



LOS OBJETOS DE APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN A DISTANCIA.

Eje temático 1: la implementación de la enseñanza a distancia en diferentes niveles educativos: “desafíos para lograr la calidad”.

Autor: Artilles Rodríguez, Alfredo A.

Centro o institución: CE/Visofted. UCP “Félix Varela”. Villa Clara.
Cuba

Cargo: Profesor, administrado del Aula Virtual.

Correo: aartiles@isp.vcl.rimed.cu

INTRODUCCIÓN

La Educación a Distancia (EaD) tiene una historia ya larga, desde los estudios por correspondencia hasta los sistemas que utilizan las Tecnología de la Información y las Comunicaciones (TIC) la que están introduciendo una revolución en este tipo de enseñanza amen del escepticismo de algunos los pedagogos.

Internet una de las tecnologías más exitosa de las TIC, con 1 733 993 741 de usuarios en el 2009 es uno de los medios de comunicación más utilizado en el planeta. Es por eso que se impone su utilización en todos los sectores convirtiéndose en un medio fundamental para comunicar y transmitir diferentes tipos de contenidos con objetivos diversos.

La Web, dentro de los servicios que facilita Internet, ha conllevado un desarrollo impetuoso y su rápida expansión; su interfaz gráfica junto a la tecnología de hipertextos que posee han posibilitado desarrollar nuevas aplicaciones. Las características que posee, de ser un medio amigable y abierto, ha posibilitado descubrir nuevos horizontes de su aplicación en el sector de la educación y dentro de estos la EaD es una de las más favorecida ya que posibilita la interacción entre el alumno y los diversos modelos de educación basada en la Web

Las plataformas para la EaD son herramientas que combinan las potencialidades del hardware y el software para utilizar todos los servicios necesarios para el desarrollo del proceso de aprendizaje a través de ella. Los componentes fundamentales de estas plataformas están dados por el contenido y por los Sistemas de Gestión de la Formación (Learning Management System LMS). Entre los LMS comerciales más comunes se encuentran Blackboard2; WebCT3 y del software libre el más reconocido es Moodle.

Con la utilización de la Web y los LSM en el proceso de aprendizaje, aparecen también nuevos o renovados conceptos que dan soporte y contexto a las aplicaciones educativas como los Objetos de Aprendizaje (OA)

Pretendemos dar una visión de los contenidos referentes a La Web, la EaD, los LSM dentro de ello el Moodle, los OA y nuestra modesta experiencia en la utilización de estos en el Aula Virtual de la Universidad de Ciencias Pedagógicas "Félix Varela". De Villa Clara. Cuba.

DESARROLLO:

Las TIC surgen por el desarrollo vertiginoso de la electrónica y la informática. Su innovación tecnológica consiste en que se pierden las fronteras entre un medio de información y otro. Están conformadas por las Telecomunicaciones (satélites, telefonía, fibra óptica), la Informática (multimedia, redes, mensajería) y la Tecnología audiovisual (televisión). Su surgimiento ha provocado un impacto social que ha propiciado modificaciones en las formas tradicionales de enseñar y aprender, lo que ha implicado aprender a usarlas y utilizarlas para aprender.

De gran interés resulta estudiar las formas en que las TIC intervienen en la EaD, como el actor imprescindible en el proceso del aprendizaje. Aunque el profesor y el alumno, o los alumnos, estén físicamente separados en el espacio y frecuentemente en el tiempo, la

tecnología (la computadora, Internet, E-Mail, etc.) y la aplicación metodología de educación, permite superar estas barreras y facilitando el contacto individualizado e interactivo entre todos los miembros del curso.

La educación a distancia.

La EaD ha evolucionado a la par de las nuevas tecnologías, medios de comunicación como la radio, la televisión, las grabaciones sonoras, el video, el teléfono, y los diferentes servicios de Internet han hecho de la EaD, una alternativa para quienes por limitantes geográficas, ocupacionales o físicas no pueden asistir a los cursos en escuelas presenciales tradicionales.

