

|   |   |                   |               |          |
|---|---|-------------------|---------------|----------|
|  | <b>UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER OCAÑA</b> |                   |               |          |
|   | Documento   | Código            | Fecha         | Revisión |
| <b>FORMATO HOJA DE RESUMEN PARA TRABAJO DE GRADO</b>                              | <b>F-AC-DBL-007</b>                                   | <b>10-04-2012</b> | <b>A</b>      |          |
| Dependencia   | Aprobado  |                   | Pág.          |          |
| <b>DIVISIÓN DE BIBLIOTECA</b>   | <b>SUBDIRECTOR ACADEMICO</b>                          |                   | <b>i(325)</b> |          |

## RESUMEN – TRABAJO DE GRADO

|   |  |                |         |
|---|--|----------------|---------|
| AUTORES   | <b>WENDY JOHANNA VILLAMIZAR SARABIA</b>                  |                |         |
| FACULTAD  | <b>DE INGENIERIAS</b>                                    |                |         |
| PLAN DE ESTUDIOS  | <b>INGENIERIA DE SISTEMAS</b>                            |                |         |
| DIRECTOR  | <b>Esp. LUGDY PATRICIA ALVAREZ REYES</b>                 |                |         |
| TÍTULO DE LA TESIS  | <b>DISEÑO DEL DIPLOMADO DE TUTOR VIRTUAL DE LA UFPSO</b> |                |         |
| <b>RESUMEN</b><br>(70 palabras aproximadamente)   |  |                |         |
| <p>LA FORMACIÓN DE TUTORES VIRTUALES ES DE VITAL IMPORTANCIA, NO SOLO SU INTERACCIÓN CON LAS HERRAMIENTAS DEL AMBIENTE DE APRENDIZAJE, SINO TAMBIÉN COMO DEBE SER SU LABOR PEDAGÓGICA DENTRO DEL NUEVO ENTORNO EDUCATIVO. EL DISEÑO DE UN DIPLOMADO DE TUTOR VIRTUAL PERMITE BRINDAR UNA CAPACITACIÓN ESPECÍFICA SOBRE EL QUEHACER PEDAGÓGICO DEL TUTOR, PARA ESTO SE HIZO NECESARIO ESTRUCTURAR CURRICULARMENTE TODOS LOS TEMAS DE INTERÉS Y A PARTIR DE ALLÍ, DISEÑAR LOS DIFERENTES RECURSOS DE MULTIMEDIA Y LAS ACTIVIDADES QUE LO SUSTENTEN.</p> |  |                |         |
| <b>CARACTERÍSTICAS</b>  |  |                |         |
| PÁGINAS: 316  | PLANOS:  | ILUSTRACIONES: | CD-ROM: |

**DISEÑO DEL DIPLOMADO DE TUTOR VIRTUAL DE LA UFPSO**

**AUTOR:**

**WENDY JOHANNA VILLAMIZAR SARABIA**

**Trabajo de grado para optar el título de Ingeniero de Sistemas**

**Directora**

**LUGDY PATRICIA ÁLVAREZ REYES**

**Esp. Práctica Docente Universitaria**

**UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER OCAÑA**

**FACULTAD DE INGENIERIA**

**INGENIERÍA DE SISTEMAS**

**Ocaña, Colombia**

**Agosto, 2018**

## Índice

|   |          |
|---|----------|
| <b>Introducción.....</b>  | <b>1</b> |
| <b>Capítulo 1. Diseño del diplomado de Tutor Virtual de la UFPSO.....</b> | <b>2</b> |
| 1.1 Planteamiento del problema.....                                       | 2        |
| 1.2 Formulación del problema.....   | 5        |
| 1.3 Objetivos.....  | 5        |
| 1.3.1 Objetivo General.....   | 5        |
| 1.3.2 Objetivos Específicos.....  | 5        |
| 1.4 Justificación.....  | 6        |
| 1.5 Delimitaciones.....   | 7        |
| 1.5.1 Conceptual.....   | 7        |
| 1.5.2 Operativa.....  | 7        |
| 1.5.3 Temporal.....   | 8        |
| 1.5.4 Geográfica.....   | 8        |
| <b>Capítulo 2. Marco referencial.....</b>                                 | <b>8</b> |
| 2.1 Antecedentes.....   | 8        |
| 2.2 Marco histórico.....  | 10       |
| 2.2.1 Historia en el ámbito mundial.....                                  | 10       |
| 2.2.2 En Europa.....  | 13       |
| 2.2.3 En Colombia.....  | 13       |
| 2.3 Marco conceptual.....   | 14       |
| 2.3.1 Uso de las tecnologías de la información y la comunicación.....     | 15       |
| 2.3.2 La educación virtual.....   | 17       |
| 2.3.3 Enseñanza y aprendizaje en la educación virtual.....                | 22       |
| 2.3.4 El estudiante virtual y su rol.....                                 | 26       |
| 2.3.5 El docente virtual y su rol.....                                    | 26       |
| 2.3.6 Ambientes virtuales de aprendizaje.....                             | 29       |
| 2.3.7 E-learning.....   | 31       |
| 2.3.8 B-learning.....   | 32       |
| 2.3.9 M-Learning.....   | 34       |
| 2.3.10 Moodle.....  | 35       |

|   |           |
|---|-----------|
| 2.4 Marco teórico .....   | 37        |
| 2.4.1 La educación virtual y las teorías de aprendizaje.....  | 37        |
| 2.5 Marco legal .....   | 44        |
| 2.5.1 La ley de 2008.....   | 44        |
| 2.5.2 El decreto reglamentario 1295 del 20 de abril de 2010. ....   | 46        |
| 2.5.3 Ley 11723. ....   | 49        |
| <b>Capítulo 3. Diseño metodológico .....</b>  | <b>51</b> |
| 3.1 Tipo de investigación.....  | 51        |
| 3.1.1 Estrategia metodológica.....  | 51        |
| 3.2 Población .....   | 54        |
| 3.3 Muestra .....   | 54        |
| 3.4 Recolección de la información .....   | 55        |
| 3.5 Análisis de la información .....  | 56        |
| <b>Capítulo 4. Resultados.....</b>  | <b>57</b> |
| 4.1 Entrevista analítica aplicada a docentes para medir el grado de aceptación del<br>Diplomado de Tutor Virtual..... | 58        |
| 4.1.1 Resultados de la entrevista analítica aplicada a docentes. ....   | 58        |
| 4.1.2 Análisis de resultados.....   | 61        |
| 4.2 Definición de problema .....  | 63        |
| 4.3 Análisis de contenidos temáticos.....   | 65        |
| 4.3.1 Identificación de los contenidos.....   | 66        |
| 4.3.2 Selección de los contenidos generales. ....   | 67        |
| 4.4 Diseños del contenido curricular y la estructuración modular .....  | 71        |
| 4.4.1 Establecimiento de la Relación Objetivos-Contenidos. ....   | 72        |
| 4.4.2 Actividades de enseñanza-aprendizaje.....   | 73        |
| 4.4.3 Unidades de aprendizaje. ....   | 74        |
| 4.4.4 Módulos de formación. ....  | 75        |
| 4.4.5 Planeación curricular.....  | 76        |
| 4.5 Diseño del diplomado e integración en la plataforma MOODLE .....  | 78        |
| 4.5.1 Diseño de recursos de aprendizaje. ....   | 78        |
| 4.5.2 Integración de los recursos de aprendizaje en la plataforma educativa Moodle. ....                              | 80        |

|   |           |
|---|-----------|
| 4.5.2.1 Configuración del portal para el Diplomado de tutor virtual. ....                             | 80        |
| 4.5.2.2 Estructuración de los recursos en la plantilla. ....  | 80        |
| <b>Conclusiones.....</b>  | <b>84</b> |
| <b>Recomendaciones.....</b>   | <b>88</b> |
| <b>Referencias .....</b>  | <b>89</b> |
| <b>Apéndices.....</b>   | <b>95</b> |
| Apéndice A: Entrevista analítica .....  | 95        |
| Apéndice B: Matriz de diseño del modelo ADDIE para el diplomado de tutor virtual de la UFPSO.....     | 97        |
| Apéndice C: Diagrama secuencial de contenidos del diplomado de tutor virtual de la UFPSO .....        | 104       |
| Apéndice D: Tabla de la relación objetivos-contenidos del diplomado de tutor virtual de la UFPSO..... | 114       |
| Apéndice E: Estructura Modular del diplomado de tutor virtual de la UFPSO. ....                       | 125       |
| Apéndice F: Planeación curricular del diplomado de tutor virtual de la UFPSO.....                     | 130       |
| Apéndice G: Fundamentación teórica del diplomado de tutor virtual de la UFPSO.....                    | 206       |

## Lista de Tablas

|  |    |
|--|----|
| <b>Tabla 1</b> Relación actividades por objetivo específico. ....            | 57 |
| <b>Tabla 2</b> Categorías de análisis y subcategorías de la entrevista ..... | 58 |
| <b>Tabla 3</b> Herramientas para la creación de recursos. ....               | 79 |

## Lista de Figuras

|   |    |
|---|----|
| Figura 1. ADDIE Un Modelo Adaptable. . . . .  | 52 |
| Figura 2. Fase de Análisis. . . . .   | 52 |
| Figura 3. Fase de diseño. . . . .   | 53 |
| Figura 4. Fase de Desarrollo.....   | 54 |
| Figura 5. Formato de diseño de propuestas PEC'S .....                                       | 65 |
| Figura 6. Relación entre las universidades que ofrecen formación en tutores virtuales ..... | 66 |
| Figura 7. Esquema general de un diagrama de contenidos .....                                | 67 |
| Figura 8. Descomposición de lo general a lo particular. ....                                | 68 |
| Figura 9. Secuencialidad y paralelismo de contenidos.....                                   | 69 |
| Figura 10. Dependencia de contenidos.....   | 69 |
| Figura 11. Relación de causa-consecuencia .....   | 70 |
| Figura 12. Relación de Preconceptos .....   | 71 |
| Figura 13. Tabla de relación Objetivos-Contenido. ....                                      | 72 |
| Figura 14. Agrupación de propósitos en actividades de enseñanza-aprendizaje.....            | 73 |
| Figura 15. Agrupación de contenidos temáticos en unidades de aprendizaje .....              | 74 |
| Figura 16. Agrupación de unidades de aprendizaje en módulos de formación.....               | 75 |
| Figura 17. Planeación curricular de una unidad de formación. ....                           | 78 |
| Figura 18. Estructura general del módulo de formación .....                                 | 81 |
| Figura 19. Estructura de las unidades de aprendizaje.....                                   | 82 |

## Introducción

El entorno globalizado y la expansión de las tecnologías de la información, han llevado a la necesidad de desarrollar e innovar los procesos que se realizaban de manera cotidiana. El actual auge de los modelos de educación ha aprovechado esta expansión, para apoyar sus procesos en instancias virtuales, haciendo de esta manera que las TIC favorezcan el desarrollo educacional en las poblaciones sin importar el lugar y el tiempo que dispongan los interesados. Además proveen un buen soporte para la interacción entre el estudiante con el tutor y los demás estudiantes.

En el cumplimiento de la experiencia formativa virtual, según Gallego (1998) el rol del tutor cumple un papel fundamental. Las personas que asumen este rol requieren de competencias necesarias asociadas con las características del nuevo entorno en el cual se desarrolla la labor pedagógica, el nuevo enfoque pedagógico y las necesidades que poseen los aprendices en función de acompañamiento que necesitan para adecuarse al entorno, a la metodología del trabajo y las habilidades necesarias para moderar un ambiente virtual de aprendizaje.

A pesar de las habilidades pedagógicas que posea un docente en su quehacer educacional presencial, no garantiza el éxito en su labor como tutor virtual. Aunque esto puede servir como base, algunas competencias y habilidades deben de adecuarse o innovarse para cumplir cabalmente los objetivos en el nuevo entorno pedagógico. El hecho de que la educación en entornos virtuales, permita que el proceso educativo se desarrolle en espacio y tiempo según las demandas de los aprendices, implica el uso de habilidades específicas para la interacción tutor con aprendiz.

## Capítulo 1. Diseño del diplomado de Tutor Virtual de la UFPSO

### 1.1 Planteamiento del problema

De acuerdo a las nuevas necesidades que se observan en el campo educativo según Pino (2013) es necesario la implementación de un mecanismo en el cual se puedan desarrollar procesos de enseñanza aprendizaje sin importar el lugar geográfico y el tiempo que disponen aquellas personas que desean adquirir nuevos conocimientos, teniendo presente que puedan realizar esta actividad sin interferir con las labores de su vida diaria, debido a que la educación tradicional que se emplea desde hace cientos de años y que se encuentra en un estado maduro de desarrollo empieza a presentar debilidades en el proceso, teniendo como punto de partida el factor lugar-tiempo en el cual las personas deben desplazarse en un determinado momento a un lugar establecido para poder ser parte del proceso educativo, lo cual interfiere algunas veces con sus quehaceres de la vida cotidiana (p.5).

Por tal motivo, el auge de las tecnologías de la información y la comunicación y la posibilidad que ellas ofrecen para llegar a regiones geográficamente apartadas, se creó la opción de dedicar espacios de enseñanza-aprendizaje que han sobrepasado las barreras de lugar-tiempo, por medio de la educación por modalidad virtual, la cual brinda la posibilidad de que las personas no tengan que desplazarse a cierta institución para ser parte del proceso de enseñanza, además, hace que la educación sea más efectiva, es decir, como cada persona es consciente sobre dicho proceso individual, hace que esta comience a jugar un papel fundamental en la educación, pues no solo deben quedarse con lo enseñado por el docente sino asumir un rol

investigativo para poder complementar los conceptos o pautas aprendidas en las tutorías que se les ofrece a través de una plataforma o herramienta tecnológica destinada para este proceso. (Fandos, 2003, p.16).

Actualmente la Universidad Francisco de Paula Santander seccional Ocaña ha incursionado en programas de modalidad virtual, brindándole a la comunidad un espacio de estudio acorde a sus necesidades. El proceso educativo mediado con NTIC no es nuevo en la institución debido a que las carreras presenciales ofertadas por esta, cuentan con el apoyo tecnológico de la plataforma LMS Moodle de apoyo a la presencialidad, donde los docentes de 586 áreas aproximadamente apoyan sus asignaturas mediante el uso de la misma y en la cual los estudiantes encuentran un espacio de interacción con el docente.

Teniendo como punto de partida que el siguiente paso que dio la institución se refiere a ofertar programas académicos con una educación totalmente virtual, se deben tener en consideración varios aspectos importantes que influyen en este campo educativo. Haciendo referencia a En este caso se evidencian los 3 componentes fundamentales que se necesitan para realizar el proceso:

- El aprendiz: Es el individuo que se encuentra realizando sus estudios, el cual es responsable de su propio auto aprendizaje.
- Plataforma: es un entorno en el cual se organizan los medios, las estrategias, los fines y las relaciones con las cuales se desarrollan los procesos de aprendizaje.
- El docente o tutor: Son los facilitadores del proceso de enseñanza-aprendizaje y de ellos depende que el estudiante puede lograr los objetivos propuestos dentro del

programa ofrecido. es el encargado de brindar retroalimentación constante y orientación al estudiante.

Haciendo referencia al docente que es la persona que va a desempeñar el rol de tutor es de vital importancia que ella tenga conocimientos pedagógicos y un manejo activo frente al uso de las tecnologías, porque a pesar de que el proceso sea totalmente virtual nunca se debe dejar de lado la pedagogía, acompañando las tutorías por medio de tecnologías hace que el proceso se realice de una mejor manera. Con base a esto se necesita que estas personas tengan conocimientos sobre cómo se debe realizar de manera efectiva y eficaz la tutoría virtual fundamentándose en los nuevos requisitos de la sociedad y estableciendo pautas sobre los nuevos procesos pedagógicos (Vélaz y Vaillant, 2016, p.23). Esto hace que aquellas personas que estén interesadas en hacer parte de este nuevo proceso y a pesar de que tengan conocimientos sobre el quehacer pedagógico, se hace necesario su capacitación sobre los nuevos métodos, entornos y medios de comunicación incorporando en el nuevo proceso, debido a que el ejercicio docente se desempeñara desde el rol de tutor virtual, por tanto, los lineamientos de la acción educativa habrán de cambiar hacia el contexto del ambiente virtual. De acuerdo a esto se hace necesario que la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña ofrezca un diplomado en el cual se oriente al educador sobre las pautas a tener en cuenta en el proceso de tutoría virtual para que el proceso en conjunto se realice de forma exitosa, es decir, tanto el estudiante, el medio y el docente o tutor se encuentren en armonía.

## 1.2 Formulación del problema

¿En que contribuirá el diseño de un diplomado de tutoría virtual para los docentes en la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña?

## 1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General. Diseñar el diplomado de tutor virtual de la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña.

1.3.2 Objetivos Específicos. Identificar las temáticas referentes a la tutoría virtual, analizar y clasificar dicha información.

Diseñar el contenido curricular, los objetivos de aprendizaje y demás recursos que suministren el contenido temático.

Diseñar el prototipo del diplomado de tutor virtual de la UFPSO en la plataforma Moodle.

## 1.4 Justificación

El uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC), han creado nuevas oportunidades en el proceso de enseñanza. Estas han hecho posible la creación de nuevos espacios con elementos educativos innovadores partiendo desde el punto de vista de la educación tradicional (UNESCO, 2013, p.6). Sin embargo, el reto de este proceso no está en crearlo sino en que todos sus elementos interactúen entre sí para crear un sistema armonioso que pueda satisfacer las necesidades actuales de la sociedad.

Existen factores que pueden incidir o no en este proceso de enseñanza y aprendizaje virtual, uno de estos que es de vital importancia es el rol que juega el docente o mejor llamado tutor virtual, el cual necesita formarse y desarrollar nuevas competencias, no solo en el quehacer pedagógico y tecnológico, sino en los nuevos retos que enfrenta este tipo de educación. La implementación de este modelo educativo requiere que los docentes se capaciten en el fortalecimiento de sus competencias pedagógicas, comunicativas-colaborativas, técnicas y éticas, competencias sobre el manejo de las herramientas que ofrece la tecnología (MinEducación, 2005)

En este contexto se crea la necesidad de diseñar un diplomado propio de la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña que aborde las temáticas referentes sobre la tutoría virtual acorde a las necesidades propias de la institución.

