



4 al 14 de noviembre de 2010

MOVILIZANDO SABERES EN EL AULA VIRTUAL

Una propuesta para B-Learning

Eje temático 2. Blended learning: Experiencias en busca de la calidad.

Expone. Sara Marlen Torres Sánchez
Colegio de Bachilleres del Estado de Querétaro
México
smarlen7@hotmail.com

Resumen

En este trabajo se expone un esquema para diseñar e implementar un curso virtual como estrategia de apoyo para la construcción de conocimientos del alumno de bachillerato.

En la creación de este espacio digital se interrelacionaron varias herramientas computacionales e informáticas propias de las TIC¹ con las cuales se elaboraron diversos materiales como lo son: presentaciones visuales, contenidos multimedia, actividades interactivas, lecturas, ligas de interés, cuestionarios en línea, prácticas, información que necesita el alumno para desarrollar sus trabajos y programa de la asignatura entre otros.

Esta propuesta está siendo implementada actualmente con 400 alumnos que cursan el bachillerato en su modalidad presencial en el sitio

¹ La denominación de Tecnologías de Información y Comunicación engloba a todas las tecnologías surgidas a raíz del desarrollo de la microelectrónica y que han transformado el mundo de las comunicaciones. Al hablar de TIC nos referimos a tres grandes sistemas de comunicación: el vídeo, la informática y las telecomunicaciones; y no solo al equipo *hardware*, sino también al desarrollo de aplicaciones llamado *software* (Tejeda, 1996).



4 al 14 de noviembre de 2010

<http://201.151.165.242/AulaVirtual-Cobaq/>, sin embargo para poder dar acceso a los interesados del congreso se presenta el curso virtual en un espacio personal <http://www.scaele.com/moodleprim/moodle/>.

El curso virtual en su modalidad B_Learning de informática en nivel bachillerato para nuestro estudio estará integrado por tres elementos clave: un espacio virtual orientado a la gestión del conocimiento que facilita el acceso a la distribución de la información tanto a los alumnos como al docente, un asesor guía cuya función es ser un andamio para que el alumno cumpla los objetivos de la asignatura y el alumno quien trabaja como un sujeto activo y autónomo durante el desarrollo del curso.

Desarrollo

La educación como actividad fundamental de cualquier sociedad tiene distintas funciones, además de la ampliamente difundida de transmitir, reproducir y preservar el legado cultural de generación en generación, actualmente se le asigna la de crear nuevas costumbres, valores y tradiciones que den origen a un conjunto de competencias adecuadas a un contexto globalizado.

Los jóvenes con quien compartimos nuestro conocimiento ya no son los de antes, sino que aprenden en un contexto familiar y social invadido por el avance de tecnologías de información y por tanto formados en una cultura diferente. Es por ello que las TIC aportan la alternativa al sistema educativo de pasar de un modelo unidireccional de formación, donde por lo general los saberes recaen en el profesor o en su sustituto el libro de texto, a modelos más abiertos y flexibles, donde la información situada en grandes bases de datos, tiende a ser compartida entre diversos alumnos (Adell, 1997).

El utilizar ambientes de aprendizaje apoyados en TICS tiene una serie de ventajas para el alumnado evidentes como: la posibilidad de interacción que ofrecen, por lo que se pasa de una actitud pasiva por parte del alumnado a una actividad constante, a una búsqueda y replanteamiento continuo de contenidos y procedimientos, también aumentan la implicación del alumnado en sus tareas y desarrollan su iniciativa, ya que se ven obligados constantemente a tomar "pequeñas" decisiones, a filtrar información, a escoger y seleccionar.

Hace pocos años una aplicación TIC, el Blended Learning, comenzó a causar furor en los países del norte: Estados Unidos y Europa. El término se refiere a la mezcla de alternativas de aprendizaje como educación presencial, educación a distancia, teleconferencias, chats, ejercicios on-line, exámenes on-line, etc., todas apuntando a lograr gente más eficiente, que resuelva sus tareas más



4 al 14 de noviembre de 2010

rápidamente y con un menor costo. Hoy esta modalidad de estudio se ha extendido poco a poco a los cinco continentes.

