individuo ser

autor de su propio desarrollo, eligiendo los caminos, las estrategias, las herramientas y los momentos que considere pertinentes para aprender y poner en práctica, de manera independiente, lo que ha aprendido" (**Arguelles, 2009**).

3.4 Estrategias pedagógicas.

Existen un sin número de estrategias que permiten dinamizar los diferentes enfoques pedagógicos planteados anteriormente; estas, en el proceso de adecuación pedagógica, deben ser revisadas y ajustadas, asegurándose que estén articuladas y sean coherentes con la estructura y la organización de los contenidos.

Dentro de estas estrategias podemos encontrar el método de proyectos, el método de casos, método de preguntas, el resumen, elaboración de artículos, ensayos, mapas mentales, mapas y redes conceptuales, entrevistas, paneles de discusión, talleres reflexivos, informes de lecturas, debates, juegos de roles, simulación de procesos, lluvia de ideas, juegos de asociación y clasificación. Estas estrategias podrían aplicarse para poder mostrar contenidos, generar actividades de aprendizaje o para generar actividades de evaluación.

Para generar contenidos y materiales informativos se utilizan, generalmente, los mapas mentales y conceptuales, las redes conceptuales, los ensayos, los artículos, los casos, el método de proyectos, el método de preguntas, la simulación de procesos, entre

otros más, los cuales tienen como propósito poder brindar información de manera estructurada en una lógica que permita comprender básicamente la definición, los referentes, las características, los principales componentes y las proyecciones.

Para la generación de actividades de aprendizaje y evaluación, se pueden utilizar el panel de discusión, los debates, los juegos de roles, juegos de asociación y clasificación, estudio de casos, solución de problemas, preguntas cerradas con única respuesta. El propósito fundamental es poder reforzar, consolidar y medir los aprendizajes esperados en relación con las competencias planteadas.

En la adecuación pedagógica, se revisan y ajustan las estrategias pedagógicas utilizadas en el desarrollo de contenidos, de objetos y de actividades de aprendizaje, así como los ejercicios de evaluación y la medición de las competencias esperadas. De no existir coherencia, se construyen en conjunto con el experto temático nuevos materiales que las incorporen y hagan posible la implementación de los diferentes enfoques y estrategias pedagógicas propuestos.

3.5 Propósitos de los procesos educativos.

Partiendo de los referentes conceptuales planteados anteriormente se incorporan, en el proceso de adecuación pedagógica, la revisión y verificación de las competencias esperadas del proceso educativo, las cuales

deben estar perfectamente planteadas; además se debe confirmar que exista coherencia y pertinencia de las mismas con los contenidos, materiales, actividades de aprendizaje y evaluación, asegurándose que se articulen de manera adecuada.

Para la revisión y verificación de las competencias se deben identificar los siguientes niveles: las competencias de nivel uno que se centran en el conocer; de nivel dos, que se enfocan en el comprender; de nivel tres, enfocadas al aplicar; de nivel cuatro, relacionadas con el sintetizar y del nivel cinco, encaminadas a evaluar.

Al plantear competencias generales y específicas del nivel uno se utilizan verbos como, definir, describir, identificar, clasificar, enumerar, nombrar, reseñar, reproducir, seleccionar y fijar.

Para las competencias generales y específicas del nivel dos se utilizan verbos como, distinguir, sintetizar, inferir, explicar, resumir, extraer conclusiones, relacionar, interpretar, generalizar, predecir y fundamentar.

Las competencias generales y específicas del nivel tres requieren de verbos como, ejemplificar, cambiar, demostrar, manipular, operar, resolver, computar, descubrir, modificar y usar.

Para las competencias generales y específicas del nivel cuatro se utilizan verbos como, categorizar, compilar, crear,

diseñar, organizar, reconstruir, combinar, componer, proyectar, planificar, esquematizar y reorganizar.

Por último, para las competencias generales y específicas del nivel cinco se utilizan verbos como, juzgar, justificar, apreciar, comparar, criticar, fundamentar, contrastar y discriminar.

La verificación y ajuste de los verbos de las competencias planteadas orientan el principio de la adecuación pedagógica, en razón a que del correcto planteamiento de las mismas dependerá el desarrollo de los contenidos, materiales y actividades de aprendizaje del proceso de formación.

3.6 Canales de aprendizaje.

Cada persona cuenta con canales de aprendizaje diferentes, lo que hace necesario que los contenidos y materiales aborden esta condición; los canales de aprendizaje corresponden a las diferentes maneras en las que un individuo procesa más fácilmente un tipo de información; estos son, el visual, el auditivo y el kinestésico.

El visual corresponde al grupo de personas que generalmente desarrolla de manera más fácil, aprendizajes por medio de la observación y visualización de materiales; este tipo de personas aprende más fácilmente los contenidos que se les muestra en gráficos, videos y recursos que dan prioridad al tema visual.

