



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS
FACULTAD DE HUMANIDADES
CAMPUS VI



**AMBIENTES VIRTUALES PARA EL DESARROLLO DE
COMPETENCIAS DIGITALES.**

DISEÑO DEL DIPLOMADO PARA DOCENTES DE POSGRADO

T E S I S

**Para obtener el grado de
MAESTRO EN PSICOPEDAGOGÍA**

**PRESENTA
FRANCISCO IVÁN LÓPEZ GUTIÉRREZ**

**DIRECTOR DE TESIS
DR. JESÚS ABIDÁN RAMOS SALAS**

TUXTLA GUTIÉRREZ, CHIAPAS. JULIO DE 2013



FACULTAD DE HUMANIDADES CAMPUS VI
COORDINACIÓN DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
ÁREA DE TITULACIÓN



F-FHCIP-TM-016

AUTORIZACIÓN/IMPRESIÓN DE TESIS

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas, a 27 de Julio de 2013.

Oficio No. CIP/0724/13.

C. FRANCISCO IVAN LOPEZ GUTIERREZ

Promoción: SEPTIMA

Matricula: 10161003

Sede: TUXTLA GUTIERREZ, CHIAPAS.

Presente.

Por medio del presente, informo a Usted que una vez recibido los votos aprobatorios de los miembros del JURADO para el examen de grado del Programa de Maestría en: PSICOPEDAGOGIA, para la defensa de la tesis intitulada:

" AMBIENTES VIRTUALES PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES. DISEÑO DEL DIPLOMADO PARA DOCENTES DEL POSGRADO".

Se le autoriza la impresión de seis ejemplares impresos y tres electrónicos (CDs), los cuales deberá entregar:

- Una tesis y un CD: Dirección de Desarrollo Bibliotecario de la Universidad Autónoma de Chiapas.
- Un CD: Biblioteca de la Facultad de Humanidades C-VI.
- Cinco tesis: Área de Titulación de la Coordinación de Investigación y Posgrado de la Facultad de Humanidades C-VI, para ser entregados a los Sinodales.
- Un CD: Coordinador del Programa de Maestría.

Se anexa oficio con los requisitos de entrega de tesis, emitido por la Dirección de Desarrollo Bibliotecario.

Sin otro particular, reciba un cordial saludo.

Atentamente

"Por la Conciencia de la Necesidad de Servir"



DRA. ROSARIO GUADALUPE CHAVEZ MOGUEL

Directora



Dra. Leticia Bonals

Coordinadora

POSGRADO DE HUMANIDADES C-VI
COORDINACIÓN DE
INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

RGCM/LPB/mcmd*

C.c.p.- Expediente/Minutario.

Agradecimientos

A Dios

Por escucharme, por darme cada instante de felicidad y llevarme en sus manos en los momentos difíciles.

Por permitirme estar en el lugar adecuado, en el momento preciso y con las personas apropiadas para mi realización personal y formación académica.

A mi madre Lidia Gutiérrez

Una mujer de lucha y de mucha ternura; mi inspiración, orgullo y ejemplo a seguir.

A mi padre Diógenes López

Por sus consejos, humildad y su forma de amar incondicionalmente.

A mi hermana Yannett *por compartir espacios para crecer y disfrutar la alegría de vivir.*

A mi preciosa Danae *por su comprensión y estar a mi lado en este caminar.*

Al Dr. Jesús Abidán Ramos Salas

Mtro. Cristian Camacho González

Dr. Enrique Gutiérrez Espinoza

Gracias por el tiempo dedicado y enseñanzas.

A la Dra. Leticia Pons Bonals y Dr. Juan Cabrera Fuentes

Por el apoyo incondicional y la revisión tan importante en esta tesis.

Mi mayor reconocimiento en mi formación académica.

El conocimiento sólo existe en las mentes que lo han comprendido y justificado mediante la reflexión.

(PAUL, 1990).

Índice

Introducción	1
CAPÍTULO 1. TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN PARA LA INNOVACIÓN EDUCATIVA	
1.1 La Educación superior en la sociedad de la información y la comunicación.....	4
1.2 La Universidad Autónoma de Chiapas frente a las TIC.....	8
1.3 Enseñanza y formación en términos de competencias.....	11
1.4 Competencias del docente y estudiante en el campo de las TIC.....	15
1.5 Nuevos espacios para la enseñanza y el aprendizaje	20
1.5.1 E-learning.....	20
1.5.2 B-learning.....	21
1.6 Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje (EVEA).....	22
1.7 LMS (Learning Management System) Sistema de Gestión de Aprendizaje.....	23
 CAPÍTULO 2. LA PLATAFORMA TECNOLÓGICA EDUCATIVA MOODLE	
2.1 MOODLE como sistema de gestión de aprendizaje	26
2.1.1 La plataforma MOODLE.....	26
2.1.2 La interfaz de un curso de MOODLE	29
2.1.3 Configuración de un curso.....	34
2.1.4 Editar contenidos del curso.....	36
2.2 Recursos.....	39
2.2.1 Archivo y carpeta.....	40
2.2.2 Etiqueta.....	42
2.2.3 Libro.....	42
2.2.4 Página.....	43
2.2.5 Paquete contenido IMS.....	43
2.2.6 URL.....	43
2.3 Actividades.....	43
2.3.1 Base de datos.....	44
2.3.2 Chat.....	46
2.3.3 Foro.....	48
2.3.4 Glosario.....	50
2.3.5 Wiki.....	52

2.3.6 Elección.....	54
2.3.7 Encuesta.....	56
2.3.8 Examen.....	57
2.3.9 Tarea.....	59
2.4 Informe.....	60
2.5 Copia de seguridad importar y restaurar contenidos.....	62

CAPÍTULO 3. EL ENFOQUE PSICOPEDAGÓGICO BASADO EN MOODLE

3.1 Psicopedagogía en los procesos de aprendizaje.....	65
3.2 El profesor en el proceso de instrucción.....	66
3.3 Secuencia didáctica y aprendizaje.....	69
3.4 Las estrategias en la instrucción.....	70
3.4.1 Clases de estrategias.....	71
a) estrategias de apoyo.....	72
c) estrategias de procesamiento.....	74
e) estrategias de personalización.....	76
g) estrategias metacognitivas.....	77
3.5 Aplicación psicopedagógica en el aula virtual de MOODLE.....	77

CAPÍTULO 4. DISEÑO DEL DIPLOMADO EN LA PLATAFORMA MOODLE

4.1 Contexto de aplicación.....	87
4.1.1 Temática.....	87
4.1.2. Estructura curricular	88
4.1.3 Características de las unidades de aprendizaje: cursos, seminarios, talleres y coloquios.....	90
4.2 Ventajas del uso de plataforma MOODLE en las diversas unidades de aprendizaje ...	91
4.2.1 Cursos generales del eje de formación general.....	92
4.2.3 Curso general del eje de investigación.....	93
4.2.4 Talleres de investigación del eje de investigación.....	94
4.2.4 Coloquios del eje de investigación.....	96
4.2.3 Seminarios del eje de acentuación.....	96
4.3 Programa del Diplomado Competencias digitales en plataforma MOODLE para docentes de posgrado	98
CONCLUSIÓN.....	108

REFERENCIAS.....	110
ANEXOS.....	113

Introducción

En la actualidad las comunicaciones electrónicas y las redes digitales en todo el mundo están modificando la forma de trabajar, el fenómeno de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) ha detonado una serie de transformaciones sociales de gran alcance para el desarrollo económico, político y social de muchos países.

Dentro de este marco general, nos centraremos en el **ámbito educativo**, donde también las TIC han provocado transformaciones importantes y significativas permitiendo nuevas modalidades de enseñanza y aprendizaje de mayor alcance, de manera asincrónica y colaborativa.

Los actores principales de la educación como es el docente y los alumnos tienen la necesidad de conocer la forma de aprovechar al máximo los recursos que ofrecen las TIC, así como las múltiples posibilidades que dichas herramientas proveen al ambiente educativo.

A principio del siglo XXI, la UNESCO publicó un documento titulado “Formación docente y las tecnologías de la información y comunicación”, en su publicación remarca algunas ideas para reflexionar:

Un docente que no maneje las tecnologías de información y comunicación está en clara desventaja con relación a los alumnos. La tecnología avanza en la vida cotidiana más rápido que en las escuelas, inclusive en zonas alejadas y pobres con servicios básicos deficitarios. Desafortunadamente, la sociedad moderna no ha sido capaz de imprimir el mismo ritmo a los cambios que ocurren en la educación (2005, s/p).

El rápido acceso y manejo que los alumnos tienen de la tecnología les facilita el acceso a la Internet, en redes sociales videojuegos, etc. cada vez a más temprana edad reciben la mediación de distintos dispositivos de comunicación basada en tecnología digital, favoreciéndoles mayor facilidad para procesar información simultánea como “nativos tecnológicos” (Monereo, 2004).

Para la generación anterior “emigrantes tecnológicos” y sus mejores representantes (el profesorado), es un imperativo la incorporación de las TIC tanto para la propia formación como para el aprendizaje de sus alumnos. No sólo implica apoyar a que los docentes conozcan y manejen equipos tecnológicos, hace falta, sobre todo, contribuir a una reflexión acerca de su impacto en el aprendizaje, su uso adecuado, potencialidades y límites.

Formar en las tecnologías es formar la opinión, el sentido crítico, el pensamiento hipotético y deductivo, la facultades de observación y de investigación, la imaginación, la capacidad de memorizar y clasificar, la lectura y el análisis de texto e imágenes, la representación de las redes, desafíos y estrategias de comunicación (Perrenoud, 1999, p.109).

Con la intención de establecer sistemas que garanticen la calidad, innovación y permanencia de la Maestría en Estudios Culturales (MEC) en el Padrón Nacional de Posgrado de Calidad (PNPC) del CONACYT, surge la propuesta de elaborar un diplomado de actualización dirigido a sus docentes en competencias digitales y ofrecer los lineamientos psicopedagógicos que les permitan mediar el proceso de enseñanza y aprendizaje utilizando los Sistemas de Gestión de Aprendizaje (siglas en inglés LMS) contemplando dos aspectos centrales: los recursos y actividades de aprendizaje (aspecto técnico) y la ejecución de los procesos cognitivos.

A partir de esta necesidad se diseña el diplomado “Desarrollo de competencias digitales para docentes del posgrado”, mayor sustento y planeación se presentan en este documento que contiene los siguientes capítulos:

En el primero se justifica la importancia de la incorporación de las TIC al ámbito de la educación, especialmente en el nivel superior, así también se abordan las políticas internacionales, nacionales e institucionales que orientan la incorporación y gestión de las TIC, así como las nuevas funciones del docente y alumno frente a las TIC en términos de competencias.

En este mismo capítulo también se expone las características de los Entornos Virtuales de Enseñanza y aprendizaje (EVEA), y los sistemas de gestión de aprendizaje (LMS).

El segundo capítulo se dirige a conocer y explorar a la plataforma MOODLE (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment), como uno de estos sistemas de gestión de aprendizaje, que han permitido la integración de una variedad de recursos didácticos, el cual, se ha consolidado en los últimos años gracias al avance y posicionamiento de las TIC y se retoma como base del diplomado.

Cabe mencionar que si bien es cierto que existen numerosos manuales que describen detalladamente la mayoría de los recursos disponibles en la plataforma, muy pocos dan recomendaciones de un uso psicopedagógico, aspecto que se detalla en el tercer capítulo, en el que se abordan las bases psicopedagógicas para la conducción del aprendizaje, con la finalidad que puedan servir de guía o ayuda a los profesores en la creación de sus propios cursos, permitiendo sacar el mayor provecho que estas herramientas informáticas ofrecen.

En el cuarto capítulo se presenta el contexto de aplicación y el diseño del diplomado. En la última parte se exponen las conclusiones así como las referencias utilizadas a lo largo del documento y se incluye un anexo con información sobre la MEC.

CAPÍTULO 1. TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN PARA LA INNOVACIÓN EDUCATIVA

El propósito de este capítulo es exponer las políticas internacionales, nacionales e institucionales que orienta y fundamenta la incorporación y gestión de las TIC en el sistema educativo, así como las nuevas funciones del docente y alumno frente a las tecnologías en términos de competencias.

1.1 La Educación superior en la sociedad de la información y la comunicación

Actualmente los sistemas de educación superior se enfrentan a un gran desafío, como lo es utilizar las TIC para proveer a los alumnos de las herramientas y conocimientos necesarios que se requieren para enfrentar las necesidades de este siglo.

Es así que organismos y asociaciones que han tenido injerencia en el área de las TIC tanto a nivel nacional como internacional han promovido acciones al interior de las instituciones de educación superior.

La Organización de las Naciones Unidas para Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) en 1998, en la “Declaración Mundial sobre educación Superior en el siglo XXI: Visión y Acción”, establece en el artículo 11. “Evaluación de la calidad” en el inciso “C” que para lograr y mantener la calidad nacional, regional o internacional, entre otros elementos, principalmente es importante la selección esmerada del personal y perfeccionamiento constante, en particular mediante la promoción de planes de estudios adecuados para el personal universitario, incluida la metodología del proceso pedagógico.

Así también se menciona en este inciso que las TIC constituyen un instrumento importante en este proceso en la adquisición de conocimientos teóricos y prácticos.

De acuerdo al artículo 12 de este mismo documento, “El potencial y los desafíos de la tecnología” el rápido desarrollo de las TIC seguirá modificando la forma de elaboración, adquisición y transmisión de conocimiento, por lo que es importante que, en este contexto, el docente modifique su papel en relación con el proceso de aprendizaje, es así que las TIC brinda las posibilidades de renovar el contenido de los cursos y los métodos pedagógicos para fortalecer su papel en la sociedad.

En este mismo artículo la UNESCO menciona que “la educación superior han de dar el ejemplo en materia de aprovechamiento de las ventajas y el potencial de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación [...] con un espíritu de apertura, equidad y cooperación internacional, por los siguientes medios:”

- a) constituir redes, realizar transferencias tecnológicas, formar recursos humanos, elaborar material didáctico e intercambiar las experiencias de aplicación de estas tecnologías a la enseñanza, la formación y la investigación, permitiendo así a todos el acceso al saber;
- b) crear nuevos entornos pedagógicos, que van desde los servicios de educación a distancia hasta los establecimientos y sistemas "virtuales" de enseñanza superior, capaces de salvar las distancias y establecer sistemas de educación de alta calidad, favoreciendo así el progreso social y económico y la democratización así como otras prioridades sociales importantes; empero, han de asegurarse de que el funcionamiento de estos complejos educativos virtuales, creados a partir de redes regionales continentales o globales, tenga lugar en un contexto respetuoso de las identidades culturales y sociales;
- c) aprovechar plenamente las tecnologías de la información y la comunicación con fines educativos, esforzándose al mismo tiempo por corregir las graves desigualdades existentes entre los países, así como en el interior de éstos en lo que respecta al acceso a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación y a la producción de los correspondientes recursos;
- d) adaptar estas nuevas tecnologías a las necesidades nacionales y locales, velando por que los sistemas técnicos, educativos, institucionales y de gestión las apoyen;
- e) facilitar, gracias a la cooperación internacional, la determinación de los objetivos e intereses de todos los países, especialmente de los países en desarrollo, el acceso equitativo a las infraestructuras en este campo y su fortalecimiento y la difusión de estas tecnologías en toda la sociedad;

f) seguir de cerca la evolución de la sociedad del conocimiento a fin de garantizar el mantenimiento de un nivel alto de calidad y de reglas de acceso equitativas;

g) teniendo en cuentas las nuevas posibilidades abiertas por el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, es importante observar que ante todo son los establecimientos de educación superior los que utilizan esas tecnologías para modernizar su trabajo en lugar de que éstas transformen a establecimientos reales en entidades virtuales (1998, s/p).

Con la llegada de las tecnologías, el énfasis de la profesión docente está cambiando desde un enfoque centrado en el profesor que se basa en prácticas alrededor del pizarrón y el discurso, hacia una formación centrada principalmente en el alumno dentro de un entorno interactivo de aprendizaje.

En este entorno los alumnos desarrollan iniciativa en sus tareas, ya que se ven obligados constantemente a tomar decisiones, a seleccionar información de entre mucha disponible, además de utilizar diversas herramientas o recursos con lo que el interés se hace más grande al tener ellos control del acceso a la información.

Al respecto la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (ANUIES) ha impulsado el uso de las TIC en el desarrollo de este nivel educativo en México.

En coincidencia con las propuestas anteriores de la UNESCO (1998), la ANUIES (2000) en el “Plan Maestro de Educación Superior Abierta y a Distancia. Líneas estratégicas para su desarrollo” realizó un análisis de los objetivos y misiones de diversos proyectos educativos no convencionales (línea, virtual, a distancia etc.) en diferentes partes del mundo identificando postulados que les son comunes, siendo uno de ella el “uso de nuevas tecnologías para la educación” teniendo como líneas de acción la familiarización de los estudiantes con el manejo de tecnologías y recursos de información en la Internet en función del desarrollo técnico y profesional, así como también el fomento del aprendizaje aprovechando las TIC.

En el capítulo V “Propósito y visión futura de la educación superior abierta y a distancia” del mismo documento, como propósito se especifica:

Disminuir sustancialmente, a partir de la convergencia tecnológica las dificultades en la comunicación y el desequilibrio tecnológico.

Proponer paradigmas psicopedagógicas que orienten el diseño y desarrollo de nuevos ambientes de aprendizajes para la educación superior

Ofrecer alternativas educativas innovadoras que complementen la oferta existente para satisfacer necesidades de formación para aquellos individuos o grupos que su por características no encuentran vías adecuadas para su mejoramiento (ANUIES, 2000, p.48).

Por su parte la Secretaria de Educación Pública (SEP) como máxima instancia a nivel nacional que dirige a todo el sistema educativo de México, ha diseñado una serie de políticas relacionado a las TIC aplicada a la educación.

En el Programa Sectorial de Educación 2007 – 2012 se establece, como uno de los seis objetivos generales, “impulsar el desarrollo y utilización de tecnologías de la información y la comunicación en el sistema educativo para apoyar el aprendizaje de los estudiantes, ampliar sus competencias para la vida y favorecer su inserción en la sociedad del conocimiento” (SEP, 2007, p.11).

Algunas de las estrategias y líneas de acción que se proponen en este objetivo son las siguientes:

- Capacitar al profesorado en el acceso y uso de las tecnologías de la información y la comunicación para mejorar los ambientes y procesos de aprendizaje.
- Diseñar y ofrecer cursos de capacitación y actualización dirigidos al conjunto de los profesores de todas las modalidades y orientados al trabajo de los contenidos de aprendizaje de las distintas asignaturas del plan de estudios, mediante el empleo de las tecnologías de la información y la comunicación y otros materiales digitales.
- Promover en las aulas la utilización de espacios virtuales para acercar a los docentes y estudiantes a la tecnología de punta, así como desarrollar competencias para su uso.

- Desarrollar plataformas didácticas y utilizarlas de manera masiva a través de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Emplear de manera sistemática en los ambientes escolares dichas tecnologías, para apoyar la inserción de los estudiantes en la sociedad del conocimiento y ampliar sus capacidades para la vida, incluyendo la educación y capacitación a distancia y el desarrollo de una cultura informática.
- Propiciar la utilización de espacios virtuales que acerquen a los docentes y estudiantes a esas tecnologías y les permitan desarrollar competencias avanzadas para su uso.
- Promover el desarrollo de habilidades en el manejo de las tecnologías de la información y la comunicación (SEP, 2007, p.40).

Es así que como punto clave y de partida para que en la educación se puedan explotar los beneficios de las TIC en el proceso de aprendizaje, es esencial la formación y capacitación docente para el uso de estas herramientas.

1.2 La Universidad Autónoma de Chiapas frente a las TIC

En el ámbito de la educación superior los programas de aprendizaje y enseñanza en entornos virtuales son cada vez más necesarios e importantes. El uso de las TIC para la formación, capacitación y enseñanza hace posible que haya más estudiantes que pueda alcanzar sus objetivos formativos de manera integral. Por ello, la Universidad Autónoma de Chiapas (UNACH) en su proyecto académico 2010-2014, en el apartado de Políticas Universitarias publica un programa totalmente dedicado a la innovación, que a la letra sostiene:

La innovación en el contexto de la educación superior, debe permear en las tareas de docencia, investigación, extensión, vinculación y gestión; siendo el elemento catalizador que permita no sólo adaptarse a los cambios constantes del mundo globalizado sino ponerse a la vanguardia en la búsqueda, aplicación, transmisión y recreación de nuevos conocimientos (UNACH, 2011, p.111).

Con relación a la cita anterior también se detallan “líneas de acción estratégicas” las cuales se especifican a continuación:

- desarrollo de recursos digitales interactivos de aprendizaje (redia), uso de plataformas virtuales, así como de dispositivos móviles, en apoyo a los procesos de formación en programas presenciales y a distancia.
- desarrollo de habilidades docentes en el uso de las TIC y el idioma inglés para su aplicación real en el aula.
- implementación de servicios de autoaprendizaje, asesoría en línea, apoyo psicopedagógico y de consulta de antologías a través de medios virtuales (UNACH, 2011, p.111).

En el mismo Proyecto Académico 2010-2014 de la UNACH el apartado intitulado **“Tecnología de información”** hace mención que: “la Universidad cuente con un sistema eficiente y eficaz que garantice el buen uso de las TIC”, teniendo como objetivo ampliar y fortalecer el sistema de TIC universitaria; en sus “Líneas de acción estratégicas” de este mismo apartado son las que se describen a continuación:

- Establecimiento y difusión de políticas de adquisición y uso de TIC.
- Promoción del uso intensivo y adecuado de los recursos tecnológicos en los diversos campi.
- Adquisición de software especializado disciplinario y desarrollo de software propio con fines académicos.
- Gestionar la adquisición y promover el uso intensivo de equipos de cómputo por parte de los universitarios.
- Ampliación de la señal y el ancho de banda de internet, así como fortalecer los medios de comunicación de la red UNACH Cero maya, a fin de multiplicar y realizar mejor el trabajo académico y administrativo por mecanismos virtuales.
- Fortalecimiento de la cultura informática en la comunidad universitaria (UNACH, 2000, p.128).

En este mismo tenor, la UNACH tiene como uno de sus objetivos principales lograr la integración de las TIC en los docentes como unos de los actores primordiales para el cambio e innovación educativa, en el Proyecto Académico 2010-2014, en el apartado “**Competencias Docentes**”, se presenta como objetivo: “fortalecer y consolidar las competencias psicopedagógicas, disciplinarias y en TICs del perfil docente centrado en el aprendizaje, que favorezca la formación integral de los estudiantes”, sus líneas de acción estratégicas de este apartado se describen a continuación:

- Fortalecimiento y consolidación de las tareas de Formación y evaluación docente, mediante cursos y talleres de actualización disciplinaria y psicopedagógica, así como estrategias de intervención que permitan afianzar las competencias docentes y la cultura de la evaluación.
- Establecimiento de criterios rigurosos para la admisión de nuevos profesores y el concurso de titularidad de cátedra...
- Desarrollo de materiales para la autoformación disciplinaria y pedagógica a través de plataformas virtuales.
- Certificación de competencias docentes ante las instancias correspondientes.
- Actualización del programa de estímulos al desempeño docente, para su correspondencia con las competencias docentes establecidas en el modelo educativo institucional y con las políticas institucionales (UNACH, 2011, p.123).

Es así que uno de los retos más importantes que tiene la UNACH es que las innovaciones tecnológicas estén verdaderamente al servicio de la educación y demuestren su relevancia desde el punto de vista pedagógico y educativo en contextos de aprendizaje muy distintos, respetando las diversidades lingüísticas, culturales y sociales que caracterizan a la entidad, para lo cual es necesario la formación de sus docentes en el uso de las TIC.

1.2 Enseñanza y formación en términos de competencias

En la sección anterior se señaló como las políticas educativas nacionales e internacionales resaltan la importancia de la incorporación de la TIC, así también aunado a estas es relevante señalar las recomendaciones que hacen estas políticas a la enseñanza universitaria en torno al aprendizaje, donde se propone evaluar los resultados de ésta en términos de competencia.

El desarrollo de las competencias encaja perfectamente en el paradigma de la educación centrada en el estudiante, que hace hincapié en que el estudiante es el centro del proceso y por tanto trae a discusión el cambiante papel del educador.

Por lo tanto, no resulta sorprendente que una de las novedades que introduce la UNACH en su modelo educativo sea que la enseñanza centrada en el aprendizaje se deba asentar en las competencias.

El concepto de competencia propuesto por la UNACH parte también de las políticas y propuestas tanto nacionales como internacionales entre las que se encuentra plasmada en su proyecto académico “Ampliar la oferta educativa de la UNACH con programas innovadores, pertinentes y de calidad, en las modalidades presencial y a distancia, estructurados por competencias profesionales” (2010-2014, p.121).

En una de sus líneas de acción de este rubro (oferta educativa) se describe que la “reconversión de los planes de estudio que actualmente están por objetivos a competencias, en el marco del modelo educativo y el modelo curricular UNACH considerando la articulación con la reforma integral de la educación media superior (RIEMS)” (2010, p.121).

El concepto de competencia se refiere a la capacidad de movilizar varios recursos cognitivos para hacer frente a un tipo de situación atendiendo a los recursos disponibles y condiciones del contexto de aplicación.