¿Qué es Educación a Distancia?

Según el Dr. Lorenzo García Aretio la Educación a Distancia ***Constituye el proceso de educar o ser educado cuando el profesor o instructor y el alumno están en espacios y/o tiempos diferentes.***

También la ha definido ***“...como diálogo didáctico mediado entre el profesor (institución) y el estudiante que ubicado en espacio diferente al de aquél, aprende de forma independiente y/o colaborativa”.***

Él considera que en esta última concepción integran a todas las modalidades, formulaciones y presentaciones de esta forma de enseñar y aprender tanto:

- Aquellas que al prefijo “tele” ó “e” (electrónico) agregan términos tales como: universidad, centro, institución, colegio, corporación, unidad, instrucción, capacitación, estudio, aprendizaje,...
- Como aquellos que a los agregados del párrafo anterior suman conceptos como: a distancia, abierto/a, correspondencia, flexible, virtual, en línea, basado/a en internet, basado/a en la Web, mediado/a por el ordenador, la telemática o la tecnología, electrónico, distribuido/a, colaborativo/a...
- Y también estas otras denominaciones: autoaprendizajes, autoinstrucción, aprendizajes autodirigido, mlearning.

Todas encajan, desde su punto de vista y con el cual coincidimos, en la definición de EaD.

También nos hace reflexionar que en las definiciones anteriores en menor o mayor grado se da:

- a) La casi permanente separación del **profesor/formador** y **alumno/participante** en el espacio y en el tiempo, haciendo la salvedad de que en esta última variable, puede producirse también interacciones sincrónicas.
- b) El **estudio independiente** en el que el estudiante controla tiempo, espacio, determinados ritmos de estudio y, en algunos caso, itinerarios, actividades, tiempo de evaluaciones, etc. Rasgo que puede complementarse -aunque no como necesario- con las posibilidades de interacción en encuentros presenciales o virtuales que brindan oportunidad para la socialización y el aprendizaje a través de la tutoría.
- c) La **comunicación mediada** de doble vía entre profesor/formador y estudiantes y también la de estos últimos entre si a través de diferentes recursos.
- d) El **soporte de una organización/institución** que planifica, diseña, produce materiales (por si misma o por encargo) y realiza el seguimiento y motivación del proceso de aprendizaje a y través de la tutoría.

García Aretio plantea, por ejemplo, que el e-Learning como denominación altamente utilizada en estos tiempos resultaría ser una forma de EaD restrictiva, con características propias. Todo e-Learning sería EaD pero no al revés. La EaD es abarcadora de todas las demás modalidades.

Nosotros coincidimos plenamente con sus reflexiones en torno a las diferentes denominaciones y coincidimos en llamarla EaD como la forma global que integran esas diversas definiciones.

La TIC han aportado EaD los conceptos de formación síncrona o asíncrona. La formación asíncrona no es más que la EaD clásica, el profesor y el alumno no tienen coincidencia ni en tiempo ni en espacio; en tanto la formación síncrona los profesores y los alumnos aunque físicamente no compartan el mismo espacio estos interactúan en el mismo momento. Veamos como ocurre la interacción cuando se combinan el tiempo y el espacio

		TIEMPO	
		MISMO	DISTINTO
ESPACIO	MISMO	Interacción Cara a Cara	Interacción Asincrónica
	DISTINTO	Interacción Sincrónica Distribuida	Interacción Asincrónica Dsitribuida

Los servicios pueden clasificarse:

ASINCRÓNICOS	SINCRÓNICOS
Correo Electrónico	Chat
Listas de Discusión	Mensajería Instantáneas
Foros	
Grupos de Noticias	

Clasificación de los servicios de acuerdo a la comunicación entre personas:

PERSONA-PERSONA	GRUPO
Correo Electrónico	Listas de Discusión
Mensajería Instantáneas	Foros
	Grupos de Noticias



Chat

Como hemos visto la utilización de plataformas nos permite expandir el contexto de aprendizaje hacia toda la sociedad, superando todas las barreras

6

¿Qué son las plataformas?