En este sector educativo es de resaltar las ventajas que surgen gracias a la implementación de espacios educativos virtuales que permiten dejar de lado la educación tradicional, de este

modo ofreciéndole al alma mater la oportunidad de expandir su oferta educativa a cualquier lugar donde se tenga acceso a internet sin importar el espacio y tiempo con el que cuente la persona que desea formarse.

Además, contribuirá al proceso académico brindando a las docentes alternativas para el desarrollo de su profesión y el ejercicio pedagógico, debido a que se formaran en conceptos propios de educación virtual y el papel que cumple en tutor en el proceso de enseñanza aprendizaje a través de las plataformas de aprendizaje, permitiéndole a los docentes aplicar esta herramienta como complemento para su labor en la educación presencial, lo cual representara un valor agregado para su labor docente.

## 1.5 Delimitaciones

1.5.1 Conceptual. Los temas que se desarrollaran en el proyecto se basan en los conceptos de aspectos institucionales, manejo de plataforma, ambientes de aprendizaje, educación virtual, tecnologías de la comunicación y la información.

1.5.2 Operativa. Que no se pueda llevar a cabo el desarrollo en el tiempo establecido o no se pueda cumplir con el presupuesto establecido.

1.5.3 Temporal. El tiempo que se tiene establecido para el desarrollo del presente proyecto es de Tres (3) meses y sus actividades se encuentran establecidas en el cronograma de actividades.

1.5.4 Geográfica. El proyecto está enmarcado en el área de influencia de la Universidad Francisco de Paula Santander en especial a aquellos docentes que pertenecen o pertenecerán al área de la unidad virtual.

## **Capítulo 2. Marco referencial**

### **2.1 Antecedentes**

El trabajo realizado por Gutiérrez, Álvarez, y Jarne (2002), hace referencia sobre los aspectos de importancia de la formación en la educación virtual y el papel que el profesor cumple en esta nueva modalidad (p.8). Especifica que la formación del tutor se basa en tres grandes núcleos de conocimientos teórico práctico:

- Sobre los contenidos del curso, incluyendo las materias y recursos pertinentes para el aprendizaje (es imposible tutorizar el aprendizaje en ningún alumno sin un buen conocimiento de los contenidos del curso, del material de referencia y de los recursos facilidades disponibles para la enseñanza y el aprendizaje) (Gutiérrez, Álvarez, y Jarne, 2002, p.435).

- Sobre el medio en el que se desarrolla la comunicación didáctica, el entorno comunicativo en el que se desarrolla la formación, esto es, sobre la comunicación mediada por ordenador (Gutiérrez, Álvarez, y Jarne, 2002, p.435).
- Sobre la teoría y la práctica de la enseñanza a distancia (funciones, objetivos, métodos, estrategias, evaluación, tutorización, etc.) y la enseñanza de adultos (sobre las características psicológicas y motivacionales de los aprendices) (Gutiérrez, Álvarez, y Jarne, 2002, p.435).

La experiencia formativa desarrollada sobre los conceptos y procesos fundamentales de la educación en general y considerando en su aplicación a la formación virtual, reconociendo que los retos en este ámbito no son prioritaria o exclusivamente tecnológicos, sino esencialmente pedagógicos. Es evidente que los avances tecnológicos permiten desarrollar nuevos y más variados recursos didácticos, pero poco pueden transformar la educación en la sociedad de la información si los educadores y formadores no se plantean los fines de la tarea y los procesos educativos que se desarrollan para conseguirlos. Por lo tanto, se considera que la tecnología debe de ponerse al servicio de la didáctica (Fandos, 2003, p.58).

Robalino y Korner (2005), realizan una concepción de los aspectos importantes y a tener en cuenta para la educación del tutor virtual, las tendencias y temas más importantes en la educación superior que nos lleva a la necesidad de formar al profesorado en el uso de la tecnología y estudio de casos sobre las buenas prácticas implementadas en las instituciones (p.16).

## 2.2 Marco histórico

2.2.1 Historia en el ámbito mundial. La educación virtual es una de las modalidades de la educación a distancia, la cual tiene su primera aparición en una Gaceta de Boston en 1728 donde incluía un anuncio ofreciendo material de enseñanza por correspondencia. Luego en el año de 1922, la Pennsylvania State College empieza con sus cursos por radio al igual que Columbia University, para ofrecerle a la comunidad una manera de aprender sin necesidad de desplazarse hacia los salones de clase, además poder a un número significativo de personas, mientras que en 1925 hace lo propio la State University of Iowa. El National Home Study Council se fundó en 1926 y en 1934 los cursos filmados comienzan con The State University of Iowa (Cabral, 2011, p.16).

Al finalizar la Segunda Guerra Mundial, se produjo una expansión de esta modalidad para facilitar el acceso a los centros educativos en todos los niveles, especialmente en los países industrializados occidentales, en los centroeuropeos y en las naciones en desarrollo "tercermundistas". Esto obedeció al incremento de la demanda de mano de obra calificada registrada (Cabral, 2011, p.17).

La educación por correo o correspondencia, también fue usada por las instituciones para ganar acceso a programas especializados o maestros que no estaban disponibles en el recinto (Galeon, 2018).

El sistema de educación por correspondencia fue siendo reemplazado por el tipo de sistema de Educación de una dirección, lo cual se concreta para los años 1970 con el uso de medios electrónicos tales como audio cintas, videocintas, radio, televisión y las computadoras. Tenemos así que en 1950 la Ford Foundation comienza con programas educativos por televisión, en 1965

la University de Wisconsin da cursos basados en comunicación telefonica y en 1968 la Stanford University crea la Stanford Instructional Television Network, el cual ofrecía cursos a estudiantes de ingeniería (Gallego, 2014, p.3).

Pero no fue hasta el año de 1960, donde uno de los primeros sistemas diseñados para la educación virtual se fundamenta en el sistema desarrollado por la Universidad de Illinois, el cual era un software desarrollado para fines didáctico llamado PLATO (Programmed Logic for Automated Teaching Operations o Lógica programada para operaciones de enseñanza automatizada). Hoy en día aún se usa el sistema con las actualizaciones correspondientes a la tecnología actual. Las primeras instituciones en usar esta herramienta fueron el “Western Behavioural Sciences Institute” y el “New York Institute of Technology”, ambos en Estados Unidos. Los orígenes de este sistema están vinculados a la formación de las Fuerzas Armadas de los Estados Unidos, que financiaron este sistema (Pérez, 2011, p.3).

Pero el concepto de educación virtual o e-learning comenzó a aparecer prácticamente a la vez que se desarrollaron equipos informáticos para el uso personal, en la década de los 80. En este momento se consideró que era posible impartir clases a distancia, eliminando muchas barreras de la educación presencial. En ese momento, el método para educarse eran los disquetes, que contenían los temarios del curso para instalar en el ordenador del estudiante (Fandos, 2003, p.12).

Antes de la aparición de la web como se conoce hoy en día, existían centros que exploraban las posibilidades de la enseñanza asistida por ordenador. Ente ellos se destacan el Centro de aprendizaje Asistido por Computador (CALC), fundado en 1982 en New Hampshire y la Red de Entornos de Aprendizaje Intencional Asistido por Ordenador (CSILE), un sistema

multimedia de aprendizaje creado por Scardamalia y Bereiter basado en las tesis de aprendizaje auto-regulado y constructivista (USAL, 2012).

En 1987, telefónica puso en marcha una Red Tele didáctica, lo que sería uno de los pilares de los actuales LMS (Learning Management System). En los años 90 se comenzaron a desarrollar productos en CD y a finales de la década se establece el inicio del aprendizaje online, ya con internet. Los primeros LMS aparecieron en torno al año 2000, ya como software de aprendizaje electrónico. The Electronic University Network ofrece un programa de Ph.D. vía América Online en el año 1992 ( Fernández, 2009, p.30).

Con la unión de varias universidades de California en 1997, se crea un consorcio llamado California Virtual University (CVU), donde se ofrecían más de 1000 cursos en línea. A partir de este punto, se introducen en el mundo nuevas herramientas educativas como eCollege y Blackboard en 1999. Además en 2002, Se hace disponible The OpenCourseware Project. Un recurso gratis vía online. Inicialmente con 500 cursos y con materiales del MIT. La iniciativa en 2008 sobre la Khan Academy ofrece educación de clase mundial con recursos vía online. En 2009, más de 5.5 millones de estudiantes al menos han cursado una clase en línea (SCOPEO, 2013, p.26).

De acuerdo con el auge de educación virtual que se ha presentado en las últimas décadas, el 83% de los directores ejecutivos y pequeños empresarios en Estados Unidos consideran los títulos académicos en línea ser tan creíbles como los títulos académicos tradicionales (SCOPEO, 2013, p.26).

Finalmente, a partir del año 2012, el 96% de universidades tradicionales ofrecen cursos en línea. El 70% de educadores aprueban que las redes sociales son herramientas pedagógicas. La

palabra “e-learning” genera más de 2 millones y medio de búsquedas mensuales en internet (Cano, 2016, p.30).

[2.2.2 En Europa.](#) En la Unión Europea la integración de las TIC en la educación es de gran importancia, el Consejo de Ministros de Educación de la Unión Europea aprobó el programa educativo e-learning, a través del cual comenzaron a financiarse proyectos de innovación educativa orientados a formar profesionales capaces de responder a las demandas socioeconómicas de 2004 (Sunkel y Trucco, 2012, p.14).

En Europa existe una amplia experiencia en la educación a distancia, poseyendo universidades dedicadas únicamente a esta modalidad de educación con un grado de satisfacción gratificante, entre ellas se encuentran Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED), Universidad Internacional de la Rioja (UNIR), Universidad a Distancia de Madrid (UDIMA) (Sunkel y Trucco, 2012, p.14).

[2.2.3 En Colombia.](#) Los inicios de la educación a distancia/virtual en Colombia se remontan a 1992, cuando el Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey en convenio con la Universidad Autónoma de Bucaramanga y posteriormente (1995/96) con las universidades que conforman la Red José Celestino Mutis, ofrecían programas académicos a distancia (maestrías), mediante clases satelitales producidas en México. Igualmente se dieron cursos producidos desde el Instituto Latinoamericano de Comunicación Educativa - ILCE, desde la Universidad de Nova (1996), desde algunas universidades españolas (Universidad de Salamanca, UNED y la Universidad Oberta de Cataluña), o desde la Universidad de Calgary (Canadá), algunos de los cuales continúan hasta el presente (Facundo, 2003, p.18).

Con todo, y puesto que el papel de las instituciones colombiana en tales convenios era fundamental el de ser receptoras de los contenidos y los desarrollos nacionales eran escasos en sentido estricto estos deben ser considerados sólo como antecedentes inmediatos de la educación a distancia/virtual en el país (Facundo, 2003, p.14).

A partir de este punto comienzan universidades colombianas a apoyar sus programas en las NTIC, como la Universidad Militar Nueva Granada y la Universidad Católica del Norte. por otra parte, en diversas instituciones, entre ellas la Universidad Nacional, propone e inicia el desarrollo de cursos en línea, en los cuales se hace gran énfasis en el contenido y en la perspectiva de lo público, de cuidar el desarrollo de los contenidos, monitorear y evaluar los resultados, y no solo en la tecnología. Simultáneamente en ese año, la Universidad de los Andes inicia el proyecto piloto denominado SICUA (Sistema Interactivo de Cursos Universidad de los Andes), que es una herramienta que se crea en 1998, como un proyecto piloto del Departamento de Ingeniería de Sistemas con fondos International Development Research Centre - IDRC de Canadá, para servir como espacio virtual donde docentes y estudiantes compartieran información, accedieron a la programación y al contenido de los cursos, proveyera mecanismos alternos de comunicación a los tradicionales del aula de clase, permitiera la gestión académica de los docentes y facilita la interacción vía web. El proyecto desarrollo dentro de la estrategia expresa de poner las nuevas tecnologías al servicio de los procesos administrativos y de aprendizaje y dentro de la reafirmación de la vocación presencial de la universidad (Sánchez, 2013, p.22).

### **2.3 Marco conceptual**

2.3.1 Uso de las tecnologías de la información y la comunicación. En el transcurso de los años, las TIC han ido evolucionando significativamente y acorde a las necesidades propias de la sociedad. Esto ha provocado la inclusión de este mecanismo en varios ámbitos de la vida diaria de la persona haciendo que de esta manera algunas actividades se realicen de manera más eficiente y eficaz (Fandos, 2003, p.19).

En el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD) definen las nuevas tecnologías de información y comunicación como aquellas herramientas computacionales e informáticas que procesan, almacenan y sintetizan, recuperan y presentan información representada de la forma más variada. Entonces son una agrupación de herramientas y soportes para el tratamiento y acceso a la información, que constituyen nuevos soportes para dar forma, registrar, almacenar y difundir contenidos. Las tic en Colombia en el plan Nacional TIC se presentan como “el conjunto de herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios, que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como: voz, datos, texto, video e imágenes” (Aguilera, 2011, p.48).

El uso del tic ha marcado un cambio significativo en la sociedad actual, debido al acceso ilimitado y casi instantáneo de información de cualquier parte del planeta y la globalización que esta le ha dado a las comunicaciones hacen que no existan barreras para este medio. Existen varios autores que se refieren a estos cambios tan significativos, entre ellos encontramos a Marqués el cual lo interpreta así: “esta nueva cultura conlleva nuevos conocimientos, nuevas maneras de ver el mundo, nuevas técnicas y pautas de comportamiento, el uso de nuevos instrumentos y lenguajes, va remodelando todos los rincones de nuestra sociedad e incide en todos los ámbitos en lo que desarrollamos nuestra vida, exigiendo de todos nosotros grandes

esfuerzos de adaptación”. Como es de esperarse, la adaptación a esta nueva cultura debe provenir de los espacios educativos presenciales y no presenciales (Belloch, 2012, p.6).

Tal como Parra y Pincheira (2003), lo plantean la revolución de las TIC es un suceso que está desatando transformaciones que recorren transversalmente al conjunto de la sociedad: las finanzas, los servicios médicos, la educación, el comercio, la industria y la entretención, entre otras. El uso de la tecnología no es nuevo en la educación, pero las transformaciones que las TIC están produciendo en los procesos de enseñanza-aprendizaje, plantean nuevos escenarios que condicionan todos los elementos propios de cualquier proceso formativo (p.14 ).

Al respecto, Carranza, Islas, y Jiménez ( 2012) señalan que “la incorporación de las TIC en la educación ha pasado por diversas fases”. La primera es la del equipamiento, en la cual se dota a las universidades de las herramientas básicas necesarias para el uso de las TOIC, sin que los docentes alcancen el nivel de conocimiento necesario, ni las destrezas para usarlas. La segunda es la de la capacitación tecnológica, cuya finalidad es que los docentes adquieran conocimientos básicos en el uso de las tecnologías que tienen a su alcance (p.9). La tercera fase es la capacitación pedagógica, se desarrolla cuando la institución y los maestros se han dado cuenta que no es suficiente solo la destreza tecnológica, para lograr su finalidad educativa, por tanto, se propone la incorporación en el marco de la reflexión sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje, este giro lleva a elaborar propuestas tecno pedagógicas para contextos específicos. La cuarta fase, que es la evaluativa, permite conocer cuáles son las practicas más adecuadas, describe el funcionamiento y cual es si verdadero valor agregado (Fandos, 2003, p.6).

La concepción de la tecnología en las instituciones es demasiado compleja por motivos distintos. Las tecnologías afectan a la organización pues los actores involucrados en el proceso

de enseñanza deben de estar dispuestos al cambio y tener conocimiento sobre el actuar frente al nuevo proceso. Además, el uso de las TIC no resuelve completamente el problema de innovación de la educación, pues existen otros factores que las condicionan y que requieren de métodos pedagógicos acordes a su aplicabilidad (Fandos, 2003, p.8).

2.3.2 La educación virtual. La educación virtual no es un proceso nuevo, pues este hace parte del proceso de educación a distancia, el cual ha permitido que las barreras en la educación se hagan imperceptibles. El término de educación a distancia presenta varios significados dependiendo del autor y el ámbito en el cual este se encuentre, entre los cuales encontramos:

Educación a Distancia es distribución de educación que no obligan a los estudiantes a estar físicamente presentes en el mismo lugar con el instructor. Históricamente Educación a Distancia significaba estudiar por correspondencia. Hoy el audio, el video y la tecnología en computación son modos más comunes de envío (Cabrera y Vázquez, 2012, p.5).

La Educación a Distancia es una metodología educativa no presencial, basada en la comunicación pluridireccional mediatizada, que implica amplias posibilidades de participación de estudiantes dispersos, con un alto grado de autonomía de tiempo, espacio y compromiso y la orientación docente, dada en el diseño, en la elección de los medios adecuados para cada caso en virtud de los temas y con consideración de las posibilidades de acceso de los destinatarios a los mismos, y en las tutorías (Cabrera y Vázquez, 2012, p.5).

Educación a Distancia, es una forma de educación, refiriéndose al proceso, pero este proceso es realizado a distancia. Por lo que podría definirse como la acción o proceso de educar

o ser educado, a través de cualquier medio electrónico de comunicación, incluyendo la videoconferencia y la audioconferencia (Cabrera y Vázquez, 2012, p.6).

La educación a distancia se puede considerar como una novedosa estrategia educativa que se sustenta en el uso racional y adecuado de nuevas tecnologías, estructuras operativas flexibles y métodos pedagógicos que resultan altamente eficientes en el proceso enseñanza-aprendizaje (Chaves, 2017, p.24).

De esta manera Fandos (2003) identifica las características principales de la educación a distancia:

- No se puede reducir simplemente a una estrategia metodológica, ya que exige e implica un nuevo paradigma pedagógico, contextualizado en una nueva concepción de enseñar, aprender y conocer con énfasis en el aprendizaje auto dirigido.
- Reconoce que la sociedad ofrece diferentes instancias educativas.
- Se contextualiza en el horizonte de la educación permanente.
- Reconoce que existen distintas condiciones y ritmos para aprender, lo que exige un diseño adecuado y flexible de las oportunidades de aprendizaje, de los enfoques curriculares y de las mediaciones pedagógicas para apoyar el desarrollo del aprendizaje.
- Privilegia la participación no sólo de estudiantes si no de las comunidades regionales y locales para que intervengan en la identificación y solución de sus necesidades de aprendizaje.
- Se desarrolla fundamentalmente como un sistema social abierto, en continua interacción con el entorno socio - cultural.