Al hablar de competencia se hace referencia a un tipo de trabajo de cierto nivel de complejidad que lo distingue a un trabajo que se desarrolla como mera ejecución. Según Zabalza “un aspecto importante de las competencias profesionales es que la capacidad de actuación no surge de manera espontánea ni por una vía puramente experimental (por la simple práctica) sino que precisa de conocimiento especializados” (2009, p.71).

Para Bortef (1997) El término de competencia insiste en cuatro aspectos:

- Las competencias no son en si mismas conocimientos, habilidades o actitudes, aun que movilizan, integran, orquestan tales *recursos*.
- Esta movilización solo resulta pertinente en *situación*, y cada situación es única, aun que se le puede tratar por analogía con otra, ya conocida.
- El ejercicio de la competencia pasa por operaciones mentales complejas, sostenidas por *esquemas de pensamiento* (Altet,1996;Perrenoud, 1996,1998g),los cuales permite determinar (más o menos de un modo consciente y rápido) y realizar (más o menos de un modo eficaz) una acción relevante adaptada a la situación.
- Las competencias profesionales se crean, en formación, pero también a merced de la *navegación* cotidiana de prácticamente, de una situación de trabajo a otra (en Perrenoud, 2004, p.11).

Si bien es cierto la conceptualización de las competencias sigue siendo un asunto debatido, debido a las múltiples visiones y desarrollo que genera su implementación, existe consenso al menos en los siguientes dos principios fundamentales:

La competencia integra conocimiento, habilidades, capacidades y valores que manifiestan en la acción mediante un desempeño eficiente en un contexto determinado

La competencia no existe en si misma, independientemente de una actividad, de un problema por resolver, o del uso que se le dé, es decir, se vincula aun contexto determinado, a una situación concreta, lo que, por otra parte, plantea el problema de su transversalidad, su transferibilidad (Medina, 2012, p.22).

La UNACH en este mismo tenor tiene como objetivo para su acreditación internacional: “ofrecer programas educativos acreditados y con reconocimiento internacional a través de su homologación con proyectos como Tuning y Erasmus Mundus (2010, p.132).

El Tuning Europa y Proyecto Tuning América Latina, consiste en un proyecto de investigación que enfatiza la identificación de competencias específicas con relación al área de conocimiento; la metodología utilizada para la identificación de competencias ha sido retomada por algunas universidades como recurso del diseño curricular.

Aunque existan otros estudios sobre competencias nos centramos aquí en los trabajos propuestos por el proyecto Tuning (2011-2013) mencionado en los párrafos anteriores, ya que cuentan con el consenso de Universidades de distintos países, tanto latinoamericanos como europeos, que lo reconocen como un proyecto independiente, impulsado y coordinado que favorece la movilidad e intercambio de conocimiento.

En Bruselas, en junio de 2006, se realizó la primera reunión conjunta de Tuning América Latina con Tuning Europa, en la que se compararon las listas de competencias alcanzadas por los distintos grupos de trabajo, identificando similitudes y diferencias entre ambas reflexiones.

En esta reunión se reconoce que, si bien es absolutamente necesario que el estudiante se forme y desarrolle conocimiento y habilidades específicos del área de titulación elegida, debería dedicarse tiempo y atención a la adquisición de **competencias genéricas** que tiene cada vez importancia en el papel que desempeñan los titulados en la sociedad.

En la tabla 1 figuran las competencias que identifican los elementos compartidos por todas las titulaciones y que han sido recogidas finalmente por el proyecto TUNING.

Como se ha mencionado, tanto por Philippe Perrenoud, Miguel A. Zabalza, Manuel Medina Elizondo, Proyecto Tuning América Latina, y otros autores, los organismos coinciden en considerar las TIC como unas de esas competencias básicas (genéricas) para dirigir la formación inicial y continua de estudiantes y docentes del nivel superior.

Tabla 1
Competencias transversales compartidas por las titulaciones universitarias según el proyecto Tuning América latina.

COMPETENCIAS GENÉRICAS DE AMÉRICA LATINA	
1. Capacidad de abstracción, análisis y síntesis	
2. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica	
3. Capacidad para organizar y planificar el tiempo	
4. Conocimientos sobre el área de estudio y la profesión	
5. Responsabilidad social y compromiso ciudadano	
6. Capacidad de comunicación oral y escrita	
7. Capacidad de comunicación en un segundo idioma	
8. Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación	
9. Capacidad de investigación	
10. Capacidad de aprender y actualizarse permanentemente	
11. Habilidades para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas	
12. Capacidad crítica y autocrítica	
13. Capacidad para actuar en nuevas situaciones	
14. Capacidad creativa	
15. Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas	
16. Capacidad para tomar decisiones	
17. Capacidad de trabajo en equipo	
18. Habilidades interpersonales	
19. Capacidad de motivar y conducir hacia metas comunes	
20. Compromiso con la preservación del medio ambiente	
21. Compromiso con su medio socio-cultural	
22. Valoración y respeto por la diversidad y multiculturalidad	
23. Habilidad para trabajar en contextos internacionales	

24. Habilidad para trabajar en forma autónoma
25. Capacidad para formular y gestionar proyectos
26. Compromiso ético
27. Compromiso con la calidad

Fuente: proyecto Tuning América Latina (2013).

La incorporación de las TIC deberá constituir una nueva oportunidad para transformar y mejorar la calidad de la docencia universitaria y hacer posible nuevas modalidades de enseñanza-aprendizaje, sobre todo la enseñanza a distancia o semipresencial, requiriendo nuevas competencias tanto los docentes como los estudiantes.

Las competencias que debe poner en práctica el docente en los entornos virtuales de aprendizaje es la preparación de la información, *crear ambientes de aprendizajes* y una comunicación eficaz en línea; así como en el estudiante deberá adquirir la capacidad y actitudes necesarias para llevar a cabo un proceso de aprendizaje autónomo y autorregulado.

1.3 Competencias del docente y estudiante en el campo de las TIC

Unas de las competencias del nuevo perfil del docente universitario que se mencionan en las diversas políticas educativas tanto internacionales nacionales e institucionales, se han estructurado en relación con la apropiación y el uso de la tecnologías, como estrategia que propicia en su práctica docente el desarrollo de habilidades y saberes para el empleo eficiente de la tecnología de la información y comunicación.

De acuerdo con los cambios de los modelos educativos universitarios, no se puede seguir enseñando con las mismas estrategias y técnicas tradicionales cuando las nuevas generaciones de jóvenes ya están usando nuevos lenguajes y tecnología. Sin embargo, este tipo de transformaciones no es posible llevar a

cabo cuando la mayoría de profesores carecen de competencias, estrategias psicopedagógicas y técnicas requeridas para el uso eficiente de las TIC.

Hoy en día un gran número de programas en el área de la informática han sido diseñados y adaptados al campo pedagógico, es así que los docentes necesitan estar formados para ofrecer a sus estudiantes oportunidades de aprendizaje apoyados en las TIC; para darle un buen uso y saber cómo éstas pueden contribuir al aprendizaje de los estudiantes.

La Sociedad para la Tecnología de la Información y la Formación Docente (SITE, *Society for Information Technology and Teacher Education*) ha identificado ciertos principios básicos para que el desarrollo tecnológico de los docentes resulte efectivo, los cuales se anotan a continuación:

- *Debe integrarse la tecnología a todo el programa de formación docente.* A lo largo de toda su experiencia educativa, los futuros docentes deben aprender de forma práctica acerca del uso de la tecnología y de las formas en que ésta puede incorporarse a sus clases. **Limitar las experiencias relacionadas con la tecnología a un único curso o a una única área de la formación docente, como los cursos de metodología, no convertirá a los alumnos en docentes capaces de hacer un verdadero uso de ella.** Los futuros docentes deben aprender, a lo largo de su formación, a utilizar una amplia gama de tecnologías educativas, que abarca desde cursos introductorios hasta experiencias de práctica y desarrollo profesional.
- *La tecnología debe integrarse dentro de un contexto.* Enseñar a los futuros docentes a utilizar las herramientas básicas de la computadora, tales como el sistema operativo tradicional, el procesador de texto, las hojas de cálculo, las bases de datos y las herramientas de telecomunicación, no es suficiente. Como en toda profesión, existe un nivel de manejo que supera el conocimiento común acerca del uso de una computadora. Este conocimiento más específico o profesional incluye aprender a utilizar la tecnología para motivar el crecimiento educativo de los alumnos. Esa capacidad se adquiere más efectivamente si se aprende dentro de un contexto. Los futuros docentes deben familiarizarse con un amplio espectro de usos de la tecnología, ya que se ven obligados a utilizarla dentro de sus propios cursos y sus prácticas docentes. Deben tener la oportunidad de observar a sus profesores y tutores dar el ejemplo mediante un uso innovador de la tecnología y, del mismo modo en que se sirvieron de ella en su propio aprendizaje, deben investigar usos creativos de la tecnología para implementar en su propia actividad docente. Los

educadores de docentes, los especialistas en contenido y los tutores deben exponer a los futuros docentes al uso constante de tecnología y ofrecer oportunidades para que puedan enseñar haciendo uso de la tecnología en clases.

• *Los futuros docentes deben formarse y experimentar dentro de entornos educativos que hagan un uso innovador de la tecnología.* La tecnología puede utilizarse para apoyar formas tradicionales de educación, así como para transformar el aprendizaje. Una presentación en PowerPoint, por ejemplo, puede mejorar una clase magistral tradicional, pero no necesariamente transformar la experiencia de aprendizaje. Por otra parte, el uso de herramientas multimedia para enseñar ciertos temas que han sido abordados anteriormente, es un ejemplo de cómo la tecnología puede transformar la experiencia de aprendizaje. Los alumnos deben experimentar ambos tipos de uso de la tecnología dentro de sus cursos. Sin embargo, el uso más prometedor de la tecnología en la educación es como apoyo a formas más innovadoras y creativas de enseñanza y aprendizaje (SITE, 2002, s/p).

Los docentes de hoy tienen el compromiso de adquirir nuevas competencias que les permitan utilizar diversas estrategias de enseñanza y no sólo utilizar las tecnologías, sino ante todo saber cómo estas pueden contribuir al aprendizaje de los estudiantes y como integrarla a los procesos educativos, pues el “docente es la persona que desempeña el papel más importante en la tarea de ayudar a los estudiantes a adquirir esas capacidades” (UNESCO, 2008. p.3).

En un estudio reciente de la UNESCO (2008) denominado “Estándares de competencias para el docente”, se alude a que en una sociedad cada vez más compleja, rica en información y basada en el conocimiento, las TIC pueden ayudar a los profesores y a los estudiantes a adquirir las capacidades necesarias para llegar a ser usuarios creativos y eficientes.

El documento se desarrolla bajo las siguientes tres premisas fundamentales:

- La primera hace referencia a que un docente es la persona que desempeña el papel más importante en la tarea de ayudar a los estudiantes a adquirir esas capacidades
- La segunda precisa que es fundamental que todos los docentes estén preparados para ofrecer esas oportunidades a sus estudiantes

- La tercera afirma que los programas de desarrollo profesional para docente en ejercicio propician la vinculación en todas las facetas de la capacitación en experiencias enriquecidas con TIC (UNESCO 2008, en Torres 2012. p.113).

Es evidente que el rol del docente ha cambiado: de ser el depositario del saber y de la información, cuya autoridad era irrefutable, a una posición bastante más discreta, que más bien se asemeja a la de un facilitador del proceso de aprendizaje. Este modelo mediático del docente no es exclusivo de los modelos a distancia, está presente también en el modelo de formación por competencias, en donde el docente ha sido denominado como facilitador (Cabero, 1996).

Si se transforman, en estos nuevos contextos, los roles que desempeñan los profesores es indiscutible que también ocurra lo mismo con los estudiantes. Los estudiantes deberán de adquirir nuevas competencias y capacidades destinadas no sólo al dominio cognitivo, sino también a sus capacidades para aprender, desaprender y reaprender para adaptarse a las nuevas exigencias de la sociedad.

Bajo esta línea no debemos dejar de lado que, los alumnos deberán de poseer nuevas competencias como las siguientes: capacidad de comunicación escrita, capacidad de investigación, capacidad para organizar y planificar el tiempo, capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, capacidad de abstracción, análisis y síntesis, capacidad de aprender y actualizarse permanentemente, habilidades para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas; capacidad crítica y autocrítica, capacidad de trabajo en equipo, habilidades interpersonales, compromiso ético, entre otros.

Desde un aspecto más concreto, y referido al aprendizaje a través de la Internet, Bartolomé y Grané (2004), señalan que el alumno del futuro necesita dejar de aprender conceptos, para desempeñar otra serie de competencia como son:

1. Desarrollar habilidades para el aprendizaje
2. Desarrollar el sentido crítico, la búsqueda responsable y fundamentada de cada información.
3. Trabajar en equipo y saber trabajar en red

4. Aprenderá dialogar
5. Ser flexible y saber adaptarse.
6. Ser capaces de participar activamente en los procesos.
7. Tener dominio de lectura y la comprensión lectura textual, audiovisual y multimedia.
8. Ser capaces de expresarse, comunicarse y crear.
9. Desarrollar las competencias básicas para seguir aprendiendo toda la vida (en cabero, 2006, p.272).

En este contexto y gracias a la posibilidades que ofrece el trabajo colaborativo, los alumnos deberán mostrar una actitud y aptitud alta para trabajar en grupo, y aprender de forma conjunta.

Según Cabero los alumnos en estos nuevos entornos deberán de poseer las siguientes capacidades:

1. Capacidad de análisis y síntesis.
2. Capacidad de aplicar los conocimientos.
3. Resolución de problemas.
4. Capacidad de aprender.
5. Trabajar en equipo.
6. Habilidades interpersonales.
7. Planificación y gestión de tiempo.
8. Gestión de la información.
9. Capacidades de adaptarse a nuevas situaciones.
10. Creatividad.
11. Conocimientos sobre el área de estudio (2006, p.275).

Es así que los alumnos se encuentran en situaciones en las cuales tienen que ser más autónomos, con base a esto tienen que ser más competentes para tomar el control y hacerse responsables de su propio aprendizaje.

El diseño e implementación de los programas de aprendizaje deberán hacer uso de las TIC por lo que los docentes contarán con las competencias que les permitan trabajar en entornos virtuales.

1.5 Nuevos espacios para la enseñanza y el aprendizaje (e-learning, b-learning)

La introducción de las TIC en la educación, implica la creación de nuevos espacios educativos virtuales para la interacción entre alumnos y docente, propiciando nuevos procesos de aprendizaje y manejo de contenidos a través de las redes modernas de comunicación.

Lo cual lleva a una readaptación no sólo a la institución educativa, sino a nuevos procesos educativos, creación de nuevos escenarios, instrumentos y métodos de aprendizaje, sin embargo, el modelo tradicional de transmisión de información que todavía domina en el sistema educativo no ha cambiado y la influencia del aprendizaje virtual ha sido débil en las instituciones educativas. A pesar de ello se observa una cierta mejora de las prácticas educativas habituales y es de esperarse que a medida que se comprenda más las posibilidades y ventajas de las TIC se transformará la forma de ver la educación y el aprendizaje.

1.1.1 E-learning

Es importante describir que el término "*e-learning*" viene de dos siglas en inglés, la "e-" corresponde con la palabra "*electronic*" en inglés, así forma un sustantivo compuesto cuyo núcleo es la palabra *learning* que se traduce como aprendizaje. Ante esta combinación el término se traduce de manera apropiada como "Aprendizaje Electrónico" o aprendizaje por medios electrónicos.

En términos generales la educación virtual es un sistema de aprendizaje en red y en línea que tiene lugar en un contexto formal y que pone en juego toda una serie de tecnología multimedia.

Las ventajas más representativas del *e-learning* se mencionan a continuación:

1. Reducción de costos: permite reducir y hasta eliminar gastos de traslado, alojamiento, material didáctico, etc.
2. Rapidez y agilidad: Las comunicaciones a través de sistemas en la red confiere rapidez y agilidad a las comunicaciones.
3. Acceso: los usuarios pueden acceder al contenido desde cualquier conexión a Internet, cuando les surge la necesidad.
4. Flexibilidad de la agenda: no se requiere que un grupo de personas coincidan en tiempo y espacio.
5. Desaparece la barrera tiempo y geográfica
6. Optimiza los procesos de aprendizaje
7. Maximiza los resultados utilizando adecuadamente los recursos tecnológicos (Accogli, 1999).

Para que el *e-learning* pueda disponer de un lugar significativo en el ámbito educativo, debe demostrar que es más que un simple medio para acceder a contenidos. El valor del *e-learning* no consiste en que permita acceder en menos tiempo o mas información “El valor del *e-learning* esta en su capacidad para **promover la comunicación y el desarrollo del pensamiento y construir así significado y conocimiento**” (Garrison y Anderson, 2005, p.23).

1.5.2 *B-learning*

Por *b-learning* se entiende una enseñanza mixta, donde se combina (*blended*) la enseñanza en la Internet con experiencias en la clase presencial. Esto en esencia significa que un curso impartido incluirá tanto clases presenciales como actividades *e-learning*.

Por consiguiente, el diseño instruccional del programa académico que utiliza la modalidad *b-learning* debe incluir actividades en línea y presenciales, de modo que facilite lograr el aprendizaje.

El éxito del *e-learning* y *blended-learning* depende de la capacidad del docente de crear *ambientes de aprendizaje* que motiven a los estudiantes y promuevan el desarrollo de actividades constructivas mediante una plataforma virtual.

El objetivo primordial de una plataforma virtual es permitir la creación y gestión de los espacios de enseñanza y aprendizaje en la Internet, donde los profesores y alumnos puedan interaccionar durante su proceso de formación. Un espacio de enseñanza y aprendizaje es el lugar en donde se lleva a cabo el proceso dirigido a la adquisición de una o varias competencias (Griffiths, 2004). Estos espacios de aprendizajes pueden ser tanto presenciales como virtuales: las aulas de un centro educativo, sitios de la Internet y/o la combinación de ambos (enseñanza mixta o *b-learning*).

1.6 Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje (EVEA)

Las Plataformas de Teleformación tienen varias denominaciones pueden ser Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA), Sistemas Telemáticos de Teleformación o Plataformas de Gestión de Aprendizaje.

En un EVEA se combinan varias herramientas virtuales con la finalidad de dar soporte a profesores y estudiantes y poder optimizar las distintas fases del proceso de enseñanza aprendizaje. Las herramientas posibilitan:

- Comunicación sincrónica y asincrónica
- Gestión de materiales de aprendizaje (para generación de contenidos y actividades)
- Gestión de personas participantes (gestión administrativa y sistemas de seguimiento y evaluación de proceso de los alumnos) (García, 2007 p.96).

Un EVEA como herramienta del proceso enseñanza y aprendizaje permite controlar una forma de actividad externa, acción que depende de la base tecnológica y pedagógica en que está constituida para operar. Un EVEA tiene la

característica de estar planificado y organizado de manera que regule la propia actividad de quien usa la herramienta.

1.7 LMS (Learning Management System / Sistema de Gestión de Aprendizaje)

El **Sistema de Gestión de Aprendizaje** mejor conocido por sus siglas en inglés “LMS” es una aplicación de servidor (generalmente web) el cual se emplea para administrar, distribuir y controlar las actividades de formación virtual (e-Learning) de una organización, acorde a un contenido temático establecido.

Según Sánchez (2009, p.15):

Las principales funciones del LMS son: gestionar usuarios, recursos, así como materiales y actividades, administrar el acceso, controlar y hacer seguimiento del proceso de aprendizaje, realizar evaluaciones, generar informes, gestionar actividades de comunicación como foros de discusión, videoconferencias, wikis, entre otros.

Para Panpillón (s.f). “El conjunto de herramientas de un LMS permite realizar cinco funciones principales. Aunque cada LMS tiene su propio conjunto de herramientas destacamos, a continuación, algunas de las más comunes para tener una visión general de cómo se puede implementar cada una de estas cuatro funciones.

(i) **Administración.** Estas herramientas deben facilitar, en primer lugar, las operaciones de gestión de usuarios: como altas, modificaciones, borrado, gestión de la lista de clase, la definición de roles y el control y seguimiento del acceso de los usuarios al EA o a sus diferentes partes. En segundo lugar, la gestión de los EA: creación, modificación, visibilidad y eliminación del EA o de sus partes – por ejemplo configuración del formato de la plantilla, incorporación, eliminación o definición de criterios de visibilidad de las herramientas.

(ii) **Comunicación.** Las herramientas de comunicación permiten la interacción entre profesores y alumnos. Puede ser asíncrona con el correo electrónico, los foros, el calendario y los avisos; o síncrona, con las charlas (chats) o la pizarra electrónica. Estas herramientas permiten todos los sentidos de interacción: del profesor hacia alumnos, de los alumnos hacia profesor, de alumno con alumnos, alumnos entre sí, o todos con todos.

(iii) **Gestión de contenidos.** Para la gestión de contenidos los LMS disponen de un sistema de almacenamiento y gestión de archivos que permite realizar operaciones básicas sobre ellos, como visualizarlos, organizarlos en carpetas (directorios) y subcarpetas, copiar, pegar, eliminar, comprimir, descargar o cargar archivos en el EA. Además, suele incorporar algún sistema para la publicación organizada y selectiva de los contenidos de dichos archivos, y alguna herramienta muy básica para la creación de contenidos. No tienen restricciones respecto a los tipos de archivos, pero para su visualización es necesario que el usuario tenga instalada localmente, en el ordenador desde el que hace la consulta, la aplicación apropiada.

(iv) **Gestión de grupos.** Estas herramientas permiten realizar las operaciones de alta, modificación o borrado de grupos de alumnos y la creación de “escenarios virtuales” para el trabajo cooperativo de los miembros de un grupo. Estos escenarios de grupo incluyen directorios o “carpetas” para el intercambio de archivos, herramientas para la publicación de los contenidos, y foros o chats privados para los miembros de cada grupo.

(v) **Evaluación.** Las herramientas para la evaluación permiten la creación, edición y realización de ciertos tipos de tests, anónimos o nominales, de trabajos, la autocorrección o la corrección (con realimentación), la calificación y publicación de calificaciones y la visualización de información estadística sobre los resultados y, también, el progreso de cada alumno (Panpillón, s.f, s/p).

Aunque este trabajo se centra específicamente en la plataforma educativa MOODLE, es importante conocer otros LMS que proporcionan el servicio similar, a continuación se mencionan algunas de las más importantes:

Claroline:

Claroline (CLAss ROom on LINE) es un sistema de gestión de aprendizaje (LMS), originalmente desarrollado en el IPM (Institut de Pédagogie universitaire et des multimédias de la Universidad Católica de Louvain, Bélgica), actualmente es fruto de la colaboración entre varias instituciones y desarrolladores de distintas partes del mundo.

Plataforma de aprendizaje y trabajo virtual (eLearning y eWorking) de licencia GNU/GPL, multiplataforma, que permite a los profesores confeccionar cursos online y gestionar las actividades de aprendizaje y colaboración en la web.

Traducido a 35 idiomas, Claroline tiene una gran comunidad de usuarios en cientos de organizaciones de más de 90 países diferentes.

Dokeos:

Dokeos es un proyecto internacional que incluye como desarrolladores a varias universidades y escuelas, algunas de las principales herramientas que proporciona la plataforma educativa son:

- Interacción chat, foro y grupos
- Video conferencia
- Encuestas
- Librería de afiliaciones
- Reserva de matrícula
- Sesiones de usuario

Webct- Blackboard learning system

Webct Blackboard learning system (herramientas para curso web) fue originalmente desarrollado en la universidad de Colombia Británica en Canadá por un miembro de la escuela de ingeniería en informática, Murray Goldberg.

Es un sistema comercial de aprendizaje en línea, utilizado principalmente por instituciones educativas para el aprendizaje a través de la Internet. Cuenta con una variedad de herramienta para el diseño de clases el cual lo hace muy interactivo e intuitivo dándole facilidad al estudiante principiante.

Algunas de sus herramientas interactivas son: tablero de discusión, foros, correo electrónico, chat, formatos de página web, entre otros.

Todas las plataformas mencionadas anteriormente incluyendo MOODLE son plataformas que permiten contribuir y administrar cursos en línea e impartir formación a través de la Internet, llevando a cabo la tutoría y seguimiento del estudiante.

CAPÍTULO 2. LA PLATAFORMA TECNOLÓGICA EDUCATIVA MOODLE

El propósito de este capítulo es proporcionar una visión general de MOODLE que permita entender la estructura, características y funcionalidades de la plataforma, como uno de estos sistemas de gestión de aprendizaje.

2.1 MOODLE como sistema de gestión de aprendizaje

Entre un gran número LMS plataformas diseñadas para la gestión y creación de cursos en líneas, destaca *MOODLE* como plataforma de aprendizaje, que está pasando a ser una de las plataformas más usadas como apoyo en las clases presencial, semipresencial y totalmente a distancia.

MOODLE son las siglas del inglés Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment (Entorno de aprendizaje modular y dinámico orientado a objetos).

2.1.1 La plataforma MOODLE

En la página Web de moodle.org (2013) se especifica que “MOODLE es una aplicación Web encuadrada dentro de lo que se conoce hoy en día como sistema de gestión de aprendizaje (LMS, Learning Management Systems), también conocida como plataformas e-learning, un subgrupo de los gestores de contenido” otro término utilizado también es como EVA (entorno virtual de enseñanza y aprendizaje).