Son Sistemas de Manejo de Cursos diseñado sobre algunos principios pedagógicos del constructivismo social.

Presentamos una lista de las más destacadas plataformas existentes para el diseño y desarrollo de cursos basados en entornos virtuales (IDLE Integrated Distributed Learning Enviroments). Ver Anexo 1

En Cuba, como en el mundo, se han desarrollado diferentes plataformas para impartir cursos a distancia ejemplo de ellas son el aprenDIST en la CUJAE y SEPAD en la UCLV, pero la plataforma más utilizada es el Moodle dado sus características.

Moodle se distribuye gratuitamente bajo licencia Open Source. Su entorno de aprendizaje está basado en los principios pedagógicos constructivistas. Moodle es una herramienta para producir cursos basados en internet, páginas web y procedimientos que permitan fácilmente la comunicación a través de Internet y el trabajo colaborativo, con un diseño modular que hace fácil agregar contenidos que motivan al estudiante.

La plataforma de enseñanza virtual Moodle fue diseñada y creada en 2002 por el educador e informático Martin Dougiamas de Perth, Australia Occidental, apoyándose en el marco de la teoría del constructivismo social. Moodle es empleada por más de dos millones de profesores de 200 países para comunicarse con sus alumnos, este número va creciendo en más de un 10% por mes a medida que los profesores lo van descubriendo y aprendiendo su utilidad. Es un entrono ideal para las Escuelas, Universidades y todo tipo de formación profesional.

La palabra Moodle, en inglés, es un acrónimo para Entorno de Aprendizaje Dinámico Modular, Orientado a Objetos. También es un verbo anglosajón que describe el proceso ocioso de dar vueltas sobre algo, haciendo las cosas como se vienen a la mente... una

actividad amena que muchas veces conllevan al proceso de introspección retrospectiva y, finalmente, a la creatividad.

Moodle permite crear espacios virtuales de trabajo, formados por recursos de información (en formato textual o tabular, fotografías o diagramas, audio o vídeo, páginas web o documentos PDF entre muchos otros) así como recursos de formación tipo tareas enviadas por la web, exámenes, encuestas, foros entre otros. Facilita los mecanismos mediante los cuales el material de aprendizaje y las actividades de evaluación son realizadas por el estudiante pero también donde los tutores o profesores pueden introducirse en el diseño y la forma de llevar el conocimiento hasta sus alumnos.

Las funcionalidades de las plataformas varían de un sistema a otro, pero en general todas cuentan con funcionalidades básicas como las que se han mencionado. Algunos LMS también hacen el secuenciamiento de acceso a los recursos que tendrá el alumno en el curso. Como recursos se consideran aquellos de formato digital, como son los diferentes tipos de documentos electrónicos, multimedia, animaciones, videos, simulaciones, etcétera, todos ellos están dentro de un nuevo concepto llamándolos objetos de aprendizaje

Objetos de Aprendizaje

Los objetos de aprendizaje (OA) o Learning Objects (LO) son elementos para la instrucción basada en computadora, esta tecnología se fundamenta en la corriente de las ciencias de la computación conocida como orientada a objetos. La orientación a objetos se basa en la creación de componentes con la intención de que puedan ser reutilizados en múltiples aplicaciones. Esta misma idea se sigue para los OA. Los diseñadores instruccionales pueden desarrollar componentes instruccionales pequeños que pueden ser reutilizados en diferentes aplicaciones educativas.

No existe una única definición del concepto de objeto de aprendizaje y las definiciones son muy amplias:

¿Qué puede ser un objeto de aprendizaje?

Los objetos de aprendizaje pueden tener formas muy diversas y presentarse en varios formatos. Un objetos de aprendizaje puede ser una imagen, una simulación, un minitutorial, resúmenes, descripciones, una demostración, un modelo, ejemplos, estudios de caso, herramientas, ejercicios de repetición, un diagrama, una tabla, un juego, una animación, una secuencia de video o audio, direcciones URLs, un cuestionario, etc. Respecto a su

formato cabe cualquier formato multimedia: Presentaciones, Documentos de un procesador de texto, Flash, video, HTML...