El auditivo generalmente desarrolla de manera más fácil aprendizajes por medio de la audición; es decir aprende más fácilmente los contenidos que son puestos en audios, grabaciones, canciones y todo tipo de recursos que den prioridad al tema auditivo.

El kinestésico desarrolla de manera más fácil, aprendizajes en los procesos de ejercitación y de acción; estas personas aprenden por medio de ejercicios prácticos y actividades de ejecución.

La adecuación pedagógica debe garantizar que los diferentes contenidos, materiales y estrategias pedagógicas abarquen los diferentes canales (el visual, el auditivo y el kinestésico) y, además, que existan materiales para cada uno.

En conclusión la adecuación pedagógica permite al estudiante tener un rol más activo en el proceso de aprendizaje. "Esto implica que la planificación de la actividad educativa debe ser pensada desde las actitudes, habilidades y competencias que trae el individuo para potenciarlas, formando así un ser autónomo y activo en la construcción de su propio conocimiento" (Tobón, 2007).

4. LA ADECUACIÓN PEDAGÓGICA EN LA PRODUCCIÓN DE MATERIALES VIRTUALES

"El modelo de elaboración de la teoría (*Elaboration Theory*) planteado por Charles Reigeluth en la década de los setentas

propone que el contenido de un curso sea organizado de lo simple a lo complejo y, que este proporcione un contexto significativo. Además, el modelo incluye la necesidad de tener en cuenta los conceptos previos de los estudiantes; las fases o pasos para el diseño de la presentación de analogías y al estudiante como eje fundamental del proceso. Se establece cierta analogía de este modelo y el planteamiento de Bruner (2007) sobre el currículo en espiral donde a medida en que se avanza en el nivel de formación, se trabajan los mismos contenidos pero con mayor profundidad” **(Londoño, 2011)**

La producción de materiales debe tener una organización de lo simple a lo complejo incluyendo todos los elementos descritos anteriormente. Inicialmente, la generación del contenido es directa responsabilidad del docente o experto temático; este es quien se encarga de garantizar la estructura pedagógica y metodológica de los contenidos antes de la adecuación pedagógica.

Es necesario hacer explícito el proceso de construcción de los materiales de educación virtual, para poder precisar de una manera más clara el papel que tiene la adecuación pedagógica. Generalmente, un proceso de producción de cursos o programas de educación virtual cuenta con cuatro fases fundamentales: construcción temática, adecuación pedagógica, diseño gráfico, montaje y administración del curso.

En la construcción temática de materiales se genera el contenido de los diferentes procesos educativos; esta fase inicia con una

reunión de asesoría en la cual participan el autor experto del tema y el adecuador pedagógico. Allí, el adecuador explica de manera detallada qué características pedagógicas debe tener el tipo de material que se piensa construir, cómo debe ser su estructura y cómo debe ser el planteamiento de las actividades; en la asesoría se brinda una contextualización y precisión de orden metodológico para que el material tenga todas las condiciones que garanticen pertinencia y calidad. Como complemento a este ejercicio se entregan documentos que tengan las pautas para la construcción de materiales y referencias de apoyo para que el docente cuente con una guía que le oriente en la construcción temática.

La adecuación pedagógica, es la fase siguiente a la construcción temática. El adecuador interviene y como su nombre lo indica adecua el material en términos de mejoramiento y pertinencia con los propósitos educativos, en coherencia con los principios de las teorías, los enfoques pedagógicos y las estrategias de aprendizaje. Una vez ajustado este material, el adecuador ubica los contenidos en un formato base para el trabajo del profesional en diseño gráfico; en este formato se explica de manera específica el tipo de animaciones, recursos, interacciones, herramientas tecnológicas y demás elementos necesarios para que se pueda iniciar la construcción gráfica y multimedia del material, lo que se conoce como construcción del guion instruccional.

En la tercera fase, el adecuador pedagógico se reúne con el profesional encargado

del desarrollo gráfico y multimedia y socializa, de manera detallada, el guion instruccional que contiene las orientaciones para el desarrollo del material. En esta reunión se garantiza que todas las orientaciones dadas sean perfectamente comprendidas por el profesional en diseño. Una vez el diseñador gráfico termina su trabajo, el adecuador, junto con el experto temático, revisan el producto final, verificando que toda la información entregada en el guion esté completa y se haya desarrollado según el formato entregado.

Ya en la fase de montaje y administración del curso, el adecuador pedagógico consolida su labor revisando el material finalizado y desarrollando una prueba piloto del mismo, con el fin de confirmar la funcionalidad de la multimedia y, de ser necesario, solicitar los ajustes pertinentes.

Analizando cada una de estas fases, se concluye que de manera permanente está presente la adecuación pedagógica, siendo este proceso el eje articulador e integrador en la producción de ambientes virtuales de aprendizaje. Es importante tener en cuenta que el adecuador pedagógico, integra el saber disciplinar, con el saber pedagógico y el saber tecnológico, para dar como resultado un producto que garantiza altos estándares de calidad metodológica, temática, pedagógica y tecnológica en los procesos educativos.