MOODLE se distribuye gratuitamente como Software libre, se trata de una plataforma web multiplataforma (UNIX, Linux, Windows, etc.).

El desarrollo de MOODLE fue iniciado por Martin Dougiamas, la versión 1.0 apareció el 20 de agosto de 2002 y la versión más reciente publicada en el 2013 es la “2.5”. MOODLE es una plataforma que está en constante desarrollo por parte de la comunidad MOODLE.

La versión que se describe y analiza en este trabajo es la versión 2.3 publicada en el 2012.

MOODLE ha tenido una gran aceptación a nivel mundial, que a tan solo siete años de haber iniciado, en el 2009 contaba con más de 57.000 sitios registrados oficialmente, distribuidos en 210 países, con una comunidad de usuarios que suma más de 700.000 y se encuentra traducido a más de 75 idiomas (Sánchez, 2009).

Según la página de la Internet "*Tecnología e internet al servicio de la formación en el 2012*" la versión 2.3 de MOODLE, a diferencia de las versiones anteriores, se han incorporado algunas novedades en la visualización de los elementos de los cursos, los cuales se especifica a continuación:

- Cada elemento, actividad o recurso, en modo edición, dispone de un nuevo icono que se suma a los existentes y que permite editar el título del elemento directamente sobre la página del curso, sin necesidad de editar el módulo. La verdad es que es muy práctico.
- También en modo edición, podemos conmutar la visualización de los dos desplegables que contienen, uno los recursos y otro las actividades, por una única ventana donde a la izquierda podemos seleccionar el módulo deseado y a la derecha ver un texto explicativo de cada uno de ellos.
- La visualización de los cursos ahora puede ser en una pantalla o en una pantalla por cada sección, aspecto que se configura en los ajustes del curso, de manera que podemos evitar esas páginas tan tediosas de manejar cuando se trata de curso con muchos temas. Unos botones nos permiten navegar de cada tema al anterior o al siguiente. La sección principal se mantiene fija en la página (2012, s/p).

Respecto a la configuración de los cursos en la misma página de la Internet señala que:

- El número de secciones (temas o semanas) hasta ahora limitado a 52, pasa a ser si no ilimitado (personalmente desconozco el límite) muy alto. He podido

crear un curso con 300 temas, algo innecesario totalmente, y he podido hacerlo sin ninguna dificultad, si bien he notado una lógica relentización de cualquier operación sobre ese curso (2012, s/p).

Además se han habilitado sistemas de movimiento de elementos mediante “drag a drop”, “arrastrar y soltar” con el ratón.

- Ahora se pueden mover de posición los bloques y menús arrastrándolos con el ratón a su nueva posición.
- Así mismo, se pueden mover con el mismo sistema las secciones del curso
- Se pueden arrastrar archivos desde el escritorio de nuestro PC hasta una determinada sección de manera que se crea automáticamente el recurso correspondiente (con archivos funciona perfectamente y con textos y url, he de probarlo más a fondo)
- En el selector de archivos también se puede arrastrar y soltar el archivo desde nuestro escritorio, ganándose en agilidad a la hora de subir archivos al servidor. De todas maneras, esta funcionalidad aún da algunos problemas en determinadas páginas, que supongo se irán solucionando poco a poco (2012, s/p).

También así se ha reestructurado totalmente el sistema de tareas de manera que:

- Desaparecen los cuatro tipos de tarea anteriores
- Se ha desarrollado un único modo de tarea, más completo, que engloba todas las opciones anteriormente disponibles.
- Se ha incorporado un asistente para la conversión de las tareas de versiones anteriores a la nueva modalidad.
- Se mantiene la calificación avanzada por rúbricas y se ha añadido un nuevo método denominado “Marking guide”
- Se ha incorporado como módulo estándar el Libro (Book), que hasta ahora era una extensión externa. Se trata de una mejora interesante que permite un tipo de recurso para proporcionar información al alumno, que supera las prestaciones del clásico documento de texto subido como archivo y es más sencillo que la Lección

sin preguntas, utilizada por algunos como recurso, a la creación de un recursos externo IMS/SCORM» (2012, s/p).

Las ventajas que ofrese MOODLE es que permite administrar, distribuir y dar seguimiento a las actividades de formación a través de la Internet, a continuación se enfatiza algunas de las funciones de MOODLE:

- Enseñanza mixta (blended learning) complementando la enseñanza presencial.
- Seguimiento y evaluación permanente el proceso de aprendizaje de los alumnos.
- Gestión de recurso, materiales y actividades de formación.
- Repositorio de documento de interés general para el alumnado.
- Información de eventos académicos y culturales.
- Conformación de grupos de trabajo (proyecto de trabajo y/o comunicación entre diferentes grupos)
- Generar informe, recoger calificaciones, registrar los accesos y actividades de los alumnos durante el proceso de formación.
- Comunicación y colaboración de docente y estudiante (ver Moodle.org)

Su diseño y desarrollo se basaron en una determinada filosofía del aprendizaje, una forma de pensar que a menudo se denomina “pedagogía construccionista social”. Dicha filosofía afirma que el conocimiento se construye en la mente del estudiante (en lugar de ser transmitido sin cambios a partir de libros o enseñanzas) en el aprendizaje colaborativo (Sánchez. 2009, p.16).

Es así que, desde este enfoque el mismo estudiante es protagonista principal de su propio aprendizaje con base a sus habilidades y conocimientos en lugar de ser sólo espectador.

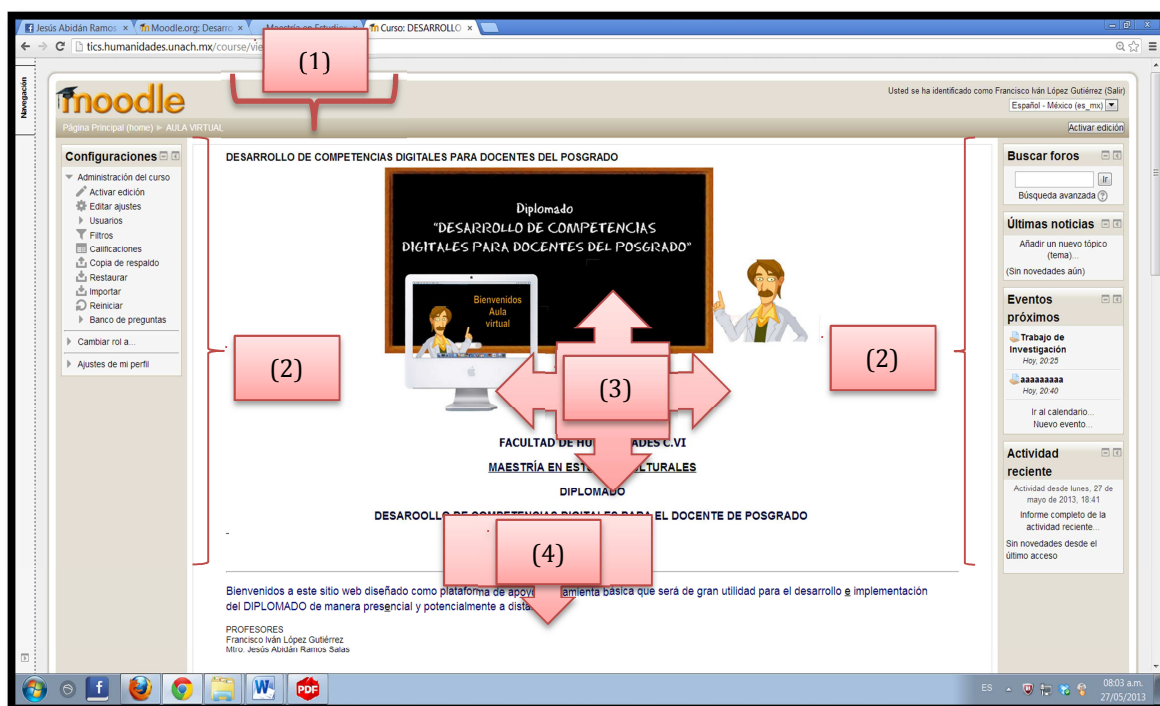
2.1.2 La interfaz de un curso de MOODLE

Una de las ventajas de trabajar en MOODLE, es que se hace en una aplicación Web. Esto supone una gran ventaja para los usuarios de esta plataforma ya que no requiere de ningún software previo que deban instalar en el ordenador.

MOODLE utiliza un interfaz fácil e intuitivo que resulta sencillo familiarizarse rápidamente. Por lo general la información relevante del curso está presentada en el centro de la pantalla y a los costados los bloques donde se ubica los iconos de configuración, administrador, calendario, actividades etcétera.

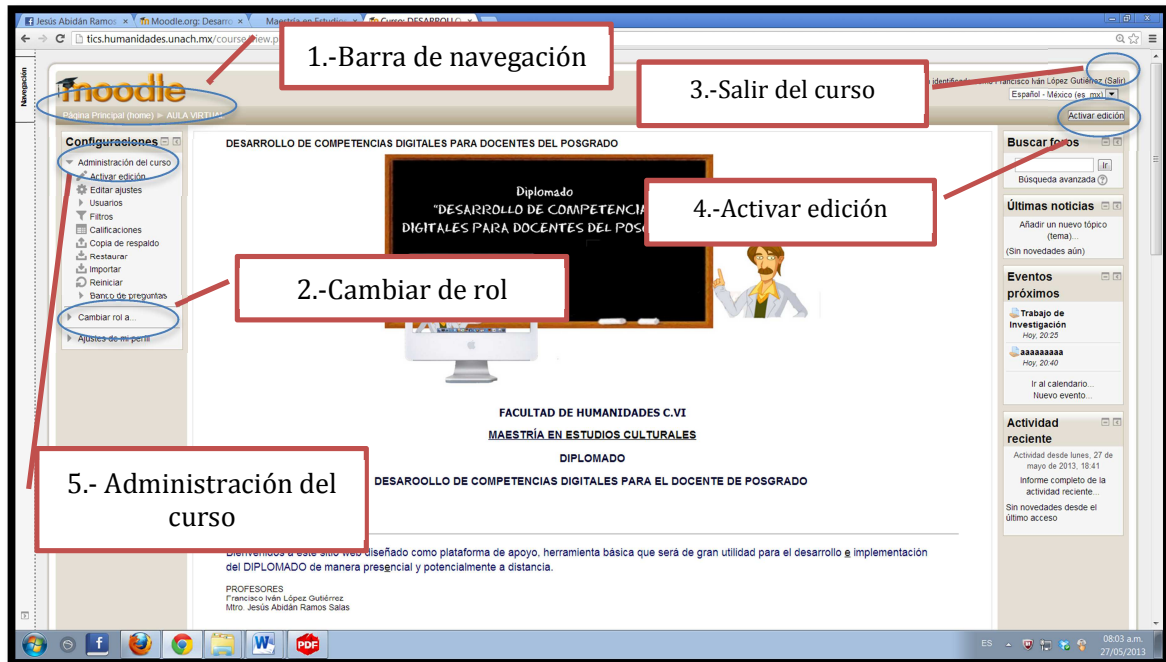
Una vez que se entra a un curso, asignatura, materia etc. en MOODLE se encuentra con la página principal, que básicamente se estructura en cuatro partes: cabecera (1), columna central (2), columna izquierda y derecha (3) y pie de página (4) (véase figura 1).

Figura No. 1
Estructura básica de MOODLE



Fuente: Elaboración propia

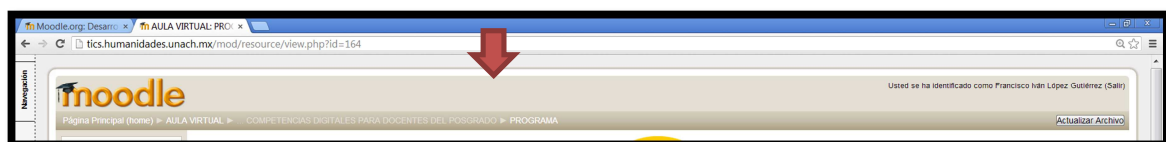
Figura No. 2
Opciones relevantes de MOODLE



Fuente: Elaboración propia

La **parte superior** (cabecera) del curso contiene la *barra de navegación* que en la medida que aborden diferentes herramientas, actividades y recursos, la *barra de navegación* irá creciendo, dejando este pequeño historial para regresar al lugar que se requiera (véase figura 2).

Figura No.3
Barra de navegación de un curso en MOODLE



Fuente: Elaboración propia

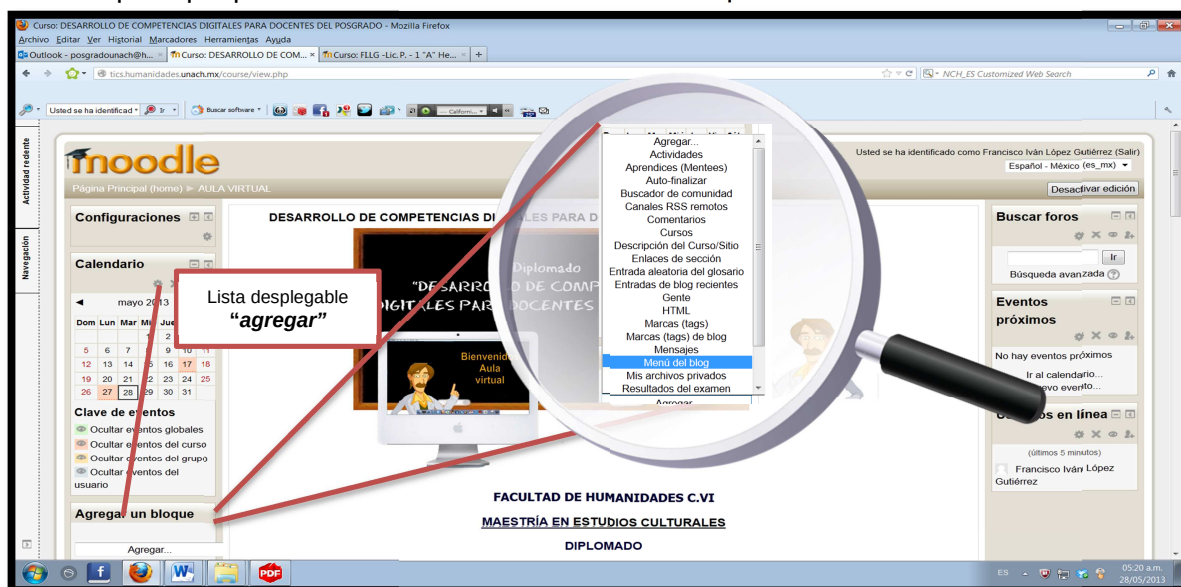
Se recomienda que siempre se utilice la barra de navegación de MOODLE en lugar de la barra de navegación de la web con la finalidad de no perder información.

Entre los elementos más importantes de la cabecera, podemos visualizar el *nombre del curso*, los *datos del usuario* (con un enlace al perfil personal), el botón de *activar edición* que sólo el administrador o docente podrá ver y permite a estos usuarios la edición de un curso para añadir, modificar o eliminar recursos y/o actividades y por último también podemos visualizar un enlace para salir de la sesión (véase figura 3).

Las **columnas izquierda y derecha** están destinadas a los *bloques*. Los bloques son utilizados para instalar toda clase de herramienta y funcionalidades (comentarios, entradas recientes, actividades, RSS, cursos, etcétera).

Si queremos insertar, eliminar o modificar la posición de los bloques que se ubican tanto en la columna izquierda como derecha, en la parte inferior de la columna izquierda viene prefijada la lista desplegable “*agregar*” que al pulsarla abre la posibilidad de que el administrador o docentes realicen cambios como agregar, quitar, orillar, des-orillar, mover, configurar etc. en los bloque (véase figura 4).

Figura No.4
Bloques que pueden ser ubicados en la columna izquierda o derecha MOODLE

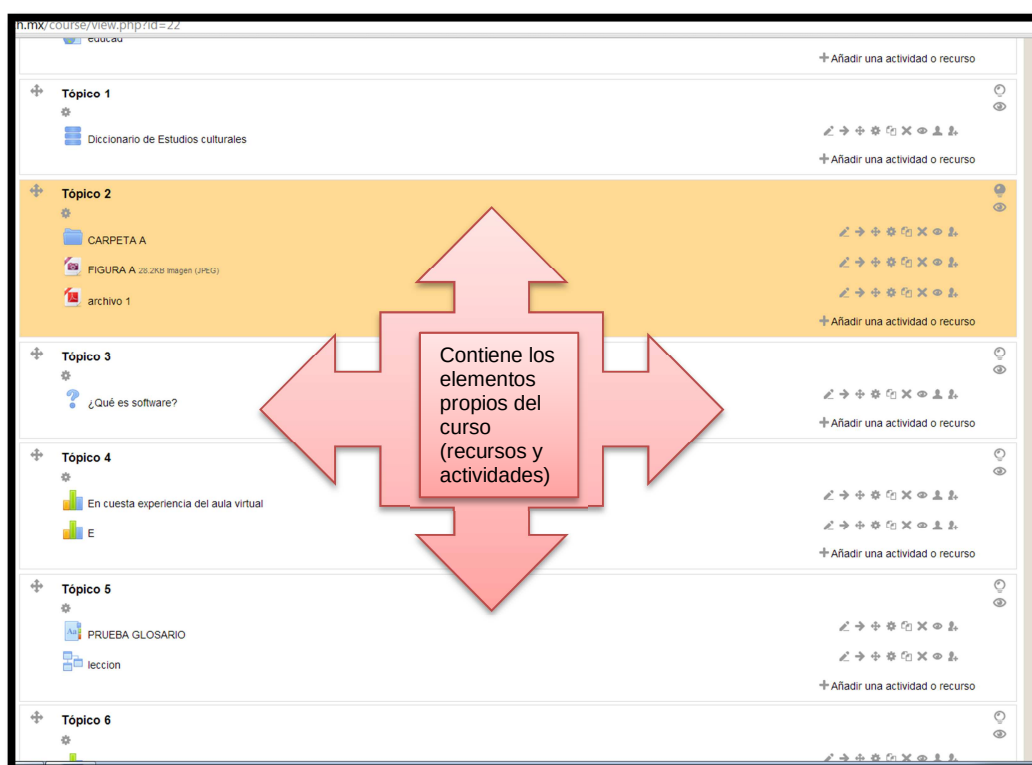


Fuente: Elaboración propia

Dentro del bloque configuración está una de las opciones más utilizadas “*cambio de rol*” que permite al administrador simular su entrada en el sistema con el tipo de cuenta de usuario que desee, ya sea como estudiante o profesor.

La **columna central** es la que más varía en función del formato y contiene los elementos propios del curso (recursos y actividades); también encontramos las secciones del curso, la primera sección tiene la función de mostrar la información de carácter general y la siguiente las actividades y contenidos (véase figura 5). El número de módulos, semanas o temas se designa al configurar el curso.

Figura No.5
Columna central del MOODLE



Fuente: Elaboración propia

En el pie de página se muestra la autenticación en el curso, un enlace para salir de la plataforma y un acceso a documentos de ayuda que proporciona MOODLE.

2.1.3 Configuración de un curso

El administrador o docente puede configurar un curso, para ello, es preciso, activar el modulo de *Activar edición*, cuando se activa el modo de edición, la interfaz o aspecto del curso se modifica ligeramente y habilita una serie de iconos y opciones asociados a cada elemento y bloque.

Una vez que se pulse el icono *activar edición* una de las tareas importantes es editar los datos personales; para modificar los datos del perfil hay que entrar en “*ajuste de mi perfil*” y luego editar información, a través del formulario que aparece. Una de las opciones que presenta es poder hacer el cambio de correo electrónico, poner una imagen, añadir bloques etcétera.

Para poder realizar algún ajuste o edición al curso, se realiza a través de la opción “*editar ajustes*”.

Algunos de los parámetros generales que se puede cambiar es el nombre del curso, categoría formato, fecha, número de módulos etcétera.

A continuación se van a describir los **campos** más relevantes:

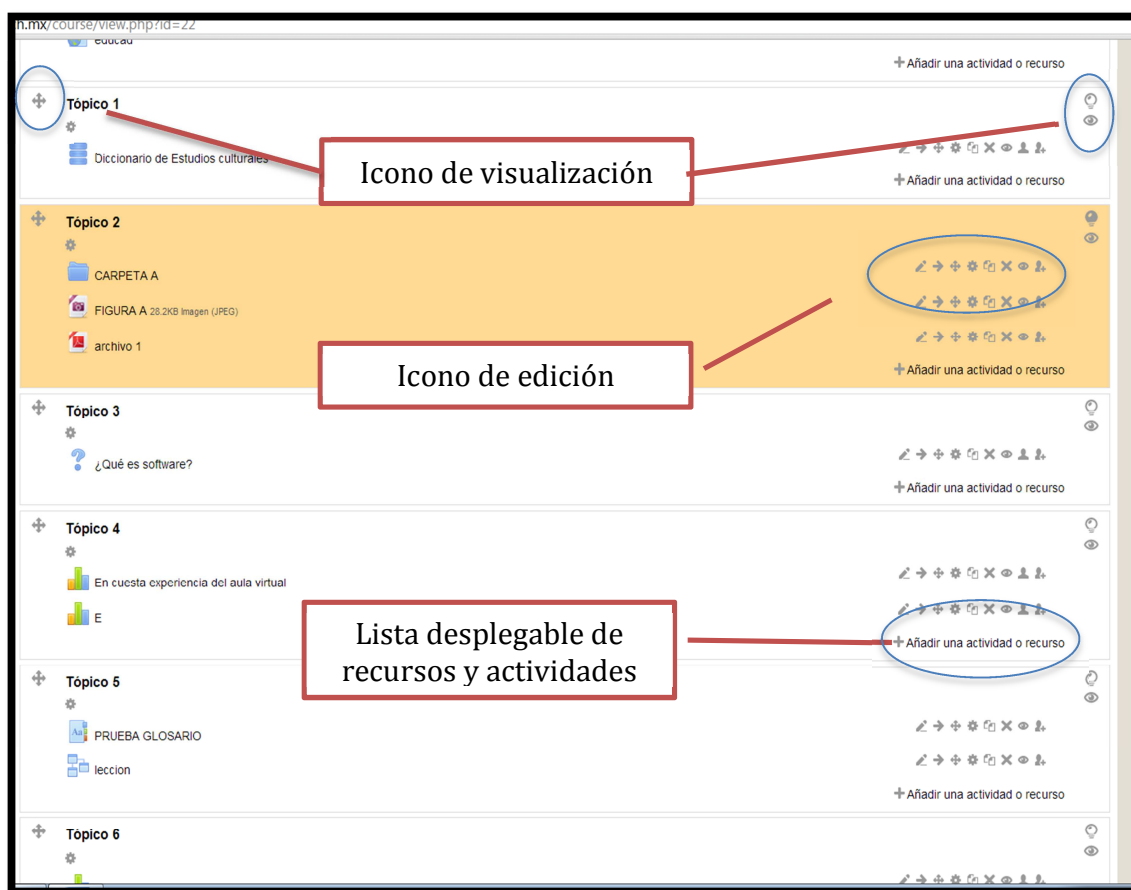
- **Categoría:** este campo sirve para clasificar el tipo de curso ayudando al estudiante a localizar más fácilmente el mismo. En el caso de tratarse de una asignatura o una materia oficial no conviene en ningún caso modificar este valor.
- **Nombre:** existe dos nombres el “completo” que representa el nombre oficial del curso y el corto que es el que aparece en la barra de navegación.
- **Formato:** configura el formato del curso. Podemos elegir entre el formato semanal, por temas o social. El formato semanal ordena el curso cronológicamente en semanas, el formato por temas lo hace en módulos o unidades (este es el formato por defecto) y por último el formato social organiza el curso en torno a un foro.

- **Número de semanas/temas:** configura el número de semanas o módulos (dependiendo del formato) que tendrá el curso.
- **Fecha de Inicio del curso:** la fecha desde la cual el curso estará activo y disponible para los alumnos.
- **Mostrar calificaciones:** permite al alumno acceder o no al informe de calificaciones del curso.
- **Mostrar informe de actividad:** permite al alumno consultar su informe de actividad en el curso. A través de este informe el alumno puede ver su nivel de participación en el curso.
- **Archivos de curso heredados:** esta opción, si el curso se ha creado importando los materiales de SIFO o PORTAL, conviene que esté activada siempre.
- **Acceso de invitados:** permite el acceso de invitados al curso, así como decidir si éstos necesitarán conocer la clave de acceso. Los invitados de un curso sólo podrán acceder a los materiales del mismo, no podrán intervenir en los foros ni participar en las diferentes actividades programadas.
- **Grupos:** el sistema tiene la capacidad de crear grupos de trabajo. Desde esta opción se decide si utilizar grupos de trabajo independientes o si los miembros de un grupo pueden ver el trabajo de otros. El profesor también puede el agrupamiento por defecto.
- **Disponibilidad:** controla el acceso de los estudiantes al curso. Se puede decidir si el curso estará disponible o no para los alumnos sin afectar el acceso al curso.
- **Progreso del estudiante:** permite activar los rastreos de finalización de actividades y progresos de los estudiantes. Si se activa esta opción el profesor puede conocer si un estudiante ha visualizado los materiales o si ha visitado las distintas partes que componen el curso.
- **Renombrar rol:** esta opción permite redefinir los nombres de los perfiles por defecto: coordinador, profesor, tutor y alumno.