- Supera los dilemas entre la cobertura y la calidad, la teoría y la práctica, en la medida en que la calidad se sustenta en la cultura de la participación democrática de las organizaciones y en su intervención para acercar la educación a sus realidades locales y regionales.
- Reconoce que el centro del aprendizaje es el alumno.
- Asume diseños curriculares pertinentes y flexibles, en la medida en que los programas respondan a los contextos de los estudiantes.
- Utiliza múltiples mediaciones pedagógicas, derivadas de los medios de comunicación y de las tecnologías informáticas.
- Se legitima en la medida en que demuestre la calidad de sus procesos y resultados, sobre la gestión e implementación de sus programas, para evidenciar los efectos y el impacto social.
- Se consolida de acuerdo con el grado de desarrollo organizacional de las instituciones y con su capacidad para atender los requerimientos de los diseños curriculares, de la oferta e implementación de los programas (p.25)

Una vez generalizado en el contexto de la educación a distancia se puede identificar la educación virtual. Desde hace varios años se ha hablado sobre la educación virtual, e-learning, on-line, educación a distancia de tercera generación, denominada así a aquel proceso educativo que involucra métodos, metodologías, aplicaciones y servicios orientados a facilitar el aprendizaje a través de las tecnologías, el cual vence las barreras del espacio y tiempo. Epistemológicamente el término “e-learning” proviene de dos siglas en inglés, la “e” de e-learning se corresponde a 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 electrónico (Rodríguez, 2014, p.6). Pero no resulta fácil que todos los involucrados en esta área tengan una concepción exacta de lo que se refiere con la palabra e-learning. Por tal motivo, se encuentran con una cierta cantidad de definiciones que la identifican, entre las cuales se encuentran:

Para Martínez (2008) el concepto de e-learning surge emparentado con otro como es la Educación a Distancia, afirmando que este primero es una nueva modalidad de enseñanza-aprendizaje a distancia que utiliza las tecnologías digitales. Para Area el e-learning se refiere en un sentido amplio, “a algún tipo de proceso de enseñanza-aprendizaje realizado con ordenadores conectados a internet” Señala igualmente que una traducción literal de este término sería “aprendizaje electrónico” (p.8).

Silva (2011), afirma que normalmente el e-learning no hace referencia a cualquier medio sino a Internet, dado que la Red puede integrar los restantes formatos electrónicos, de almacenamiento, de contenidos o de comunicación diseñados para el aprendizaje (audio, vídeos, televisión, radio, soportes digitales) (p.55).

Fandos (2003), al hablar de e-learning también alude a Internet como principal soporte para la creación y distribución de eventos de aprendizaje tanto síncronos como asíncronos (p.2).

Machuca, hace especial hincapié en considerar al e-learning como un aprendizaje basado en Internet, y que está formado por varios componentes como la entrega de contenido en diferentes formatos, la administración del avance del aprendizaje y una comunidad de estudiantes, desarrolladores de contenido y expertos en educación (Cabrera y Vázquez, 2012, p.12).

Rosenberg (2001) un experto en la materia respalda por considerar que una de las características definitorias del e-learning es el uso que éste hace de las tecnologías basadas en Internet para proporcionar un amplio abanico de soluciones que aúnen adquisición de conocimiento y habilidades o capacidades (p.17).

Además, establece que existen tres criterios que deben cumplirse para poder aplicar correctamente este término:

- a) Que se realice en red, lo que permite una actualización inmediata, almacenaje y recuperación, distribución y poder compartir los contenidos y la información.
- b) Que se haga llegar al usuario final a través de un ordenador utilizando estándares tecnológicos de Internet (la característica principal es el uso de tecnologías estándares de Internet, como el protocolo TCP/IP y los navegadores web que crean una plataforma universal de envío).
- c) Que esté centrado en una amplia visión de soluciones referidas al aprendizaje que vayan más allá de los paradigmas tradicionales de la formación.

Partiendo de estos tres criterios, Sangra indica que “el uso de determinadas tecnologías aplicadas a la educación no significa que estemos hablando de e-learning” (Cabrera y Vázquez, 2012, p.13).

Silva (2011) el término e-learning se utiliza como sinónimo de otros tales como: “teleeducación”, “formación multimedia”, “teleformación”, “telemática educativa”, “teleenseñanza”, “enseñanza interactiva”, etc (p.13). En este sentido, y coincidiendo con el planteamiento de estos autores, (Sunkel & Trucco, 2012) afirma que existe una equivalencia de

la expresión e-learning respecto a otras como “aprendizaje en red”, “teleformación” o “aprendizaje virtual” (p.24).

En conclusión, partiendo de todos los conceptos referenciados con esta área, es preciso diferenciar que este puede ser clasificado de acuerdo a los recursos que se empleen para su ejecución, además todos coinciden que este concepto se identifica con el aprendizaje en red (Cabrera y Vázquez, 2012, p.18).

2.3.3 Enseñanza y aprendizaje en la educación virtual. La enseñanza y el aprendizaje en la educación virtual han tenido impactos que se han reflejado de forma significativa en la sociedad. El aprendizaje según Piaget “ es un proceso que mediante el cual el sujeto, a través de la experiencia, la manipulación de objetos, la interacción con las personas, genera o construye conocimiento, modificando, en forma activa sus esquemas cognoscitivos del mundo que lo rodea, mediante el proceso de asimilación y acomodación” y la enseñanza “debe proveer las oportunidades y materiales para que los niños aprendan activamente, descubran y formen sus propias concepciones o nociones del mundo que les rodea, usando sus propios instrumentos de asimilación de la realidad que provienen de la actividad constructiva de la inteligencia del sujeto.” La interrelación entre estos dos conceptos deja ver la importancia de tenerlos presentes en el proceso educativo (Cano, 2016, p.12).

Las TIC desde su globalización han tenido impacto en los procesos de enseñanza y aprendizaje que se manifiestan en el uso de sus herramientas en el proceso educativo. Según Gross, En la medida en la que intervienen las TIC en los modos de aprendizaje del ser humano,

el acceso a la información, la adquisición de los conocimientos y en las formas de comunicación, introducen elementos nuevos en la formación y la educación de la personas (Fandos, 2003, p.32).

La idea de la educación virtual parte de la posibilidad de éxito que todos los actores involucrados en esta tengan éxito en su proceso, además que las tecnologías involucradas se adapten de acuerdo a las necesidades propias de cada uno de los procesos. Según Marín, aprender no significa solo adquirir información sino, sobre todo, desarrollar habilidades y destrezas que permitan seleccionar, organizar e interpretar la información (Martínez, 2008, p.36). Además, desde la perspectiva de la sociedad actual, el aprendizaje debe de ser activo, constructivo, situado y auto-regulado e interactivo, es decir, que se logre desarrollar conocimientos con base en los conocimientos previos y aprendidos. En tanto, la enseñanza será el proceso que no se centra en la transmisión de la información del estudiante, sino que debe focalizarse en el desarrollo de competencia para reconstruir conocimientos en respuesta a la demanda de un determinado contexto o situación.

Algunas de las ventajas según Salgado (2005) que este tipo de aprendizaje ofrece son:

- *Trasciende los límites del espacio.* Para las personas que ven dificultado su acceso a un centro de estudios de forma presencial, ya sea por sus obligaciones laborales o familiares o por su ubicación geográfica y problemas de transporte, esta opción les permite tener a su disposición los recursos educativos y las herramientas de comunicación para aprender sin trasladarse desde donde se encuentre.
- *Trasciende la limitación del tiempo.* Las personas pueden acceder a los recursos en cualquier momento. No necesita que las personas coincidan en el tiempo, sino que cada uno puede programar su tiempo de acuerdo con sus necesidades. Incluso

personas en lugares con husos horarios distintos pueden participar mediante las herramientas asincrónicas de la educación en línea.

- *Promueve la auto-regulación.* La educación virtual hace que el estudiante asuma un papel activo. El alumno debe responsabilizarse por su propio aprendizaje. Debe administrar su tiempo, programar sus actividades y tomar decisiones por sí mismo: cuándo va a estudiar, cuándo va a participar, cuándo preguntar, etc.
- *Diversifica y facilita el acceso a la información.* Por medio de los espacios de materiales en la plataforma virtual, el alumno puede obtener todo tipo de materiales, como lecturas de apoyo, guías, resúmenes, cuadros sinópticos, imágenes, videos y otros, sin necesidad de desplazarse y hasta con la conveniencia de no tener que gastar dinero para comprar materiales o hacer fotocopias. Además, mediante las bibliotecas virtuales y otros recursos comunes de Internet (como los buscadores o motores de búsqueda), la cantidad de información a la que se tiene acceso es prácticamente ilimitada.
- *Mantiene al estudiante enfocado en la participación.* El ambiente virtual promueve la participación del alumno, quien muchas veces en el aula física se “esconde” para no hacer uso de la palabra. Además, por el tiempo limitado de las lecciones presenciales, con frecuencia no hay tiempo para muchas preguntas o para profundizar en la discusión de un tema. Todo esto se puede llevar a cabo, por ejemplo, en los foros de discusión asincrónica de una plataforma virtual (p.12).

En la educación virtual existen dos tipos de comunicación que se pueden dar entre los actores teniendo presente el factor tiempo:

**a) Sincrónica**

Las herramientas sincrónicas permiten comunicarse en tiempo real. Ejemplos de esto son los chats o los muy populares programas de Messenger. Casi todas las plataformas de educación virtual incluyen una herramienta de chat (Salgado, 2005, p.13).

La ventaja de estas herramientas es que permite obtener respuestas inmediatas a los mensajes. Varias personas pueden interactuar simultáneamente, aun estando en lugares muy alejados entre sí. Sin embargo, tienen como desventaja que no siempre es posible para todos los participantes conectarse al mismo tiempo. Además, cuando la participación es muy numerosa, es difícil seguir los mensajes en la pantalla de la computadora, pues éstos aparecen muy rápidamente. También se deben tener destrezas para escribir rápido, y son frecuentes los errores de redacción y ortografía, que no en pocas oportunidades dificultan la comprensión de los mensajes (Salgado, 2005, p.13).

#### ***b) Asincrónica***

La comunicación tiene un carácter asincrónico cuando no tiene lugar en tiempo real. Es decir, las personas no tienen que estar conectadas simultáneamente para poder comunicarse. El ejemplo más conocido de este tipo de herramienta es el correo electrónico, en el cual recibimos los mensajes en cualquier momento, aunque no estemos frente a la computadora, y los podemos responder tiempo después, a nuestra conveniencia (Salgado, 2005, p.14).

Este tipo de herramienta tiene la ventaja de que las personas pueden programar su tiempo, de acuerdo con sus obligaciones, y aun así tener una comunicación más o menos fluida con los demás miembros del curso (profesor y compañeros). Los participantes podrían estar incluso en países con grandes diferencias de horario, lo cual no se convierte en una limitación para seguir las actividades del curso (Salgado, 2005, p.14).

La capacidad de descargar archivos o de acceder a recursos en línea también se puede hacer en cualquier momento. Un compañero o el profesor puede colocar un archivo o un vínculo en la plataforma virtual y en cualquier momento otro estudiante lo podrá acceder desde su computadora (Salgado, 2005, p.15).

2.3.4 El estudiante virtual y su rol. El alumno virtual es uno de los pilares fundamentales en el proceso educativo, debido que este proceso de enseñanza-aprendizaje se realiza de forma a distancia, es decir sin interferir el espacio-tiempo en cual se encuentre, hace que el alumno sea más consciente de su aprendizaje lo que conlleva a que este sea responsable sobre su propio proceso, es quien manipula, explora, descubre o inventa cuando lee y revisa la información expuesta por su tutor. Por ello deben de poseer unas características propias para el desarrollo éxito de la labor como deben de ser auto-motivados y auto-disciplinados, ser tecnológicamente hábiles, poseer buena comunicación escrita, estar listos para comprometer su tiempo y energía en el curso, creer en el proceso de aprendizaje fuera del aula tradicional y comunicar sus necesidades y preocupaciones (Chaves, 2017, p.25).

2.3.5 El docente virtual y su rol. La organización para las naciones unidas para la educación, la ciencia y la cultura UNESCO, diseño en 2013 un documento titulado “Estándares De Competencias En Tic Para Docentes”, en el cual se hace énfasis sobre la utilización de recursos tecnológicos por parte del docente y el estudiante deben de utilizar la tecnología digital con eficacia. Donde afirma la UNESCO (2013) que el uso de las Tic’s dentro del contexto educativo facilita que el estudiante pueda llegar a adquirir capacidades y conocimientos necesarios para llegar a ser:

- “Competentes para utilizar tecnologías de la información.
- Buscadores, analizadores y evaluadores de información.
- Solucionadores de problemas y tomadores de decisiones.
- Usuarios creativos y eficaces de herramientas de productividad.
- Comunicadores, colaboradores, publicadores y productores.
- Ciudadanos informados, responsables y capaces de contribuir a la sociedad.”

De esta manera se logra desarrollar en los estudiantes aptitudes y destrezas sobre el manejo de las Tic's. Además, aquellas personas encargadas del proceso educativo deben estar capacitadas sobre el uso y manejo eficiente de las tecnologías de la comunicación, para que se puedan generar de forma propicia estrategias, diseñar actividades y brindar un ambiente amigable que posibilite el proceso de enseñanza-aprendizaje satisfactorio. (Chaves, 2017, p.23).

La formación del tutor es uno de los factores esenciales para asegurar el aprendizaje en el estudiante, dice Sherry (1996) “poner todo su empeño en conseguir el tutor ideal antes que la tecnología más sofisticada”. Señala Belloch (2012) que es avanzar hacia la “profesionalización de los tutores” dado su rol decisivo en los niveles de retención, calidad y frecuencia de las interacciones (p.33). Los tutores deben de poseer unas cualidades y competencias propias para el ejercicio exitoso de su rol, según Llorentes y Romero, sintetizan estas cualidades en cuatro funciones principales:

- **Pedagógica:** el tutor utiliza e indaga en las respuestas del estudiante, de manera de fomentar y guiarlos en la reflexión y las discusiones sobre conceptos críticos, principios y habilidades. Para ello se debe tener en cuenta el establecimiento de objetivos claros y concretos, además es necesario mantener tanta flexibilidad como

le sea posible, animar y motiva la participación de todos los estudiantes, no desarrollar un estilo autoritario, por el contrario conciliador, mediador, a su vez debe ser objetivo y considerar el tono de la intervención, por otro lado debe promover las conversaciones privadas con cada estudiante de manera que todos se sientan atendidos en la misma medida, pues todos dan vida a la comunidad de aprendizaje, hacer el material relevante y significativo y exigir contribuciones (Chaves, 2017, p.28).

- **Social:** crear un entorno amigable y social en el que el aprendizaje que se promueva resulte a su vez esencial para una actividad o tarea de tutorización exitosa y con la que el estudiante se sienta motivado y agradado, además que cada actividad sirva de impulso para la consecución en el programa. Para ello el tutor requiere de fortalecer de aceptación, ya que todos los alumnos son diferentes, tienes estilos de aprendizajes distintos, además debe ser precavido con el uso del humor y el sarcasmo, emplear siempre introducciones de manera que el estudiante no se sienta atropellado en el proceso, y por último, algo fundamental, facilitar la interactividad entre todos (Chaves, 2017, p.28).
- **Gestión:** consiste en el establecimiento de unas directrices y normas con respecto a los objetivos de las discusiones que se den, de las rutas teóricas y prácticas que se siguen, así como la toma de decisiones y todas las acciones que se desarrollen con propósito formativo. Para el cumplimiento de esta función el tutor virtual debe estar atento ante informalidades, distribuir una lista de los participantes, ser responsable, ser paciente, emplear el email privado para propiciar la discusión de ciertos

participantes, ser claro en sus mensajes y planificar el tiempo para crear sesiones donde todos interactúen (Chaves, 2017, p.28).

- **Técnica:** el tutor debe lograr que los participantes desarrollen sus habilidades en un sistema y un software confortable. El propósito principal del tutor consiste en hacer que la tecnología sea transparente, para ello debe ofrecer feedback, desarrollar una guía de estudio, ofrecer tiempo para el aprendizaje, promover el aprendizaje entre parejas, evitar el abandono (Chaves, 2017, p.28).

2.3.6 Ambientes virtuales de aprendizaje. En los últimos años el incremento del uso de las tecnologías de la información y la comunicación en el sector de la educación ha ido incrementando gradualmente y ha tenido una acogida satisfactoria por parte de la sociedad, pero la aplicación de esta herramienta sugiere la creación de nuevos elementos propios de ella para un mejor desempeño que beneficie el funcionamiento correcto y satisfactorio de su tarea, para tal fin se crean elementos entre los cuales se encuentran los ambientes virtuales de aprendizaje (AVA) o su nombre en inglés Virtual learning environment (VLE). Esta es una herramienta que se viene trabajando de forma amplia y versátil pues es un sistema de software diseñado para facilitar a docentes el desarrollo de los cursos virtuales para sus aprendices, especialmente en lo referente a la gestión, administración y ejecución del curso (Gutérrez, 2014, p.16).