A través de este documento quiero presentar una propuesta para diseñar un curso virtual como complemento del aprendizaje presencial (B-Learning) para nivel bachillerato en donde el alumno es el protagonista principal de su aprendizaje. Para Biggs el aprendizaje sucede a través del comportamiento activo del estudiante: él aprende lo que él hace, no lo que el maestro hace. Y durante el uso de este tipo de estrategia eso sucede: **“El alumno moviliza el conocimiento”**.

El curso virtual está montado en la plataforma LMS Moodle cuya filosofía constructivista se basa en 5 puntos fundamentales (Guerra, 2010):

1. Todos somos tanto profesores como alumnos potenciales: en un entorno verdaderamente colaborativo somos las dos cosas.
2. Aprendemos particularmente bien creando o expresando algo para que otros lo vean (aprender haciendo).
3. Aprendemos mucho simplemente observando la actividad de nuestros pares.
4. Entendiendo el contexto de otros podemos enseñar de un modo más transformacional (constructivismo).
5. Un entorno de aprendizaje necesita ser flexible y adaptable para poder responder con rapidez a las necesidades de los participantes.

Los elementos principales del curso virtual y que se desglosarán a continuación son:

- Inicio de curso
- Presentación y diagnóstico
- Recursos
- Portafolio
- Autoevaluación y evaluación
- Otros



4 al 14 de noviembre de 2010

Acceder al curso virtual

Para acceder al curso virtual entra a la siguiente dirección

<http://www.scaele.com/moodleprim/moodle/>

Introduce los datos de invitado

Usuario: eduq

Contraseña: eduq



Capacitación

Elige la categoría de capacitación y posteriormente el curso “Movilizando saberes en el Aula Virtual”.

Estarás ahora en el curso virtual.



4 al 14 de noviembre de 2010

Inicio de curso. Se utiliza este apartado para brindar información general al estudiante de forma que esté disponible durante todo el semestre. El docente inicia su curso presentándola durante las primeras sesiones presenciales y dirige a los alumnos a retomar el tema de ser necesario directamente en el curso virtual.

2

 Inicio de curso

 Programa de informática 1

 UNIDADES DE COMPETENCIA DE LA ASIGNATURA

 EVALUACIÓN SUMATIVA

 CALENDARIZACIÓN DE EXÁMENES

En “Unidades de competencia del curso” se presenta la siguiente información:

BLOQUE 1. Diseña y elabora algoritmos.

Unidades de competencia.

- Elabora algoritmos como un recurso de apoyo para resolver problemas del ámbito escolar y cotidiano.

BLOQUE 2. Elabora hojas de cálculo.

Unidades de competencia.

-Elabora hojas de cálculo como un recurso para el manejo de información y la solución de problemas del ámbito escolar y cotidiano.

BLOQUE 3. Desarrolla bases de datos.

Unidades de competencia.

- Construye bases de datos para el manejo y administración de información del ámbito escolar, cotidiano y laboral..

BLOQUE 3. Emplea software educativo

Unidades de competencia.

-Emplea software educativo para aprender e incrementar sus posibilidades de formación en el contexto cotidiano y escolar.

- Valora la universidad virtual como una modalidad flexible de educación en el contexto cotidiano, escolar y laboral.

En “Evaluación de la asignatura” se desglosan los criterios de evaluación por parcial que para este caso serán:

- Portafolio de evidencias por equipos. 40%
- Evaluación en línea. 20%
- Autoevaluaciones. 20%
- Diagnóstico inicial. 10%
- Desempeño en clase. 10%

El calendario de exámenes proporciona las fechas en que se realizará la evaluación en línea.