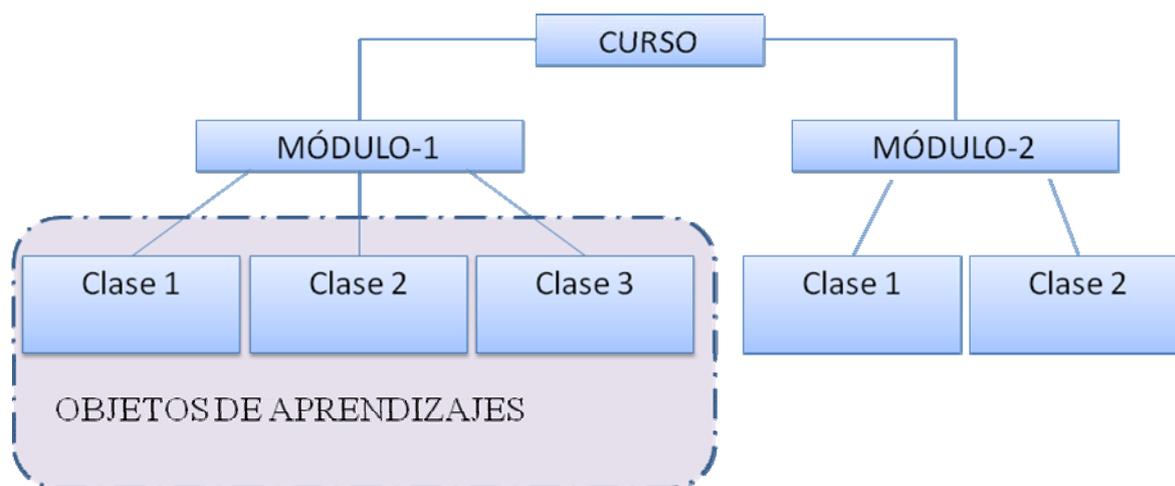
Objeto de Aprendizaje diferentes definiciones

- *La IEEE (Institute of Electrical and Electronics Engineers, Inc.) dice que los objetos de aprendizaje son “Un objeto es cualquier entidad digital o no digital que puede ser usada, re-usada o referenciada para el aprendizaje soportado en tecnología”.*
- *Según Wiley “Cualquier recurso digital que puede ser reutilizado para apoyar el aprendizaje”*
- *Mason, Weller & Pegler los definen como “una pieza digital de material de aprendizaje que direcciona a un tema claramente identificable o salida de aprendizaje y que tiene el potencial de ser reutilizado en diferentes contextos”.*

En el terreno de la enseñanza, la idea es que los docentes podamos crear componentes educativos reutilizables, de tal manera que los OA serían pequeños componentes instruccionales que puedan ser reutilizados en diferentes contextos de aprendizaje.

A los docentes nos cuesta trabajo intercambiar material educativo, ya que, en muchas ocasiones, la enseñanza de un mismo tema no tiene el mismo enfoque en asignaturas o cursos distintos, o simplemente porque enseñamos de distinta forma, en diferente orden.

Cuando se elabora un OA se debe tener presente que este cubran un único objetivo de aprendizaje y para lograrlo se debe mantener independencia del contexto y no requerir de otros recursos, es decir, que sean autosuficientes. Por ejemplo un curso se divide en Temas, un Tema en Clases; si la unidad mínima en que se puede fraccionar ese curso es en “la clase” entonces el desarrollo de OA para dicho curso estará orientado a la fracción “clase”



Las características de los OA se heredan, si tomamos dos OA lo que obtenemos es un nuevo objeto de aprendizaje, esto evita que los profesores vuelvan a crear recursos de aprendizaje que ya existen y, a demás, les da la oportunidad de distribuir lo que ellos generan. La clave para la reutilización de los OA son los Metadatos

Los Metadatos.