5. BENEFICIOS QUE GENERA LA ADECUACIÓN PEDAGÓGICA EN LOS PROCESOS DE EDUCACIÓN VIRTUAL

El estudiante es el principal beneficiario de las ventajas que ofrece un material virtual que cuente con adecuación pedagógica; este podrá contar con un contenido estructurado de manera tal que se convierte en un elemento facilitador del aprendizaje, que le permite que la adquisición de las competencias esperadas sea mucho más sencilla y a su vez que tenga un rol activo y participativo dentro del proceso de aprendizaje, es decir que cuente con herramientas que le faciliten construir conocimiento por medio de la interacción, la automotivación, la autonomía y la curiosidad investigativa.

El docente se convierte en constructor de materiales virtuales que facilitan el aprendizaje; así mismo es la persona encargada de aclarar dudas, inconvenientes e inquietudes que puedan generarse; pasa a convertirse en un orientador, facilitador, motivador y dinamizador de aprendizajes en el estudiante.

Una institución que aplique en sus procesos de educación virtual una adecuación pedagógica rigurosa de sus contenidos se destaca por mostrar alta calidad de sus diferentes procesos educativos; contará con un reconocimiento social, el cual exalta el nombre de la institución frente a otras entidades que desarrollen esta modalidad educativa; una entidad que se encargue de

asegurar la calidad cuenta con las herramientas e insumos necesarios para acceder a procesos de acreditación de sus programas y de su institución.

Una rigurosa adecuación pedagógica permite que el trabajo del diseñador gráfico y multimedia sea mucho más eficiente y eficaz; el formato de guion instruccional establece una estructura metodológica mucho más clara y coherente para el desarrollo gráfico de los diferentes materiales.

Se minimiza significativamente la necesidad de recibir soporte y orientación en la implementación de procesos de educación virtual; un material adecuado pedagógicamente es garantía de mejoramiento del servicio y de soporte de los usuarios durante su ejecución.

En este orden de ideas, la adecuación pedagógica beneficia directamente a todos los actores que están presentes antes, durante y después de un proceso de educación virtual; en este sentido el adecuador pedagógico debe centrarse en garantizar los beneficios que ofrece la modalidad de educación virtual a cada uno de los agentes que intervienen directa e indirectamente durante la construcción, la implementación y la evaluación del proceso.

6. CONCLUSIONES

Podemos concluir que un curso o programa de educación virtual conlleva un

trabajo previo denominado adecuación pedagógica, en el cual se verifican elementos relacionados con el proceso de enseñanza-aprendizaje exitoso. Este proceso, a su vez, permite la articulación del saber temático con los recursos, herramientas tecnológicas y el saber pedagógico dentro de un mismo material.

El adecuador pedagógico debe contar con formación y amplios conocimientos en pedagogía para desempeñar el rol de asesor y orientador en un equipo de producción de materiales virtuales.

El proceso de adecuación pedagógica permite que los materiales y contenidos utilizados en la educación virtual incorporen en su desarrollo elementos relacionados con las teorías y enfoques del aprendizaje y de las estrategias pedagógicas.

La adecuación pedagógica se convierte en el eje articulador de los diferentes actores que están presentes en la producción, implementación y evaluación de materiales para la modalidad de educación virtual.

Finalmente, se puede evidenciar que la adecuación pedagógica beneficia al estudiante y al docente de la modalidad virtual, porque les permite contar con materiales y contenidos que favorecen el proceso de enseñanza y de aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arguelles y García (2009). *Estrategias para promover los procesos de aprendizaje autónomo*, Cuarta Edición 4, p. 71.
- Blog Karina Marisol. (2009). *¿Que son y cuáles son las teorías del aprendizaje?*. Disponible en <http://werina2000.wordpress.com/2008/11/24/%C2%BFque-son-y-cuales-son-las-teorias-del-aprendizaje/>
- Díaz, F y Hernández, G (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. México: McGraw Hill Interamericana Editores. 21 p, p. 21.
- Londoño, P. *El diseño instruccional en la Educación virtual: más allá de la presentación de contenidos*. Educación y Desarrollo Social (5) 2, p. 117.
- Ministerio de Educación Nacional (2009). *Qué es la educación virtual*. Disponible en <http://www.mineduacion.gov.co/1621/article-196492.html>
- Schunk, H (1997). *Teorías del aprendizaje. Una perspectiva educativa*. Pearson, Sexta Edición. Editorial Pearson pag, p. 3.
- Tobón, M.I. *Diseño Instruccional en un entorno de aprendizaje abierto*, Universidad Tecnológica de Pereira. Revista Educación y Desarrollo Social (Vol 5) No. 2, Pagina p. 117.