2.1.4 Editar contenidos del curso

Para modificar los contenidos didácticos de un curso (columna central) hay que activar igualmente el modo de edición, al activarlo aparecen los siguientes elementos u opciones que se detallan en seguida (véase figura 6).

Figura No.6
Iconos que se visualizan al activar el modo edición



Fuente: Elaboración propia

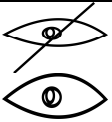
Iconos de visualización y edición:

El modo Edición se caracteriza por mostrar una serie de iconos en pantalla que permite al profesor interactuar con los diferentes componentes del curso montado.

El profesor podrá hacer uso de estos ítems para personalizar el interfaz y los contenidos del curso y adaptar éste a sus necesidades. Los iconos se repiten en muchas de las semanas de las que un curso está compuesto, esto hace su uso mas fácil e intuitivo.

A continuación se incluye un resumen de algunos iconos de visualización y de edición con los que podemos encontrarnos (véase figura 7 y 8).

Figura No.7
Iconos de visualización

ICONO	DESCRIPCIÓN
	Indica que el bloque está visible u oculto, si se pulsa sobre él queda oculto o visible para el alumnado.
	Marca el tema como tema actual, toda la sección lo marca en amarillo.
	Permite desplazar el bloque de una sección a otra.
	Permite reducir o aumentar el número de secciones.

Fuente: Elaboración propia

Figura No.8
Iconos de edición

ICONO	DESCRIPCIÓN
	Editar título: este icono permite de una forma sencilla modificar el título de la actividad o recurso.
	Mover a la derecha o a la izquierda: estos iconos se utilizan para destacar o jerarquizar una lista de elementos didácticos.
	Mover: este icono permite ubicar un elemento en cualquier lugar, con simplemente arrastrarlo y ubicarlo en otra sección.
	Actualizar: este icono se utiliza para acceder al formulario de configuración del recurso o actividad, de esta forma se puede configurar cualquier parámetro.
	Duplicar : es te icono permite duplicar la actividad o recurso
	Borrar: este icono de borrar elimina permanentemente el recurso o actividad, se debe de tener cuidado ya que no existe una forma de recuperar o restaurar lo eliminado.
	Visualizar u ocultar: Indica que el bloque está visible u oculto, si se pulsa sobre él queda oculto o visible para el alumnado.
	Asignar roles: indica el funcionamiento del componente respecto a los grupos que el profesor haya definido para su curso.

Fuente: Elaboración propia

En esta versión 2.3 del MOODLE, las actividades y recursos están en un mismo icono. Los a detalles se especifican en la siguiente sección.

2.2 Recursos

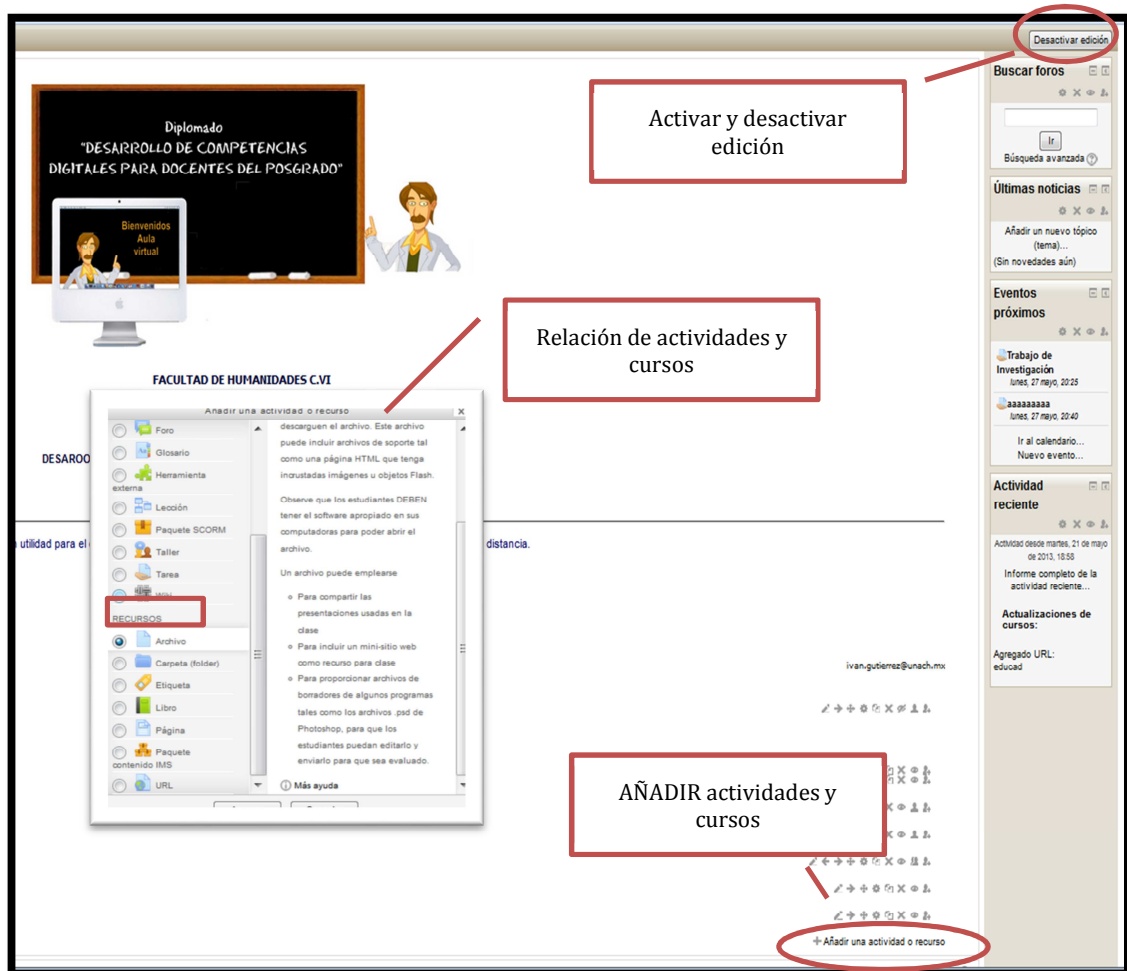
Los recursos son elementos que MOODLE proporciona para añadir información, es un contenido no interactivo y no calificable.

Una vez que se tiene el curso definido, se está en disposición de ir añadiendo nuevos contenidos. En MOODLE los contenidos sin interacción se denominan recursos los cuales pueden ser:

- a) Archivo
- b) Carpeta
- c) Etiqueta
- d) Libro
- e) Página
- f) Paquete contenido IMS
- g) URL

Para incorporar un recurso, como se mencionó antes, primero se activa el modo de edición y posteriormente se selecciona el recurso a añadir en el desplegable que aparece al final de la sección donde se requiere incluir el elemento (véase figura 9).

Figura No.9
Vista para añadir un Recurso en la plataforma MOODLE



Fuente: Elaboración propia

En MOODLE los recursos están clasificados en los siguientes grupos:

2.2.1 Archivo y carpeta

Son los recursos para subir documentos y dejarlos alojados para la disposición de los alumnos.

El módulo carpeta (folder) le permite al profesor mostrar un número de archivos relacionados que están dentro de una sola carpeta, reduciendo el arrastrado (scrolling) de la página del curso. Un archivo comprimido en ZIP puede subirse y luego descomprimirse para ser mostrado, o se puede crear una carpeta vacía y se le suben archivos dentro de ella (MOODLE 2.3).

2.2.2 Etiqueta

Las etiquetas son textos e imágenes incrustadas entre el resto de enlaces en las diferentes secciones del curso. Por lo general son utilizadas para colocar títulos o subtítulos dentro de una sección determinada (véase figura 11).

Figura No.11
Ejemplo de Etiqueta en la plataforma MOODLE



Fuente: Elaboración propia

El texto de las etiquetas permite introducir contenidos HTML, incluir imágenes y elementos multimedia.

2.2.3 Libro

El módulo libro permite al profesor crear un recurso en formato similar a un libro virtual, con capítulos y subcapítulos.

Los libros pueden contener archivos multimedia y texto y son útiles para mostrar pasajes largos de información que puede dividirse en secciones.

Un libro puede usarse:

- Para mostrar material de lectura para módulos individuales de estudio
- Como un manual departamental para los empleados
- Como un portafolio demostrativo del trabajo del estudiante (MOODLE 2.3)

2.2.4 Pagina

La página es el recurso más común en MOODLE, es un texto editado, permite introducir contenidos sin necesidad de subir archivos. La forma de crear una página es similar a la de etiquetas lo que difiere es la visualización, las etiquetas se ven directamente en pantalla y las páginas para ver su contenido hay que hacer click sobre ellas.

2.2.5 Paquete contenido IMS

Esta opción permite insertar contenidos previamente empaquetados siguiendo el estándar IMS. Si se inserta un recurso de este estilo, el sistema abre un visor de contenidos que permite navegar por las páginas que integran el paquete.

2.2.6 URL

El recurso URL sirve para hacer un enlace a una página web externa. Para incorporar la página web únicamente hay que definir el nombre, descripción y link del enlace. El sistema permite elegir si la visualización de la URL se ve directamente en el marco central de MOODLE o si se abre en la pantalla nueva.

A partir de este recurso se puede subir videos internos y externo (youtube).

2.3 Actividades

Las actividades es un contenido interactivo y habitualmente calificable. Estas pueden ser de comunicación, evaluación y colaboración, son módulos de MOODLE que permite interactuar con el alumno. A continuación se detallan algunas de las actividades más utilizadas.

Cabe mencionar que no es la finalidad limitar e impedir a los profesores su uso exclusivo para las que fueron creados, siendo lo contrario, alentar a la imaginación y creatividad para sacar el máximo provecho de cada actividad.

2.3.1 Base de datos



Definición y funciones:

El modulo de actividad de *Base de datos* permite recopilar información sobre algún objeto, concepto, lugar, etc. como administradores podemos definir que pedirle al alumno (véase figura 12). Los tipos de campos incluyen casilla de verificación, botones, menú desplegable, área de texto, URL, imagen y archivo subidos.

Las actividades de la base de datos tienen muchos usos como:

- o Una colección colaborativa de enlaces de la Internet, libros, revisiones de libros, referencias de revistas, etcétera.
- o Para mostrar fotos, posters, sitios web o poesías creadas por alumnos para revisión y comentarios por pares (MOODLE 2.3).

Figura No.12

Ejemplo de una base de datos en la plataforma MOODLE

Diccionario de Estudios culturales

Elige un concepto del [diccionario de estudios culturales](#) para dar tu propia definición y representarlo con una imagen

[Ver lista](#) [Ver única](#) [Buscar](#) [Añadir entrada](#) [Exportar](#) [Plantillas](#) [Campos](#) [Ajustes previos](#)

Concepto: Representaciones

definición: Las representaciones sociales tratan sobre el conocimiento social de sentido común. Se aproxima a lo social considerando el contexto social y cultural del pensamiento y de la acción de los grupos sociales. Enfatiza la participación activa y creativa de los grupos en la interpretación de la realidad y en su construcción y cambio.

representalo con una imagen:

web: <http://www.unach.mx>

Francisco Iván López Gutiérrez

Concepto: Cultura

definición: La cultura es una abstracción, es una construcción teórica a partir del comportamiento de los individuos de un grupo. Por tanto nuestro conocimiento de la cultura de un grupo va a provenir de la observación de los miembros de ese grupo que vamos a poder concretar en patrones específicos de comportamiento.

representalo con una imagen:

Fuente: Elaboración propia

Para comenzar a utilizarla el primer paso es tener **activada la edición**, posteriormente hay que seleccionar la actividad *base de datos* de la lista desplegable Agregar Actividad.

Una vez abierto el formulario de edición, se le asigna un nombre de la base de datos, dicho nombre será el que los alumnos ven en el área del contenido del curso, es de suma importancia dar a la base de datos un nombre que describa su propósito, además de este nombre designado es importante describir en el campo texto introductorio una breve descripción indicando las instrucciones del uso.

A diferencia de las demás actividades, la base de datos una vez creada, se debe de entrar nuevamente para añadir campos (archivo, botones de radio, caja de selección, dibujo, fecha, latitud/longitud, menú, numero, texto, url, caja de texto (véase figura 13).

Figura No.13
Agregando una actividad base de datos (ajustes generales)

The screenshot shows the 'Diccionario de Estudios culturales' activity configuration page in Moodle. At the top, there are tabs for 'Ver lista', 'Ver única', 'Buscar', 'Añadir entrada', 'Exportar', 'Plantillas', 'Campos', and 'Ajustes previos'. Below these is a table with the following data:

Nombre de campo	Tipo de campo	Descripción de campo	Acción
Concepto	Texto		⚙️ ✕
definición	Área de texto		⚙️ ✕
representalo con una imagen	Imagen		⚙️ ✕
web	Url		⚙️ ✕

Below the table, there is a link 'Crear un nuevo campo ?'. A dropdown menu is open, showing the following options: 'Elegir...', 'Archivo', 'Botones de radio', 'Caja de selección', 'Fecha', 'Imagen', 'Latitud/longitud', 'Menú', 'Menú (selección múltiple)', 'Número', 'Texto', 'Url', and 'Área de texto'. The 'Elegir...' option is selected. To the right of the dropdown, there is a 'Campo de ordenación por defecto' section with a dropdown set to 'Ascendente' and a 'Guardar' button.

Fuente: Elaboración propia

Se llena sucesivamente todos los campos que nos interese, se guarda y posteriormente se puede añadir una entrada para que el alumno la tome como referencia.

2.3.2 Chat



Definición y funciones:

El módulo *Chat* permite a los participantes tener una conversación basada en texto en tiempo real a diferencia de los foros que es una actividad de comunicación asincrónica.

El chat puede emplearse por única ocasión o bien puede programarse que se repita a la misma hora especificando el día o semana. Las sesiones del *chat* pueden ser privadas, limitadas a determinados usuarios.

Los chats son especialmente útiles cuando el grupo no puede juntarse para realizar conversaciones cara-a-cara, como:

- Reuniones regulares de estudiantes inscritos a cursos en línea, para permitirles compartir experiencias con otros compañeros del mismo curso pero de diferente ciudad (o país)
 - Un estudiante que temporalmente no puede asistir en persona conversa con chat con su maestro, para ponerse al tanto del trabajo escolar
 - Estudiantes que empiezan a trabajar se juntan para discutir sus experiencias entre ellos y con el maestro
 - Niños pequeños en casa por las tardes, como una introducción controlada (monitoreada) al mundo de las redes sociales
 - Una sesión de preguntas y respuestas con un orador invitado de una localidad diferente (a distancia)
 - Sesiones para ayudarles a los estudiantes a prepararse para exámenes, donde el maestro, o los estudiantes, hagan preguntas de ejemplo.
- (MOODLE 2.3)

Una vez abierto el formulario de edición, se le asigna un nombre en el campo *nombre de la sala*, dicho nombre será el que los alumnos ven en el área del contenido del curso, es de suma importancia dar al chat un nombre que describa su propósito. Además del nombre de la sala es importante describir en el *campo texto introductorio* una breve descripción indicando las instrucciones del uso del chat (véase figura 14).

Figura No. 14

 Aggregando Chat

47

Si se desea programar sesiones de chat, para o con los estudiantes se activará la casilla *próxima cita* donde se especificará hora y fecha para la próxima sesión. Así también se puede programar repetir la sesión, guardar sesiones pasadas, ponerlo visible o no a los participantes.

2.3.3 Foro

Definición y Funciones:

Los denominados *foros* virtuales, una de las actividades más utilizada en MOODLE no solo proporcionan información y comunicación, sino desarrollan la interacción, abriendo diversas opciones de intercambio de ideas, pensamientos, y por consiguiente, dando espacio a la socialización y al aprendizaje.

El foro virtual es un escenario de comunicación por la Internet, donde se propicia el debate, la concertación y el consenso de ideas. Es una herramienta que permite a un usuario publicar su mensaje en cualquier momento, quedando visible para que otros usuarios que entren más tarde, puedan leerlo y contestar. A este estilo de comunicación se le llama asincrónica dada sus características de no simultaneidad en el tiempo (Arango: 2003).

El *Foro* como recurso de aprendizaje apertura espacios de diálogo virtual constante ya que permite la comunicación asíncrona o sincrónica entre estudiante y docente o entre los mismos estudiantes, por medio de esta herramienta se fomenta el aprendizaje colaborativo a través de intervenciones en una serie de discusión u opiniones sobre un tema en particular, siempre y cuando el docente (mediador) dé consignas adecuadas y acompañe el desarrollo del *foro* de principio a fin con la retroalimentación necesaria y permanente (véase figura 15).

Figura No. 15
Ejemplo de un foro en la plataforma MOODLE



Fuente: Elaboración propia

Es así que el uso de este recurso permite ampliar, profundizar y discutir sobre un tema del curso, fomentando que se comparta y se genere conocimiento. Además, ayuda a potenciar el pensamiento de orden superior.

Para comenzar a utilizarlo el primer paso es tener **activada la edición**, posteriormente hay que seleccionar la actividad *foro* de la lista desplegable Agregar Actividad.

Una vez abierto el formulario de edición, se le asigna el nombre al foro que se va iniciar, se selecciona el tipo de foro y en el campo introducción se escribe una breve descripción indicando las consignas y criterios del foro (véase figura 16).

Figura No.16
Agregando una actividad foro (ajustes generales)

Agregando Foro

General

Nombre del foro* foro 1. Innovación Educativa

Tipo de foro Foro estándar para uso general

Introducción al foro*

Familia Font Tamaño letra Párrafo

B *I* U ABC x₂ x² [List icons] [Link icon] [Image icon] [Media icon] [Code icon] [HTML icon]

En este espacio, discute con tus compañeros sobre los conceptos de "Tecnología educativa" y "Recursos didácticos de Internet", sus similitudes y diferencias. Elaboren una conclusión sobre esta discusión que deberán colocarlo al final del foro

Ruta: p

Muestra la descripción en la página ☐ del curso

Modalidad de suscripción Suscripción opcional

¿Leer rastro de este foro? Opcional

Tamaño máximo del archivo adjunto 500KB

Número máximo de archivos 9

Fuente: Elaboración propia

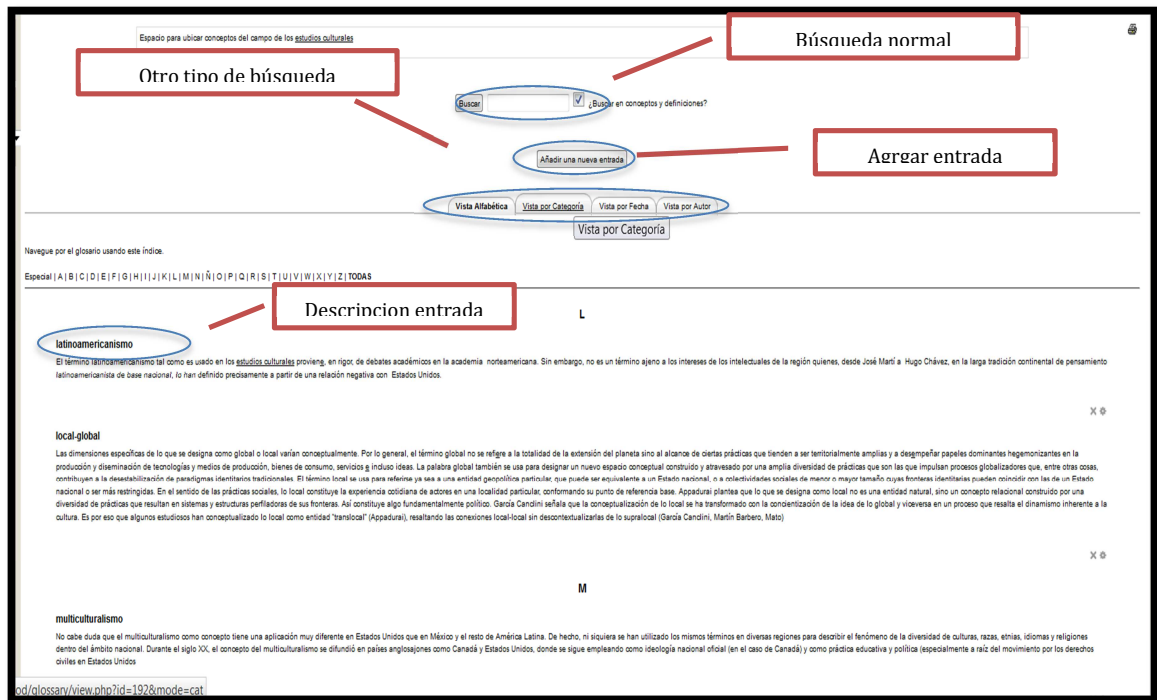
2.3.4 Glosario

Definición y funciones:

Un *glosario* es una actividad que permite a los participantes crear una lista de términos junto con sus definiciones a modo de diccionario dentro del curso.

El *glosario* es una base de datos con una serie de campos fijos por entrada: concepto, definición y archivo adjunto. El glosario es tanto un módulo más de contenido como una actividad para los alumnos (véase figura 17).

Figura No. 17
Vista de un glosario con varias entradas



Fuente: Elaboración propia

Para comenzar a utilizarlo el primer paso es tener activada la edición, posteriormente hay que seleccionar la actividad *glosario* de la lista desplegable agregar actividad.

Una vez abierto el formulario de edición, se le asigna el nombre al glosario que se va a iniciar. En el campo descripción escribimos una breve línea indicando la utilidad que se va a dar al glosario. En cuanto al resto de parámetro de ajustes debe destacarse que se ha configurado como *glosario* principal, que sea limitado el número de entradas por páginas de 5, se permite añadir comentarios y las entradas requieren aprobación por parte del profesor (véase figura 18).

Figura No. 18
Agregando una actividad glosario en MOODLE

Actualizar Glosario en Tópico 7 ?

General

Nombre* Estudios Culturales

Descripción* <p>Espacio para ubicar conceptos del campo de los estudios culturales</p>
Lista de conceptos relacionados con el Curso.

Muestra la descripción en la página del curso ? ☐

Entradas por página* 10

Tipo de glosario ? Glosario secundario ▼

Permitir entradas duplicadas ? No ▼

Permitir comentar las entradas ? No ▼

Permitir vista impresión ? Sí ▼

Hiperenlace automático ? Sí ▼

Estado de aprobación por defecto ? Sí ▼

Formato de muestra de entradas ? Simple, estilo diccionario ▼

Formato mostrar aprobación ? Poner por defecto el mismo que en el formato de visualización ▼

Mostrar enlace 'Especial' ? Sí ▼

Mostrar alfabeto ? Sí ▼

Mostrar enlace TODAS ? Sí ▼

Editar siempre ? No ▼

Fuente: Elaboración propia

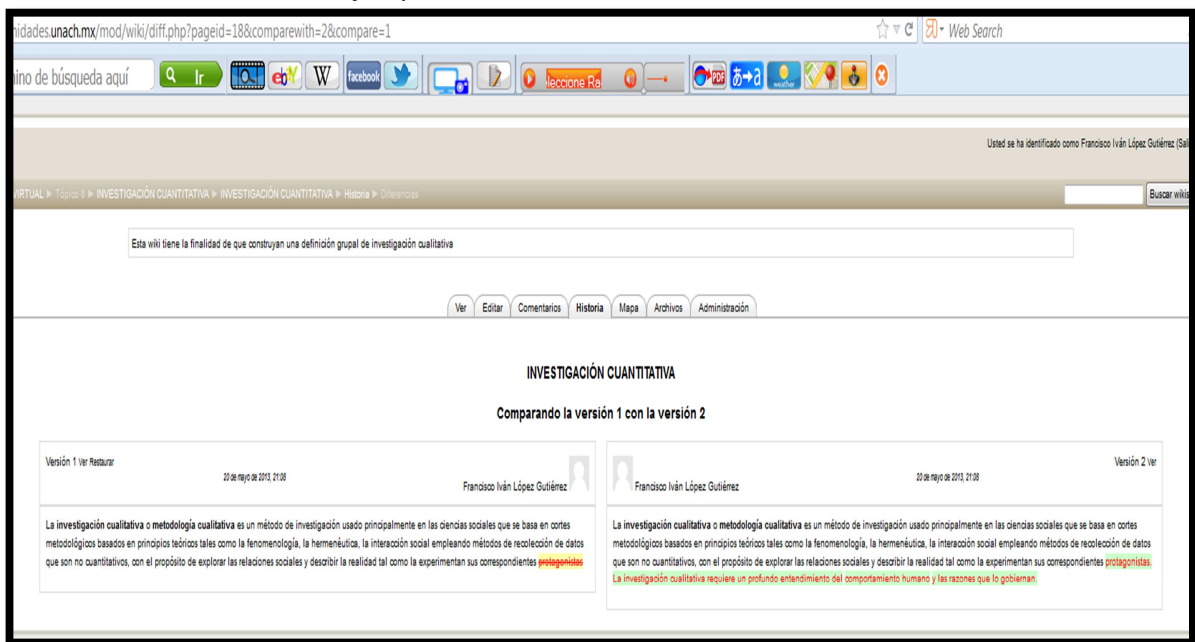
2.3.5 Wiki



Definición y funciones:

La actividad *wiki* permite crear documentos de manera colaborativa donde todos pueden editarlo, o bien, crear una *wiki* propia donde solo el creador de la wiki pueda editarlo. Cada vez que haya una modificación se registra y se conserva un historial, así también, puede compararse las versión nueva con la anterior (véase figura 19).

