



Modernización en docencia universitaria

Con una inversión de \$227 millones, se producirá material en multimedia, por primera vez en Colombia adecuándolo a las necesidades de la educación universitaria.

La necesidad de contar con herramientas en multimedia que puedan ser utilizadas en la formación de los futuros profesionales, llevó a un grupo multidisciplinario de investigadores a emprender un trabajo que en sus

comienzos parecía una empresa quijotesca. Sin embargo, gracias a los recursos conseguidos a través de la Universidad del Valle, su fundación de apoyo y el Icfes, se logró que el Centro de Producción Multimedia de Univalle,

UV Media, esté a punto de entregar el primer paquete de programas "made in Colombia", que permitirá a los estudiantes contar con medios especialmente producidos para sus necesidades.

Además del respaldo de entidades nacionales, la nueva empresa de investigación cuenta con el apoyo de la Universidad de Tulane, E.U., que se erige en un centro de excelencia en tecnología educacional. El convenio con la universidad norteamericana permite el intercambio de ideas, metodologías de desarrollo, equipos, softwares y la formación del personal que recibirá cursos en este centro docente.

En el proceso de producción de materiales multimedia para la docencia entra en juego un equipo que incluye investigadores y docentes en cada área de conocimiento, ingenieros de sistemas, diseñadores gráficos, animadores y especialistas en medios de comunicación, entre otros.

El producto tangible UV Media son programas de computación distribuibles por medio de disquetes, discos compactos o por la propia red del suroccidente colombiano, Farallones, la más grande del país. Estos programas permiten hacer simulaciones, juegos, consultas a bases de datos, materiales de referencia, material para el desarrollo de habilidades y resolver problemas y ejercicios en casi todos los campos del conocimiento, previa investigación y un diseño específico.

La importancia de UV Media radica en que es la primera vez que en Colombia se trabaja sobre las necesidades de la educación superior y

para estudiantes de posgrado del país. Los esfuerzos conocidos hasta el momento sólo han desarrollado materiales para niños, educación preescolar, primaria y bachillerato, en tanto que en el sector empresarial hoy algunas compañías trabajan estos programas para publicidad, catálogos, manuales de uso para equipos y otra gran variedad de aplicaciones.

Otro aspecto destacable en este proceso es que se podrá producir material de informática educativa adaptado a las condiciones locales, enmarcado en los patrones culturales propios y que tienen en cuenta las necesidades y la idiosincracia que marca la diferencia con otras naciones.

La opinión de los directivos del centro es que aunque al país llegan materiales en español de muy buena calidad, no responden a problemas reales o del entorno cultural colombiano; mientras existe la oportunidad de proponer temas como agricultura, violencia, ecología, cultura y problemas de salud entre muchísimos otros, que inviten a la reflexión en un contexto propio.

Para lograr este cometido el centro UV Media trabaja en dos etapas. La primera es formar docentes en informática educativa y para ello ya se están ofreciendo cursos de multimedia y telemática para los profesores de la Facultad de Salud, con el fin de formar especialistas en docencia universitaria. La segunda etapa ha sido la de conformar el Centro de Producción en Multimedia, UV Media, en el cual se harán realidad muchas iniciativas generadas por los propios docentes que



El Centro de Producción Multimedia de la Universidad del Valle desarrolla softwares para atender las necesidades de la educación universitaria de Colombia y América Latina

participan actualmente en los cursos, quienes al final deben presentar proyectos realizables.

El esfuerzo también incluye la construcción del edificio de habilidades en la Facultad de Salud de Univalle, que compartirá su sede con otro proyecto encaminado a un propósito similar: dotar con robots una sala de experimentación y simulación en medicina, para modernizar la docencia en este campo del conocimiento.

El primer programa de software educativo, que ya se encuentra en una fase de investigación, es el Sistema Interactivo de Bacteriología Básica, dirigido a estudiantes de salud de todos los campos como medicina, enfermería, odontología y para estudiantes de posgrado que requieran refrescar conocimientos.

Como pionera en esta iniciativa, la Facultad de Salud ha sido la primera en iniciar su proceso de informatización de la docencia, pero sus beneficios se extenderán a todos los planes y programas educativos de esta universidad y posteriormente a otras instituciones de educación superior locales y regionales hasta poder interactuar con los centros educativos superiores de Colombia.

Como se trata de un proyecto costoso, que no es fácilmente comercializable ni muy lucrativo en sus inicios y que demanda enormes esfuerzos de investigación y producción de difícil masificación, los productos finales se colocarán en mercados muy específicos; el Centro UV Media está interesado en establecer convenios de cooperación con el sector productivo. Ya se han dado los pasos iniciales para negociar con editoriales la comercialización de programas, abaratando costos de softwares que actualmente se traen del exterior. Igualmente, el Centro planea atender la demanda de servicios que le haga el sector productivo para el diseño de programas específicos.

La producción del software para la educación es una iniciativa muy enriquecedora para este sector y se constituye en otra alternativa de aportar al sector productivo los resultados de la investigación y la búsqueda de conocimiento que hacen las universidades.

Este importante aporte a la tecnología del país se encuentra listo para entrar en operación a partir del presente trimestre de 1997. 