Estos son un conjunto de atributos o elementos necesarios para describir un recurso. A través de los metadatos se tiene un primer acercamiento con el recurso, conociendo rápidamente sus principales características.

Los Metadatos son como la envoltura de un producto, en el que se dice qué es y para qué sirve, si nos agrada el producto por la descripción de su envoltura entonces lo consumimos. Un ejemplo del sector educativo lo es una ficha bibliográfica que tiene ubicación, título, autor, editorial, año de edición, tema y número de páginas de un libro, estos descriptores son lo que se conoce como metadatos. Leyendo la ficha tenemos toda la información del recurso sin haber tenido contacto directo con el libro, esto hace más fácil y ágil la consulta en una biblioteca. Como puede percibirse el concepto de metadato no es nuevo, pero últimamente ha tomado mayor auge dada la gran cantidad de información digital que es necesario organizar.

Los Metadatos no son parte del recurso mismo, así que en general se suele separar el archivo de metadatos del archivo del OA.

En el intercambio de información y de contenidos entre las plataformas y entre los repositorios sería transparente para el usuario.

Veamos un ejemplo de un curso que se ha montado en el Aula Virtual “Varela” de la universidad de Ciencias Pedagógicas “Félix Varela” de Villa Clara, Cuba, (<http://moodle.vlc.rimed.cu>) (Anexo 2 y 3)

10

El Aula Virtual “Varela” está montada en LSM Moodle versión 19.7, el curso que referenciamos como ejemplo, “Metodología de la Investigación Pedagógica”(MIP), lo ubicamos dentro la categoría de **Cursos de Postgrado de la Facultad de Ciencia Informática**. En formato de Tema (7) y en los mismos sean utilizados el recurso Web para las Guías de orientación, así como para la información de datos y evaluaciones; cuenta además con actividades de fórum para el debate temas, así como mensajería para la aclaración de dudas. Paralelamente se está utilizando el correo para la comunicación y entrega de las evaluaciones.

La presencialidad solo se ha utilizado en una oportunidad para la introducción del curso y se prevé dos encuentros más para la impartición de dos conferencias con personalidades que serán grabada y puesta en el curso a disposición de los alumnos como un material más.

Se le ha puesto un repositorios de OA con materiales elaborado por el profesor principal del curso que ha utilizado en distintas conferencias dictada por él, los materiales presenta su Metadatos que será posible observar al posicionar el puntero sobre los hipervínculos.

El curso aun no ha terminado y los resultados obtenido en los tres primeros temas son satisfactorios reconocido por los profesores y alumnos de distintitas partes de la provincias.

Del desarrollo de este trabajo podemos Concluir.

CONCLUSIONES:

- La Educación a Distancia en Ambientes Virtuales ha posibilitado el desarrollo de cursos y programas de formación en línea, facilitando a través de la Web el acceso a la educación a aquellos que tienen la posibilidad y el interés de participar en cursos no presenciales tradicionales.
- La utilización los objetos de aprendizaje garantiza un futuro en gran parte de los sistemas de educación basada en web y se tendrá acceso a más contenidos y mejores sistema educativos con alta tecnología.

BIBLIOGRAFÍA.

