



Siguiendo la línea de la educación a distancia, los lazos de unión entre Software de Base y la UNED dieron lugar a un proyecto de **ámbito europeo** denominado “**E-LearnTN**”, sobre la constitución de una red temática para estudiar y definir las características ideales que debería tener las universidades europeas a distancia.

La enseñanza a distancia en altos niveles educativos es un elemento importante para el desarrollo de la “Sociedad del Conocimiento”. Los empleados pueden adquirir nuevas destrezas en cualquier lugar y momento, y los estudiantes pueden adaptarse a los requerimientos de los rápidos cambios tecnológicos. Sin embargo, la globalización hizo difícil dirigir la educación a distancia de una forma independiente y aislada. La creación de grupos de investigación, redes y comunidades virtuales que pueden estudiar los efectos y oportunidades de las nuevas tecnologías en y para el aprendizaje y educación a distancia es necesaria. Estas nuevas comunidades deberían generar y proponer nuevos modelos pedagógicos y metodologías que podrían adaptarse a nuevas posibilidades que la tecnología está poniendo a nuestro alcance.

La red temática de elearning definió nuevos esquemas colaborativos que permitieron el estudio y/o creación de un amplio rango de tecnologías desde diferentes perspectivas, y la definición de los modelos pedagógicos necesarios para su aplicación efectiva en la enseñanza, ofreciendo los recursos necesarios tanto a nivel humano como tecnológico. La red temática comprometió a algunas de las más importantes universidades europeas a distancia (UNED, UOC, UK Open University y Netherlands University) uniéndolas con centros de investigación como el Instituto de Investigación Lambrakis y Scinter y la EADTU. El objetivo fue estudiar los efectos de la sociedad de iIST en el campo de la educación aprendiendo de la experiencia de los miembros y las contribuciones de expertos externos.

El proyecto eLearnTN tuvo como principal objetivo la creación de un campo de investigación, en el cual la principal línea de trabajo que la Comunidad Científica Europea debe afrontar en los siguientes años, en el campo del eLearning en educación superior, estará reflejada. Los objetivos del proyecto son:

- Definir el mapa de investigación para servicios de conocimiento en los cuales los nuevos modelos de eLearning en altos niveles educativos estarán incluidos.
- Preparar el camino para la creación de un grupo capaz de investigación internacional, para confrontar los nuevos retos que la adopción de las nuevas tecnologías plantearán para la educación a distancia en altos niveles. La creación de tales grupos requerirán importantes difusiones y preparaciones.
- Definir una metodología y unos esquemas de colaboración que permita la existencia de una red de trabajo conjunta que haga posible afrontar los retos de una manera efectiva.

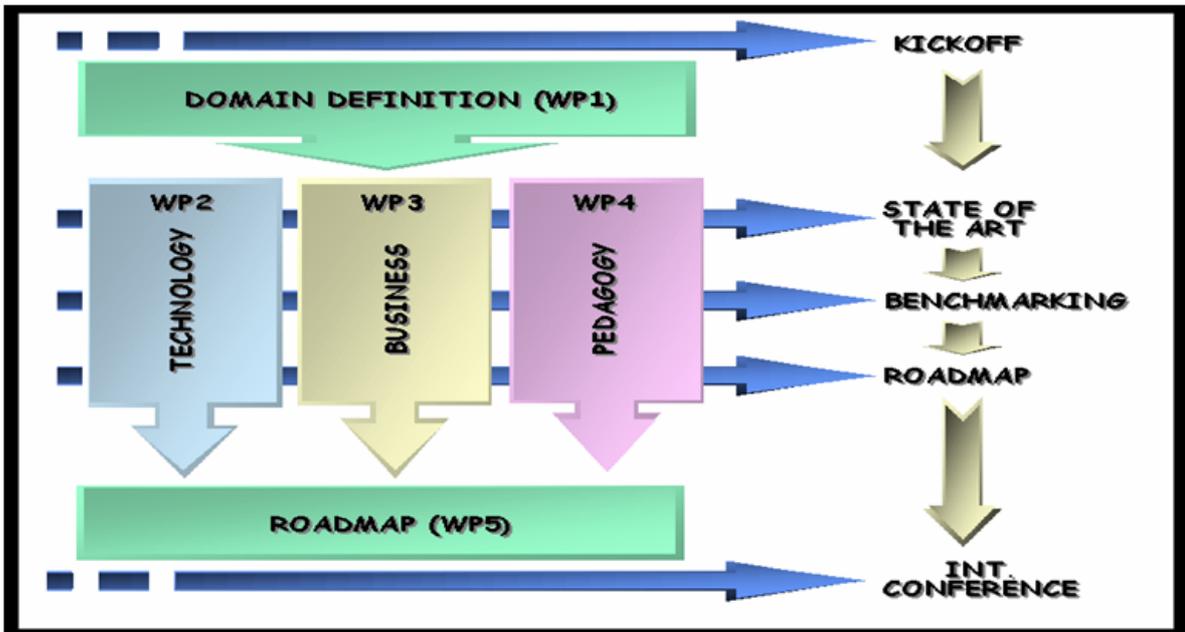


Figura 1. Proyecto eLearnTN

Para alcanzar estas ambiciosas metas fue necesario definir una metodología y un esquema de colaboración que facilitará:

- La coordinación de los diferentes proyectos de los miembros de la red ofreciendo un marco de colaboración común.
- Coordinación con los trabajos en la red y otros grupos internacionales en el contexto de la educación o aprendizaje a distancia (por ejemplo LTSC, IMS, ARIADNE, PROMETEUS, etc)
- Coordinación con las diversas iniciativas nacionales o internacionales con especial atención en el eLearning con especial atención en EEUU, Japón o Australia.
- La creación de una amplia red de diseminación a fin de producir una efectiva colaboración entre los participantes.

El objetivo final fue crear un marco común de investigación en el área de eLearning, y específicamente en el de estudios universitarios. El proyecto aglutinó los esfuerzos de investigación de los socios para lograr la creación efectiva de una nueva Universidad Europea Virtual. Para ello se deberán cumplir una serie de promesas:

- La creación de un marco de trabajo común de enseñanza que permita una colaboración real entre los diferentes centros educativos.
- La creación de una base de conocimiento compartido, que ofrezca un acceso personalizado a los contenidos con independencia de su origen, idioma o formato.
- Crear contenidos reutilizables accesibles desde cualquier centro educativo.
- La creación de un curriculum vitae universal, de validez internacional.
- Posibilitar el acceso a la educación desde cualquier lugar del mundo y en cualquier momento.