Según Fandos (2003) especifica unas características que identifican los ambientes virtuales de aprendizaje, en los siguientes ítems se identifican:

- ***Es un espacio donde las características en que se proporciona la información es diseñada.*** Cualquier página web es un cúmulo de información que refieren a la

estructura y organización de la información, así como la arquitectura que usa para ofrecerla

- ***Un Ambiente Virtual de Aprendizaje es un espacio social.*** Las interacciones entre participantes ocurren en el ambiente mediados por las herramientas proporcionadas, estas interacciones educativas “transforman los espacios propuestos en plazas” donde se proponen y comentan ideas. La interacción puede ser síncrona (Chat, MUDs y mensajería instantánea) y asíncrona (correo electrónico y foros en web). Las ocurrencias de las interacciones pueden suceder uno a uno, uno a muchos y muchos a muchos
- ***El espacio virtual es una representación.*** Los Ambientes Virtuales de Aprendizaje varían desde los que usan sólo texto hasta propuesta 3D, pero todos ellos trabajan con representaciones que son interpretadas por los estudiantes, quienes normalmente se comportan como la representación les sugiere. Algunos ambientes representan un campus o una escuela y entonces los espacios sugeridos son salones, auditorios, cafetería, los cubículos de los docentes, la biblioteca entre otros elementos similares
- ***Los estudiantes no sólo son activos, también son actores.*** Durante los cursos programados los estudiantes se enfrentarán a actividades como: lecturas, cuestionarios abiertos y de opción múltiple y el uso de interactivos, también durante el proceso de interacción con las actividades de aprendizaje producirán objetos como opiniones en los foros, ensayos que comparten con la comunidad, diapositivas, programas de cómputo, imágenes entre otros objetos que enriquecen el ambiente virtual de aprendizaje

- ***El uso de los Ambientes Virtuales de Aprendizaje no está restringido a la educación a distancia.*** Los Ambientes Virtuales de Aprendizaje también son usados como un apoyo a temas particulares, como apoyo extra clase y de modo mixto durante clases presenciales que se efectúan en laboratorios de cómputo
- ***Un Ambiente Virtual de Aprendizaje integra múltiples herramientas.*** Las herramientas que integra un Ambiente Virtual de Aprendizaje cumplen con una serie de funciones como proporcionar información, permitir la comunicación y la colaboración así como la administración de las actividades de aprendizaje y la administración escolar. La integración no sólo sucede con las herramientas disponibles sino también pedagógicamente integrando una secuencia de actividades que les permitan apropiarse de los contenidos de forma eficiente. La integración entre tecnología y la propuesta psicopedagógica sugieren el ambiente
- ***El Ambiente Virtual se sobrepone con el Ambiente físico.*** Algunos Ambientes virtuales de Aprendizaje tienen la cualidad de hacer uso de elementos asociados al Ambiente físico como los de libros, manipulación de instrumentos, actividades de aprendizaje que requieren entrevistas o trabajo cara a cara o el uso de la ayuda por medios de comunicación tradicionales (fax o teléfono) (p.32)

[2.3.7 E-learning.](#) Existen variadas definiciones acerca de lo que se concibe como e-learning, entre ellas se encuentran:

E-Learning según Rosenberg (2001) se refiere a la utilización de las tecnologías de Internet para ofrecer un conjunto de propuestas que permitan incrementar el conocimiento y la práctica (p.2).

E-learning es la utilización de las nuevas tecnologías multimedia y de Internet para mejorar la calidad del aprendizaje facilitado el acceso a recursos y servicios, así como a la colaboración e intercambio remoto (Silva, 2011, p.5).

E-learning se refiere al proceso de aprendizaje a distancia que se facilita mediante el uso de las tecnologías de la información y comunicación (Belloch, 2012, p.8).

Teniendo presente la definición de los autores se puede llegar a la conjetura que el e-learning es un proceso de aprendizaje que se realiza a través de la red donde no importa el lugar y el tiempo en el que se encuentren los aprendices (Aguilera, 2011, p.18).

[2.3.8 B-learning](#). El B-Learning (formación combinada, del inglés blended learning) consiste en un proceso docente semipresencial; esto significa que un curso dictado en este formato incluirá tanto clases presenciales como actividades de e-learning (Aguilera, 2011, p.19).

Este modelo de formación hace uso de las ventajas de la formación 100% on-line y la formación presencial, combinándolas en un solo tipo de formación que agiliza la labor tanto del formador como del alumno. El diseño instruccional del programa académico para el que se ha decidido adoptar una modalidad b-Learning deberá incluir tanto actividades on-line como presenciales, pedagógicamente estructuradas, de modo que se facilite lograr el aprendizaje buscado (Aguilera, 2011, p.22). Las ventajas que se suelen atribuir a esta modalidad de aprendizaje son la unión de las dos modalidades que combina:

- Las que se atribuyen al e-learning: la reducción de costes, acarreados habitualmente por el desplazamiento, alojamiento, etc., la eliminación de barreras espaciales y la flexibilidad temporal, ya que para llevar a cabo gran parte de las actividades del curso no es necesario que todos los participantes coincidan en un mismo lugar y tiempo.
- Las de la formación presencial: interacción física, lo cual tiene una incidencia notable en la motivación de los participantes, facilita el establecimiento de vínculos, y ofrece la posibilidad de realizar actividades algo más complicadas de realizar de manera puramente virtual.

Es la combinación de múltiples acercamientos al aprendizaje. El B-Learning puede ser logrado a través del uso de recursos virtuales y físicos, “mezclados”. Un ejemplo de esto podría ser la combinación de materiales basados en la tecnología y sesiones cara a cara, juntos para lograr una enseñanza eficaz (Aguilera, 2011, p.22).

En el sentido estricto, b-Learning puede ser cualquier ocasión en que un instructor combine dos métodos para dar indicaciones. Sin embargo, el sentido más profundo trata de llegar a los estudiantes de la presente generación de la manera más apropiada. Así, un mejor ejemplo podría ser el usar técnicas activas de aprendizaje en el salón de clases físico, agregando una presencia virtual en una web social. Blended Learning es un término que representa un gran cambio en la estrategia de enseñanza (Aguilera, 2011, p.23).

[2.3.9 M-Learning](#). Mobile Learning no es nuevo en el terreno educativo. El término lleva años siendo utilizado en los planes de formación con cierta aspiración a introducir innovaciones tecnológicas (Aguilera, 2011, p.24)

El aprendizaje móvil tiene varias definiciones, dependiendo del enfoque donde se ubica dentro de los ambientes de aprendizaje:

Izarra (2018) afirma “...el aprendizaje móvil es un paradigma emergente en un estado de intenso desarrollo impulsado por la confluencia de tres corrientes tecnológicas, poder de cómputo ambiente, ambiente comunicación y el desarrollo de interfaces de usuario inteligente” (p.4).

Gallego (2014) “...el aprendizaje móvil puede ser visto como un subconjunto de e-learning. E-learning es el concepto macro que incluye los entornos de aprendizaje móvil y en línea. En este sentido, la simple definición siguiente: M-learning es el e-learning a través de dispositivos móviles de cómputo” (p.7).

Martínez (2008), “...el aprendizaje móvil puede ser ampliamente definido como “la explotación de tecnologías ubicuas de mano, junto con las redes de teléfonos inalámbricos y móviles, para facilitar, apoyar, mejorar y ampliar el alcance de la enseñanza y el aprendizaje” (p.6).

Galeon (2018), “..MLearning, es la adquisición de cualquier conocimiento y habilidades mediante el uso de la tecnología móvil en cualquier momento y lugar” (p.15).

Además, presenta características y capacidades que hacen de este proceso algo satisfactorio y provechoso para los aprendices. Entre ellas se encuentran:

- *Mayor libertad y flexibilidad de aprendizaje:* El teléfono móvil es un aliado las 24 horas cuando la inspiración llega.
- *Utilización de juegos de apoyo en el proceso de formación:* La variedad de juegos generados para móviles, impulsa la creatividad y la colaboración.
- *Independencia tecnológica de los contenidos:* una lección no está hecha para un dispositivo concreto.
- *“Just in time, just for me”:* lo que el estudiante quiere, cuando el estudiante lo quiere.
- Todas las actividades online del espacio de formación (miles) están disponibles para dispositivos móviles.
- Navegación sencilla y adaptación de contenidos teniendo en cuenta la navegabilidad, procesador y velocidad de conexión de estos dispositivos.
- *Acceso inmediato a datos y avisos:* Los usuarios pueden acceder en forma rápida a mensajes, correos, recordatorios y noticias generados en tiempo real.

[2.3.10 Moodle.](#) Moodle es un software diseñado para ayudar a los educadores a crear cursos en línea de alta calidad y entornos de aprendizaje virtuales. Tales sistemas de aprendizaje en línea son algunas veces llamados VLEs (Virtual Learning Environments) o entornos virtuales de aprendizaje (Aguilera, 2011, p.15).

La palabra Moodle originalmente es un acrónimo de Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment (Entorno de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos y Modular).

Una de las principales características de Moodle sobre otros sistemas es que está hecho en base a la pedagogía social constructivista, donde la comunicación tiene un espacio relevante en el camino de la construcción del conocimiento. Siendo el objetivo generar una experiencia de aprendizaje enriquecedora (Aguilera, 2011, p.29).

A continuación, se enumeran las principales ventajas de Moodle para el cliente, como la plataforma para gestión de cursos:

***Para profesionales IT y sistemas***

- Sistema en constante evolución y actualización.
- No hay que preocuparse por "licencias".
- Posibilidad de personalizar la plataforma.
- Creación de diversos perfiles de usuarios (administrador, tutor, alumno).
- Importación y exportación de datos en formato SCORM.
- Interfaz liviana, seguimiento de las normas W3C (XHTML y CSS2).

***Para educadores y capacitadores.***

- Sistema escalable en cuanto a la cantidad de alumnos.
- Creación de cursos virtuales y entornos de aprendizaje virtuales.
- Complemento digital para cursos presenciales (blended).
- Posibilidad de diversos métodos de evaluación y calificación.
- Accesibilidad y compatibilidad desde cualquier navegador web, independiente del sistema operativo utilizado.

## 2.4 Marco teórico

2.4.1 La educación virtual y las teorías de aprendizaje. Las tecnologías de la información y la comunicación ofrecen ilimitados recursos para apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje, pero esta por sí sola no posee principios de lineamientos sobre los modelos, procedimientos o estrategias que se deben de aplicar. El diseño de los entornos virtuales de aprendizaje debe estar basados en los modelos pedagógicos y en la interacción del tutor con estas. Por tal motivo, el docente debe de conocer exhaustivamente todos los condicionamientos del aprendizaje y la planeación de una didáctica rigurosa. Un modelo según Rosenberg (2001) “es entendido como una graficación, en el que se definen las principales interacciones que intervienen en el proceso de enseñanza y aprendizaje” (p.35). y el modelo pedagógico según Pino (2013) puede considerarse “como un dispositivo de transmisión cultural que se deriva de una forma particular de selección, organización, transmisión y evaluación del conocimiento escolar” (p.23).

Por lo tanto, un modelo para aplicarse en los ambientes virtuales de aprendizaje debe de reconocer los cambios que implica la inclusión de las TIC y su relación con los actores de la educación. La pedagogía en este ambiente interviene 3 elementos: Saber, Enseñanza e Información (Galeon, 2018, p.15)

En el modelo pedagógico para ambientes virtuales, el estudiante no es el único quien asume nuevos retos, también el docente o tutor cambia su estado a proveedor de contenidos, a dirigir procesos, orientando la búsqueda de información, resolviendo inquietudes, asesorando procesos investigativos y procurando desarrollar habilidades metacognitivas (Tobón, 2007, p.19).

El diseño pedagógico es esencial en el ámbito educativo; se convierte en la guía que debe de seguir el tutor para dirigir un curso. Este diseño se encuentra enmarcado en el diseño instruccional, el cual es un proceso sistemático, planificado y estructurado que se debe llevar a cabo para producir cursos para la educación presencial o en línea, ya sea a nivel formativo o de entrenamiento, módulos o unidades didácticas, objetos de aprendizaje y en general recursos educativos que vayan mucho más allá de los contenidos (Martínez, 2008, p.28). Está relacionado con la comprensión, el progreso y aplicación de diversos métodos de instrucción acordes a un modelo educativo, los cuales establecen parámetros para las propuestas pedagógicas que articulen la tecnología, la comunicación y la pedagogía.

“Las teorías del aprendizaje y las instruccionales, son complementarias; es decir, ayudan al docente y/o diseñador a identificar o seleccionar métodos de acuerdo con las situaciones particulares, dependientes de las condiciones educativas y los resultados deseados” (Tobón, 2007, p.38).

El DI está dirigido a condiciones de formación y a circunstancias educativas que incluyen las siguientes:

- Los contenidos de cada curso en particular, así como los procesos, habilidades y competencias a adquirir.
- La población específica: naturaleza del estudiante, perfil, género, edad, conocimientos previos, hábitos de estudio, el estado actual del estudiante y sus necesidades.
- El contexto: naturaleza del ambiente de aprendizaje, presencial, mixto o virtual; individual o grupal.

- Limitaciones relacionadas al desarrollo del aprendizaje (manejo, acceso y frecuencia de uso con respecto a las tecnologías; limitaciones económicas y de tiempos; de apoyo y de disponibilidad de profesores o tutores).

“La articulación de la tecnología, la pedagogía y la comunicación, permite reflexionar sobre los entornos virtuales de aprendizaje, para no trasladar didácticas y recursos utilizados en la educación presencial a una plataforma tecnológica, sino para identificar métodos útiles en una situación particular, con un mismo currículo” (Aguilera, 2011, p.30).

Los modelos instruccionales y la inserción de las TIC en la educación han hecho que dichos modelos evolucionen adaptándose a las nuevas necesidades. En el diseño instruccional según Agudelo (2009) se diferencian cuatro momentos en el desarrollo del diseño instruccional:

- “En un primer momento está el enfoque conductista, en el que la instrucción es lineal y sistemática: parte de objetivos de aprendizaje observables y secuenciales.
- El segundo se establece a partir de las teorías del aprendizaje de Gagné. Se trata de un diseño que posee mayor interactividad, más abierto y el alumno puede incorporar nuevos conocimientos y aprendizajes. Sin embargo, sigue teniendo un carácter lineal del aprendizaje.
- El enfoque cognitivo como tercer momento incluye hechos, conceptos, procedimientos y principios. Este modelo no es lineal sino que se caracteriza por ser cíclico.
- Un cuarto enfoque sustentado en teorías constructivistas, la del caos y la de sistemas, obtiene como resultado un modelo heurístico, centrado en el proceso de

aprendizaje y no en los contenidos específicos. En este el alumno es capaz de manipular situaciones y generar aprendizajes, en él se combinan el contenido y las actividades de aprendizaje, orientando al alumno a darse cuenta del valor del descubrimiento (p.46).

Por lo anterior, se presenta el análisis del modelo adoptado por Unidad de Educación Virtual de la universidad, el cual es uno de los modelos más reconocidos entre la tercera y cuarta generación del diseño instruccional (Tobón, 2007, p.6). El modelo ADDIE, es considerado un modelo genérico por poseer las cinco etapas de un modelo básico de diseño instruccional: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación Y Evaluación, sus etapas constituyen su nombre con las letras iniciales de cada una y se han convertido en los elementos más comunes de los diferentes modelos existentes (Martínez, 2008, p.8). Dichas etapas se interrelacionan, convirtiéndose en una guía muy flexible, lo cual lo convierte en un modelo interesante y de amplia aplicación:

*Análisis:* durante esta etapa se define el problema y se plantea una solución, se analizan las necesidades del estudiante, el contenido y el entorno donde se va a dar la instrucción. El resultado de esta etapa es la lista de las tareas a realizar durante el diseño del material educativo (Agudelo, 2009, p.118).

*Diseño:* se inicia con el planteamiento de la estrategia para el desarrollo de la instrucción, enfocándose principalmente en el aspecto didáctico y el modo de dividir el contenido. En esta fase se definen los objetivos, orden de contenido, se planifican las actividades, la evaluación y se identifican los recursos a utilizar. Los resultados de esta etapa serán la entrada de la fase de desarrollo (Agudelo, 2009, p.220).

*Desarrollo:* los resultados de las etapas de análisis y diseño son los insumos de esta fase. El propósito de esta etapa es la elaboración de los contenidos, las actividades y la evaluación. El equipo de desarrolladores, ingenieros y diseñadores entrar a jugar un papel importante, puesto que es el momento de elaboración y ensamble de todas las piezas de instrucción (Agudelo, 2009, p.220).

*Implementación:* esta etapa tiene que ver con la entrega del contenido al estudiante o estudiantes, iniciando con la publicación de los contenidos, aquí se ejecuta lo planificado. En esta etapa se pone a prueba la instrucción, verificando su eficacia y eficiencia, convirtiéndose en el momento adecuado para hacer los ajustes necesarios que conduzcan a la comprensión del material por parte del estudiante y el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje (Agudelo, 2009, p.220).

*Evaluación:* realmente esta etapa está presente durante todo el proceso de diseño instruccional y puede ser formativa y/o sumativa. La evaluación formativa sucede durante todo el proceso y se realiza para verificar los logros y hacer los ajustes antes de la versión final y la evaluación sumativa al final del proceso, cuando se ha implementado la instrucción y se realiza para verificar si se alcanzó lo que se esperaba (Agudelo, 2009, p.220).

Considerando que el diseño instruccional interfiere muchos factores determinantes que son propios de cada curso y cada temática, además teniendo presente que siempre un diseño instruccional debe de estar acompañado con un modelo pedagógico que lo oriente, Letlore (2000), propone el uso de tres teorías de aprendizaje para orientar el diseño de materiales u actividades de enseñanza en un entorno virtual: la Gestalt, la Cognitiva y el Constructivismo (Agudelo, 2009, p.220).

Teniendo presente el contexto donde se desarrollará la investigación y siguiendo los lineamientos que se encuentran previamente establecidos, la teoría de aprendizaje encargada de orientar esta investigación es el constructivismo (Díaz, 2011). El cual según Letlore, el diseño de actividades de enseñanza en la Red puede orientarse a la luz de varios principios de esta corriente tales como: el papel activo del alumno en la construcción de significado, la importancia de la interacción social en el aprendizaje, la solución de problemas en contextos auténticos o reales. Cada individuo posee una estructura mental única a partir de la cual construye significados interactuando con la realidad. Una clase virtual puede incluir actividades que exijan a los alumnos crear sus propios esquemas, mapas, redes u otros organizadores gráficos. Así asumen con libertad y responsabilidad la tarea de comprender un tópico, y generan un modelo o estructura externa que refleja sus conceptualizaciones internas de un tema (Agudelo, 2009, p.222).

La interacción social proporciona interpretaciones mediadas de la experiencia. Gran parte de lo que aprendemos sobre el mundo depende de la comunicación con otras personas. El lenguaje es una herramienta fundamental para la producción de significados y la solución de problemas. En la educación virtual la interacción social puede lograrse a través de chats, correo electrónico, foros de discusión, videoconferencias, etc. Los alumnos contestan preguntas, resuelven problemas, y realizan actividades en forma grupal. La Red es un entorno en el cual el trabajo en grupo puede alcanzar mayor relevancia. De cierta manera lo que cada estudiante hace es publicado, y el profesor puede determinar quién participa realmente en un proyecto. En la clase regular es común que algún alumno contribuya poco o nada al trabajo de un grupo sin que el profesor se entere. En la Red la participación de todos es más visible (Agudelo, 2009, p.223).