- PARRA LOERA, RAMÓN. *Objetos de Aprendizaje*, Reunión de Otoño de CUDI, Universidad Veracruzana, México, Noviembre 2001.
- MARTÍNEZ PENICHE, JORGE RAFAEL. *Objetos de aprendizaje: Una aplicación educativa de Internet 2*. En línea <http://eae.ilce.edu.mx/index.htm>". Consultado noviembre 2009.
- CANCER, SILVINA ANDREA "CALIDAD Y GESTION DOCENTE EN EDUCACION A DISTANCIA". Material en PDF, UNNE – ARGENTINA, 2009.
- ÁLVAREZ GONZÁLEZ, LUIS; GALLARDO GONZÁLEZ, MONICA. Repositorio de *Objetos de aprendizajes de apoyo al aprendizaje colaborativo*. 8vo Taller Internacional de Software Educativo. Santiago de Chile, Noviembre 2003.
- CARRIÓN ARIAS, J. M.: *Una mirada crítica a la educación a distancia*, Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653. España. 2009
- COLLADO MEDINA, JOSÉ Y GÓMEZ BARROSO, JOSÉ LUÍS. *Aplicaciones de internet en la enseñanza a distancia: La página Web del Departamento de Economía Aplicada e Historia Económica de la UNED*. Universidad de Educación a Distancia. España, 2004
- GIL RIVIERA, MARIA DEL CARMEN. *Reseña de Educación a Distancia. De la teoría a la práctica de Lorenzo Garcia Areito*. Perfil Educativos, abril-junio, numero 88, universidad Nacional autónoma de México. México DF. 2000.
- LORENZO GARCÍA ARETIO, MARTA RUIZ CORBELLA Y MIRIAM GARCÍA BLANCO. *Claves para la educación. Actores, agentes y escenarios en la sociedad actual*. Madrid: UNED / Narcea, 2009

ANEXOS

ANEXO 1

Entornos y plataformas para virtualizar cursos

14

Se presentan seguidamente las más destacadas plataformas existentes para el diseño y desarrollo de cursos basados en entornos virtuales (IDLE Integrated Distributed Learning Enviroments). Pueden conectar con sus páginas oficiales con el fin de conocer sus características, posibilidades, expansión, etc.

Como en todas las propuestas que nacen desde la Cátedra UNESCO de Educación a Distancia, estamos abiertos a incluir en estas páginas de recursos para la educación a distancia la mayoría de las propuestas que lleguen a nosotros, una vez hayan sido analizadas. Pueden contactar con nosotros a través de nuestro correo electrónico que figura al final de la columna izquierda de la presente página.

Si desean una muy amplia información sobre análisis de plataformas, evaluación, comparaciones, etc., [pulse aquí](#)

Enlaces

A2zClass	http://www.a2zclass.com/
ABC Academy	http://www.probe.dk/ABCSoftware.htm
Addeo	http://www.addeo.com/
Allaire Forums and Macromedia	http://www.macromedia.com/
Almagesto	http://www.almagesto.com/
Anemalab	http://www.anemalab.org/
Antalis	http://www.syfadis.com/
Arc-en-WEB (AFNIC)	http://www.arc-en-web.fr/
Archimed	http://www.archimed.fr/
ARIADNE	http://ariadne.unil.ch/tools/
Atlantis Formation	http://www.atlantis-formation.com/
AulaWeb	http://aulaweb.etsii.upm.es/

Authorware	http://www.macromedia.com/
Asymetrix ToolBook	http://www.asymetrix.com/
Axisa (FAST)	http://www.axisa.fr/
BlackBoard	http://www.blackboard.com/
Campus Ingenia	http://www.ingenia.es/
Campus Virtual Teleformedia	http://www.garben.com/
Centra	http://www.centra.com/products/index.asp
Claroline	http://www.claroline.net/
Class Leader	http://www.classleader.com/
Click2.learn	http://www.asymetrix.com/
Collegis	http://www.collegis.com/pages/1.asp
CoMentor	http://comentor.hud.ac.uk/
Concept Formul@	http://www.conceptformula.com/fr/
Convene	http://www.convene.com/
CoSE	http://www.staffs.ac.uk/cose
CourseInfo	http://www.softarc.com/
Cyberclass	http://www.cyberclass.net/
Convene.com	http://www.convene.com/

Cu-Seeme	http://www.cu-seeme.net/
DigitalThink	http://www.digitalthink.com/
DK Online Systems	http://www.dksystems.com/Index.html
Docent	http://www.docent.com/
Docutek	http://docutek.com/
Dover	http://www.doversw.com/
EAdministrator	http://www.pjcsoftware.com/software.html
eCollege.com	http://www.ecollege.com/
E-com inc	http://www.theorix.com/
Editions ENI	http://www.mediapluspro.com/
Education-to-Go	http://www.course.com/
E-ducativa	http://www.e-ducativa.com/
Eduprise.com/ Collegis	http://www.eduprise.com/
EduSystem	http://www.mtsystem.hu/edusystem/
E-education	http://www.e-education.com/
EFE	http://www.efetv.com/0201/default.asp
Element K	http://www.elementk.com/
Eloquent	http://www.eloquent.com/
Embanet	http://www.embanet.com/
EPath Learning	http://www.epathlearning.com/
E-teach	http://www.e-teach.ch/