4 al 14 de noviembre de 2010

Presentación y diagnóstico. En esta sección el alumno tiene uno de las primeras interacciones con el curso virtual. El docente lo dirigirá para que participe en el “Foro de experiencias al iniciar el curso” y “Cuestionario de evaluación diagnóstica”

3



Diagnóstico y presentación



Foro inicial de diagnóstico.



Cuestionario de diagnóstico sobre el bloque 1.

Sabemos que la evaluación de acuerdo a sus fines puede ser diagnóstica, formativa o sumativa. La diagnóstica se investiga el nivel de conocimientos que posee el participante antes de una experiencia de aprendizaje. Además, la evaluación diagnóstica, permite el conocimiento a detalle del alumno, protagonista principal, con el propósito de adecuar la actividad del docente (métodos, técnicas, motivación), su diseño pedagógico (objetivos, actividades, sistema de enseñanza), e incluso el nivel de exigencia, adaptar o adecuar el diseño, el proyecto educativo a cada persona como consecuencia de su individualidad (Palmerín, 2010).

Saludos a todos los participantes de esta asignatura. Comenzaremos a adaptarnos a este medio de aprendizaje mediante un foro de experiencias. En este foro deberás participar dando respuesta a los siguientes cuestionamientos.

1. ¿Qué has escuchado sobre el concepto de "Programación" en el ámbito computacional?
3. ¿Cómo crees que un programa como Windows u Office es elaborado?
4. ¿Has utilizado el programa de Microsoft Excel? ¿Qué sabes de este programa?
5. ¿Alguna vez has utilizado Microsoft Access? ¿Sabes quién lo usa y para qué?

En este caso se aprovecha el recurso de foro para que los estudiantes entren y den respuestas a preguntas asociadas con la temática que se estudiará, las participaciones podrán observarlas todos los alumnos lo que ayudará a retroalimentar más el tema.



4 al 14 de noviembre de 2010

1 ¿El proceso de solución de problemas cotidianos de la vida real pueden representarse en un diagrama de flujo?
Puntos: --
/1

Seleccione una respuesta.

a. Ocasionalmente pueden representarse mediante diagramas de flujo.

b. No pueden representarse mediante diagramas de flujo.

c. Si pueden representarse mediante diagramas de flujo.

2 Los diagramas de flujo se aplican en la empresa para representar procesos.
Puntos: --
/1

Respuesta:

Verdadero

Falso

3 Son programas para crear bases de datos.
Puntos: --
/1

Seleccione una respuesta.

a. Access y MySQL

b. Access y Power Point

c. Ninguna respuesta es correcta

d. Excel y Outlook

El cuestionario por su parte estará destinado principalmente a evaluar la parte conceptual de los saberes a través de preguntas de respuesta rápida.

Una vez que el cuestionario y el foro han sido contestados el docente entrará a analizar los resultados para hacer un análisis directamente en el salón de clases.

A través de esta dinámica el docente podrá detectar a alumnos con competencias desarrolladas en los temas a estudiar para hacerlos líderes de trabajo en equipos y con ello apoyen a sus compañeros.

Recursos. En esta sección el alumno puede acceder a visualizar los contenidos elaborados con el objetivo de desarrollar los saberes requeridos para el logro de las unidades de competencia. Todo este material estará disponible desde el primer día de clases hasta que terminen los períodos de evaluación final.

4

Recursos de apoyo

- Presentación sobre metodología de solución
- Presentación sobre algoritmos y diagramas
- Presentación sobre diagramas de flujo
- Presentación sobre estructuras de control y pseudocódigo
- Glosario de diagramas de flujo
- ¿Qué es un mapa mental?

Las presentaciones se analizan primeramente en forma grupal pero se proporcionan permanentemente para que el alumno pueda retomarlas en cualquier momento para

apoyar la elaboración de tareas o evaluaciones.