Figura No.19
Ejemplo actividad “wiki” en MOODLE



Fuente: Elaboración propia

Crear una *wiki* es relativamente sencillo, la mayor parte de trabajo llega cuando los participantes de un curso comienzan a utilizarlo.

Los *Wikis* tienen muchos usos, tales como:

- Para los apuntes de clase para el grupo
- Para los profesores de una escuela que planean una estrategia o reunión de trabajo en equipo
- Para estudiantes que trabajarán en equipo en un libro en línea, creando contenidos de un tema elegido por sus tutor
- Para la narración colaborativa o creación de poesía grupal, donde cada participante escribe una línea o un verso
- Como un diario personal (MOODLE 2.3)

Para comenzar a utilizarlo el primer paso es tener **activada la edición**, posteriormente hay que seleccionar la actividad *wiki* de la lista desplegable agregar actividad.

Una vez abierto el formulario de edición, se le asigna nombre a la tarea que se va iniciar, en el campo introducción se escribe una breve descripción indicando las consignas y criterio de la *wiki* (véase figura 20).

Figura 20
Agregando una actividad “wiki” en MOODLE

Fuente: Elaboración propia

2.3.6 Elección

Definición y funciones:

El modulo *Elección* es una actividad muy sencilla, consiste en que el profesor hace una pregunta y especifica una serie de respuestas entre las cuales deben de elegir los alumnos, estas respuestas si se desea pueden mostrarse en gráficas. Como por ejemplo puede ser una encuesta rápida para que el grupo

decida sobre algún tema. Los resultados pueden ser publicados junto con los nombres de los estudiantes o de forma anónima.

Una actividad de *elección* puede emplearse para:

- Una encuesta rápida para estimular que piensen sobre un tema particular
- Para evaluar rápidamente que tanto entendieron los estudiantes
- Para facilitarles a los estudiantes la toma de decisiones, por ejemplo para votar sobre la dirección que tomará el curso (MOODLE 2.3).

Figura 21
Agregando una actividad elección (ajustes generales)

The screenshot shows the 'Agregar Elección a Tópico 3' form in Moodle. The 'General' section includes a 'Título de la elección*' field, a 'Texto introductorio*' field with a rich text editor, and a 'Muestra la descripción en la página del curso' checkbox. The 'Límite' section has a 'Limitar el número de respuestas permitidas' checkbox set to 'Deshabilitar'. Below are two sections for 'Opción 1' and 'Opción 2', each with an 'Opción' field and a 'Límite' field set to '0'.

Fuente: Elaboración propia

Para comenzar a utilizarlo el primer paso es tener **activada la edición**, posteriormente hay que seleccionar la actividad *elección* de la lista desplegable agregar actividad.

Una vez abierto el formulario de edición, se le asigna el nombre de la consulta que se va a iniciar, en el campo introducción escribimos una breve descripción (véase imagen 21).

2.3.7 Encuesta



Definición y funciones:

El módulo de *encuesta* proporciona un conjunto de instrumentos prediseñados y estandarizados que resultan útiles para evaluar y estimular el aprendizaje en contexto de aprendizaje en línea. Los profesores pueden usarlas para recopilar información de sus alumnos que les ayude a aprender tanto sobre su clase sobre su propia enseñanza.

Para comenzar a utilizarlo el primer paso es tener **activada la edición**, posteriormente hay que seleccionar la actividad *encuesta* de la lista desplegable agregar actividad (véase figura 22).

Figura 22
Agregando una actividad encuesta (ajustes generales)

Fuente: Elaboración propia

Una vez abierto el formulario de edición, se le asigna el nombre de la *encuesta* que se va a iniciar, posteriormente se selecciona el tipo de encuesta que se va a utilizar: ATTLS, incidentes críticos, COLLES Real etcétera (véase figura 23).

Figura No. 23
Ejemplo de una encuesta en la plataforma MOODLE

El propósito de esta encuesta es ayudarnos a entender lo que usted valora en una experiencia de aprendizaje en línea. Cada una de las 24 declaraciones siguientes le interrogan sobre su experiencia **favorita** (ideal) en esta unidad. No existen respuestas 'correctas' o 'equivocadas', a nosotros nos interesa sólo su opinión. Sus respuestas serán tratadas con alto grado de confidencialidad y no afectarán su evaluación. Sus respuestas, pensadas cuidadosamente, nos ayudarán a mejorar la manera de presentar esta unidad en el futuro. Muchas gracias por su colaboración.

Todas las preguntas son necesarias y deben ser contestadas

Relevancia

Respuestas	Aún no se ha dado respuesta	Casi nunca	Rara vez	Alguna vez	A menudo	Casi siempre
En esta unidad en línea...						
1 mi aprendizaje se centra en asuntos que me interesan.	☒	☐	☐	☐	☐	☐
2 lo que aprendo es importante para mi práctica profesional.	☒	☐	☐	☐	☐	☐
3 aprendo cómo mejorar mi práctica profesional.	☒	☐	☐	☐	☐	☐
4 lo que aprendo tiene relación con mi práctica profesional	☒	☐	☐	☐	☐	☐

Pensamiento reflexivo

Respuestas	Aún no se ha dado respuesta	Casi nunca	Rara vez	Alguna vez	A menudo	Casi siempre
En esta unidad en línea...						
5 Pienso críticamente sobre cómo aprendo.	☒	☐	☐	☐	☐	☐

Fuente: Elaboración propia

Si lo desea el docente esta encuesta puede ser consultada o bien confidencial. Otras de las ventajas de utilizar esta actividad es que los resultados son presentados gráficamente.

2.3.8 Examen

Definición y funciones:

El módulo *examen* le permite al profesor diseñar y plantear exámenes con preguntas tipo opción múltiple, falso/verdadero, relacionar columnas, respuesta corta y calculada.

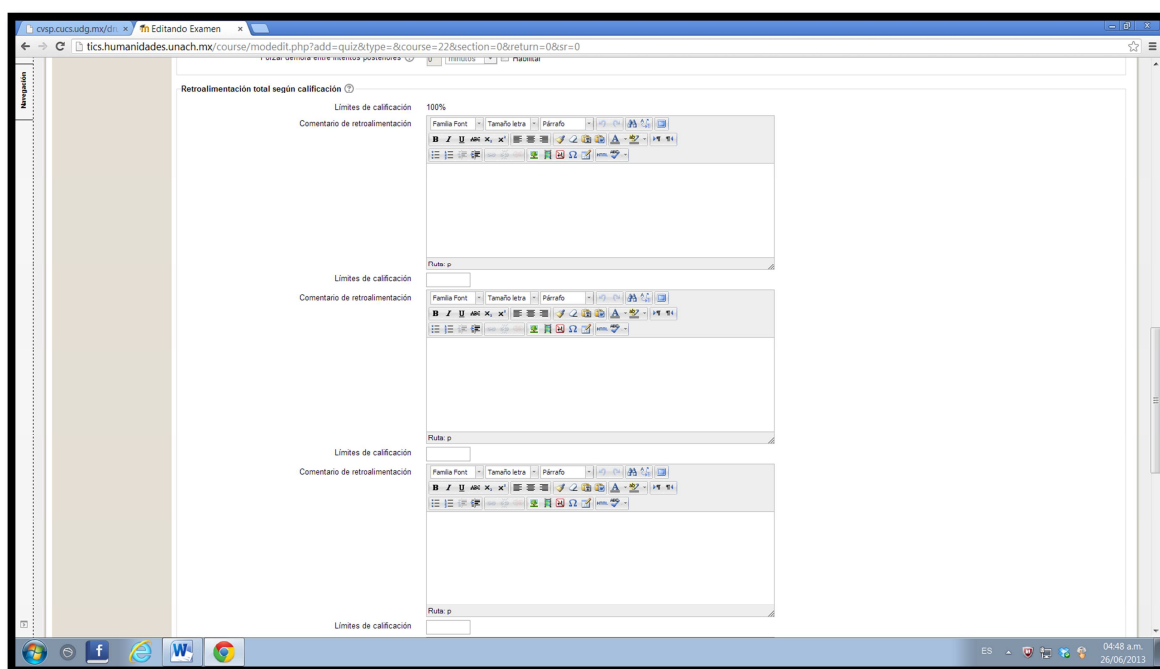
Un profesor puede permitir que se intente realizar el examen en varias ocasiones con el orden de las preguntas acomodado aleatoriamente. Se puede establecer

un límite de tiempo si se desea. Cada intento es calificado automáticamente y la calificación se guarda en el libro de calificaciones.

El profesor puede elegir si hacer comentarios de retroalimentación y/o mostrar las respuestas correctas durante el intento, inmediatamente después o hasta que se cerró el examen.

También puede elegir entre una variedad de comportamientos de pregunta, incluyendo un modo adaptativo (que proporciona pistas antes de permitirle al estudiante intentarlo de nuevo), y retroalimentación inmediata con puntaje basado en certidumbre (donde el estudiante debe indicar que tan seguro está de su respuesta) (véase figura 24).

Figura No. 24
Ejemplo de un examen en la plataforma MOODLE



Fuente: Elaboración propia

Los exámenes pueden usarse

- Como mini pruebas para tareas de lectura al final de un tema
- Como práctica de examen empleando preguntas de exámenes de años anteriores
- Para proporcionar retroalimentación sobre el desempeño
- Para auto-evaluación.

2.3.9 Tarea

Definición y funciones:

La actividad *tarea* es una actividad para recoger el trabajo de los estudiantes de un curso, esta actividad permite al estudiante de una manera sencilla subir documentos en cualquier formato electrónico (procesador de texto, hoja de calculo, imágenes y clips de audio y video), en los documentos podrán añadirse un “feedback” o comentario es decir el docente podrá revisar y proporcionarles retroalimentación y calificación.

Una de las ventajas de esta actividad y de la mayoría de las actividades es que se pueden programar la fecha y hora de la entrega de tarea.

Para comenzar a utilizarlo el primer paso es tener **activada la edición**, posteriormente hay que seleccionar la actividad *tarea* de la lista desplegable agregar actividad.

Una vez abierto el formulario de edición, se le asigna el nombre la tarea que se va iniciar, en le campo introducción escribimos una breve descripción indicando las consignas y criterio de la tarea (véase figura 25).

Figura 25
Agregando una actividad “tarea” en MOODLE

Actualizar Tarea en Tópico 8 ?

General

Nombre de la tarea* Trabajo de Investigación

Descripción*

Familia Font Tamaño letra Párrafo

B I U ABC X₂ X₁ [List of icons]

En este espacio escribimos una breve descripción indicando las consignas y criterio de la tarea

Ruta: p

Muestra la descripción en la página del curso ?

Parámetros de la tarea

Permitir envíos desde 20 mayo 2013 20 25 ☒ Habilitar

Fecha de entrega 27 mayo 2013 20 25 ☒ Habilitar

Fecha de corte 27 mayo 2013 20 25 ☒ Habilitar

Siempre mostrar descripción Sí

Requerir que los estudiantes opriman el botón 'enviar' No

Mandar avisos a los (profesores) calificadores Sí

Notificar a los evaluadores las entregas fuera de plazo Sí

Los estudiantes envían en grupos No

Obligar a que todos los miembros del grupo envíen No

Agrupamiento para los grupos de estudiantes Ninguno(a)

Calificación ciega No

Configuración de entrega

Texto en línea No

Envíos de archivo Sí

Número máximo de archivos subidos 1

Tamaño máximo de envío Tamaño máximo de archivos que se pueden cargar en este curso (50MB)

Fuente: Elaboración propia

2.4 Informe

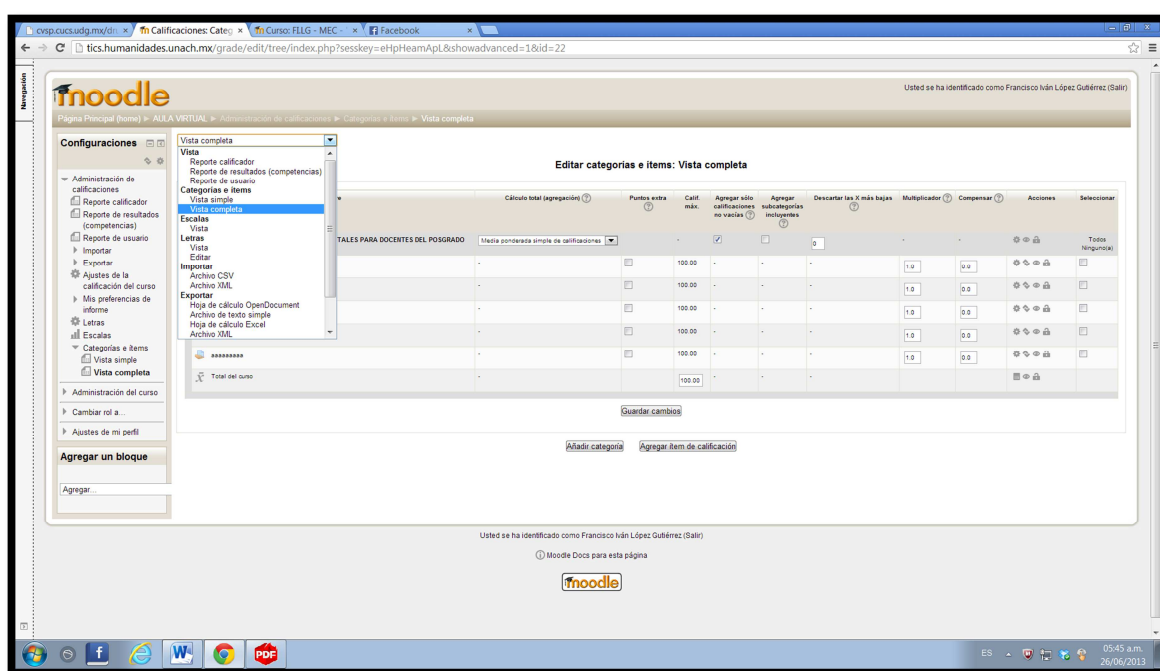
El enlace informe del bloque administración conduce a una página desde la que se puede generar varios tipos de informe, como los resultados obtenidos por los estudiantes (véase figura 26).

El enlace calificaciones del bloque administración nos conduce a lo que denominaremos sección de calificaciones de la asignatura. En esta sección se recoge información, opciones de visualización y herramientas de gestión relacionadas con las calificaciones del curso.

A continuación, se describe el contenido de la sección de calificaciones, atendiendo a su distribución:

- Reporte calificador
- Reporte de resultados
- Vista simple
- Vista compleja

Figura 26
Informe de actividad en MOODLE



Fuente: Elaboración propia

2.5 Copia de seguridad importar y restaurar contenidos

MOODLE ofrece una potencial herramienta que permite compactar archivos con todos los contenidos del curso (actividades, usuarios, recursos, tareas entre otros) la copia de seguridad de MOODLE se utilizará para respaldar nuestra información o montar un nuevo curso con características similares (véase figura 27).

Para realizar la copia de seguridad de un curso deberá seguirse los siguientes pasos:

1. Pulsar “Copia de seguridad” desde el bloque Administración.
2. En la pantalla siguiente MOODLE mostrará una lista con todas las actividades disponibles en el sistema. El profesor será el encargado de decidir que actividades serán incorporadas al backup, seleccionando Si o No en cada una de ellas.
3. El profesor también podrá elegir añadir a la copia de seguridad los datos de usuario para cada una de las actividades. Estos datos de usuario comprenden los archivos que el alumno haya subido al sistema, así como sus registros de actividad.

Bajo la lista de actividades figurarán las siguientes opciones.

Hay que marcar la opción Metacurso si fuera necesario.

Seleccionando la opción “Usuarios” el profesor podrá añadir a la copia los datos de los usuarios participantes del curso, e incluso todos los usuarios del sitio. Restaurando la copia de seguridad generada en un sistema MOODLE, todos los usuarios no registrados serían automáticamente dados de alta en el sistema.

La opción “Registros” añadirá a la copia de seguridad todos los registros de actividad de los usuarios seleccionados anteriormente.

“Archivos de usuario” incorporará al backup los archivos subidos al sistema por los usuarios (en intervenciones en los foros, cómo solución a tareas propuestas, etc.).

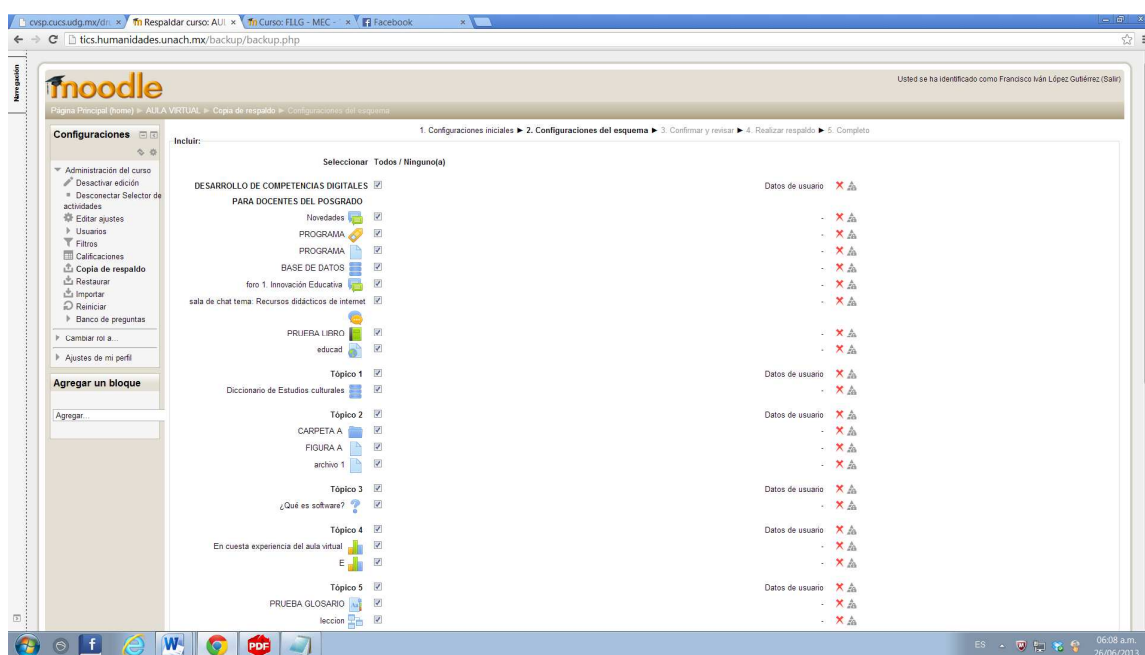
“Archivos de curso” permitirá salvaguardar los recursos que el profesor haya incorporado al curso (vídeos, documentación, etc.)

4. Una vez configuradas las distintas opciones pulsar el botón “Continuar” (Moodle.org).

Una vez completado este proceso MOODLE abrirá la carpeta de archivos del curso donde figurará el nuevo archivo de backup.El archivo tendrá como nombre “copia de seguridad- NOMBRE-CORTO-DEL-CURSO-FECHA-HORA.zip”

Pulsando sobre el nombre del archivo el profesor podrá descargarlo a su escritorio.

Figura 27
Copia de seguridad en MOODLE



Fuente: Elaboración propia

A continuación el profesor seleccionará si desea restaurar los datos de usuario del curso.

El profesor también deberá decidir si los archivos de usuario también serán restaurados, así como los archivos subidos por el mismo. Después se deberá pulsar el botón “Continuar” situado al final de la pantalla.

Posteriormente se pulsa en la nueva pantalla el botón “Restaurar este curso ahora”, para comenzar el proceso de restauración. Los datos del curso serán incorporados al nuevo curso.

Una vez que el curso ha sido restaurado con éxito, todos los datos estarán disponibles. Si se ha copiado el curso a uno nuevo, el profesor deberá comprobar las fechas de inicio y fin tanto del curso, como de todas sus actividades que así lo requieran.

CAPÍTULO 3. EL ENFOQUE PSICOPEDAGÓGICO BASADO EN MOODLE

El propósito de este capítulo es describir el enfoque psicopedagógico desde el cual se diseña el diplomado “Ambientes virtuales para el desarrollo de competencias digitales” abordar las bases psicopedagógicas para la conducción del aprendizaje y especificar el uso y entrenamiento de las estrategias que se puede efectuar en cada una de las actividades educativas que se implementa a través del MOODLE.

3.1 Psicopedagogía en los procesos de aprendizaje

Como es bien sabido, la psicopedagogía nace en un entorno meramente escolar, abanderada por las múltiples necesidades y demandas de la comunidad educativa, en particular por los docentes quienes están al frente de los grupos, y por tanto, identifican dificultades de aprendizaje en sus alumnos, sin embargo, actualmente la intervención profesional, educativa y social del/de la psicopedagogo/a se ha extendido a diversos ámbitos, partiendo de la premisa que el hombre se desarrolla e interactúa en variados contextos y grupos en su rol de aprendiz dentro de un proceso permanente e inacabado, en el cual, el/la psicopedagogo/a interviene profesionalmente sea atendiendo sus dificultades o potenciando sus capacidades en pro de su desarrollo integral.

De acuerdo con esta caracterización, el espacio profesional de la psicopedagogía no está circunscrito a la escuela y a la educación escolar. Todos los procesos educativos, independientemente del contexto institucional en el que tienen lugar – instituciones escolares, familias, empresas, centros de educación de adultos, centros de formación y capacitación, asociaciones laborales y comunitarias, centros recreativos, medios de comunicación, etc. –, son en principio susceptibles de formar parte del campo de la actuación de los profesionales de la psicopedagogía (Coll, 1999, p.33).

En este sentido, el/la psicopedagogo/a al tener como objeto de estudio el proceso de aprendizaje, es un gestor, asesor y dinamizador en la promoción, instauración y operación de diferentes servicios y acciones psicopedagógicas estratégicas e

innovadoras que favorecen el aprendizaje significativo e integral en los seres humanos.

El aprendizaje es el proceso mediante el cual los seres humanos se apropian de la realidad y le dan una explicación al mundo, al entender la realidad el hombre es capaz de integrarse a ella y desde su interior desarrollar la capacidad para transformarla.

el aprendizaje es un proceso interno de construcción del conocimiento que supone una reorganización de estructuras o esquemas cognitivos preexistentes en el aprendiz (Monereo y Solé, 1999, p.24).

Cada día, la realidad social, económica, política cultural y educativa ofrece al hombre nuevos retos a vencer “las relaciones entre el desarrollo y el aprendizaje como fenómenos dependientes de los procesos de construcción, culturización, contextualización, mediación y adquisición de autonomía, impone un cambio radical en las prácticas educativas, en las orientaciones didácticas, en los estilos docentes” (Monereo y Solé, 1999, p.25)

Es así importante comprender que el aprendizaje no es inmediato sino que es regulado por una serie de instancias cuyas estructura y proceso se realizan, evolucionan y perfeccionan gracias a las estrategias para el aprendizaje que los mismos hombres han revolucionados en las medidas de la necesidades de su época.

3.2 El profesor en el proceso de instrucción

Generalmente los profesores trabajan exclusivamente el contenido de la asignatura que imparten, pues piensan que el componente académico de la materia es lo que “únicamente” importa, olvidando que al mismo tiempo es necesario modelar o enseñar *estrategias de pensamiento* articuladas al contenido curricular, de tal forma que se logre un aprendizaje significativo y principalmente estratégico, que garantice cada vez más la autonomía del estudiante en la orientación y reorientación de sus procesos de aprendizaje.

Así pues, el docente debe contemplar a una docencia que conciba a la enseñanza como un proceso complejo, dinámico, flexible y rico en recursos que puede manejar con determinada pericia a fin de transferirlo a situaciones concretas o actividades de aprendizaje en cuya interacción profesor-alumno confluyan los recursos instruccionales necesarios y disponibles para la consecución de los objetivos de aprendizaje planteados, tales como, recursos cognitivos, motivacionales, materiales y tecnológicos.

Ya sea que se hable de educación, de docencia o simplemente de enseñanza, en cualquiera de los casos hay implícitamente una referencia al aprendizaje como su objeto o como su propósito. Cualquier acción educativa requiere que haya la posibilidad al menos de aprendizajes, para que pueda ser calificada de tal. Ahora bien, si no se tiene claro el concepto de aprendizaje, resulta ininteligible el de enseñanza. “El concepto de enseñanza es dependiente del concepto de aprendizaje. Por consiguiente, por una muy íntima conexión conceptual, la caracterización y la razón de ser de la enseñanza se basa en la caracterización del aprendizaje” (Arredondo, Uribe y Wuest, 1989, p.16)

Bajo esta mirada, el profesor debe desplegar e integrar una serie de conocimientos inherentes a la práctica docente que López (1999) resume en los siguientes:

- a) **Conocimiento de la materia.** Conocer y dominar el contenido específico de la disciplina que imparte.
- b) **Conocimiento curricular.** Conocer la ubicación curricular de la asignatura así como las relaciones que ésta tiene con las otras.
- c) **Conocimiento empírico.** Conocer y transferir el contenido enseñado a situaciones prácticas y reales en un contexto determinado.
- d) **Conocimiento psicopedagógico.** Conocer y promover de forma pertinente los procesos genéricos del aprendizaje, con base en los cuales debe organizarse la enseñanza.