FirstClass Classrooms	http://www.softarc.com/
Flex Training	http://www.flextraining.com/
Generation 21	http://www.gen21.com/
Geolearning	http://www.geolearning.com/index.cfm
GeoMetrix	http://www.trainingpartner2000.com/tp2000_online.html
Global Learning Systems	http://www.globallearningsystems.com/
Gforce	http://www.55ware.com/gforce/
Gyrus Systems	http://www.gyrus.com/
Headlight	http://www.headlight.com/home/
IBM Global Campus	http://www-3.ibm.com/services/learning/index.html
IVLE	https://ivle.nus.edu.sg/default.asp
Integrity learning E-	http://www.ielearning.com/
Intellinex	http://www.intellinex.com/
InterWise	http://www.interwise.com/
IntraKal	http://www.anlon.com/
IntraLearn	http://www.intralearn.com/
IT Campus Virtual 1.0	http://www.solucionesinternet.com/
JenzaEducator	http://www.jenzabar.com/
KnowledgePlanet	http://www.knowledgeplanet.com/

Knowledgesoft	http://www.knowledgesoft.com/
KoTrain	http://www.mindwise.com/kotrain.htm
LearnLinc	http://www.learnlinc.com/
Learning Landscapes	http://toomol.bangor.ac.uk/
Learning Space	http://www.lotus.com/home.nsf/tabs/learnspace
LUVIT	http://www.luvit.com/
Macromedia online forums	http://www.macromedia.com/support/forums/
Mentorware	http://www.mentorware.com/
Moodle	http://www.moodle.com/
NetCampus	http://www.comunet-netcampus.com/
Norton Connect	http://www.wwnorton.com/connect
Pathware	http://www.macromedia.com/
Phoenix Pathlore	http://www.pathlore.com/index_flash.asp
PlaceWare	http://www.placeware.com/
PREP Online	http://www.computerprep.com/
Profe	http://www.ingenia.es/
Quest	http://www.allencomm.com/
QuestionMark	http://www.questionmark.com/

RealEducation	http://www.ecollege.com/
Saba	http://www.saba.com/
Serf	http://www.udel.edu/serf/
SEPAD	http://sepad.cvep.uclv.edu.cu/
SiteScape Forum	http://www.sitescape.com/
Symposium	http://www.centra.com/
Team Wave	http://c2.com/cgi/wiki?TeamWave
The Learning Manager	http://thelearningmanager.com/
Thinktanx	http://www.illustratrix.com/german/vDthinktanx.html
Toolbook	http://www.click2learn.com/
TopClass	http://www.wbtsystems.com/
Trainersoft	http://www.trainersoft.com/
Training 24	http://www.training24.net/es/online.htm
Trellis Express Web	http://www.trellix.com/
Ucompass	http://www.ucompass.com/
UniLearn	http://www.unilearn.com/
VCampus	http://www.vcampus.com/corpweb/index/index.cfm
Virtual Training	http://www.v-training.com/
Virtual -U	http://virtual-u.cs.sfu.ca/

Virtual-U (TeleLearning NCE)	http://www.vlei.com/
WebBoard	http://www.webboard.ora.com/
Web Course in a Box	http://www.wc.cc.va.us/facstaff/instruction/workshops/wcb.html
WebCT	http://www.webct.com/
Webmentor	http://avilar.adasoft.com/avilar
Whiteboard	http://whiteboard.sourceforge.net/
Zabalnet	http://www.zabalnet.com/

ANEXO 2

Vista de la página de inicio.