Tal como lo plantea Biggs (2005), antes de cualquier clase, especialmente con grupos numerosos hay que organizar todas las notas o materiales que se utilizarán, el docente no debe ordenar el material sobre la marcha, esto debe ser ya una actividad común en la docencia para evitar las improvisaciones y el curso virtual es un medio que facilita enormemente este proceso además de que el estudiante está en posibilidad de decidir la secuencia de la información que desea seguir, establecer el ritmo, cantidad y profundización de la información que pretende y elegir el tipo de código con el que quiere establecer relaciones con la información.



4 al 14 de noviembre de 2010

Dentro de los elementos que constituyen el alineamiento constructivo de Biggs se encuentran los contenidos de aprendizaje que son un sistema constituido por contenidos conceptuales o declarativos (factuales o hechos, conceptos, ideas, principios, leyes y teorías), contenidos procedimentales y contenidos actitudinales,

Para cubrir estos elementos planteados por Biggs las presentaciones multimedia fueron elaboradas para proporcionar a los estudiantes bases y elementos que estarán presentes en la elaboración de su portafolio de evidencias y evaluaciones.

Los materiales multimedia fueron desarrollados con el software Microsoft Power Point, acompañados de una gran variedad de imágenes, diagramas y sonidos que ayuden a comprender mejor el tema a los estudiantes.

Para el caso de los materiales que ayudarán a activar los conocimientos previos se desarrollaron presentaciones de pocas diapositivas con imágenes planas y en movimiento, planteamientos, cuestionamientos, acertijos y otras estrategias para captar la atención de los alumnos.



4 al 14 de noviembre de 2010

Portafolio. Una vez que se ha cubierto el estudio del primer bloque se dirige a los alumnos a elaborar sus evidencias respectivas, las cuales realizarán en equipos y subirán al portafolio.

El portafolio es la recopilación sistemática de trabajos organizada en

6

Portafolio de evidencias

- Foro de interacción entre compañeros para apoyar el desarrollo de las evidencias.
- Evidencia 1. Elabora un organizador gráfico con la metodología para resolver problemas.
- Evidencia 2. Resuelve los problemas propuestos empleando algoritmos y diagramas de flujo.
- Evidencia 3. Emplea herramientas informáticas para elaborar diagramas de flujo.
- Rúbrica para evaluar las evidencias.

función de un propósito, que es el que le otorga sentido y estructura. Como instrumento de evaluación, se utiliza para efectuar la evaluación longitudinal de procesos y productos porque posibilita reflejar de forma comprensiva la historia del proceso de aprendizaje del alumno señalando sus progresos, puntos fuertes y debilidades en relación con las capacidades de determinado módulo, proyecto o unidad (Avolio, 2006).

Para elaborar estos productos se solicita que se integren equipos de 5 a 6 alumnos para fomentar el trabajo cooperativo. La interacción con los integrantes del grupo favorece la aparición de conflictos cognitivos entre los alumnos. La contrastación de puntos de vista, la comparación entre planes y la explicitación de los mismos, resulta más necesaria cuando se comparte con los otros miembros del grupo. Pero la cooperación no sólo puede originar conflictos. También opera como soporte o apoyo para resolverlos. La interacción permite formularnos mejores interrogantes, generar nuevas alternativas de resolución y, eventualmente, encontrar mejores respuestas (Avolio, 2006).



4 al 14 de noviembre de 2010

Deberán presentar a tu profesor un formulario de alguna ciencia cuyas fórmulas puedan desarrollarse y ejecutarse en Raptor.

Deberás elegir tres fórmulas y para cada una de ellas elaborar:

- Algoritmo, diagrama de flujo y pseudocódigo.

- Lo elaborarás en Microsoft Word

Importante: No pueden repetirse las fórmulas en diferentes equipos, estas deben ser autorizadas por el docente previamente.

en: Thursday, 11 de February de 2010, 09:00

ga: Thursday, 18 de February de 2010, 09:00

Borrador del envío

in enviado archivos

Subir un archivo (Tamaño máximo: 1Mb)

El docente configura en el curso un período de entrega y establece un día y una hora de cierre de la misma después de la cual no podrán aceptarse los trabajos. Lo más probable es que el docente explique los lineamientos para el desarrollo de las evidencias en horario de clase, mismos que se resumen posteriormente en el mismo curso virtual.