Enfrentar los estudiantes a problemas del mundo real es una estrategia para lograr aprendizajes significativos. Como estos problemas presentan contextos muy variados, su abordaje requiere múltiples puntos de vista. La instrucción en la Red puede ofrecer a los alumnos la oportunidad de enfrentar y resolver problemas del mundo real. El uso de simulaciones ayuda a la construcción de conceptos y mejora la capacidad de resolver problemas. Hay dos tipos de simulaciones que operan de forma diferente. Una forma de simulación permite a los alumnos observar un evento o fenómeno desconocido, por ejemplo una reacción nuclear. A la luz del constructivismo estas simulaciones son eficaces si solamente introducen un concepto o teoría, permitiendo a los alumnos que elaboren una explicación de lo que han observado. El otro tipo de simulación involucra los alumnos en la solución de problemas. Por ejemplo, en un programa de administración hotelera los alumnos deben analizar y resolver situaciones sobre manejo de personal, atención al cliente o compra de insumos. La red ofrece diversas herramientas para investigar un problema tales como bases de datos, sitios con información especializada, y medios para contactar expertos en el área. Al usar estos recursos, los alumnos conocen diversos puntos de vista y exploran información diferente sobre un problema, lo cual constituye una forma auténtica de construir conocimiento (Agudelo, 2009, p.223).

Letlore, sintetiza así algunas pautas derivadas del constructivismo para enseñar a través de la Red:

- Organizar actividades que exijan al alumno construir significados a partir de la información que recibe. Se le pide que construya organizadores gráficos, mapas, o esquemas.

- Proponer actividades o ejercicios que permitan a los alumnos comunicarse con otros. Orientar y controlar las discusiones e interacciones para que tengan un nivel apropiado.
- Cuando sea conveniente permitir que los estudiantes se involucren en la solución de problemas a través de simulaciones o situaciones reales.

Teniendo presente los modelos instruccionales y los modelos pedagógicos se debe tener presente la utilización de estos en el proceso de educación virtual para la consecución exitosa y rigurosa de los objetivos planteados al inicio del proceso (Agudelo, 2009, p.224).

## 2.5 Marco legal

La educación virtual en Colombia en los últimos años ha entrado en una era de crecimiento lo que ha significado para el Ministerio de Educación Nacional la creación de normativas donde se precisan las condiciones de calidad que se exigen a los programas en modalidad virtual para obtener su aprobación. Entre los que se encuentran:

2.5.1 La ley de 2008. La ley 1188 de 2008 establece las condiciones de calidad para que una institución de educación superior pueda ofertar dentro de su currículo académico programas. Entre las condiciones que se enmarcan en esta ley están:

- La correspondencia entre la denominación del programa, los contenidos curriculares y el logro de las metas para la obtención del correspondiente título.

- La adecuada justificación del programa para que sea pertinente frente a las necesidades del país y el desarrollo cultural y científico de la Nación.
- El establecimiento de unos contenidos curriculares acordes con el programa que se ha establecido y que permitan garantizar el logro de los objetivos y sus correspondientes metas.
- La organización de todas aquellas actividades académicas que fortalezcan los conocimientos teóricos y demuestren que facilitan las metas del proceso formativo.
- La adecuada formación en investigación que establezca los elementos esenciales para desarrollar una actitud crítica, la capacidad de buscar alternativas para el desarrollo del país.
- La adecuada relación, efectiva con el sector externo, que proyecte a la universidad con la sociedad.
- El fortalecimiento del número y calidad del personal docente para garantizar, de una manera adecuada, las funciones de docencia, investigación y extensión.
- El uso adecuado y eficiente de los medios educativos de enseñanza que faciliten el aprendizaje y permitan que el profesor sea un guía y orientador y el estudiante sea autónomo y participante.
- La garantía de una infraestructura física en aulas, bibliotecas, auditorios, laboratorios y espacios para la recreación y la cultura, que permitan la formación integral de los estudiantes como ciudadanos de bien y garanticen la labor académica (Congresodelarepública, 2008).

[2.5.2 El decreto reglamentario 1295 del 20 de abril de 2010.](#) El presente decreto de registro calificado trata de la ley 1188 de 2008 y la oferta y desarrollo de los programas académicos de la educación superior y la propuesta sobre educación virtual que se anexaron en las condiciones de calidad establecidas en la Ley 1188 del 2008. Entre los párrafos incluidos y que son de vital importancia, se destacan los siguientes:

Sobre las condiciones de calidad de los programas:

**Art 3. Contenidos Curriculares:** Los aspectos curriculares básicos del programa, con la incorporación de los elementos que se relacionan a continuación:

h. Los lineamientos pedagógicos adoptados en la institución según la metodología y modalidad del programa.

**Art 5. Literal 7. Personal docente:** Las características y calidades que sirven al fortalecimiento del personal docente, de acuerdo con los requerimientos y criterios que se explican en seguida:

III La cantidad de profesores de tiempo completo será establecida de acuerdo con la modalidad y naturaleza del programa, la cifra de estudiantes matriculados o previstos para los programas nuevos, las actividades académicas específicas que incorpora, o según la cantidad de trabajos de investigación que deban ser dirigidos en el caso de las maestrías de investigación y los doctorados.

**Art 5. Literal 8. Medios Educativos:** Disponibilidad y capacitación para el uso de por lo menos los siguientes medios educativos: recursos bibliográficos y de hemeroteca, bases de datos

con licencia, equipos y aplicativos informáticos, sistemas de interconectividad, laboratorios físicos, escenarios de simulación virtual de experimentación y práctica, talleres con instrumentos y herramientas técnicas e insumos, según el programa y la demanda estudiantil real, o potencial cuando se trate de programas nuevos.

En los programas con metodología a distancia, se indicará el proceso de diseño, gestión, producción, distribución y uso de materiales y recursos, con observancia de las disposiciones que salvaguardan los derechos de autor. En los programas en la metodología a distancia modalidad virtual, la institución debe garantizar la disponibilidad de una plataforma tecnológica apropiada, la infraestructura de conectividad y las herramientas metodológicas necesarias para el desarrollo del programa, así como las estrategias de seguimiento, auditoría y verificación de la operación de dicha plataforma, y está obligada a suministrar información pertinente sobre los requerimientos tecnológicos y de conectividad necesarios para cursar el programa.

Para los programas nuevos de pregrado, en la metodología a distancia modalidad virtual, adicionalmente la institución debe presentar los cursos que correspondan al primer período, completamente diseñados y puestos en la plataforma seleccionada, y el plan de diseño y desarrollo de los demás cursos que conforman el plan de estudios. Para los programas nuevos de especialización, sólo será necesaria la presentación de un curso completamente diseñado en las condiciones anteriormente establecidas.

**Art 5. Literal 9. Infraestructura Física:** La institución debe garantizar una infraestructura física en aulas, biblioteca, auditorios, laboratorios y espacios para la recreación y la cultura, de acuerdo con la naturaleza del programa, considerando la modalidad de formación, la metodología y las estrategias pedagógicas; las actividades docentes, investigativas,

administrativas y de proyección social y el número de estudiantes y docentes previstos para el desarrollo del programa.

La institución debe informar y demostrar respecto de los programas en la metodología a distancia que requieran la presencia de los estudiantes en centros de tutoría, que cuenta con las condiciones de infraestructura y de medios educativos en el lugar desde el cual se impartirá y en los que se desarrollará dicha tutoría. De igual manera debe demostrar las estrategias para realizar prácticas, clínicas y talleres.

*Sobre las condiciones de calidad de carácter institucional:*

**Art 6. Literal 1. Mecanismos de selección y evaluación:** La existencia de documentos de política institucional, estatuto docente y reglamento estudiantil, en los que se adopten mecanismos y criterios para la selección, permanencia, promoción y evaluación de los profesores y de los estudiantes, con sujeción a lo previsto en la Constitución y la Ley.

La Institución que pretenda ofrecer y desarrollar programas de educación a distancia, debe incorporar en tales documentos los mecanismos de selección, inducción a la modalidad, seguimiento y acompañamiento a los estudiantes por parte de los tutores o consejeros.

**Art 6. Literal 2. Estructura administrativa y académica:** La existencia de una estructura organizativa, sistemas de información y mecanismos de gestión que permitan ejecutar procesos de planeación, administración, evaluación y seguimiento de los contenidos curriculares, de las experiencias investigativas y de los diferentes servicios y recursos.

Para el caso de los programas en modalidad virtual debe preverse que dicha estructura garantice el soporte al diseño, la producción y el montaje del material pedagógico y el servicio de mantenimiento.

**Art 6. Literal 5. Bienestar universitario:** La organización de un modelo de bienestar universitario estructurado para facilitar la resolución de las necesidades insatisfechas en los términos de la ley y de acuerdo a los lineamientos adoptados por el CESU.

Para los programas en la metodología a distancia la institución deberá plantear las estrategias que permitan la participación de los estudiantes en los planes de bienestar universitario.

*Sobre Programas a Distancia:*

**Art 14. Programas a distancia:** Corresponde a aquellos cuya metodología educativa se caracteriza por utilizar estrategias de enseñanza - aprendizaje que permiten superar las limitaciones de espacio y tiempo entre los actores del proceso educativo.

La modalidad virtual, e-learning, o educación en línea, exige el uso de las redes telemáticas como entorno principal, en el cual se lleven a cabo todas o al menos el ochenta por ciento (80%) de las actividades académicas.

La institución deberá demostrar la forma como desarrollará las actividades de formación académica, la utilización efectiva de mediaciones pedagógicas y el uso de formas de interacción apropiadas que apoyen y fomenten el desarrollo de competencias para el aprendizaje autónomo (Mineducación, 2010).

[2.5.3 Ley 11723](#). Es una ley compuesta por 89 artículos, sancionada en 1933 (y todavía vigente), conocida como "Ley de Propiedad Intelectual" o también como "Ley de Propiedad Científica, Literaria y Artística". Esta ley regula todo lo referente a derecho de propiedad de una

obra artística, científica o literaria, derechos de coautor, enajenación o cesión de una obra, licencias, etc.

Además, establece sanciones tanto pecuniarias (multa) como privativas de la libertad (prisión) a quienes violen sus normas. Su última reforma data de Noviembre de 1998, cuando por Ley 25036 se le introdujeron modificaciones referidas al software, para darle fin a las discusiones doctrinarias y jurisprudenciales sobre la cuestión de si el software estaba o no bajo el amparo de esta ley. Ahora establece expresamente en su Art. 1 que "... las obras científicas, literarias y artísticas comprenden los escritos de toda naturaleza y extensión, entre ellos los programas de computación fuente y objeto; las compilaciones de datos o de otros materiales,..." y en su art. 55 bis que "La explotación de la propiedad intelectual sobre los programas de computación incluirá entre otras formas los contratos de licencia para su uso o reproducción" (OAS, 1963).

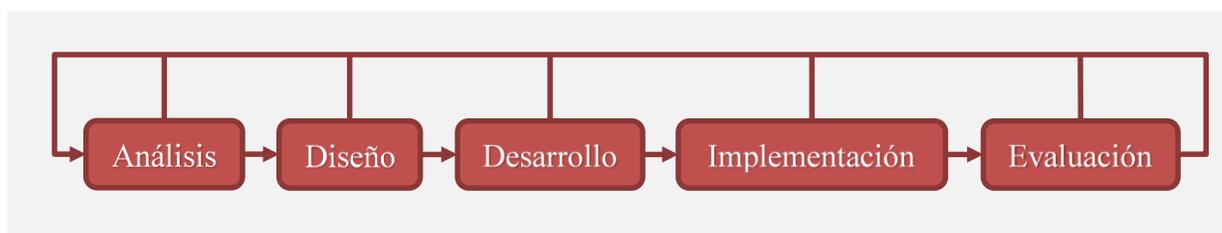
## Capítulo 3. Diseño metodológico

### 3.1 Tipo de investigación

La investigación surge de la idea de crear un espacio de formación de tutores virtuales. En este sentido el tipo de investigación que se va a desarrollar es la investigación cualitativa, debido a que el objetivo del proyecto es de conocer e identificar las actitudes y habilidades que el tutor virtual debe de poseer para desarrollar su rol de la mejor manera posible, para ello se realizara una descripción del proceso, donde se deducirán que tipo de características y habilidades debe de poseer un tutor virtual, por medio de un análisis exhaustivo y comparativo de la información recolectada.

3.1.1 Estrategia metodológica. Este proyecto va dirigido principalmente a los docentes de la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña, el objetivo es diseñar un diplomado sobre las temáticas referentes a la tutoría virtual que permita fortalecer los conocimientos y competencias pedagógicas de los docentes.

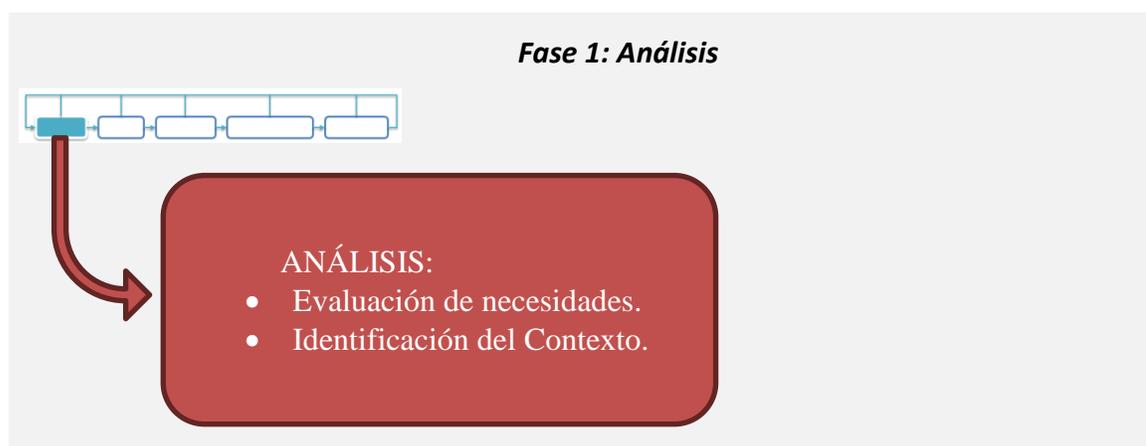
Una vez establecido el objetivo del proyecto se deben de definir las fases que se deberán de realizar y la metodología empleada. El presente proyecto se desarrollara siguiendo las tres primeras fases que comprende la metodología para el desarrollo de proyectos ADDIE según la adaptación de Moreno y Raúl (2003). En la siguiente figura se pueden observar las diferentes fases que comprenden el Modelo ADDIE.



**Figura 1.** ADDIE Un Modelo Adaptable.

Fuente: Moreno y Santiago (2003)

El desarrollo del proyecto presente sigue la secuencia mostradas en la figura anterior.

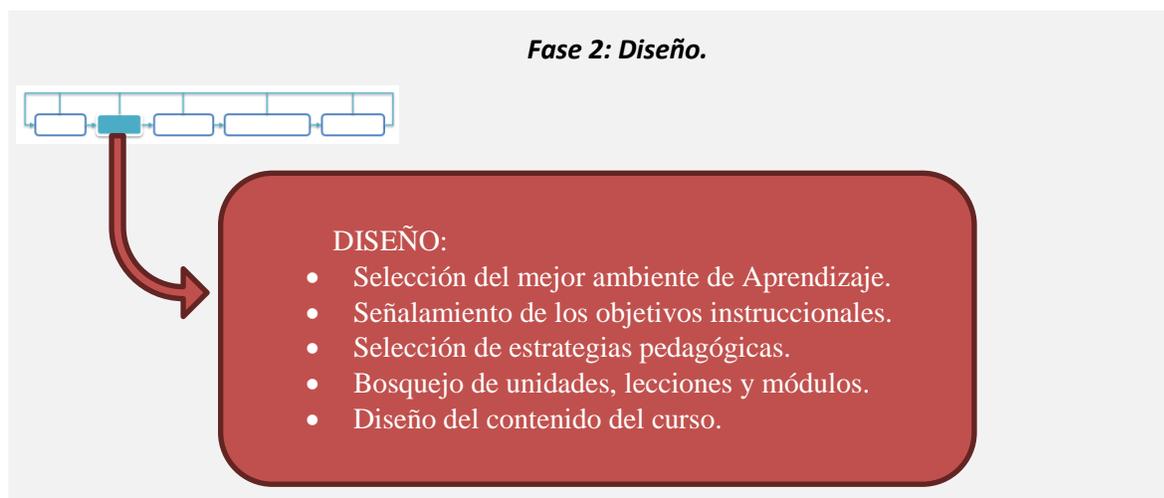


**Figura 2.** Fase de Análisis.

Fuente: Autora, 2017.

La primera fase de este modelo corresponde al Análisis. En esta fase se presenta la definición del proyecto, etapa en la que se identifica y se evalúa la necesidad presente, se justifica la posible solución y se establecen los objetivos generales del diplomado.

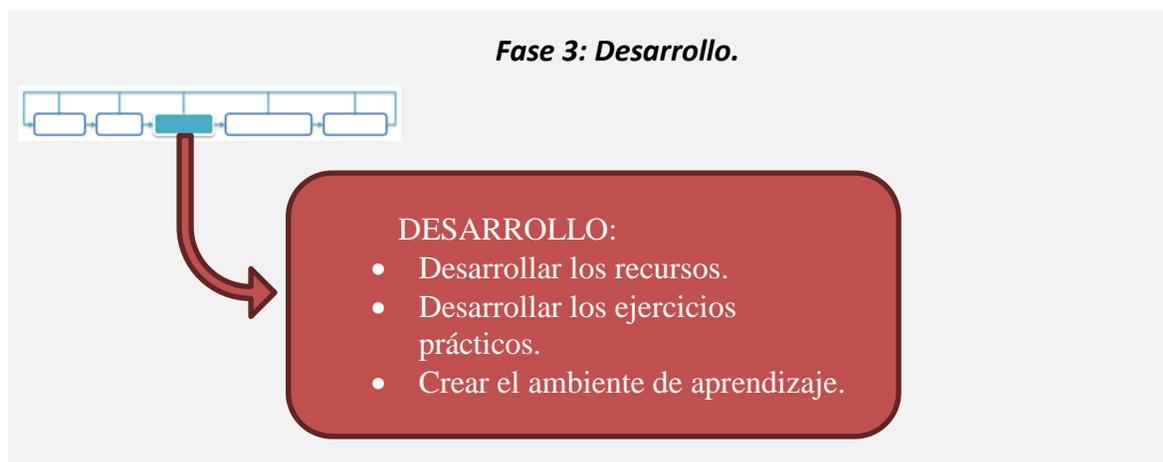
El objetivo de esta fase es la obtención de una especificación detallada de la acción formativa específica como corresponde en este caso al Diplomado de Tutor Virtual, de manera que cumpla con las directrices educativas y sirva como pilar para el desarrollo de las demás fases que se demarcan en el Modelo ADDIE según la adaptación de Moreno y Santiago (2003).