La propuesta del presente trabajo recupera el último conocimiento con mayor énfasis, pues este tipo de conocimiento muy pocas veces es promovido en el proceso de enseñanza y mediación que hace el profesor sobre los contenidos que enseña. Es bien sabido que, "...el conocimiento de la materia es una condición necesaria aunque, (...) no suficiente para facilitar el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los estudiantes" (Hernández y Sánchez en López, 1999, p.84).

López (1999) afirma reiteradamente que el profesor ha de adentrarse al estudio y aplicación de las diversas teorías del aprendizaje y de desarrollo personal; particularmente, las promovidas por el enfoque constructivista. Esto permitirá al profesor hacer una planeación, operación y evaluación didáctica más cuidadosa y profunda, que considere y respete la variedad de factores, dimensiones y formas que subyacen en el aprendizaje de los estudiantes. Pasa del rol de transmisor o experto en contenido al rol de facilitador y guía.

La idea de docente-guía introduce algunos cambios significativos en la concepción del proceso de enseñar y el rol del enseñante, de entre los que hay que destacar el carácter *interactivo* del proceso instruccional. En otras palabras: si se trata de orientar al alumno para que descubra y recorra el largo y complejo camino del aprendizaje, que incluye no únicamente la adquisición de nuevas destrezas y conocimientos, sino también el reconocimiento de las propias capacidades, estilos y habilidades, a partir de las cuales trabajar, habrá que recordar que dicha tarea no podrá llevarse a cabo a menos que el profesor se muestre sensible y sea capaz de captar la realidad instruccional del alumno y, lógicamente, éste lo sea a las sugerencias y pautas que le ofrece el profesor. Desde esta perspectiva, el rol del profesor deja de ser el de trasmisor de informaciones y conocimientos o entrenador de capacidades concretas, para convertirse en el de guía instruccional que, mediante la interacción, facilita el aprendizaje de sus alumnos (Genovard, Castelló y Gotzens, 1999, p.185).

El conocimiento psicopedagógico le permitirá al profesor realizar una práctica educativa consciente, sistemática y orientada al logro de aprendizajes integrales y holísticos, dado que, el conocer los diversos elementos y dimensiones que entran en juego durante el proceso de aprendizaje, coadyuva a una mediación

pedagógica más enriquecida y estratégica; y contribuye además, en última instancia, al desarrollo y gestión del currículo.

En esta misma línea, Benedito, Ferrer y Ferreres sostienen que “el profesor como docente también realiza tareas de asesoría individual o grupal de los alumnos fuera del aula, de manera que orienta el aprendizaje y la búsqueda intelectual. Es una modalidad docente poco explotada” (1996:121). Por tanto, los cursos impartidos a distancia hacen uso de esta modalidad de asesoría individual y grupal que debe ser instrumentada y gestionada con pertinencia no sólo didáctica sino además psicopedagógica, de tal forma que, el estudiante sea capaz de identificar sus procesos y estrategias, gestionarlos y evaluarlos a fin de utilizarlos cada vez más con mayor garantía de éxito y aprendizaje satisfactorios.

El profesor ha de asumir el compromiso profesional de enseñar de forma directa y explícita tanto las habilidades como los procesos que se alternan al momento de elaborar un contenido curricular (Prieto, 1999), lo que contribuye a que el estudiante se reconozca como sujeto de aprendizaje capaz de autocontrolar y construir su propio estilo de aprender. El profesor debe reconocerse como mediador de los procesos de aprendizaje a partir de la ayuda y acompañamiento pedagógicos que presta regularmente al estudiante (Díaz-Barriga y Hernández, 2003, p.28).

3.3 Secuencia didáctica y aprendizaje

El instrumentar pedagógicamente un proceso formativo orientado a la consecución de un conjunto de objetivos de aprendizaje, requiere necesariamente de una planificación didáctica específica que favorezca el logro de aprendizajes significativos e integrados. Por tanto, es crucial que el profesor tenga claridad del diseño que hace de las actividades de aprendizaje, respetando las fases de elaboración, de distanciamiento y de análisis que conlleva la ejecución (acción) de cada una de ellas; camino o recorrido didáctico que recibe el nombre de secuencia didáctica (Ruíz, 2010) y conformado por tres fases:

- a) **Apertura.** Corresponde a abrir el aprendizaje, sus condiciones y requisitos previos dentro de un proceso de reflexión de los mismos a fin de predisponer al estudiante a determinado contenido y sus procesos psicopedagógicos relacionados.
- b) **Desarrollo.** Corresponde a la ejecución global de la tarea, haciendo reflexión sobre el proceso mismo de operación y gestión de la actividad.
- c) **Cierre.** Corresponde a la elaboración de conclusiones sobre los resultados obtenidos y la reflexión sobre el conocimiento construido para su transferencia y aplicación posterior.

3.4 Las estrategias en la instrucción

¿Pero que habilidades y procesos se ponen en juego durante el aprendizaje?

Al respecto, Marchesi y Martin (2000) afirman que las estrategias juegan un papel importante dentro del proceso de construcción que hace el estudiante sobre sus marcos de significados y de la transferencia del control que favorece su tarea constructiva como agente proactivo de sus propio aprendizaje tanto proceso como producto.

El aprendizaje y uso de estrategias pretende constituirse como una nueva tecnología educativa, que favorece la eficiencia del proceso de aprendizaje mismo. A través del entrenamiento que ello implica, el estudiante con el acompañamiento psicopedagógico apropiado del profesor podrá integrar

esa triple tarea que la acción educativa ha soñado siempre: prevenir, identificando en el estudiante las estrategias poco eficaces a la hora del rendimiento y cambiándolas por otras más eficaces; optimizar, potenciando las estrategias eficaces ya utilizadas por el estudiante; y recuperar, identificando las estrategias responsables del bajo rendimiento o ayudando a utilizarlas mejor si se habían hecho mal uso de las mismas (Beltrán, 1998, p.399).

Por tanto, el uso consciente e intencionado de las estrategias fomenta el desarrollo de un aprendizaje significativo, autónomo y autorregulado, esto es, el

estudiante adquiere gradualmente el control de sus propios procesos para generar o alcanzar los productos o logros deseados.

3.4.1 Clases de estrategias

La literatura existente respecto a la clasificación de las estrategias ofrece un amplio panorama sobre los diversos criterios y formas que se han tomado como base para su clasificación, de entre las cuales destacan las siguientes:

Danserau (1978) habla de dos clases de estrategias: primarias, que operan directamente sobre el material informativo y hacen relación directa a los procesos de comprensión-retención y recuperación-utilización, y estrategias de apoyo, que tratan de mantener el clima cognitivo adecuado, y hacen referencia a la elaboración y programación de metas.

Jones (1986) identifica tres tipos de estrategias: estrategias de codificación (nombrar, repetir, elaborar ideas clave de un texto), generativas (parafrasear, visualizar el material por medio de analogías, metáforas o inferencias), y constructivas (razonamiento, transformación y síntesis).

Weinstein y Mayer (1986) establecen una clasificación sencilla y lineal de estrategias: repetición, organización, elaboración, control de comprensión y estrategias afectivas. Y cada una de estas estrategias se puede aplicar a tareas de aprendizaje básicas o complejas (en Beltrán, 1998, p.399).

Y finalmente, la clasificación que propone Beltrán (1998) misma que se ha tomado como base para la propuesta que conlleva este trabajo, por considerarse con mayor claridad e integración en cuanto a los procesos que se ven implicados en el proceso de aprendizaje sostiene que “las estrategias se pueden dividir teniendo en cuenta dos criterios: su naturaleza y su función. De acuerdo con su naturaleza, las estrategias pueden ser cognitivas, metacognitivas y de apoyo. De acuerdo con su función, se pueden clasificar de acuerdo con los procesos a los que sirven: sensibilización, atención, adquisición, personalización, recuperación, transfer y evaluación” (Beltrán, 1998, p.399).

En la figura 28 se presenta una clasificación que sirve de sustento al Diplomado y en las siguientes páginas se explican las distintas estrategias.

Figura No. 28
Clases de estrategias

1. Estrategias de apoyo:
 - Estrategias para mejorar la motivación
 - Estrategias para mejorar las actitudes
 - Estrategias para mejorar el afecto
2. Estrategias de procesamiento:
 - Estrategias de selección
 - Estrategias de organización
 - Estrategias de elaboración
3. Estrategias de personalización de conocimientos:
 - Estrategias para la creatividad
 - Estrategias para el pensamiento crítico
 - Estrategias para la recuperación
 - Estrategias para el transfer
4. Estrategias metacognitivas:
 - Estrategias de planificación
 - Estrategias de auto-regulación y control
 - Estrategias de evaluación

Fuente: Información obtenida del libro “Estrategias de aprendizaje” de Jesús Beltrán.

a) Estrategias de apoyo

Las estrategias de apoyo están orientadas a la sensibilización del estudiante hacia las actividades de aprendizaje que habrá de realizar. Tal sensibilización se potencia en tres ámbitos: la motivación, las actitudes y el afecto. Por tanto, estas estrategias contribuyen a construir y fomentar la predisposición del estudiante hacia, a tal punto, que el estudiante es capaz de conducir su voluntad y atención de forma cada vez más autocontrolada (ver figura 29).

Figura No. 29
Estrategia de apoyo

Apoyo a la motivación	Motivación intrínseca	manejo de la curiosidad epistémica, control de la tarea, confianza y desafío
	Atribución causal éxito-fracaso	Las tres grandes dimensiones atribucionales son: estable-inestable, interna-externa y controlable-no controlable. La mejor atribución del fracaso es la que se atribuye a la falta de esfuerzo en la tarea, pues es interna, inestable y controlable.
	Motivación de logro	
	Autoeficacia	
	Orientación a la meta	
Apoyo a las actitudes	En el clima de aprendizaje	sentirse aceptado dentro de ese clima o cultura de conocimiento
	En el sentimiento de seguridad y satisfacción personal	Sentirse o verse no amenazado para poder manifestar sus verdaderas capacidades
	En la implicación de las tareas escolares	Que las tareas estén relacionadas con los intereses personales del estudiante
Apoyo al afecto	Control emocional	Especialmente de la ansiedad, pues esta puede llegar a bloquear e interferir el aprendizaje, particularmente el aprendizaje significativo. La interpretación actual de la ansiedad está más directamente relacionada con los procesos cognitivos frente a interpretaciones anteriores más relacionadas con la reactividad emocional. Pueden usarse técnicas como la desensibilización sistemática, la reestructuración cognitiva o el modelado.
	Canalización de los afectos	En forma de mejora del auto-concepto o autoestima de los propios estudiantes. El auto-concepto influye en el rendimiento de los estudiantes, de forma que si su auto-concepto es positivo, sus energías quedan potenciadas en la dirección del aprendizaje, y si el auto-concepto es negativo, esas mismas energías se reducen, disminuyendo su capacidad objetiva para las tareas.
	Desarrollo de la responsabilidad centrada en la toma de decisiones	Si los estudiantes disponen de una buena estrategia de toma de decisiones y la ejercitan aumentan la seguridad y la confianza en sus propias habilidades acercándose a una verdadera autonomía personal.

Fuente: Información obtenida del libro “Estrategias de aprendizaje” de Jesús Beltrán

b) Estrategias de procesamiento

Las estrategias de procesamiento (o cognitivas) están orientadas a la ejecución de la tarea, por tanto, proveen las condiciones mínimas de funcionamiento para que el aprendizaje significativo tenga lugar y van directamente conducidas a la codificación, comprensión, retención y reproducción de los materiales informativos. En la utilización de estas estrategias reside la calidad del aprendizaje.

La repetición, selección, organización y elaboración son las estrategias de procesamiento más importantes. La repetición busca mantener vivo el material informativo en la memoria a corto plazo y posteriormente, transferirlo a la memoria a largo plazo. La repetición usa como técnicas frecuentes: pregunta y respuesta, predecir y clarificar, restablecer y parafrasear. Aunque la repetición es una estrategia necesaria en la retención de los conocimientos, no es suficiente para lograr el aprendizaje significativo que depende, más bien, de las otras tres estrategias:

Estrategias de selección. Los materiales instruccionales o de aprendizaje, por lo general, contienen grandes cantidades de información, de ahí la necesidad de seleccionar información relevante a fin de procesarla mejor y con mayor profundidad. La estrategia se usa para separar la información relevante de la información poco relevante, redundante o confusa. Constituye, el primer paso para la comprensión del significado de los materiales informativos. Si el estudiante que trata de aprender de un texto no sabe o no es capaz de distinguir lo esencial de lo no esencial, difícilmente podrá comprender el significado del texto, por lo que tiene que recurrir a almacenar o grabar memorísticamente los datos para luego reproducirlos miméticamente. Emplea las técnicas de la ojeada, el subrayado, el resumen, el esquema y la extracción de la idea principal.

Estrategias de organización. Esta estrategia se orienta a establecer relaciones entre los elementos informativos previamente seleccionados, siendo por tanto, una estrategia complementaria a la de selección. Para comprender un texto no es

suficiente seleccionar los elementos relevantes del mismo, es preciso además, organizarlos o darles determinada estructura, esta organización del material contribuye a la mejora del recuerdo, ya sea de textos narrativos o de textos expositivos. La organización puede adoptar variadas formas.

Por ejemplo, dentro de un conjunto informativo se pueden distinguir diversos subconjuntos y, luego, relacionar estos subconjuntos entre sí y con el conjunto total a través de conexiones de distinta naturaleza. También se puede clasificar un conjunto de elementos atendiendo a los atributos de cada uno de ellos, formando categorías o grupos definidos” (Beltrán, 1998: p.404).

Investigaciones referentes a estas estrategia de organización han examinado dos formas de organización, aquella inducida por el material y aquella impuesta por el sujeto. En ocasiones, el material informativo induce o presenta estructuras organizativas claras, por ejemplo: capítulos, secciones, apartados, títulos, etc., por tanto, los estudiantes usan estas estructuras como claves organizativas del material; en otras ocasiones, el material no provee ninguna estructura visible, por lo que los estudiantes crean e imponen su propia estructura.

Las estrategias de organización emplean técnicas como: la red semántica, el análisis de contenido estructural (técnicas de estructuración en textos narrativos, técnicas de estructuración de textos expositivos), el árbol organizado, el mapa conceptual, el heurístico V, entre otras.

Estrategias de elaboración. Estas estrategias son las más poderosas y contribuyen significativamente a la mejora de los procesos de aprendizaje. La elaboración conlleva una acción a través de la cual se añade algo (una información, un ejemplo, o una analogía, etc.) a la información que se está manipulando a fin de acentuar su significado y mejorar el recuerdo del mismo, por lo cual, ésta estrategia está ampliamente vinculada a la memoria a largo plazo.

Utiliza las técnicas de: interrogación elaborativa, las analogías, los procedimientos mnemotécnicos, las señales, la toma de notas, los organizadores previos, la imagen y la activación del esquema.

c) Estrategias de personalización

Las estrategias de personalización están orientadas a la construcción y consolidación de conocimientos a partir de un estilo propio que el aprendiz va desarrollando, por tanto, están relacionadas, sobre todo, con la creatividad, el pensamiento crítico y el transfer.

El pensamiento crítico se concibe como un pensamiento de carácter reflexivo, razonable, que permite decidir qué hacer y qué creer. Tiene que ver con la existencia de tendencias en la mente humana a razonar de tal forma que obtenga lo que se quiere conseguir, excluyendo las ideas expuestas y vinculando nuestra identidad a nuestras propias ideas.

Las estrategias que forman parte del pensamiento crítico son la clarificación (centrar el problema, analizar los argumentos, formular y contestar preguntas de clarificación), de apoyo básico (juzgar la credibilidad de una fuente, observar y juzgar los informes de observación), de inferencia (deducir y juzgar deducciones, hacer y juzgar juicios de valor) y de estrategia y táctica (decidir sobre la acción o interactuar con otros).

Por su parte el pensamiento creativo si bien está relacionado con el pensamiento crítico, afecta más a la producción de nuevas formas de ver la información que al análisis reflexivo de la misma. Sus estrategias son el compromiso con las tareas cuando no hay soluciones aparentes, o buscar enfoques originales más allá del simple uso de analogías.

d) Estrategias metacognitivas

Las estrategias metacognitivas están orientadas a especificar y supervisar la ejecución de las estrategias cognitivas, en consecuencia, tienen una doble función: el conocimiento y el control de las ya mencionadas. La función de conocimiento atiende a cuatro grandes grupos de variables relacionadas con: la persona, la tarea, las estrategias y el ambiente.

De esta forma, cuando un estudiante se enfrenta a una tarea, las estrategias metacognitivas ayudan a conocer lo que sabe sobre esta, cuál es su naturaleza y grado de dificultad, cual es la estrategia o estrategias adecuadas para resolverla y el ambiente más favorable para enfrentarse con ella. Es el conocimiento del conocimiento (metacognición) (Beltrán, 1998, p.410).

Los estudiantes que tienen éxito en sus actividades escolares han tenido la oportunidad de aprender y, más aun, aprender mucho sobre ellos mismos en cada actividad o tarea, saben que se les dificultan ciertos campos de conocimiento y se les facilitan otros. Así es que, el obtener resultados positivos en una tarea les provee *feedback* sobre las ventajas de utilizar determinados procedimientos o estrategias a la realización de dicha tarea, y el fracaso, en cambio, les hace visualizar la necesidad de cambiar de procedimiento para garantizar más el éxito.

La función de control, que es producto de la metacognición, involucra a las tres grandes instancias de regulación de la conducta que responden, además, de los tres momentos de modulación de la acción por parte del pensamiento: la planificación, la regulación y la evaluación de la tarea, tanto proceso, como producto.

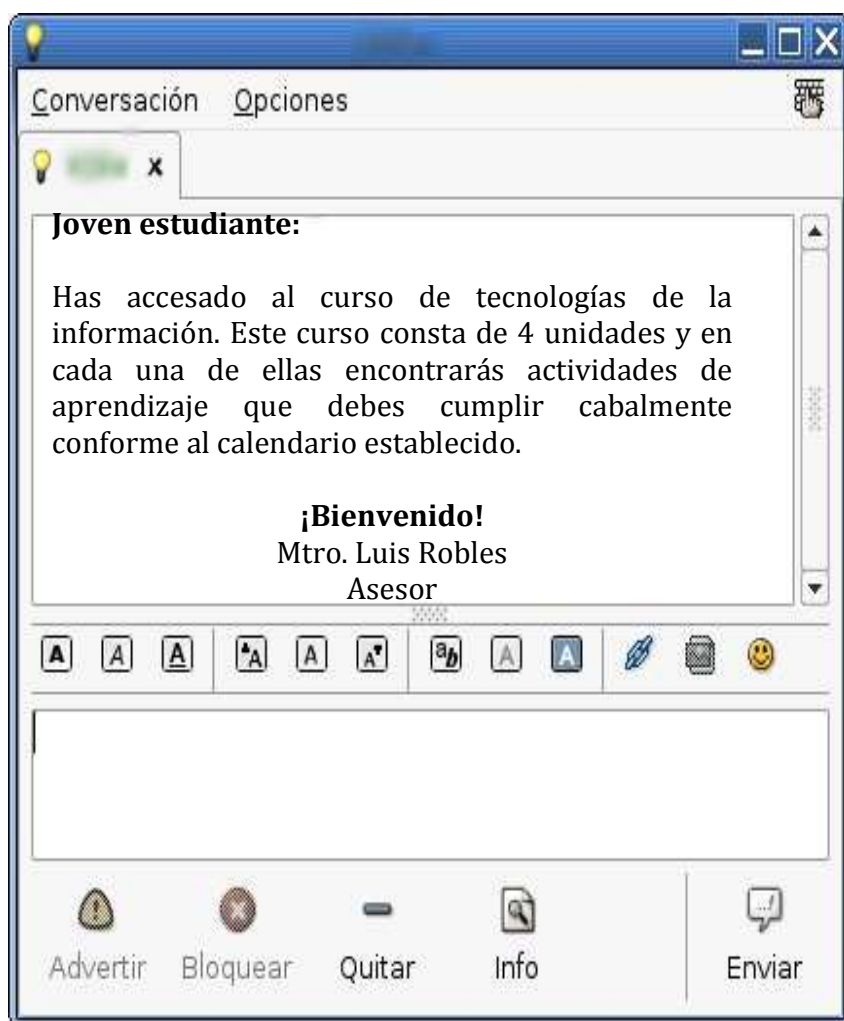
3.5 Aplicación psicopedagógica en el aula virtual de MOODLE

La propuesta de este trabajo sugiere el uso y entrenamiento de las estrategias que se puede efectuar a través de preguntas, consignas, señalizaciones y afirmaciones en cada una de las actividades educativas que se implementa a través del MOODLE. Por tanto, se proveen ejemplos gráficos que el profesor puede emplear o bien, a partir de ellos generar nuevas –que sería lo idóneo– a fin

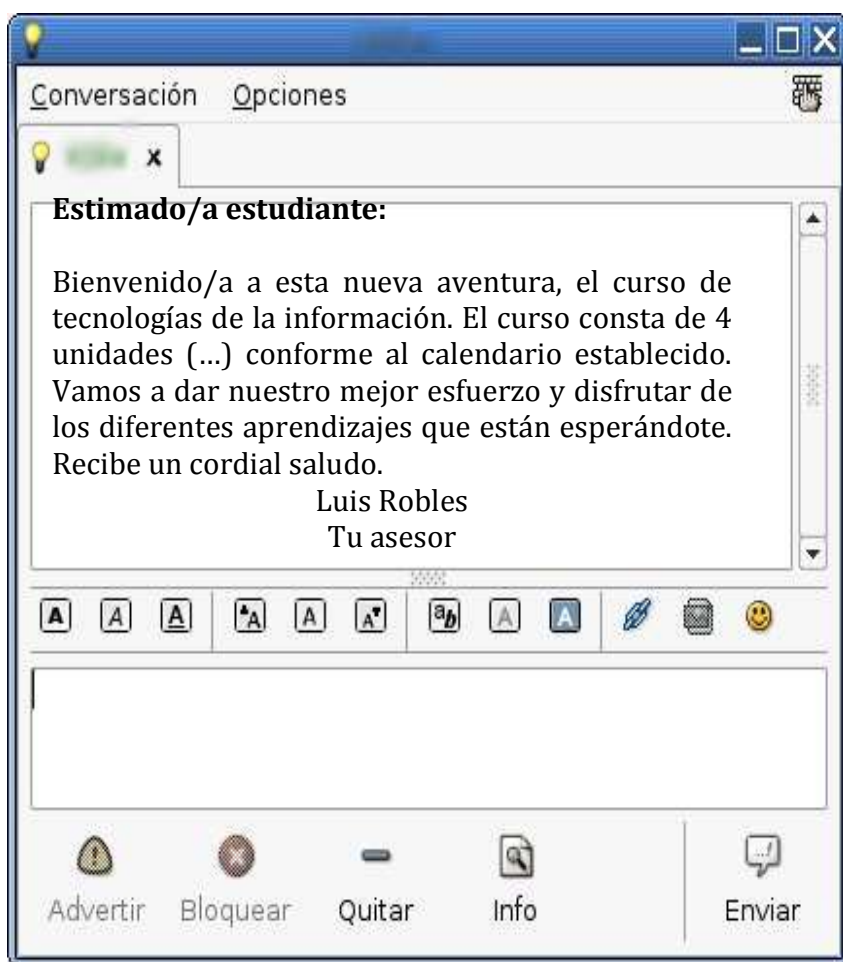
de construir las habilidades psicopedagógicas necesarias para su quehacer docente incorporando estas herramientas tecnológicas.

Ejemplo 1: Bienvenida a un curso

Profesor ordinario



Profesor estratégico



En el ejemplo de bienvenida al alumno podemos observar la diferencia significativa entre ambos casos. El profesor del segundo caso está empleando la **estrategia de apoyo**, mismas que le permiten generar disposición del estudiante hacia el proceso que deseamos –en este caso de aprendizaje–, la estrategia busca impactar en la motivación, la actitud y el afecto al sentirse bienvenido/a en un clima de aprendizaje ameno y que además de construir su confianza le invita a explotar su curiosidad.