21

The screenshot shows the homepage of the 'Aula Virtual' website. At the top left is the logo for 'Aula Virtual' with the text 'Universidad de Ciencias Pedagógicas Félix Varela'. At the top right, it says 'Usted se ha autenticado como Alfredo A. Artiles Rodríguez [Salir]' and 'Miércoles 14 Abril 2010'. Below the header is a navigation menu with links: Inicio, Sitios Web de la UCPFV, Correo, Aulas Virtuales, Revista Varela, Wiki - VCL, FTP, and GEAD. A 'Portal Cuba Educa' button is also present. The main content area is divided into several sections: 1. A left sidebar with a bust of Félix Varela and text describing the virtual classroom as a site for finding various courses for professional improvement. 2. A central banner with the text 'BIENVENIDO al Aula Virtual de la Universidad de Ciencias Pedagógicas Félix Varela' over a classroom image. 3. A 'Categorías' section listing 'Dirección Científica' (with a sub-link '¿Cómo hacer Política de Cuadros?'), 'Cursos de Postgrado de la Facultad de Ciencia Informática' (with sub-links for 'Las Tecnología de la Información (TI) y la Educación a Distancia (EaD)' and 'Metodología de la Investigación Pedagógica'), and 'Glosario de Términos de la EAD'. 4. A right sidebar with a button 'Activar edición', a box for 'ORIENTACIONES PARA MATRICULARSE EN EL AULA VIRTUAL.', a box for 'Glosario de Términos de la EAD', and a 'Calendario' showing 'abril 2010'.

ANEXO 3

Vista del Curso “Metodología de la Investigación Pedagógica”.

22

Participantes

Administración

- Activar edición
- Configuración
- Asignar roles
- Calificaciones
- Grupos
- Copia de seguridad
- Restaurar
- Importar
- Reiniciar
- Informes
- Preguntas
- Archivos
- Desmatricular en MIP
- Perfil

Categorías

- Dirección Científica.
- Cursos de Postgrado de la Facultad de Ciencia Informática.
- Todos los cursos ...

Usuarios en línea

(últimos 1 minutos)

Alfredo A. Artilés Rodríguez

“Metodología de la Investigación Pedagógica”.

Atendiendo a la importancia que tiene que los docentes dominen con claridad los presupuestos teóricos metodológicos y prácticos de la investigación científica que hoy predominan en el mundo, vinculados al aprendizaje escolar y el desarrollo de los alumnos por una parte y el hecho innegable de que muchos docentes continúan con la practica educativa tradicional o con pocos conocimientos sobre los postulados de Vigotsky (en nuestro caso) y los fundamentos de la pedagogía cubana actual, se exige emprender estrategias urgentes de solución, que pasan necesariamente por la superación y la auto- superación profesional.



Todo lo expuesto anteriormente condiciona la necesidad que tienen los docentes de una mayor preparación científica y pedagógica que les permitan enfrentar los cambios del presente siglo, en el proceso de enseñanza aprendizaje. Por lo que el Centro de Estudio **VISOFTED** de la Facultad de Ciencia Informática oferta el presente curso, impartido por un colectivo de profesores y bajo la coordinación general del **Dr. Lázaro Emilio Nieto Almeida**.

- COLECTIVO DE PROFESORES:
- PLAN TEMÁTICO
- OBJETIVOS.
- DURACIÓN GENERAL Y CRÉDITOS
- SISTEMA DE EVALUACIÓN:
- BIBLIOGRAFÍA.
- Novedades
- DEBATE SOBRE LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA.
- sobre el curso

REPOSITORIO DE OBJETOS DE APRENDIZAJES

DEL CURSO

- TEMA 1
- TEMA 2
- TEMA 3

Mensajes

No hay mensajes en espera

[Mensajes...](#)

1

Tema 1 : EL CONOCIMIENTO CIENTÍFICO Y DESARROLLO HUMANO.

Objetivo: Caracterizar los aspectos más generales que distinguen el desarrollo del conocimiento científico y la ciencia en el desarrollo