**Figura 3.** Fase de diseño.

Fuente: Autora, 2017.

La segunda fase llamada diseño hace referencia a la selección del mejor ambiente de aprendizaje, el diseño y desarrollo de la metodología del diplomado detallando los objetivos propios del contenido, las estrategias pedagógicas, las unidades, lecciones y módulos, es decir el diseño del contenido del curso. Ver figura 3. Fase 2 del Modelo ADDIE.



**Figura 4.** Fase de Desarrollo.

Fuente: Autora, 2017.

La tercera fase corresponde al desarrollo cuyo objetivo es diseñar y producir los recursos identificados en la segunda fase. Este diseño de la representación de los contenidos contemplados anteriormente, se visualizará mediante la implementación de un ambiente virtual de aprendizaje en la plataforma seleccionada.

### 3.2 Población

La población seleccionada para aplicar las diferentes herramientas de recolección de información está conformada por trescientos cincuenta y cuatro (354) docentes aproximadamente de la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña.

### 3.3 Muestra

Para calcular el tamaño de la muestra de los docentes se aplicó la siguiente fórmula:

$$n = \frac{4 * P * Q * N}{4 * Q * P + (N - 1) * E^2}$$

Dónde:

N = es el tamaño de la población.

4 = es el estadístico de prueba del 4% de confianza.

E<sup>2</sup> = máximo error permisible (15%)

P = probabilidad de éxito (0.5)

Q = probabilidad de fracaso (0.5)

$$n = \frac{4 * 0.5 * 0.5 * 355}{4 * 0.5 * 0.5 + (355 - 1) * 0.15^2}$$

$$n = 40$$

La entrevista analítica sólo se le aplicará a 40 docentes seleccionados aleatoriamente.

### 3.4 Recolección de la información

Las técnicas e instrumentos de recolección empleado para la obtención de la información necesaria para el desarrollo del proyecto, fue la entrevista analítica.

La entrevista, está compuesta por una serie de 8 preguntas de respuesta abierta, las cuales son claras y precisas, cuyo objetivo es identificar el grado de aceptación de la oferta del diplomado de tutor virtual de la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña. (Ver Apéndice A).

### **3.5 Análisis de la información**

El análisis de la información se realizará mediante la aplicación de la teoría fundamental de la investigación cualitativa de (Glaser y Strauss, 1967)

## Capítulo 4. Resultados

**Tabla 1**

*Relación actividades por objetivo específico.*

| OBJETIVO ESPECIFICO   | ACTIVIDAD  | ENTREGABLES   |
|---|--|---|
| Análisis inicial  | Análisis del grado de aceptación del diplomado de tutor virtual de la UFPSO. | Análisis y resultados de la entrevista analítica.   |
|   | Definición del problema e identificación del contexto.                       | Formato de diseño de propuestas de PEC's.   |
| Identificar las temáticas referentes a la tutoría virtual, analizar y clasificar dicha información.                   | Identificar las temáticas referentes a la tutoría virtual.                   | Cuadro comparativo de temáticas de la tutoría virtual.  |
|   | Análisis y clasificación de contenidos temáticos.                            | Diagrama secuencial de contenidos.<br>Documento con la fundamentación teórica de tutoría virtual. |
|   | Establecimiento de la relación propósitos-contenidos.                        | Tabla de propósitos-contenidos temáticos.   |
| Diseñar el contenido curricular, los objetivos de aprendizaje y demás recursos que suministren el contenido temático. | Identificación de las actividades de enseñanza-aprendizaje.                  | Tabla de actividades de formación.  |
|   | Clasificación de las unidades de aprendizaje y módulos de formación.         | Diagrama de módulos de formación.   |
| Diseñar el prototipo de tutor virtual de la UFPSO en la plataforma MOODLE.  | Determinar la planeación curricular.   | Formato de planeación curricular.   |
|   | Diseño de los recursos de aprendizaje.                                       | Recursos de aprendizaje.  |
|   | Diseño de la plantilla para la estructuración de los módulos.                | Diseño gráfico de la plantilla de estructuración.   |

Integración de los recursos en  
la plataforma MOODLE.

Diplomado en la plataforma  
MOODLE.

**Nota:** De acuerdo con los tres objetivos específicos planteados en el capítulo uno, en la tabla se presentan las actividades que se ejecutaran para conducir al cumplimiento del objetivo general del proyecto. Fuente: Autora, 2017.

## 4.1 Entrevista analítica aplicada a docentes para medir el grado de aceptación del Diplomado de Tutor Virtual

4.1.1 Resultados de la entrevista analítica aplicada a docentes. A continuación se presentan los resultados obtenidos en la entrevista analítica aplicada a los docentes de la universidad teniendo presente la teoría fundamental de la investigación cualitativa de Glaser y Strauss (1967).

**Tabla 2**

*Categorías de análisis y subcategorías de la entrevista*

| <b>Eje temático</b>  | <b>Categoría de análisis</b>  | <b>Sub-categoría</b>   | <b>Definición</b>   | <b>Descripción</b>  |
|--|---|--|---|---|
| Aspectos importantes para la implementación del diplomado de tutor virtual | Los aspectos tecnológicos a tener en cuenta para la implementación del diplomado de tutor virtual | La Plataforma virtual de aprendizaje MOODLE como espacio para el desarrollo del diplomado. | Hace referencia al espacio en el cual se desarrollara el diplomado de tutor virtual, el cual debe estar en las mejores condiciones posibles para la realización del diplomado además de ser visualmente atractivo e interactivo para la interacción con todos los usuarios. | ENT 4: “los aspectos importantes es que se cuente con una plataforma en las mejores condiciones”.<br>ENT 7: “contenido actualizado y ambiente virtual llamativo”. |
|  |   | Herramientas tecnológicas para la comunicación   | Enuncia las características que se deben de tener presente para el apoyo de las actividades y la comunicación, la cual no   | ENT 9: “uso de distintos tipos de herramientas”.<br>ENT 1: “utilizar todas las herramientas   |

|                              |   |   |
|------------------------------|---|---|
| y desarrollo de actividades. | debe de limitarse a las herramientas previamente establecidas por la plataforma virtual de aprendizaje, sino buscar alternativas para la comunicación y resolución de cuestiones. | <i>que brinda la uvirtual pero además se debería de utilizar otros medios como facebook, correo o whatsapp para estar comunicados y contestar dudas ”</i> |
|------------------------------|---|---|

**Nota:** Relación de las categorías de análisis con la subcategorías y algunas respuestas a las entrevistas.

Fuente: Autora, 2017.

## Tabla 2 Continuación

### *Categorías de análisis y subcategorías de la entrevista*

| <b>Eje temático</b>  | <b>Categoría de análisis</b>   | <b>Sub-categoría</b>  | <b>Definición</b>   | <b>Descripción</b>   |
|--|--|---|---|--|
| Aspectos importantes para la implementación del diplomado de tutor virtual | Los aspectos pedagógicos a tener en cuenta para la implementación del diplomado de tutor virtual | El contenido curricular como eje central para el desarrollo del diplomado de tutor virtual. | Define los aspectos pedagógicos fundamentales para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje en el diplomado de tutor virtual, en el cual la conceptualización debe ir a la vanguardia de las nuevas tendencias de aprendizaje a través de la educación virtual y acorde con las necesidades propias que posee la universidad. | ENT 3: <i>“globalización y actualización de nuevas tendencias en enseñanza virtual”</i> .<br>ENT 6: <i>“Que permita conocer la estructura competencias y panorama a nivel de la universidad y en forma general lo referente a las competencias como tutor que deben ser desarrolladas”</i> . |
| <b>El docente como eje transformador</b>                                   | Las habilidades y destrezas en TIC y educación virtual que posee el docente.                     | Habilidades y destrezas en TIC del docente.   | Hace referencia a las habilidades y destrezas que el docente posee frente a los temas relacionados con las tecnologías de la información y la comunicación, a pesar que indican que poseen estos conocimientos, reconocen que les gustaría tener  | ENT 9: <i>“si, tengo habilidades, pero falta el desarrollo de otros aprendizajes de herramientas”</i><br>ENT 8: <i>“un poco, pero necesito conocer más”</i>  |

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  | <p>conocimiento específicos en ciertas herramientas.</p> <p>Capitaciones específicas sobre educación virtual que posee el docente.</p> | <p>Identifica si los docentes poseen conocimientos o capacitaciones sobre educación virtual, en el cual ellos manifiestan que las capacitaciones que poseen sobre este tema son las que se han realizado propiamente por la universidad y que les gustaría indagar más en el tema.</p> | <p>ENT 1: “<i>las que ofrece la universidad y algunas con un convenio con la universidad de Pereira</i>”</p> <p>ENT 6: “<i>si, en la universidad hicieron una capacitación y con ella vengo trabajando las materias que dicto</i>”</p> |
|--|--|--|--|

**Nota:** Relación de las categorías de análisis con la subcategorías y algunas respuestas a las entrevistas.

Fuente: Autora, 2017.

## Tabla 2 Continuación

### *Categorías de análisis y subcategorías de la entrevista*

| <b>Eje temático</b>   | <b>Categoría de análisis</b>                                 | <b>Sub-categoría</b>                          | <b>Definición</b>   | <b>Descripción</b>  |
|---|--|---|---|---|
| Los beneficios que representa para la universidad la implementación del diplomado de tutor virtual. | Las necesidades del entorno académico.                       | Nuevas alternativas para la oferta académica. | Hace referencia a la importancia de la implementación de un diplomado de tutor virtual, gracias a que con este se podría suplir la necesidad de ofrecer otras alternativas académicas.  | ENT 6: “ <i>Es necesario contar con un diplomado propio dado que en este se pueden desarrollar aspectos propios y particulares de la universidad</i> ”. |
|   | El recurso humano como elemento importante para el progreso. | El perfil docente como agente transformador   | Identifica las ventajas que tiene para el cuerpo docente las capacitaciones en temas específicos, pues permitiría no solo apoyar el proceso de virtualidad en el cual ha ido incursionando la universidad, sino también en el refuerzo que se les | ENT 8: “ <i>Es necesario porque la oferta educativa debe ir acompañada de ambientes virtuales</i> ”.  |
|   |  |   |   | ENT 2: “ <i>Formar recurso humano docente como tutor virtual para la oferta académica en modalidad tanto virtual como apoyo a la presencialidad</i> ”   |
|   |  |   |   | ENT 4: “ <i>La ventaja es que pueden crear materias presenciales a virtuales</i> ”.   |

---

puede brindar a las carreras presenciales con el apoyo de herramientas y actividades virtuales.

---

**Nota:** Relación de las categorías de análisis con la subcategorías y algunas respuestas a las entrevistas. Fuente: Autora, 2017.

4.1.2 Análisis de resultados. La plataforma virtual de aprendizaje MOODLE como espacio para el desarrollo del diplomado debe estar en las mejores condiciones posibles para la realización del diplomado además de ser visualmente atractivo e interactivo para la interacción con los usuarios, esto concuerda con lo planteado por Sánchez (2013) “El mejor sistema que mejor se adapta a las necesidades y posibilidades de los estudiantes en formación y su efectividad dependerá de su diseño y correcta implementación”. Debido a que expone que el espacio elegido debe de estar acorde para suplir todas las necesidades planteadas para el desarrollo óptimo de la temática seleccionada, de esta manera permitirá que los usuarios se sientan atraídos por el ambiente virtual (p.25)

Las herramientas utilizadas para el apoyo de las actividades y la comunicación en la educación virtual no debe limitarse únicamente a las que previamente son establecidas por la plataforma virtual de aprendizaje, sino que también deben de buscarse alternativas para la comunicación y resolución de problemas, esto concuerda con Fandos (2003)el cual expone que “el éxito del aprendizaje colaborativo radica en la meta compartida, interacción, respeto mutuo y confianza entre los miembros del grupo de estudiantes, y la creación, manipulación y comunicación en ambientes virtuales o no” (p.38). Además, con lo expuesto con Cabral (2011) expresa que la educación virtual, aunque parezca contradictorio, sí permite un contacto personal entre el profesor y el estudiante: el intercambio de mensajes escritos y la posibilidad de

seguimiento detallado del progreso proporciona al profesor un conocimiento del aprendizaje muchas veces mayor que en cursos presenciales; también la información puede adaptarse a los usuarios debido a la modularidad de los contenidos.

Es fundamental en el aspecto pedagógico las temáticas para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje del diplomado de tutor virtual, en el cual la conceptualización debe ir a la vanguardia de las nuevas tendencias de aprendizaje a través de la educación virtual y acorde con las necesidades propias que posee la universidad. Concuera con lo expuesto por (Barriga, 2009, p.5) el cual indica que las nuevas exigencias dirigidas a la profesión docente demandan que sean los profesores los responsables de la alfabetización tecnológica de sus estudiantes y del dominio de una diversidad de competencias requeridas en el contexto de las exigencias de la sociedad del conocimiento.

Los docentes de la universidad afirman poseer habilidades y destrezas en las tecnologías de información y comunicación pero indican que les gustaría tener conocimientos específicos en ciertas herramientas para desempeñar de una manera más eficaz su quehacer pedagógico. Esto rectifica lo expuesto por Lagos (2010) el cual expresa que las TIC se han vuelto una herramienta indispensable para la mayoría de las actividades del docente; ofrecen una variedad de recursos para utilizar en las aulas y enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje (p.6).

Los docentes indicaron poseer conocimientos o capacitaciones sobre educación virtual, además manifiestan que las capacitaciones que poseen sobre este tema son las que se han realizado propiamente por la universidad y que les gustaría indagar más en el tema. Esto con lo expuesto por Camacho (2010) el docente debe tener competencias que lo habiliten para generar una ayuda pedagógica que potencie la permanencia del estudiante en el curso virtual al evitar los

riesgos de deserción, aumente su satisfacción e incremente los logros académicos; además, debe ser hábil en el manejo tecnológico que permita un buen uso de los recursos y materiales y sortear imprevistos (p.10)

La importancia de la implementación de un diplomado de tutor virtual, es que gracias a esta se supliría la necesidad de ofrecer otras alternativas académicas para aquellas personas que no tienen disponibilidad de tiempo y espacio en su día a día para trasladarse a un recinto educativo y adquirir una formación académica. Esto coincide con lo expuesto por Álvarez (2008) , el cual expone que una de las ventajas principales de la enseñanza virtual es que facilita una interacción sincrónica y asincrónica, es decir, no está sujeta a restricciones espaciales o temporales (p.7).

Por último, las capacitaciones en temas específicos de educación virtual para los docentes permitiría no solo apoyar el proceso de virtualidad en el cual ha ido incursionando la universidad, sino también en el refuerzo que se les puede brindar a las carreras presenciales con el apoyo de herramientas y actividades virtuales. Esto concuerda con lo expuesto por Palomo, Sánchez (2013) los cuales proponen un modelo híbrido que requiere de un proceso de adaptación en una doble vertiente: por una parte, adaptaciones en estas herramientas para responder mejor a las situaciones de enseñanza presencial y por otra, la forma como la enseñanza presencial se verá transformada por la utilización de estos nuevos recursos (p.5).

#### **4.2 Definición de problema**

Esta etapa hace referencia a la definición del problema y la información general del diplomado, la cual quedara representada en los primeros puntos del Formato “*Diseño de Propuestas de PEC’s*” de la institución.