En el mismo bloque se habilita un foro “Foro de interacción entre compañeros para apoyar la

elaboración de las evidencias” cuyo propósito es tener un espacio de comunicación en los grupos participantes para apoyar las dudas que surgieran en el desarrollo del portafolio.

Con este instrumento de evaluación las habilidades y estrategias de aprendizaje desarrollan (selección y organización de la información, análisis e interpretación de datos, reflexión sobre la práctica y manejo de criterios para emitir un juicio, entre otras) capacidades fundamentales para propiciar un aprendizaje continuo, la autonomía y la responsabilidad. (Avolio 2006).

Como se puede ver en la imagen del portafolio este se acompaña con una rúbrica para evaluar el mismo. Para Avolio (2006) es necesario que los docentes expliciten los criterios que van a utilizar para valorar un aprendizaje. También es necesario que los alumnos construyan su propia representación de los mismos. Conocer los criterios le permite al alumno identificar aquellos aspectos relevantes de la tarea y centrar su atención y esfuerzos en ellos. Además, le ayuda a movilizar los esquemas que tienen relación con la tarea.

Esta rúbrica se presenta como un archivo de Word que los equipos deberán descargar e imprimir antes de comenzar la elaboración de su portafolio. Actualmente, los estudiantes aprenden más acerca de la autoevaluación a través de sus propias reflexiones informales sobre su desempeño, ellos necesitan ser capaces de hacer juicios confiables acerca de lo que saben y lo que no, y de lo que pueden y no pueden hacer (Mc Donald, 1995), se ha incluido en la rúbrica una sección de autoevaluación que tendrá que realizar el equipo.



4 al 14 de noviembre de 2010

Aunque la rúbrica puede considerarse como parte de la retroalimentación al estudiante se propone también que el docente realice conclusiones para cada equipo de trabajo. La retroalimentación que podemos dar como profesores a nuestros estudiantes tiene un impacto mucho mayor del que usualmente somos conscientes. Y aquí es claro que la forma es tan importante como el contenido. El mismo contenido puede generar motivación o desmotivación dependiendo de cómo lo digamos.

Se propone tomar la idea de Chau (2008) para comentar las evidencias del portafolio quien lista los pasos para una retroalimentación constructiva:

Elemento	Excelente 0.5	Bien 0.3	Suficiente 0.2	No suficiente 0	Autoevaluación de equipo	Evaluación docente
Recuerda						
El organizador gráfico representa los pasos de la metodología para resolver problemas ilustrándolos correctamente.						
Comprende						
El organizador gráfico representa con imágenes un ejemplo correcto de los pasos de la metodología para resolver problemas.						
Aplica						
Utiliza eficientemente las herramientas del procesador de textos para presentar el organizador gráfico.						
Utiliza correctamente la herramienta de ortografía y gramática para corregir errores en sus evidencias presentadas.						
Utiliza eficientemente las herramientas del procesador de textos para presentar los diagramas de flujo.						
Utiliza correctamente la simbología de diagramas de flujo en sus evidencias.						
Utiliza correctamente los términos propios del pseudocódigo en sus evidencias.						
Analiza						
Estructura correctamente los tres algoritmos solicitados.						
Estructura correctamente los diagramas de flujo solicitados.						
Estructura correctamente los tres pseudocódigos solicitados.						
Evalúa						
Detecta los errores al ejecutar los diagramas de flujo en Raptor y los corrige para que funcionen correctamente.						
Crea						
Elabora correctamente el primer diagrama de flujo en Raptor						
Elabora correctamente el segundo diagrama de flujo en Raptor						
Elabora correctamente el tercer diagrama de flujo en Raptor						
TOTALES POR COLUMNA						
TOTAL						

1. Iniciar con un comentario positivo.
2. Resaltar lo positivo, no sólo lo negativo.
3. Presentar lo negativo como algo que podría ser mejor.
4. Evaluar el proceso o el producto, nunca la persona.
5. Evitar burlas y vergüenzas.