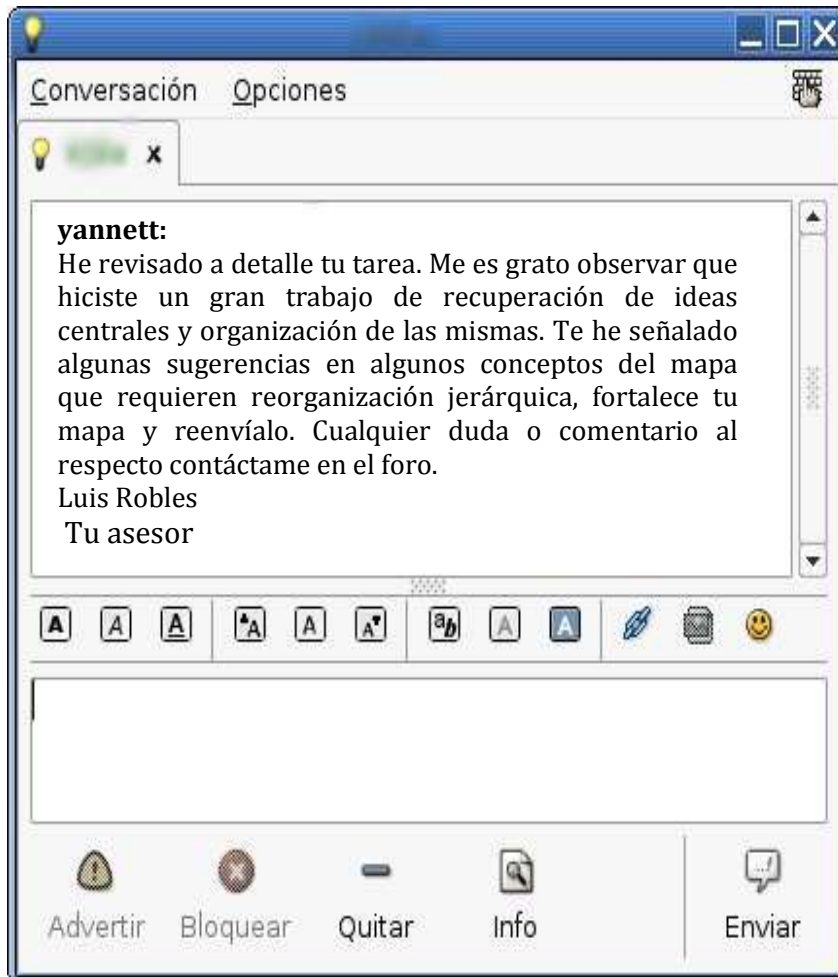
Dada la naturaleza de las estrategias y del proceso mismo de aprendizaje requiere del uso alterno de todas las estrategias durante la secuencia didáctica. Esto es, las estrategias de apoyo las podemos emplear en la apertura de la secuencia didáctica para sensibilizar al estudiante; durante, para fortalecer su actitud y empeño o al final de la secuencia para hacerle notar los resultados de su esfuerzo y consolide su confianza en sí mismo y valore su papel como sujeto de aprendizaje.

Ejemplo 2: Devolución de observaciones de una tarea para corrección

Profesor ordinario



Profesor estratégico



En el caso de Yanneett, el profesor está empleando y promoviendo varias estrategias al mismo tiempo. Al enfatizar sus aciertos de forma asertiva y valorarlos con un lenguaje amigable está utilizando las estrategias de apoyo, al mismo tiempo que las estrategias de procesamiento (selección, organización y elaboración).

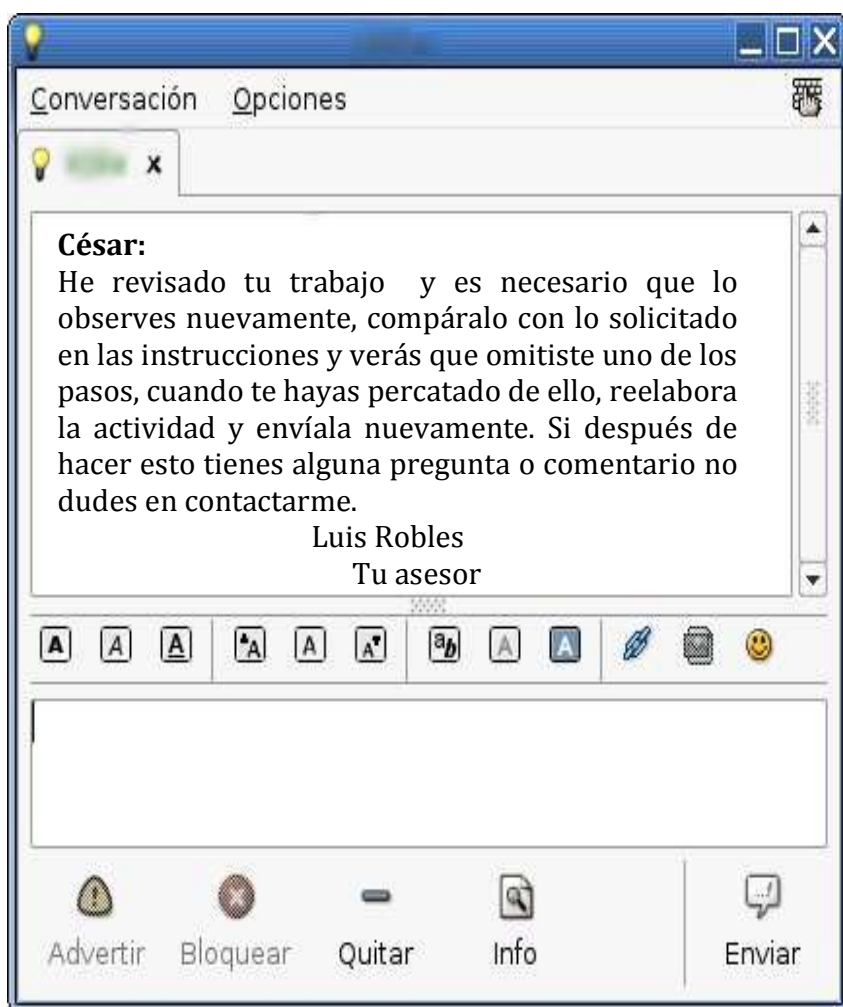
Las estrategias de procesamiento suministran las condiciones mínimas de funcionamiento para que el aprendizaje significativo ocurra y están directamente conducidas hacia los procesos de codificación, comprensión, retención y reproducción de los materiales informativos que se manipulan durante la ejecución de las tareas. Estas estrategias se enfatizan en el momento central de la secuencia didáctica: desarrollo.

Ejemplo 3: monitoreo en la elaboración de las tareas

Profesor ordinario



Profesor estratégico



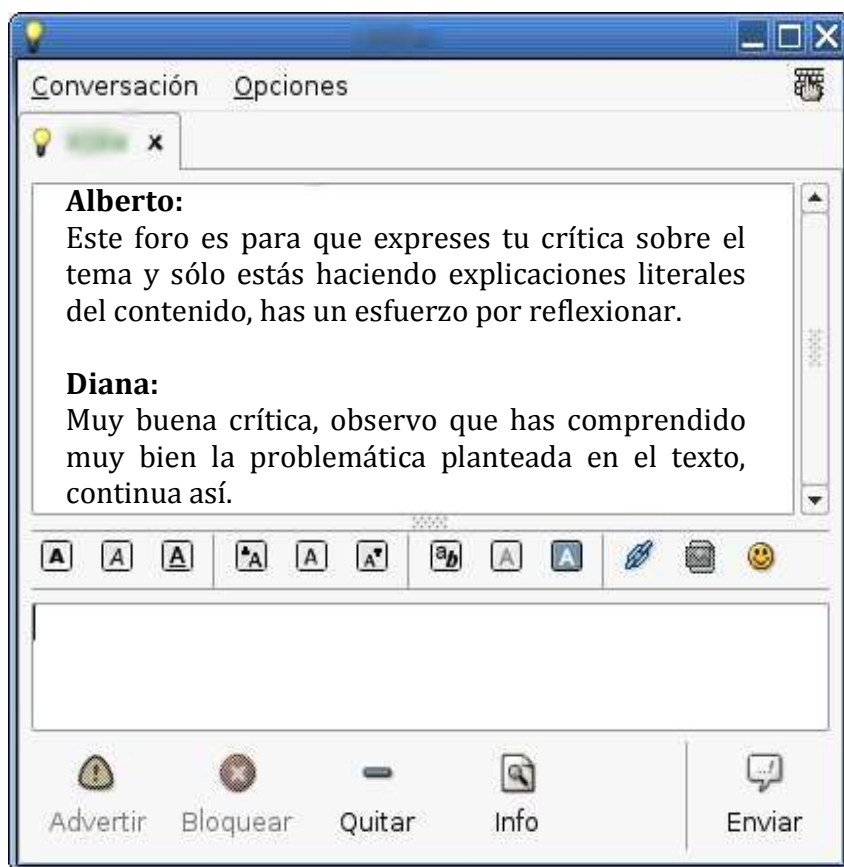
En el caso de César, el profesor está promoviendo varias estrategias al mismo tiempo; nuevamente enfatiza los aciertos de manera asertiva al valorarlos con un lenguaje amigable. Está echando mano de las estrategias de apoyo, pero especialmente de las estrategias metacognitivas: la planificación, la regulación y la evaluación de la tarea, tanto proceso, como producto.

Las estrategias metacognitivas permiten supervisar la ejecución de las estrategias cognitivas, en tanto conocimiento y control de las mismas. Permiten al estudiante conocer lo que sabe sobre ella, cuál es su naturaleza y grado de dificultad, valorar en qué medida la está ejecutando de forma correcta o de la forma esperada o solicitada, aprende a conocer sobre su conocimiento (metacognición).

Un *feedback* apropiado y bien dirigido por parte del profesor favorece en el estudiante su capacidad de aprender a aprender y a reconocer sus fortalezas y debilidades, de tal forma que, aprende a prevenir el fracaso y a garantizar más el éxito en sus tareas. Por tanto, estas estrategias deben procurarse en el momento de cierre de la secuencia didáctica.

Ejemplo 4: monitoreo en los chats o foros de reflexión y comentarios críticos

Profesor ordinario



Profesor estratégico



En este caso, nuevamente podemos distinguir el uso de varias estrategias en una misma situación o actividad de aprendizaje; el lenguaje es amigable y el profesor incita al trabajo colaborativo y socializador, pero principalmente está promoviendo las estrategias de **personalización**: la creatividad, el pensamiento crítico y el transfer que permiten arribar al estudiante a la configuración de un estilo propio. Estas estrategias se potencian particularmente en el momento de desarrollo y cierre de la secuencia didáctica.

Finalmente, los ejemplos aquí expuestos nos dejan entrever la necesidad del uso consciente de las estrategias por parte del profesor, al ser el mediador del aprendizaje de los estudiantes; al ser un profesor estratégico que hace uso concreto y planificado de las estrategias al mismo tiempo está contribuyendo al uso y planificación de las estrategias de aprendizaje de los estudiantes. Por tanto, el papel del profesor en la educación cualesquiera de sus modalidades (presencial o a distancia) es crucial para favorecer aprendizajes significativos, situados y autorregulados, y con especial atención si incorpora la plataforma MOODLE en su curso.

CAPÍTULO 4. . DISEÑO DEL DIPLOMADO EN LA PLATAFORMA MOODLE

El propósito de este capítulo es conocer el contexto de aplicación del diplomado así como las ventajas de la plataforma MOODLE en las diversas unidades de aprendizaje.

4.1. Contexto de aplicación

Si bien en cierto la Maestría en Estudios Culturales (MEC) ha alcanzado los máximos niveles de calidad del Programa Nacional de Posgrados de Calidad (PNPC-CONACYT), es necesario continuar avanzando en un nuevo modelo.

El diseño del diplomado de capacitación docente “Competencias digitales” es un elemento clave para lograr cambios profundos y de amplio alcance en la MEC, contribuyendo a la consolidación de este programa de posgrado en la Facultad de Humanidades.

La adecuación de algunas prácticas docentes, implica un esfuerzo y un rompimiento de estructuras para adaptarse a nuevas prácticas relacionadas con las tecnologías; dando respuestas a una formación de manera integral de los docentes, mediante prácticas escolares acordes al desarrollo tecnológico actual.

4.1.1. Temática

La Facultad de Humanidades de la Universidad Autónoma de Chiapas presenta el Plan de Estudios de Maestría en Estudios Culturales (MEC), en octubre de 2011, después de un año de haberse puesto en marcha y de un proceso de evaluación, esta maestría fue incorporada al PNPC-CONACYT cubriendo estándares de competencia internacional.

La maestría se presenta como el programa integrador que convoca a profesores de las diversas licenciaturas que ofrece esta Facultad en el área de las humanidades y las ciencias sociales (Bibliotecología y gestión de la información, Comunicación, Lengua y literatura hispanoamericanas, Pedagogía, Tecnologías

de información y comunicación aplicadas a la educación), con la finalidad de sumar esfuerzos para impulsar el posgrado y la investigación en esta unidad académica. Por su contenido la MEC se considera un “puente” entre la Especialidad en Procesos Culturales y el Doctorado en Estudios Regionales, ambos programas de posgrado reconocidos por el Programa Nacional de Posgrados de Calidad (PNPC), sostenidos en núcleos académicos conformados por PTC de la Facultad de Humanidades y en las líneas de generación y aplicación del conocimiento que cultivan en sus cuerpos académicos (plan de estudios MEC,2011).

La MEC como un programa educativo de nivel maestría, cuya orientación hacia la investigación se justifica ya que ofrece a sus estudiantes una formación que les permite “iniciar su carrera en la investigación humanística” (Conacyt, 2011: 3), específicamente en el campo de los estudios culturales.

En cuanto a los productos, se espera que el trabajo de investigación genere “conocimiento nuevo con la calidad y el valor suficiente para ser aceptado por sus pares para presentarse y/o publicarse en los foros y revistas internacionales” (Conacyt, 2011: 3) en el campo de los estudios culturales.

4.1.2. Estructura curricular

Según el Plan de estudios de la MEC su propósito general es:

Formar investigadores en el campo de los estudios culturales competentes para comprender, explicar y promover procesos de generación de conocimientos en diversos ámbitos de la cultura, de conservación e innovación de repertorios culturales, de gestión de organizaciones y de comunicación intercultural, acordes con el contexto social e histórico en el que se desenvuelven (UNACH, 2011, p.26).

Las líneas de formación que se profundizan en el proceso de formación de la MEC son las siguientes:

1. Lengua (enfático en la línea de formación Estudios socioculturales del lenguaje)
2. Educación (enfático en la línea de formación Educación para la interculturalidad)
3. Diversidad cultural (enfático en la línea de formación Procesos culturales emergentes)
4. Información y comunicación (enfático en la línea de formación Información, comunicación y cultura)
5. Formación humana (enfático en la línea de formación humana y cultura)
6. Literatura y arte (enfático en la línea de formación Historia de la literatura y el arte) (UNACH, 2011, p.27).

Según el plan de estudio de la MEC la formación de investigadores en la MEC contempla, además, las siguientes metas que se materializan en la propuesta curricular de la MEC:

Construir espacios de reflexión teórica y conceptual acerca de la conformación y desarrollo que han seguido los estudios culturales en el mundo y particularmente en Latinoamérica y México (eje de formación general).

Participar en la elaboración, ejecución y evaluación de proyectos de investigación, institucionales e interinstitucionales, en el campo de los estudios culturales (eje de investigación).

Conocer, optar y participar en los debates actuales que se encuentran presentes en diversas áreas temáticas que son objeto de reflexión de los estudios culturales, sin perder de vista la complejidad y diversidad que caracterizan a este campo de conocimiento (eje de acentuación y de formación complementaria).

Comunicar conocimientos, someter argumentos a la crítica académica y defender posiciones epistémicas, teóricas y metodológicas haciendo uso de las tecnologías de información y comunicación disponibles en concordancia con los públicos a los que se dirige (eje instrumental) (UNACH, 2011, p.30).

4.1.3. Características de las unidades de aprendizaje: cursos, seminarios, talleres y coloquios

El Plan de estudios se compone de 19 unidades de aprendizaje organizadas en cuatro ejes de formación.

Las unidades de aprendizaje (ver anexo en este trabajo) según el plan de estudios de la MEC asumen la forma de cursos, seminarios, talleres y coloquios, todos los cuales se constituyen en los ambientes que procura el plan de estudios para que el estudiante construya las competencias que lo conviertan en investigador del campo de los estudios culturales.

Cursos: son unidades de aprendizaje a las que se incorporan todos los estudiantes de la MEC, independientemente de la línea de formación e investigación que hayan elegido, con la finalidad de revisar, con la guía del docente, los planteamientos y materiales que éste defina, con el propósito de conocer el desarrollo y estado actual de los estudios culturales, así como las características del campo de investigación en el que actuarán.

Seminarios: son unidades de aprendizaje en donde se reúnen los estudiantes con un docente y en las sesiones todos participan de igual forma en la revisión, discusión y debates sobre los planteamientos y materiales seleccionados, mismos que se relacionan de manera directa con el tema de investigación de cada participante. Se orientan hacia la reflexión teórica que permita a los estudiantes construir las competencias intelectuales lógico-analíticas necesarias para la investigación. En cuanto al valor que esta reflexión teórica tiene en la formación de investigadores se recuperan los usos productivos e imaginativos que Rosa Nidia Buenfil señala:

Talleres: son unidades de aprendizaje en la práctica, pues en ellas se llevan a cabo las tareas propias de la investigación, requieren de sesiones en el aula para comentar y revisar avances así como para organizar actividades diversas, pero también requieren de sesiones de trabajo individuales y en equipos que pueden llevarse a cabo en los espacios de trabajo de gabinete y de campo en los que participa cada estudiante con el cuerpo académico al que se encuentra adscrito.

Coloquios de investigación: son espacios de interlocución en los que los estudiantes de la maestría exponen su proyecto, avances y resultados de la tesis que realizan a lo largo de su proceso de formación como investigadores. Se llevan a cabo al finalizar cada semestre en un evento público organizado para tal efecto en el que participan como evaluadores directores y revisores de tesis (que integran los comités tutoriales de los estudiantes), así como profesores de la MEC e investigadores invitados. Se realizan de manera conjunta con los coloquios de investigación del Doctorado en Estudios Regionales.

Los coloquios son considerados como unidades de aprendizaje por ser espacios que permiten a los estudiantes mostrar un desempeño competente y a los observadores evaluar las competencias de dominio conceptual, metodológico y expresivo adquiridas a lo largo de un semestre. Estas competencias de expresión vinculan aprendizajes teórico-prácticos (UNACH, 2011, p.31).

4.2. Ventajas de la plataforma MOODLE en las diversas unidades de aprendizaje

Los recursos que ofrece la plataforma Moodle a los docentes de la MEC se corresponden con las características y competencias que se promueven en cada unidad de aprendizaje, sean cursos, talleres, seminario o coloquios. Pero también tiene que ver con el número de estudiantes y las posibilidades del docente para manejar los productos que les solicite a través de la plataforma, cuidando siempre de poder retroalimentarlos.

A continuación se presentan las ventajas que ofrece a los docentes de la MEC el uso del Moodle tomando como base las características de las distintas unidades y los ejes de formación en los que se incluyen.

4.2.1. Cursos generales del eje de formación general

El propósito de este eje de formación es introducir al estudiante en el campo de los estudios culturales, construyendo las competencias que le permitan introducirse en el campo de los estudios culturales y los debates actuales promoviendo el autoaprendizaje y el reciclaje de sus conocimientos.

Los tres cursos generales que conforman este eje son los siguientes:

- Campo de los estudios culturales (primer semestre)
- Sujeto cultura y sociedad (segundo semestre)
- Culturas, globalización y políticas culturales (tercer semestre)

En el plan de estudios de la MEC se señalan como competencias a desarrollar en estos cursos, las siguientes:

- Aprendizaje y formación especializada de manera autónoma y autodirigida
- Autorregulación del aprendizaje
- Actualización y reciclaje de conocimientos

Estos cursos son impartidos al grupo de estudiantes de la generación en la que participan alrededor de 30 personas por lo que la plataforma Moodle le brindaría apoyo para desarrollar las competencias esperadas utilizando los siguientes recursos que se sugieren a los docentes en la figura 30:

Figura 30 Sugerencias para el uso de recursos de Moodle en cursos de la línea de formación general de la MEC		
RECURSO SUGERIDO	PROPÓSITO	UTILIDAD
Glosario	• Enriquecer el léxico del alumno. (al inicio de un curso es normal utilizar términos y conceptos nuevos) • Construir conocimiento de manera colaborativo en lugar de que solo quede bajo la responsabilidad del docente.	Se les pide a equipos de estudiantes que propongan definiciones y respuestas. Una estrategia para gestionar cursos grandes es hacer que cada equipo sea responsable del equivalente a una semana de definiciones, mientras que todos los otros equipos tienen que puntuarlas y comentarlas. De forma alternativa, cada equipo podría ser responsable de una definición, y entonces puntuar y comentar el trabajo del resto de equipos. Cuando los estudiantes tienen la responsabilidad de crear las definiciones, son mucho más propensos a recordar la palabra y la definición correcta.
Wiki	• Construir conocimiento de manera colaborativo	Creación colaborativa de un trabajo de investigación, cada grupo puede ir dando forma a su trabajo y puliéndolo a través de un wiki. Muy útil sobre todo en grupos de trabajo con dificultades para reunirse presencialmente
Tarea	Facilitar el envío y calificación de trabajos académicos.	Una o dos tareas individuales es necesario, con la finalidad de poder retroalimentar al alumno y no saturar al docente de trabajos.

4.2.2. Curso general del eje de investigación

Al igual que los cursos del eje de formación general, el curso que corresponde al eje de investigación (Epistemología y enfoques metodológicos de los estudios culturales) es impartido al grupo de estudiantes de la generación en la que participan alrededor de 30 personas sin embargo las competencias que se buscan alcanzar en éste son las siguientes:

- Conocimiento interdisciplinario, y formulación de juicios con responsabilidad ética y social.
- Colaboración en proyectos comunes con diversos grupos
- Comprensión y resolución de problemas en contexto.

Sin embargo, en este eje se incluyen talleres y coloquios por lo que se espera que en el primer curso general el alumno pueda identificar las metodologías propias de los estudios culturales y definir sus intereses de investigación aprendiendo a trabajar en equipo. Las sugerencias de recursos de Moodle para este curso se anotan en la figura 31.

Figura 31 Sugerencias para el uso de recursos de MOODLE en curso de la línea de formación en investigación		
RECURSO SUGERIDO	PROPÓSITO	UTILIDAD
Base de datos	Promover la colección colaborativa de enlaces de la Internet, libros, referencias entre otras	Se le pide a cada estudiante que busque información sobre un tema o concepto específico que deberá referir, definir con sus propias palabras y definir presentando una imagen
Wiki	Realizar trabajos colaborativos	• Creación colaborativa de un artículo • Desarrollar contenidos de un tema entre todos.

4.2.3. Talleres de investigación del eje de investigación

El propósito del eje de investigación es la generación y aplicación del conocimiento en el campo de los estudios culturales, mediante la incorporación de los estudiantes a los cuerpos académicos en los que participan sus docentes (aquellos que forman parte del núcleo académico responsable de la línea de formación e investigación elegida) y en los cuales se llevan a cabo proyectos de investigación inscritos en la línea de formación e investigación que cursan los estudiantes de la MEC.

El eje está integrado (además del curso general de Epistemología y enfoques metodológicos de los estudios culturales que se explicó en el apartado anterior y los coloquios que se exponen en el siguiente punto) por tres talleres:

- Taller de proyectos de investigación (correspondiente al segundo semestre).

- Taller de investigación (correspondiente al tercer semestre).
- Taller de presentación de resultados de investigación (correspondiente al cuarto semestre).

Las competencias a desarrollar en éstos son las siguientes.

- Conocimiento interdisciplinario, y formulación de juicios con responsabilidad ética y social.
- Colaboración en proyectos comunes con diversos grupos
- Comprensión y resolución de problemas en contexto.
- Comunicación de resultados de investigaciones a audiencias especializadas y profanas, de forma clara y rigurosa, usando TIC.

Las sugerencias de recursos de MOODLE para los talleres se anotan en la figura 32. Es necesario mencionar que los talleres son la parte más fuerte del currículum de la MEC, en tiempo de horas asignadas a tareas de los estudiantes que incluyen actividades en aula, trabajo de investigación de gabinete y trabajo de campo.

Figura 32 Sugerencias para el uso de recursos de MOODLE en Talleres de la línea de formación en investigación		
RECURSO SUGERIDO	PROPÓSITO	UTILIDAD
foro	Ejercitar el pensamiento crítico a través de diversas opiniones.	• Abrir foros de discusiones en temas o subtemas específicos de investigación de cada alumno, a fin de que el resto del grupo haga aportaciones o comentarios a su tema de investigación.
Chat	Realizar asesoría virtual de manera personalizada	▪ Facilitar las asesorías de manera virtual además de contar con un historial de los avances de la investigación. ▪ Si hemos creado grupos de alumnos, estos pueden tener un chat propio como canal de comunicación.
Tarea	Facilitar el envío, retroalimentación y calificación de trabajos académicos.	Facilitar el envío de trabajos académicos en tiempo y forma

4.2.4. Coloquios del eje de investigación

Los coloquios forman parte también del eje de investigación y cumplen con una competencia particular:

- Comunicación de resultados de investigaciones a audiencias especializadas y profanas, de forma clara y rigurosa, usando TIC.

A lo largo de sus estudios, los alumnos participan en tres coloquios:

- Coloquio de presentación de proyectos de investigación (se realizará al finalizar el segundo semestre).
- Coloquio de presentación de avances de investigación (se realizará al finalizar el tercer semestre).
- Coloquio de presentación de resultados de investigación (se realizará al finalizar el cuarto semestre).

Las sugerencias de recursos de MOODLE para los coloquios se anotan en la figura 33.

Figura 33 Sugerencias para el uso de recursos de MOODLE en coloquios de la línea de formación en investigación		
RECURSO SUGERIDO	PROPÓSITO	UTILIDAD
foro	Ejercitar el pensamiento crítico a través de diversas opiniones.	Abrir foros de discusiones en temas o subtemas específicos de investigación de cada alumno, a fin de que el resto del grupo haga aportaciones o comentarios a su tema de investigación.

4.2.5. Seminarios del eje de acentuación

El eje de acentuación tiene como propósito que el estudiante construya conocimiento comprensivo y especializado en la línea de formación e investigación

seleccionada, desde la cual contará “con acceso a las aportaciones más actuales, situadas en la frontera del conocimiento... se encuentra estrechamente relacionado con los procesos de investigación, de forma que permita generar modelos, interpretaciones y teorías con cierta originalidad y alto grado de consistencia... se espera que los estudiantes construyan sus propios modelos, teorías y perspectivas, en alguno de los aspectos de su especialización” (Pérez Gómez, 2009: 8-9).