Este es el formato donde se especifica la información referente hacia la documentación propia de las propuestas educativas que se ofrecen; en esta primera fase de elaboración de la definición del problema se desarrollaran los primeros 6 puntos que corresponden al formato, en los cuales se encuentran: el nombre del proyecto, el tipo de propuesta, introducción, alcances, justificación, objetivos, entre otros.

|  |   |                        |                     |              |
|--|---|------------------------|---------------------|--------------|
|  | <b>UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER OCAÑA</b> |                        |                     |              |
|  | Documento<br>FORMATO DISEÑO DE PROPUESTAS DE PECs     | Codigo<br>F-AC-DPO-001 | Fecha<br>24-09-2013 | Versión<br>B |
| Dependencia<br>DIVISIÓN DE POSTGRADOS Y EDUCACIÓN CONTINUADA                       | Aprobación<br>SUBDIRECCION ACADEMICA                  |                        | Pag.<br>1(4)        |              |

#### **FORMATO DISEÑO DE PROPUESTAS DE PECs**

|   |                                      |
|---|--------------------------------------|
| <b>1. PRESENTACIÓN DEL PROYECTO</b>   |                                      |
| <b>Nombre de la Universidad:</b> Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña   |                                      |
| <b>Facultad o Departamento Académico:</b> Departamento de Sistemas e Informática  |                                      |
| <b>Tipo de propuesta (Diplomado, Seminario, Taller, Curso, Otro):</b> Diplomado   |                                      |
| <b>Nombre del Proyecto:</b> Diplomado en Tutoría Virtual  |                                      |
| <b>Proyecto Presentado por:</b><br>Unidad de Educación Virtual  |                                      |
| <b>Ciudad:</b> Ocaña  | <b>Fecha de Presentación:</b> XXXXXX |
| <b>2. INTRODUCCIÓN</b>  |                                      |
| <p>El actual auge de los modelos de educación ha aprovechado esta expansión, para apoyar sus procesos en instancias virtuales, haciendo de esta manera que las TIC favorezcan el desarrollo educacional en las poblaciones sin importar el lugar y el tiempo que dispongan los interesados. Además proveen un buen soporte para la interacción entre el aprendiz con el tutor y los demás aprendices.</p> <p>En el cumplimiento de la experiencia formativa virtual, el rol del tutor cumple un papel fundamental. Las personas que asumen este rol requieren de competencias necesarias asociadas con las características del nuevo entorno en el cual se desarrolla la labor pedagógica, el nuevo enfoque pedagógico y las necesidades que poseen los aprendices en función de acompañamiento que necesitan para adecuarse al entorno, a la metodología del trabajo y las habilidades necesarias para moderar un ambiente virtual de aprendizaje.</p> |                                      |

**Figura 5.** Formato de diseño de propuestas PEC’S.

Fuente: UFPSO, Autora, 2017.

|   |
|---|
| <b>4. OBJETIVO GENERAL</b>  |
| Capacitar a los docentes que aspiran a convertirse tutores virtuales, con el fin de dotarles de conocimientos metodológicos, comunicativos y técnicos para realizar orientación, acompañamiento y evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje en un contexto educativo virtual.   |
| <b>5. OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>   |
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Capacitar a los docentes en el reconocimiento de los elementos que conforman los ambientes virtuales de aprendizaje, el concepto y papel que desempeña el tutor virtual dentro del ejercicio docente</li> <li>2. Capacitar a los docentes acerca de metodologías para incentivar el aprendizaje autónomo, colaborativo y cooperativo en ambientes virtuales de aprendizaje por parte de los estudiantes</li> <li>3. Capacitar a los docentes sobre los métodos valorativos y evaluativos en ambientes virtuales de aprendizaje</li> <li>4. Capacitar a los docentes sobre los diferentes medios síncronos y asíncronos para lograr espacios comunicativos en ambientes virtuales de aprendizaje</li> <li>5. Capacitar a los docentes sobre el uso de la plataforma Moodle y demás herramientas tecnológicas que servirán de apoyo para el proceso de enseñanza-aprendizaje</li> </ol> |
| <b>6. ALCANCE</b>   |
| La capacitación en aspectos metodológicos, comunicativos y tecnológicos del tutor virtual con el fin de dotar al docente de competencias para el desempeño de actividades de orientación y mediación en procesos educativos virtuales.  |

**Figura 5.** Formato de diseño de propuestas PEC’S.

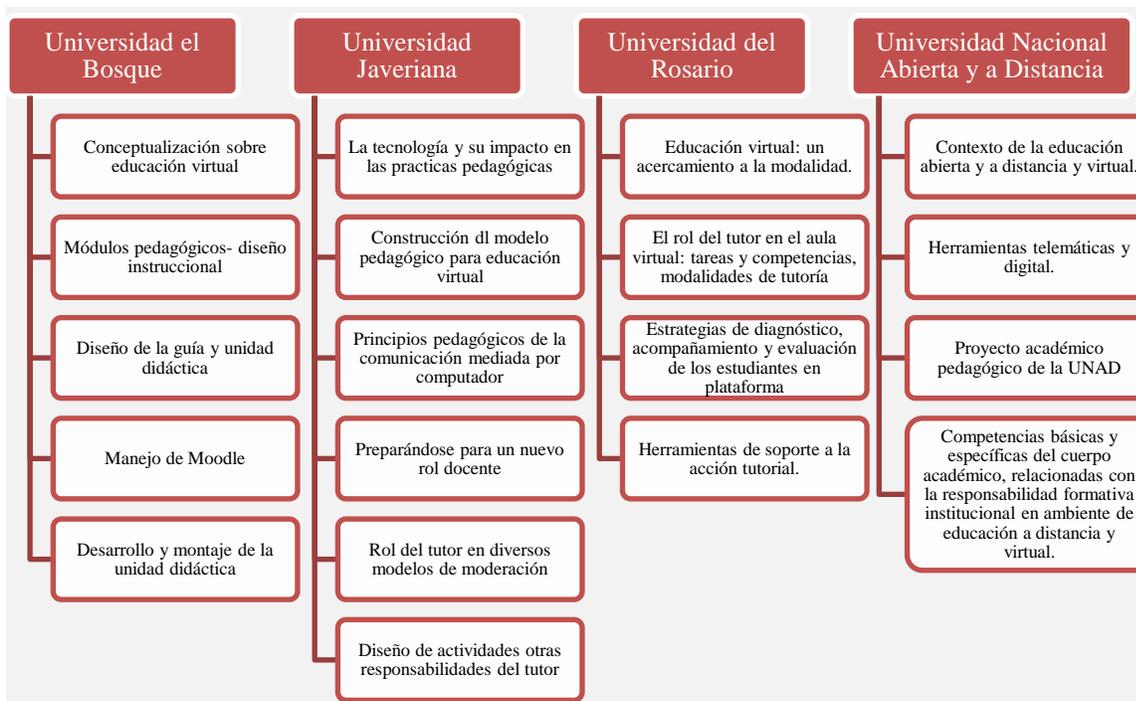
Fuente: UFPSO, Autora, 2017.

### 4.3 Análisis de contenidos temáticos

La presente fase hace referencia a la definición de la temática y la estructura de los contenidos generales del diplomado organizando secuencialmente las temáticas seleccionadas, las cuales serán representadas en un “*Diagrama secuencial de contenidos*”.

Un diagrama secuencial de contenidos es un mapa de distribución y secuencialidad (ordenamiento lógico) del conocimiento de los contenidos del diplomado. En este diagrama se parte de lo general a lo particular, el planteamiento de los objetivos de aprendizaje y la identificación de las actividades de aprendizaje que demuestren los conocimientos adquiridos.

**4.3.1 Identificación de los contenidos.** Se realiza un análisis de mercado para identificar que otras instituciones de educación superior ofertan un diplomado o curso referente sobre tutoría virtual, para de este modo identificar que contenidos hacen parte de esta temática y posteriormente hacer la selección y clasificación de dicha información. A partir de esta revisión de contenidos se seleccionaron 4 instituciones de educación superior y se realizó un mapa conceptual donde se presenta y sintetiza las ofertas de estas instituciones.

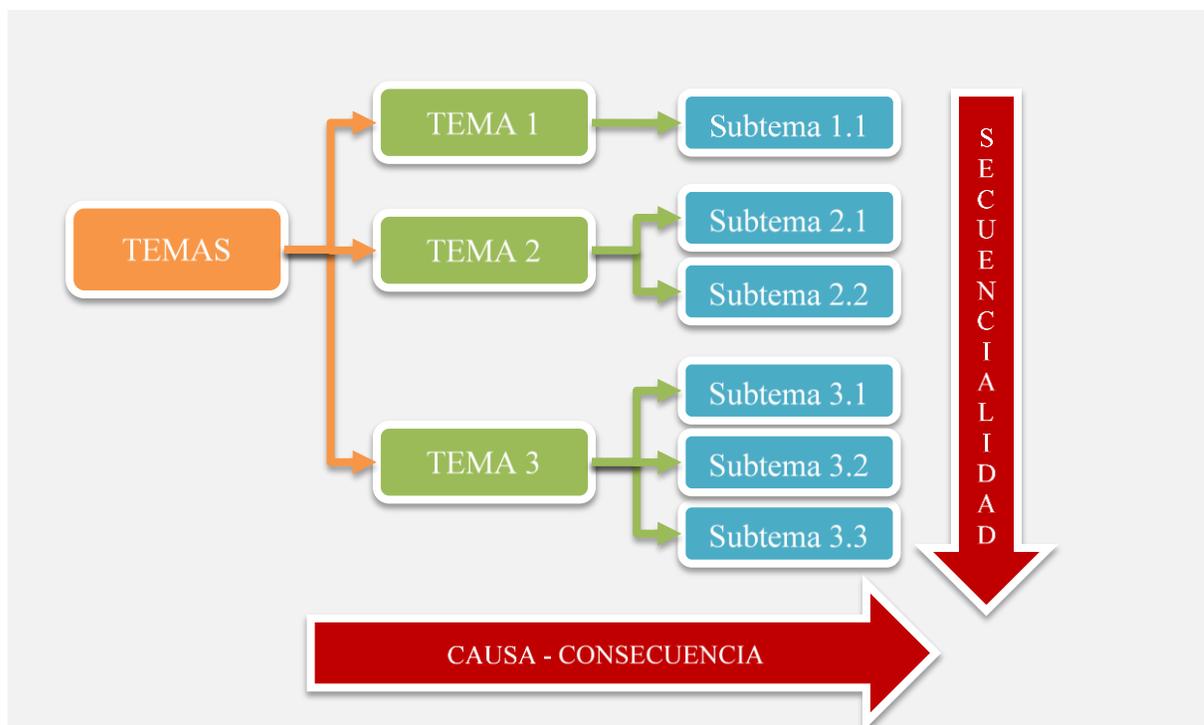


**Figura 6.** Relación entre las universidades que ofrecen formación en tutores virtuales.

Fuente: Autora, 2017.

4.3.2 Selección de los contenidos generales. Basándose en las experiencias de las demás universidades que ofrecen este diplomado y en sus programas académicos, así como en las investigaciones bibliográficas del tema a tratar, se seleccionan los contenidos generales a abarcar del mismo, las cuales se representaran en un diagrama secuencial de contenidos, se tiene presente que el diplomado a desarrollar se basa en formar tutores virtuales con las cualidades y habilidades idóneas para ejercer su labor, por tal motivo al momento del proceso de selección se descarta cualquier temática que se enfoque a la creación de recursos virtuales. (Ver apéndice C).

El proceso de selección de dichos contenidos se realiza con el objetivo de plantear el programa académico que cumpla con los estándares impuestos en las demás instituciones, es decir que enmarque el contenido del diplomado de manera similar a los propuestos por las demás universidades.

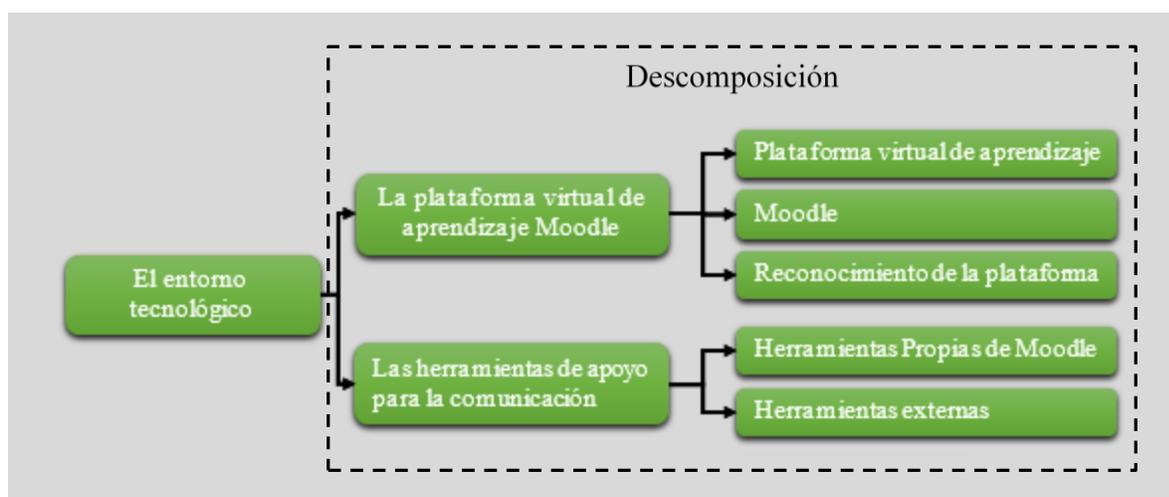


**Figura 7.** Esquema general de un diagrama de contenidos.

Fuente: Autora, 2017: basándose en Giraldo picón Wilson. Propuesta metodológica para el desarrollo e implementación de diseños curriculares.

En el diagrama secuencial de contenidos se pueden apreciar relaciones propias del contenido establecido para el presente Diplomado, entre ellas se encuentran:

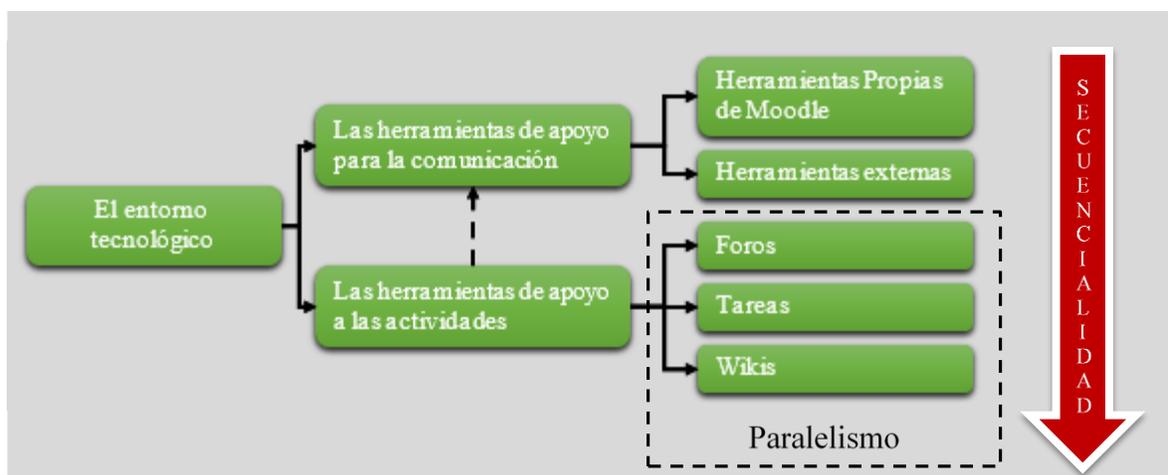
***Descomposición de lo general a lo particular***, el cual se representa con ramificaciones de un tema a sus respectivos subtemas, como se puede observar en la siguiente figura.



**Figura 8.** Descomposición de lo general a lo particular.

Fuente: Autora, 2017.

***Secuencialidad de contenidos***, se representa por el ordenamiento vertical de los contenidos en el diagrama, es decir, el diagrama verticalmente define la secuencia para abordar los contenidos de la asignatura. En la figura 9 puede observarse una parte del diagrama en donde se muestra la secuencialidad. Dentro de la secuencialidad de contenidos se presenta dos casos: el paralelismo y la dependencia.

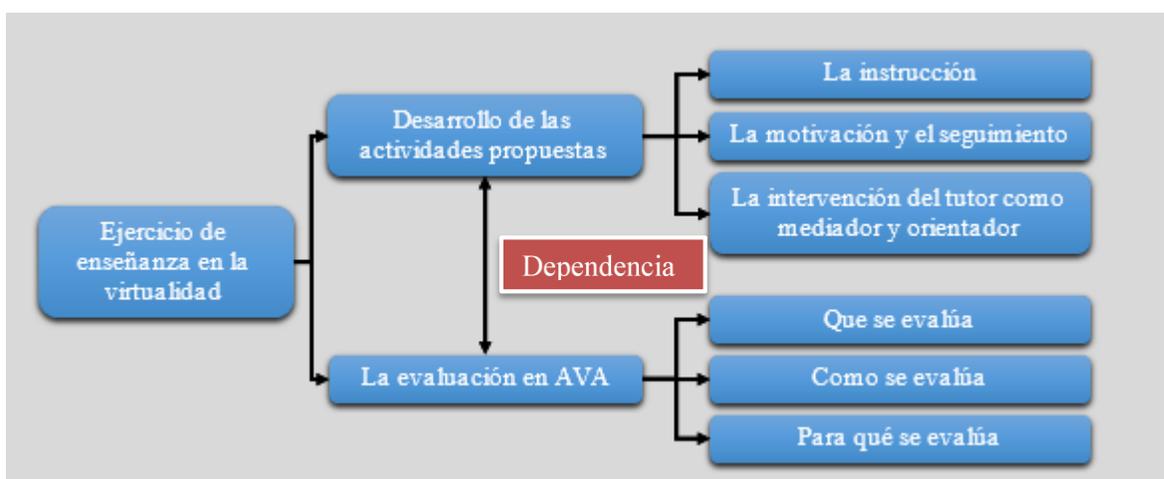


**Figura 9.** Secuencialidad y paralelismo de contenidos.

Fuente: Autora, 2017.

El paralelismo es la posibilidad de abarcar cualquier tema por separado sin tener en cuenta el orden cronológico y a su vez que los contenidos pertenecen al mismo nivel de relevancia.

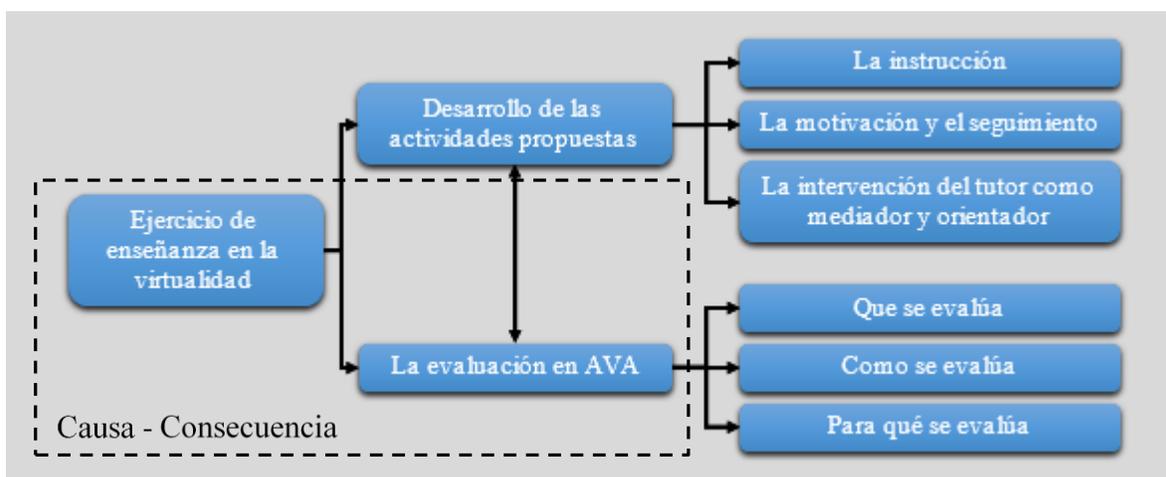
*La dependencia*, establece la necesidad mutua de los conceptos y se representa mediante una flecha doble vía, en la figura 10 se observa.