Esta retroalimentación se realizará inmediatamente después del cierre de entregas del portafolio y el alumno puede acceder a visualizarla a través del curso virtual.



4 al 14 de noviembre de 2010

Es importante recordar que los productos del portafolio serán presentados ante el grupo una vez que sean evaluados y retroalimentados por el profesor.



Autoevaluación y evaluación. En este espacio el alumno cuenta con un espacio para autoevaluar saberes. Conforme el docente avanza en los temas dirige a sus alumnos al espacio virtual para que realice las autoevaluaciones y una vez terminado el bloque realizan en horario de clase el examen del parcial.

Para elaborar estas actividades se recurrió adicionalmente a Hot Potatoes, LIM, juegos y cuestionarios de Moodle.

La evaluación debe ser continua, a lo largo del semestre o curso escolar, para corregir el proceso sobre la marcha; cuando se detecten las fallas, se recomienda realizar una evaluación por lo menos al término de cada unidad temática o bloque de contenidos. En este sentido, todas las evaluaciones son importantes, ya que permiten detectar fallas, errores, omisiones u obstáculos a tiempo y corregirlos para el resto del curso escolar, cuyo principio es grado de dominio de una competencia.

Es necesario complementar la evaluación que realice el docente con instancias de participación de los alumnos en procesos de autoevaluación, se evalúa el desarrollo de las distintas capacidades propuestas en los objetivos. Por ejemplo: La comprensión de los conceptos que fundamentan la práctica, el dominio de procedimientos, la capacidad de resolución de problemas, la capacidad de reflexión sobre la propia práctica y los criterios que la orientan (Avolio,2006).

En esta sección se utilizan diversas actividades para evaluar la comprensión de conceptos, el dominio de procedimientos y la capacidad de resolver problemas a través de cuestionarios y actividades interactivas que cada alumno de forma individual entra a realizar y el sistema genera una puntuación obtenida inmediatamente después de realizarla.



4 al 14 de noviembre de 2010

1 Asociar el contenido que colocarías en el Diagrama de flujo que determina de dos números cual es el mayor.
Puntos: 1

En el objeto 3 Elegir

En el objeto 1 Elegir

En el objeto 2 A es el número mayor

En el objeto 4 A, B

B es número mayor

Completando algoritmos

Coloca en los huecos la palabra que falta para que el algoritmo sea correcto

Área de un círculo

1. Obtener el Ayuda

2. $area = radio * \text{} * 3,14$ Ayuda

3. Mostrar área

Promedio de las calificaciones parciales

1. Obtener Cal1, Ayuda Cal3

2. Ayuda = $Cal1 + Cal2 + Cal3$

3. Promedio = Ayuda / 3

4. Mostrar Ayuda

AVCOBAQ > Info2_SMTS > Juegos > SERPIENTES Y ESCALERAS SOBRE ALGORITMOS Y DIAGRAMAS DE FLUJO.

Evaluar respuestas

NOMBRE DE ESTE SÍMBOLO EN UN DIAGRAMA DE FLUJO

Respuesta:

Informática

¿Cuáles son características de algoritmos?

Si son	No son
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

El examen trata de reunir en forma más concreta estos tres elementos mencionados, pero a diferencia de las actividades anteriores este se realizará en horario de clase. Se considera como una evaluación final para determinar los aprendizajes al término del período que se tenía previsto para desarrollar un bloque, con el cual los alumnos deberían lograr determinados saberes.

Como se comentó en una sección anterior el portafolio es otro elemento de evaluación muy importante para el alumno pero que se realizará en forma colaborativa y no individual como es este caso.



4 al 14 de noviembre de 2010

Otros. En esta última sección el docente podrá colocar algunos otros archivos que no estén relacionados directamente con los contenidos del programa de estudios.