En el eje de acentuación el estudiante se incorpora en ocho seminarios, cuatro de los cuales son obligatorios para la línea de formación e investigación seleccionada y cuatro son complementarios; elegidos de acuerdo con lo que le demande el avance de su proyecto de investigación.

Los seminarios de cada línea de formación e investigación se señalan en la siguiente tabla para cada línea de formación:

EJE DE ACENTUACIÓN (SEMINARIOS DE CADA LÍNEA)					
EDUCACIÓN PARA LA INTERCULTURALIDAD	ESTUDIOS SOCIO-CULTURALES DEL LENGUAJE	FORMACIÓN HUMANA Y CULTURA	HISTORIA DE LA LITERATURA Y EL ARTE	INFORMACIÓN, COMUNICACIÓN Y CULTURA	PROCESOS CULTURALES EMERGENTES
La educación frente a la diversidad cultural	Lenguaje e interculturalidad	Formación en el pensamiento clásico y moderno	Métodos de análisis literario	Información, comunicación y cultura	Cuerpo y cultura
Educación, tecnología y cibercultura	Sociolingüística	Formación en el pensamiento latinoamericano	Análisis del discurso narrativo e icónico	Estudios culturales en comunicación	Culturas de género
La formación docente ante la diversidad cultural	Análisis del discurso	Formación en culturas originarias de Chiapas	Literatura e historia	Mediaciones múltiples	Culturas y ciudadanía
Cambio escolar hacia la interculturalidad	Pragmática sociocultural	Globalización, cultura y formación	Historia del arte visual, sonoro y kinésico	Tecnologías de la información y sociedad red	Cultura para la sustentabilidad

La competencia que desarrollan los estudiantes en estos seminarios es la siguiente:

- Generación de modelos, interpretaciones y teorías originales y consistentes, acordes con el tema que investigan.

Las sugerencias de recursos de MOODLE para los seminarios del eje de acentuación se anotan en la figura 34.

Figura 34 Sugerencias para el uso de recursos de MOODLE en coloquios de la línea de formación en investigación		
RECURSO SUGERIDO	PROPÓSITO	UTILIDAD
Foros	Fomentar el aprendizaje colaborativo	• Para superar la limitación de tiempo y espacio. (Se puede participar fuera de las aulas escolares). • Para educar en el respeto a las personas con opiniones diferentes. • Organiza a los alumnos por grupos para que dialoguen sobre un aspecto concreto del tema en cuestión. Cada aspecto debe ir razonado y argumentado antes de enviarlo al foro
Wiki	ordenar el pensamiento de manera autónoma	• Desarrollar contenidos de un tema entre todos

4.3 Programa del Diplomado “Desarrollo de competencias digitales para docentes del Posgrado”

El diplomado será certificado por la Dirección de Educación Continua de la Universidad Autónoma de Chiapas (UNACH). Dependencia de la UNACH que se encarga de promover programas de educación no formal (fuera de planes que

corresponden a carreras profesionales y de posgrado), para atender intereses y necesidades actuales e impulsar la calidad educativa.

A continuación se presenta los datos solicitado por esta dependencia:

Título del Diplomado:

Ambientes virtuales para el desarrollo de competencias digitales: manejo y uso de la Plataforma Tecnológica Learning Management System (Moodle).

Duración:

116 horas

Fecha de inicio:

26 de agosto de 2013

Fecha de conclusión:

10 de diciembre de 2013

Horario:

Sesiones semanales o quincenales presenciales los días lunes de 10 a 14 horas o de 17:00 a 21:00 horas (se intercalará horario matutino y vespertino para cada sesión).

Las sesiones virtuales y reuniones de Colegio se realizarán en horarios acordados durante el diplomado.

Lugar:

Aula de Posgrado de la Facultad de Humanidades.

Dirección: Calle Canarios s/n Col. Buenos Aires, CP 29050. Tuxtla Gutiérrez, Chiapas.

Instancias responsables:

Coordinación de Investigación y Posgrado de la Facultad de Humanidades de la Universidad Autónoma de Chiapas

Coordinador:

Francisco Iván López Gutiérrez

Co-coordinadores

Dr. Jesús Abidán Ramos Salas

Dr. Enrique Gutiérrez Espinosa

Modalidad:

El diplomado incluye tres modalidades educativas:

- a) Presencial: 12 sesiones quincenales (con duración de cuatro horas cada una = 48 horas).
- b) Asesoría en línea: 12 sesiones de trabajo bajo diversas modalidades, con asesoría (con duración de cuatro horas cada una, incluyendo preparación de materiales = 48 horas).
- c) Participación en cinco reuniones en las que el Colegio de la Maestría en Estudios Culturales revisará avances y acordará los elementos que compartirán en la plataforma MOODLE (con duración de 4 horas cada una = 20 horas).

NOTA: el número de estas reuniones podrá variar pero en todo caso se contemplarán las 20 horas de duración, destinadas a la revisión de experiencias de trabajo de los docentes y avances de las academias.

Certificación:

El diplomado será certificado por la Dirección de Educación Continua de la Universidad Autónoma de Chiapas (UNACH), una vez que se haya concluido y acreditado.

Acreditación:

De cubrirse las 116 horas programadas se obtendrá el diplomado.

De cubrirse 48 horas presenciales se obtendrá una constancia de asistencia a curso.

La sola participación en actividades virtuales con asesoría (foros, chats, etc.), así como la participación en las reuniones académicas del Colegio de profesores sólo otorga constancia de asistencia o participación en éstas.

Presentación:

Este diplomado surge como una estrategia de formación y actualización continua en y para la incorporación de herramientas tecnológicas en los cursos de los docentes de la Maestría en Estudios Culturales, pero sobre todo contribuye a la consolidación de este programa de posgrado en la Facultad de Humanidades.

MOODLE es una aplicación web encuadra dentro de lo que se conoce hoy día como Sistema de Gestión de Aprendizaje (LMS, Learning Management Systems) también conocido como plataforma e-learning (aprendizaje electrónico); otro termino también utilizado es el de entorno de enseñanza aprendizaje (EVEA).

Unas de las ventajas que encontraran los docentes de la MEC en esta plataforma son: gestionar recursos, materiales y actividades, administrar el acceso (Alumnos inscritos a seminarios optativos y/o obligatorios), tener conocimiento del alumno mediante un perfil previamente llenado, monitoreo y gestión psicopedagógica del proceso de aprendizaje, realizar evaluaciones, generar informes, gestionar actividades de comunicación como foros de discusión, videoconferencias, wikis, entre otros.

Así también algunos de los beneficios que proporcionará al desarrollo de la MEC una vez que los cursos seminarios, talleres y coloquios queden registrados en ella son: un repositorio de documento de interés para el profesorado, hacer una copia de seguridad, restaurar, importar y/o reiniciar el curso.

Propósito general:

Formar a los docentes de la Maestría en Estudios Culturales en el uso y manejo de la Plataforma MOODLE desde un enfoque psicopedagógico con la finalidad de

que los cursos que imparten en este programa cuenten con un espacio virtual que fortalezca la comunicación docentes-estudiantes, el proceso de enseñanza aprendizaje, así como la actualización de contenidos.

Propósitos específicos:

- Contar con un repositorio de materiales y experiencias didácticas
- Implementar mecanismos de comunicación ágiles y eficientes entre estudiantes y docentes de la Maestría en Estudios Culturales
- Proveer orientaciones psicopedagógicas al docente para la gestión del aprendizaje en línea
- Promover competencias para el uso de tecnología educativa
- Elevar la calidad del posgrado en la Facultad de Humanidades
- Crear ambiente de aprendizaje virtual

Unidades temáticas:

UNIDAD Y TEMAS
1. La Plataforma MOODLE 1.1. ¿Qué es y cómo se introduce en los procesos educativos? 1.2. Componentes 1.3. Revisión de plataformas universitarias
2. Registro en la Plataforma 2.1. ¿Cómo ser usuario? 2.2. Pasos a seguir 2.3. Conformación de grupos de trabajo (por ejes y líneas de formación)
3. Detección de necesidades por parte de los docentes 3.1. El programa 3.2. Actividades de enseñanza aprendizaje 3.3. Uso de recursos (técnicos y psicopedagógicos)
4. Preparando el material

4.1. Selección de materiales y recursos 4.2. Evaluación de información disponible 4.3. Plan de acción ¿qué es necesario tener para continuar el trabajo?
5. Primera revisión 5.1. Presentación de avances 5.2. Propuestas de trabajo
6. Nuevos recursos 6.1. ¿Qué falta por hacer? 6.2. Nuevo plan de acción
7. Segunda revisión 7.1. Presentación de avances 7.2. Problemas enfrentados ¿cómo solucionarlos? 7.3. Propuestas de trabajo
8. Tercera revisión 8.1. Presentación de avances 8.2. Problemas enfrentados ¿cómo solucionarlos? 8.3. Propuestas de trabajo
9. Cuarta revisión 9.1. Presentación de avances 9.2. Problemas enfrentados ¿cómo solucionarlos? 9.3. Propuestas de trabajo
10. Presentación de cursos por parte de dos academias
11. Presentación de cursos por parte de dos academias
12. Presentación de cursos por parte de dos academias

Metodología de trabajo:

Se han seleccionado un conjunto de materiales que servirán de base para que los docentes que participan en el diplomado puedan avanzar. Éstos serán utilizados en las 12 sesiones presenciales.

Derivadas de estas sesiones se implementarán una serie de actividades virtuales (12 en total) en las que los participantes se involucrarán llevando a cabo las tareas que le corresponden con relación a los cursos de los que son titulares. En este caso, cada docente contará con los materiales (bibliografía, apuntes, diapositivas, etc.), que considere necesarios para el registro de su curso haciendo uso de la plataforma MOODLE.

Durante la implementación del diplomado se asistirá a cinco reuniones en donde el Colegio de docentes (integrado por los miembros de las seis academias y otros docentes que colaboran en la maestría) acordarán aspectos comunes para la presentación de sus cursos.

Sesiones:

UNIDAD Y TEMAS	FECHA SESIONES PRESENCIALES	PERÍODOS DE SESIONES VIRTUALES (CON ASESORÍA)	REUNIONES
1. La Plataforma MOODLE 1.1. ¿Qué es y cómo se introduce en los procesos educativos? 1.2. Componentes 1.3. Revisión de plataformas universitarias	26 de agosto de 2013		

2. Registro en la Plataforma 2.1. ¿Cómo ser usuario? 2.2. Pasos a seguir 2.3. Conformación de grupos de trabajo (por ejes y líneas de formación)	27 de agosto de 2013	28 de agosto a 08 de septiembre de 2013	
3. Detección de necesidades por parte de los docentes 3.1. El programa 3.2. Actividades de enseñanza aprendizaje 3.3. Uso de recursos	9 de septiembre de 2013		
4. Preparando en material 4.1. Selección de materiales y recursos 4.2. Evaluación de información disponible 4.3. Plan de acción ¿qué es necesario tener para continuar el trabajo?	10 de septiembre de 2013	11 de septiembre a 29 de septiembre de 2013	
Reunión de Colegio para tomar acuerdos			17 de septiembre de 2013
5. Primera revisión 5.1. Presentación de avances 5.2. Propuestas de trabajo	30 de septiembre de 2013		
6. Nuevos recursos 6.1. ¿Qué falta por hacer? 6.2. Nuevo plan de	1º de octubre de 2013	Del 2 al 20 de octubre de 2013	

acción			
Reunión de Colegio para tomar acuerdos			14 de octubre de 2013
7. Segunda revisión 7.1. Presentación de avances 7.2. Problemas enfrentados ¿cómo solucionarlos? 7.3. Propuestas de trabajo	21 de octubre de 2013		
8. Tercera revisión 8.1. Presentación de avances 8.2. Problemas enfrentados ¿cómo solucionarlos? 8.3. Propuestas de trabajo	22 de octubre de 2013	23 de octubre al 10 de noviembre de 2013	
9. Cuarta revisión 9.1. Presentación de avances 9.2. Problemas enfrentados ¿cómo solucionarlos? 9.3. Propuestas de trabajo	11 de noviembre de 2013		
10. Presentación de cursos por parte de dos academias 10.1. Experiencias 10.2. Problemas enfrentados y soluciones propuestas	12 de noviembre de 2013	Del 13 al 24 de noviembre de 2013	
Reunión de Colegio para tomar acuerdos			18 de noviembre de 2013
11. Presentación de cursos por parte de dos academias 11.1. Experiencias 11.2. Problemas enfrentados y soluciones propuestas	25 de noviembre de 2013		
12. Presentación de cursos por parte de dos academias	26 de noviembre		

12.1. Experiencias 12.2. Problemas enfrentados y soluciones propuestas	de 2013		
Reunión de Colegio para tomar acuerdos	9 de diciembre de 2013		
Reunión de Colegio para tomar acuerdos EVALUACIÓN DEL DIPOMADO Y ENTREGA DE CONSTANCIAS	10 de diciembre de 2013		
TOTAL HORAS	48	48	20

CONCLUSIÓN

Ante la realidad actual mareada por flujos de información a nivel internacional, la educación afronta la imperiosa necesidad de replantear sus objetivos, metas, pedagogía, didáctica, si quiere responder a las necesidades humanas actuales, la incorporación de las TIC a los procesos de enseñanza-aprendizaje brindan esta posibilidad.

Las TIC deberán de ser integradas de manera transversal, el desempeño de los docentes con la integración de las TIC en su práctica educativa permitirá un cambio en el proceso enseñanza aprendizaje.

El éxito del aprendizaje en entornos virtuales se relaciona con las responsabilidades y estrategias de la mediación psicopedagógica del docente tanto en sentido técnico como cognitivo. Si ya para algunos profesores poco habituados al trabajo informático (gestión técnica) el manejo del sistema puede resultar costoso, no nos podemos imaginar en la falta de formación para utilizar este recurso de forma psicopedagógica (gestión cognitiva), en el entendido que ambas se encuentran presentes y deben ser entendidas a lo largo del proceso de enseñanza aprendizaje

Si bien en cierto la Maestría en Estudios Culturales (MEC) ha alcanzado los máximos niveles de calidad del Programa Nacional de Posgrados de Calidad (PNPC-CONACYT), es necesario continuar avanzando en un nuevo modelo.

Es así que el diplomado “Ambientes virtuales para el desarrollo de competencias digitales” es un elemento clave para lograr cambios profundos y de amplio alcance en la MEC, contribuyendo a la consolidación de este programa de posgrado en la Facultad de Humanidades.

El diplomado está diseñado con el propósito de ayudar a los docentes de la MEC a crear sus propios cursos con MOODLE, tratando de que sea útil tanto a los que se acercan por primera vez a estas metodologías como a los que ya están familiarizados con su uso y desean sacar más provecho de ellas.

El apoyo de MOODLE, como plataforma de soporte de los cursos de la MEC pone en relieve la capacidad para el trabajo colegiado semipresencial, la posibilidad de encuentros asincrónicos, espacios para debate, el desarrollo de un mayor sentido de participación en el dialogo reflexivo, el trabajo colaborativo, entre otras que coadyuve crear nuevos entornos de aprendizaje.

REFERENCIAS

- Accogli, J. (1999). Ventajas del e-Learning recuperado el 12 de junio de 2013 de http://www.mental-gym.com/Docs/ARTICULO_80.pdf
- Arredondo, M., Uribe, M. y Wuest, S. (1989). Notas para un modelo de docencia. En Arredondo, M. y Díaz, A. (Comps.). (1989). Formación pedagógica de profesores universitarios. Teoría y experiencias en México. México: UNAM-ANUIES.
- ANUIES (2000). "Plan Maestro de Educación Superior Abierta y a Distancia. Líneas estratégicas para su desarrollo" recuperado el 22 de mayo de 2012 de http://www-ld.anuies.mx/servicios/d_estrategicos/pdf/plan_maestro_1.pdf
- Badía, A. y Monereo, C. Aprender a aprender a través de internet. En Monereo, C.
- Bautista, P.(2008). Didáctica universitaria en entornos virtuales, España: NARCEA
- Beltrán, J. (1998). Estrategias de aprendizaje. En Beltrán, J. y Genovard, C. (Edits.). (1998). psicología de la instrucción I. variables y procesos básicos. Madrid: Síntesis.
- Benedito, V., Ferrer, V. y Ferreres, V. (1996). La formación universitaria a debate. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- Cabero J. (1996). La formación y el perfeccionamiento del profesorado en nuevas tecnologías. Praxis: Barcelona
- Casamayor, G. (2008). Una mirada integral sobre el e-learning, b-learning Barcelona: GRAO
- Coll, C. (1999). Psicopedagogía. Confluencia disciplinar. En Monereo, C. y Solé, I. (Coords.). (1999). El asesoramiento psicopedagógico: una perspectiva profesional y constructivista. Madrid: Alianza Editorial.
- Díaz-Barriga, F. y Hernández, G. (2003). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. México: McGraw-Hill.
- García Aretio, L. (2007) De la educación a distancia a la educación virtual. Coord. Editorial Ariel. Barcelona.

- Genovard, R., Castelló, A. y Gotzens, C. (1999). La evaluación de la calidad del comportamiento docente universitario. En Beltrán, J. y Genovard, C. (Edits.). (1999). psicología de la instrucción II. Áreas curriculares. Madrid: Síntesis.
- Ignacio Javier Sánchez Rojo. (2010). Plataforma educativa MOODLE: administración y gestión. alfaomega , México D.F.
- Javier Sola Aréchaga (s.f) MOODLE 2.3. Llega la nueva versión Recuperado el 4 de mayo de <http://tecnologia-internet-y-formacion.blogspot.com.es/2012/05/ya-llega-MOODLE-23.html>
- López, J. (1999). Conocimiento docente y práctica educativa. El cambio hacia una enseñanza centrada en el aprendizaje. Málaga: Aljibe.
- Marchesi, A. y Martin, E. (2000). Calidad de la enseñanza en tiempos de cambio. España: Alianza Editorial.
- Medina Elizondo, Manuel. (2012). 20 competencias profesionales para la práctica docente, Mexico:TRILLAS.
- Monereo, C. (2004). La construcción virtual de la mente :implicaciones psicoeducativas. interactive educational multimedia. Recuperado el 23 de
- Monereo, C. y Solé, I. (1999). El modelo de asesoramiento educacional constructivo: dimensiones críticas. En Monereo, C. y Solé, I. (Coords.) (1999). El asesoramiento psicopedagógico: una perspectiva profesional y constructivista. Madrid: Alianza editorial.
- MOODLE (s.f). Pagina oficial MOODLE, recuperado el 2 abril de 2013 de <https://MOODLE.org/about/>
- Organización para la Educación, la Ciencia y la Cultura de las Naciones Unidas. (9 de octubre de 1998). Declaración Mundial sobre la Educación Superior en el Siglo XXI: Visión y Acción. Recuperado el 7 de mayo de 2013, de http://www.unesco.org/education/educprog/wche/declaration_spa.htm
- Pampillón Cesteros (s.f) Las plataformas e-learning para la enseñanza y el aprendizaje universitario en Internet. Recuperado el 15 de mayo de 2013 de http://eprints.ucm.es/10682/1/capituloE_learning.pdf
- Perrenoud, Ph. (2007). Desarrollar la práctica reflexiva en el oficio de enseñar. Grao. Tercera Edición, Barcelona

- Perrenoud, Philippe. (2004). Diez nuevas competencias para enseñar. Barcelona: GRAÓ
- Prieto, D. (1999). Hacia una escuela centrada en el desarrollo del pensamiento. En Beltrán, J., Genovard, C. y Rivas, F. (Edits.). (1999). psicología de la instrucción III. Nuevas perspectivas. Madrid: Síntesis.
- Proyecto Tuning América Latina (2011-2013). Innovación Educativa y Social, recuperado el 2 de mayo de 2013 de <http://www.tuningal.org/es/competencias>
- Ruíz, M. (2010). Enseñar en términos de competencias. México: Trillas.
- Sánchez, Ignacio (2009). Plataforma educativa MOODLE: Administración y gestión. RA-MA Editorial: Madrid, España.
- Serafín Ángel Torres Velandia, César Barona Ríos (coordinadores) (2012) Los profesores universitarios y las Ti: uso, apropiación, experiencias. México: Juan Pablos editor
- Tecnología e internet al servicio de la formación. (24 de mayo de 2012) MOODLE 2.3 llega la nueva versión. Recuperado el 22 de mayo de 2013 de <http://redes-cepalcala.org/inspector/DOCUMENTOS%20Y%20LIBROS/COMPETENCIAS/LA%20CONSTRUCCION%20VIRTUAL%20DE%20LA%20MENTE%20-%20MONEREO.pdf>
- Zabalza, M. (2003). Competencias docentes del profesorado universitario. España: Narcea.

ANEXO

TIRA DE UNIDADES DE APRENDIZAJE Y ASIGNACIÓN DE CRÉDITOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE	SEMESTRE	MODALIDAD	EJE	TIPO (SATCA)	HORAS (SATCA)				CRÉDITOS (SATCA)
					SEMANA		SEMESTRE		
					CON DOCENTE	INDEPENDIENTE	TOTAL		
Campo de los estudios culturales	Primero	Curso	Formación general	Docencia	3	1	4	64	4
Epistemología y enfoques metodológicos de los estudios culturales	Primero	Curso	Investigación	Docencia	3	1	4	64	4
	Primero	Seminario	Acentuación	Docencia	3	1	4	64	4
	Primero	Seminario	Acentuación	Docencia	3	1	4	64	4
	Segundo	Curso	Formación general	Docencia	3	1	4	64	4
Taller de proyectos de investigación	Segundo	Taller	Investigación	Trabajo profesional supervisado	5	20	25	400	8
Coloquio de presentación de proyectos de investigación	Segundo	Coloquio	Investigación	Aprendizaje a través de asesoría	1	1	2	40	2
Seminario obligatorio	Segundo	Seminario	Acentuación	Docencia	3	1	4	64	4
Seminario complementario	Segundo	Seminario	Acentuación	Docencia	3	1	4	64	4
Culturas, globalización y políticas culturales	Tercero	Curso	Formación general	Docencia	3	1	4	64	4
Taller de avances de investigación	Tercero	Taller	Investigación	Trabajo profesional supervisado	5	20	25	400	8
Coloquio de presentación de proyectos de investigación	Tercero	Coloquio	Investigación	Aprendizaje a través de asesoría	1	1	2	40	2
Seminario obligatorio	Tercero	Seminario	Acentuación	Docencia	3	1	4	64	4
Seminario complementario	Tercero	Seminario	Acentuación	Docencia	3	1	4	64	4
Taller de avances de investigación	Cuarto	Taller	Investigación	Trabajo profesional supervisado	5	20	25	400	8
Coloquio de presentación de proyectos de investigación	Cuarto	Coloquio	Investigación	Aprendizaje a través de asesoría	1	1	2	40	2
Seminario obligatorio	Cuarto	Seminario	Acentuación	Docencia	3	1	4	64	4
Seminario complementario	Cuarto	Seminario	Acentuación	Docencia	3	1	4	64	4
Taller de comunicación y uso de TIC	Cuarto	Taller	Instrumental	Aprendizaje a través de asesoría	3	3	6	100	5
TOTAL					19	4			83

Los créditos se asignaron de acuerdo con el SISTEMA DE ASIGNACIÓN Y TRANSFERENCIA DE CRÉDITOS ACADÉMICOS (SATCA) (SEP y ANUIES, 2007).

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas. Julio 25 de 2013.

DRA. ROSARIO GUADALUPE CHÁVEZ MOGUEL
DIRECTORA DE LA FACULTAD DE HUMANIDADES
UNACH
PRESENTE.-

CON ATENCIÓN A LIC. LUIS ALONSO COUTIÑO CAMACHO
RESPONSABLE DE EDUCACIÓN CONTINUA
FACULTAD DE HUMANIDADES

Adjunto al presente se encuentra la propuesta del Diplomado “Ambientes virtuales para el desarrollo de competencias digitales: manejo y uso de la Plataforma Tecnológica Learning Management System (MOODLE)” que llevará a cabo la Coordinación de Investigación y Posgrado de esta Facultad, durante el presente año, el cual será ofrecido a docentes de la Maestría en Estudios Culturales (MEC), en el Aula de Posgrados, durante el período que abarca del 26 de agosto al 10 de diciembre de 2013, el cual considera sesiones presenciales, virtuales y reuniones del Colegio de docentes de la MEC que en conjunto suman 116 horas.

Le informo que a la fecha se ha contemplado la asistencia de 31 docentes a este Diplomado, quienes acordaron, durante las Primeras Jornadas de Estudios Culturales (celebradas en el mes de enero del presente año) trabajar en la constitución de una agenda de trabajo en la que se incluya su actualización en el uso de tecnología educativa.

Para su ejecución se ha contemplado el apoyo de los docentes que participan en el eje de formación instrumental de este programa educativo.

Sin otro particular reciba un saludo de mi parte.

ATENTAMENTE

FRANCISCO IVÁN LÓPEZ GUTIÉRREZ
COORDINADOR DEL DIPLOMADO

c.c.p.Archivo/minutario

Contraseña: uN4ch.06
Usuario: ivan.lopez
tics.humanidades.unach.mx