Dadas las competencias docentes así como las del bachiller, la relación y la confrontación de ambas, nos lleva a la reflexión de que seguramente no son los alumnos los que deben adecuarse a como planificamos los procesos de enseñanza aprendizaje y de cómo los llevamos a la práctica, sino de enfocarnos a como se desarrolla el alumno, de ser observadores en su potencial de cómo resolver problemas para canalizarlo de que sea en la manera más óptima, de su participación y actitud en forma individual y grupal para diferentes grupos de actividades sean las más acertadas, para de esta manera poder darnos cuenta como docentes que estamos aportando más en su desarrollo como estudiantes. Mientras más competencias en manejo de las TICS posea el docente más posibilidades existirán de que contagie a sus alumnos y los guíe al uso correcto de las mismas

El maestro puede planear su asignatura con la anticipación que él considere necesaria y tener todos los materiales y actividades en el Aula Virtual desde el primer día de clases para que sus alumnos puedan acceder a visualizarlas.

Por su parte el estudiante se ve involucrado en un ambiente basado en el aprendizaje autónomo en el cuál desarrollará durante el proceso estrategias afectivo-motivacionales que desarrollen su autoconfianza en sus capacidades y habilidades; desarrollo de estrategias de auto planificación que le permite al estudiante conocer aspectos relacionados con la tarea y las condiciones en que debe ser realizada; desarrollo de estrategias de autorregulación que conducen a la aplicación de estrategias seleccionadas para el estudio y el aprendizaje, revisión continua de sus avances, dificultades y éxitos en la tarea según la meta de aprendizaje y desarrollo de estrategias de auto evaluación en donde el estudiante compara información que va obteniendo y valora la efectividad de la planificación realizada y de la actuación en curso evaluando el nivel de logro de la meta de aprendizaje.

Integrar este tipo de estrategia en la planeación de un curso puede causar rechazo por parte de algunos docentes que no se sienten convencidos por el uso de las TICs en la educación. Sin embargo hoy en día es un derecho de la persona recibir una educación adecuada al mundo en el que vive. Los estudiantes de hoy exigen poseer aquellos conocimientos y habilidades para aprender a aprender, que les permitan ser competentes para participar en los nuevos entornos de aprendizaje (Manrique, 2004).

En lo que respecta al docente el tiempo fuera de su horario de trabajo que necesita para planear un curso apoyado en uso de TIC es mucho así que la



4 al 14 de noviembre de 2010

decisión de hacerlo debe ser totalmente voluntaria y por el momento en ningún caso obligatorio. Se recomienda orientarlo para que desarrolle poco a poco materiales digitales para apoyar el aprendizaje de sus alumnos en su asignatura y de igual manera la dinámica inicial de clase sea planear el uso de los mismos dos o tres veces por ciclo parcial. Con relación a las habilidades instrumentales y de conocimiento de componente tecnológico por parte de los docentes en los entornos virtuales de aprendizaje, es fundamental que el docente domine y entienda el funcionamiento de plataforma LMS (plataforma e-learning), sus componentes, herramientas de comunicación, herramientas de planeación, programas para realizar el seguimiento, uso de estadísticas y motores para recopilar el conocimiento adquirido, la manera de retroalimentar a través del uso de los buzones, foros, chats, entre otros. Es también importante resaltar la gran destreza y habilidad que debe tener un docente virtual, para localizar información adecuada y precisa en la Internet, para lo cual debe dominar perfectamente los protocolos y mecanismos que se requieren en diferentes motores de búsqueda (Google, Yahoo, Altavista, entre otros), de manera tal que pueda planear y anticiparse a la información que un estudiante pudiera encontrar en la red, evitando así que los trabajos presentados, se conviertan en un copiar y pegar de la red, sin ningún análisis profundo. Es importante recordar que las nuevas generaciones de jóvenes se formaron en la cultura de la Internet y el aprendizaje a través de medios electrónicos, situación que pondría en desventaja a un docente desprevenido o con pocos conocimientos sobre el tema, debiendo conocer muy bien herramientas de comunicación como son: los chats, foros, sistemas de correo electrónico, voz sobre ip, teleconferencias, entre otros para lo cual se requiere de conceptos claros sobre la solución de problemas que se pueden presentar comúnmente con ellos.

El introducir al estudiante en ambientes de aprendizaje mediados por las tecnologías de una manera satisfactoria requiere de un enorme compromiso docente e institucional. Tras los momentos iniciales de contacto con el entorno de aprendizaje apoyado en el Curso Virtual, el mayor o menor grado de participación del alumno no dependerá tanto de los aspectos tecnológicos como de los metodológicos, se da a partir de la labor del tutor y de su actitud presidida por el entusiasmo, la constancia, la atención a sus alumnos y a las múltiples interacciones que se producen en un entorno en el que se privilegian los canales de comunicación.



4 al 14 de noviembre de 2010

BIBLIOGRAFIA

- Adell, J. (1997). Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información. Revista de Tecnología Educativa.
- Biggs, J. (2005). Calidad del aprendizaje universitario. España: Narcea Ediciones.
- Pozo, J. (2003). Adquisición de conocimiento. Morata: España.
- Avolio de Cols, Susana e Lacolutti, María Dolores, (2006). Evaluación de los procesos de aprendizaje. En Enseñar y Evaluar en formación por Competencias Laborales. Conceptos y Orientaciones Metodológicas. Cinterfor: Buenos Aires.
- McDonald, E. (1995). Nuevas perspectivas sobre la evaluación. Sección para la Educación Técnica y Profesional. UNESCO: París.

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

- Guerra, J. (2010). El valor pedagógico de Moodle. Recuperado de <http://educacionadistancia.suite101.net/>.
- Palmerín, M. (2010). La importancia de los valores como parte de la evaluación en la educación. Recuperado de <http://www.didactica.umich.mx>.
- Duarte, J. (2003). Ambientes de Aprendizaje. Una aproximación Conductual. Recuperado de <http://www.rieoei.org/deloslectores/524Duarte.PDF>.
- Echaux, E. (2008). Retroalimentar y crecer. Recuperado de <http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-162349.html>
- Manrique, L. (2004). El aprendizaje autónomo en la educación a distancia. Recuperado de http://www.ateneonline.net/datos/55_03_Manrique_Lileya.pdf.



4 al 14 de noviembre de 2010



MCTE Sara Marlen Torres Sánchez

Formación académica

Ingeniería en Sistemas Computacionales

Maestría en Comunicación y Tecnologías Educativas.
ILCE.

Diplomado “Elaboración de materiales educativos para entornos virtuales”. CREFAL.

Diplomado “Competencias docentes en el enfoque basado en las normas técnicas de competencia laboral”. COBAQ.

Diplomado en “Desarrollo de Competencias Docentes en el nivel Medio Superior”. PROFEDERMS.

Certificación “Desarrollo de Competencias Docentes en el nivel Medio Superior”. PROFEDERMS.

Diplomado “Planeación didáctica aplicada a los contenidos del Bachillerato General”. ILCE.

Diplomado “Desarrollo de habilidades docentes del nivel medio superior”. ILCE.

Diplomado “Software Educativo y de Capacitación: Diseño y Evaluación”. ILCE.

Curso de Instalación y administración de LSM Moodle. Curso de 60 hrs.
Instituto pedagógico de Perú. <http://www.aulavirtualperu.org>

Diversos cursos presenciales y virtuales de formación orientados a la docencia y al manejo de ambientes virtuales de aprendizaje anualmente.

Experiencia

Docente en Educación Media Superior en el Colegio de Bachilleres del Estado de Querétaro).Área de Informática. (1997 –2010)

Administrador, de Aula Virtual en COBAQ.(2008-2010)

Capacitador a nivel estatal en el área de TICS en el Colegio de Bachilleres del Estado de Querétaro. (2008-2010)

Consultor en diseño, instalación, elaboración y capacitación de cursos e_Learning (2008-2010)