**Figura 10.** Dependencia de contenidos.

Fuente: Autora, 2017.

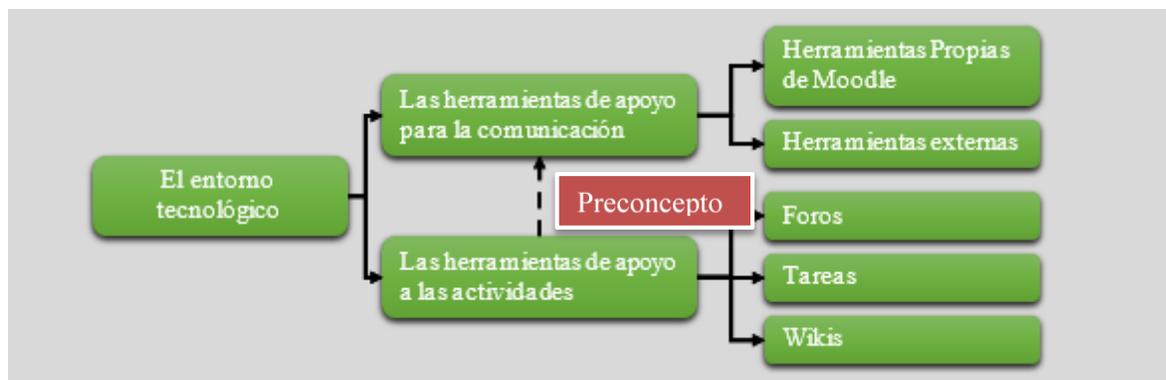
**Relación causa-consecuencia**, se representa mediante flechas que van de un contenido a otro, es decir el contenido que está al inicio de la flecha es la causa para el que se encuentra al final, por lo tanto se debe primero abarcar la temática del contenido establecido al inicio y posteriormente el que se encuentra al final de la flecha.



**Figura 11.** Relación de causa-consecuencia.

Fuente: Autora, 2017.

**Relación de Preconceptos**, esta definición se puede observar cuando ciertos contenidos se relacionan con otros aunque no de forma evidente, para representar esa relación se hace mediante la utilización de líneas discontinuas.



**Figura 12.** Relación de Preconceptos.

Fuente: Autora, 2017.

#### 4.4 Diseños del contenido curricular y la estructuración modular

Al momento de llegar a esta fase, se han organizados los contenidos temáticos del diplomado mediante el diagrama secuencial de contenidos, se han descompuesto en sus subtemas y mostrando su secuencialidad. El paso a seguir es identificar los objetivos correspondientes para cada uno de los contenidos establecidos en el diagrama secuencial.

La estructuración modular es la agrupación de dichos conceptos teniendo en cuenta los principios metodológicos propuestos en el diagrama secuencial: partir de lo general hacia lo particular, mantener la secuencialidad y la relación causa-consecuencia. La agrupación que se tienen en cuenta en este proceso son: actividades de enseñanza-aprendizaje, unidades de aprendizaje y módulos de formación.

Teniendo presente la versatilidad del modelo ADDIE según la adaptación por Moreno y Santiago (2003), en el cual la fase de evaluación está presente en cada una de las etapas precedentes, deja de entredicho que el resultado de la estructuración modular no es definitivo,

pues este permite realizar los cambios pertinentes que sean necesarios para el desarrollo óptimo del proceso de formación.

4.4.1 Establecimiento de la Relación Objetivos-Contenidos. El objetivo principal de esta fase es construir los objetivos del diplomado para los diferentes contenidos generales presentes en el diagrama secuencial de contenidos. (Ver apéndice D)

|   | DIPLOMADO<br>TUTOR VIRTUAL  | RELACIÓN OBJETIVOS-CONTENIDOS |
|--|---|-------------------------------|
|  |   | EL ENTORNO TECNOLÓGICO        |
| OBJETIVO   | CONTENIDO TEMÁTICO  |                               |
| Identificar el concepto de plataforma virtual de aprendizaje y su importancia en la educación virtual.<br><br>Conocer la plataforma Moodle.<br><br>Identificar cada uno de los elementos en el ambiente de trabajo de la plataforma virtual de aprendizaje Moodle. | <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Las plataformas virtuales de aprendizaje               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Moodle</li> </ul> </li> <li>❖ Moodle               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocimiento de la Plataforma</li> </ul> </li> </ul> |                               |
| Identificar las herramientas de Moodle que sirven d apoyo a la comunicación en el aula virtual.<br><br>Reconocer las herramientas externas que brindan apoyo al proceso comunicativo en la educación virtual   | <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Herramientas de comunicación               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Herramientas de Moodle</li> <li>• Herramientas externas</li> </ul> </li> </ul>   |                               |
| Identificar las herramientas que sirven de apoyo a las actividades.<br><br>Reconocer el funcionamiento de las herramientas de apoyo a las actividades.   | <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Herramientas de apoyo a actividades               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Foros</li> <li>• Tareas</li> <li>• Wikis</li> </ul> </li> </ul>   |                               |





**Figura 13.** Tabla de relación Objetivos-Contenido.

Fuente: Autora, 2017.

En la figura 13 se muestra un fragmento de la relación objetivos-contenidos para el Diplomado de Tutor Virtual registrado a través de un formato realizado para este fin, en donde se evidencia la secuencialidad de los objetivos y los contenidos temáticos y en horizontal se interpreta la relación causa-consecuencia.

[4.4.2 Actividades de enseñanza-aprendizaje.](#) Es la primera agrupación a tener en cuenta en esta fase, la cual se realiza sobre los objetivos establecidos en la fase anterior. La identificación de las actividades de aprendizaje se realiza teniendo presente la relación entre los objetivos y los contenidos determinados. Teniendo presente el concepto de que una actividad de aprendizaje es una actividad de formación que el estudiante estará en capacidad de realizar para demostrar su proceso formativo.

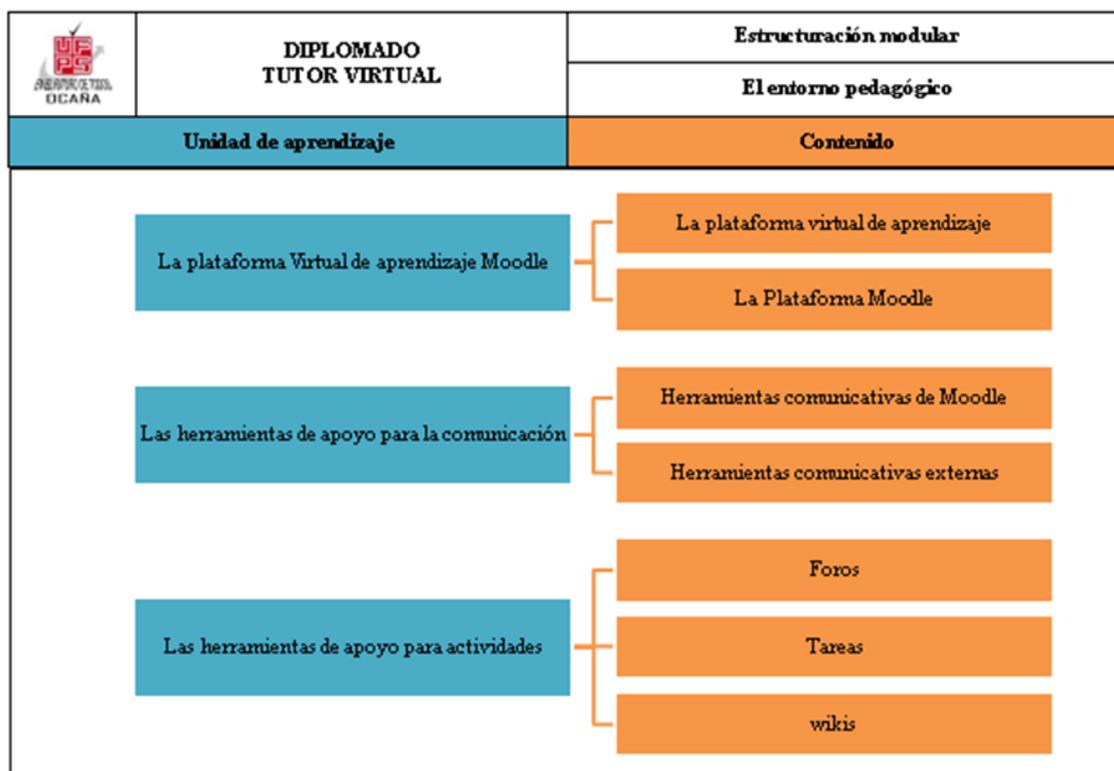
|  <b>DIPLOMADO TUTOR VIRTUAL</b>  | <b>RELACIÓN OBJETIVOS-CONTENIDOS</b>   |   |
|--|--|---|
|  | <b>EL ENTORNO TECNOLÓGICO</b>  |   |
| <b>ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE</b>  | <b>OBJETIVO</b>  | <b>CONTENIDO TEMÁTICO</b>   |
| Exponer las ventajas que ofrece una plataforma virtual de aprendizaje en la educación virtual.   | Identificar el concepto de plataforma virtual de aprendizaje y su importancia en la educación virtual.<br>Conocer la plataforma Moodle.<br>Identificar cada uno de los elementos en el ambiente de trabajo de la plataforma virtual de aprendizaje Moodle. | <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Las plataformas virtuales de aprendizaje               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Moodle</li> </ul> </li> <li>❖ Moodle               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocimiento de la Plataforma</li> </ul> </li> </ul> |
| Determinar la función, las características y la configuración de las herramientas que brindan apoyo a la comunicación en el aula virtual.                | Identificar las herramientas de Moodle que sirven de apoyo a la comunicación en el aula virtual.<br>Reconocer las herramientas externas que brindan apoyo al proceso comunicativo en la educación virtual.   | <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Herramientas de comunicación               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Herramientas de Moodle</li> <li>• Herramientas externas</li> </ul> </li> </ul>   |
| Determinar la función, las características y la configuración de las herramientas que brindan apoyo al desarrollo de las actividades en el aula virtual. | Identificar las herramientas que sirven de apoyo a las actividades.<br>Reconocer el funcionamiento de las herramientas de apoyo a las actividades.   | <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Herramientas de apoyo a actividades               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Foros</li> <li>• Tareas</li> <li>• Wikis</li> </ul> </li> </ul>   |

**Figura 14.** Agrupación de propósitos en actividades de enseñanza-aprendizaje.

Fuente: Autora, 2017.

En la figura 14 se observan las actividades para el módulo entorno pedagógicos, en el cual con la finalidad de no perder de vista los referentes, se mantienen presentes los objetivos y contenidos asociados a cada actividad.

[4.4.3 Unidades de aprendizaje.](#) Es la segunda agrupación realizada en el proceso de estructuración modular, se establece sobre las actividades de enseñanza y aprendizaje establecidas en la fase anterior. Las unidades de aprendizaje presentan el primer bosquejo uniforme del diplomado. Para presentar una idea más clara sobre los contenidos que sustentan cada actividad en el establecimiento de las relaciones se hace con respecto al nombre de la unidad temática y aquellos contenidos que presiden cada actividad.



**Figura 15.** Agrupación de contenidos temáticos en unidades de aprendizaje.

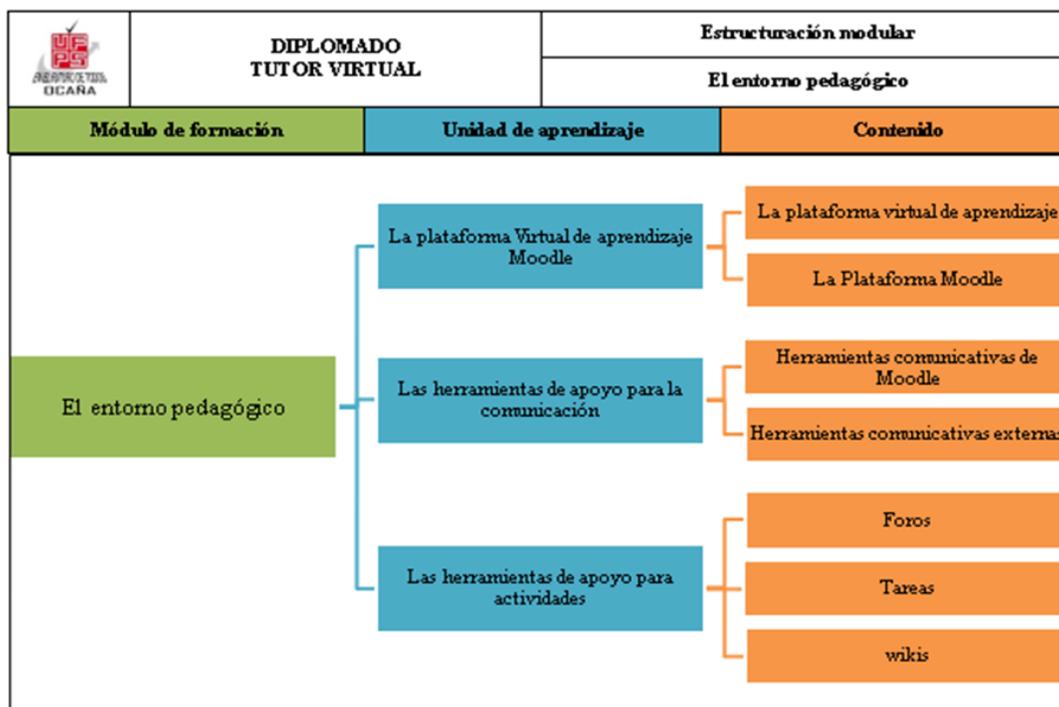
Fuente: Autora, 2017.

En la figura 15 se muestra el agrupamiento de contenidos temáticos en unidades de aprendizaje aplicada a la temática del diplomado de Tutor Virtual.

4.4.4 Módulos de formación. Esta es la última etapa en la estructuración modular y corresponde a la tercera agrupación, esta es realizada sobre las unidades de enseñanza-aprendizaje establecidas en el punto anterior.

La identificación de los módulos debe tener en cuenta el diagrama secuencial de contenidos, las actividades de enseñanza aprendizaje establecidas y las unidades de aprendizaje diseñadas.

Con la identificación de los módulos termina la fase de estructuración modular.



**Figura 16.** Agrupación de unidades de aprendizaje en módulos de formación.

Fuente: Autora, 2017.

Con la identificación de los módulos de formación termina la fase de estructuración modular. Obteniendo un conjunto de 3 niveles básicos de desagregación como puede observarse en la figura 16.

En el Apéndice E se presenta la estructura modular del Diplomado de Tutor Virtual completa. Esta estructura puede interpretarse de izquierda a derecha.

[4.4.5 Planeación curricular.](#) En esta fase se elabora una propuesta de planeación curricular para cada uno de las unidades de aprendizaje del diplomado de Tutor Virtual, con el objetivo de tener referencia de las acciones que se llevan a cabo para dicha planeación.

En esta fase se establecen los elementos que responden a las preguntas: ¿Qué enseñar? Y ¿Cómo demostrar los conocimientos adquiridos?, etc. Por esta razón al realizar la planeación curricular para cada unidad temática debe establecerse: objetivos, presentación de la unidad, contenidos y estrategias y técnicas de enseñanza-aprendizaje. La planeación curricular realizada se encuentra en el Apéndice F.

En la figura 17 se observa la planeación curricular en donde se identifican los siguientes elementos:

- Encabezado con la identificación del módulo, la unidad de aprendizaje y la fecha de inicio y fin de la unidad.
- Objetivos de aprendizaje, los cuales son los objetivos que pretenden lograrse en la unidad de aprendizaje.

- Presentación, es un resumen sobre la información que se desarrollara en la unidad.
- Contenidos programáticos, es un listado de los diversos contenidos generales que se trataran en la unidad.
- Actividades y estrategias de aprendizaje, son aquellas actividades que se tomaran en cuenta para un desarrollo eficaz de la enseñanza.

|   |                                    |                                  |              |
|---|------------------------------------|----------------------------------|--------------|
|    | <b>DIPLOMADO<br/>TUTOR VIRTUAL</b> | <b>Planeación<br/>Curricular</b> |              |
| MÓDULO DE FORMACIÓN:  | Modulo introductorio               |                                  |              |
| UNIDAD DE APRENDIZAJE:  | La institución                     |                                  |              |
| Nº DE HORAS:  | 10 Hrs.                            | FECHA INICIO:                    | __ / __ / __ |
| TUTOR :   |                                    | FECHA FIN:                       | __ / __ / __ |
| <b>1. OBJETIVOS DEL APRENDIZAJE</b>   |                                    |                                  |              |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer la misión y visión de la universidad Francisco de Paula Santander Ocaña.</li> <li>• Identificar los principios y propósitos de la institución.</li> <li>• Reconocer de la plataforma virtual de aprendizaje.</li> </ul>  |                                    |                                  |              |
| <b>2. PRESENTACION</b>  |                                    |                                  |              |
| <p>Esta unidad de aprendizaje tiene como finalidad, contextualizar al estudiante sobre la historia de la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña, su misión, visión, los principios y propósitos institucionales. Además al ser la primera unidad temática se realiza un reconocimiento de la plataforma en la cual se desempeñara el diplomado.</p> |                                    |                                  |              |
| <b>3. CONTENIDOS PROGRAMATICOS</b>  |                                    |                                  |              |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Misión.</li> <li>• Visión.</li> <li>• Principios y propósitos de la institución.</li> <li>• Reconocimiento de la plataforma virtual de aprendizaje Moodle.</li> </ul>  |                                    |                                  |              |
| <b>4. ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE</b>  |                                    |                                  |              |
| <p><b>Actividad 1: foro social</b><br/>En esta actividad usted debe de ingresar al foro llamado “<i>Foro Social</i>”, en el cual cada participante tendrá que proporcionar una breve descripción personal, además indicar que espera con la formación adquirida en el presente diplomado.</p>   |                                    |                                  |              |

**Figura 17.** Planeación curricular de una unidad de formación.

Fuente: Autora, 2017.

En la figura 17 se puede observar la planeación curricular correspondiente a la unidad de aprendizaje “La institución”.

#### **4.5 Diseño del diplomado e integración en la plataforma MOODLE**

En esta fase del proyecto se diseñaran los diversos recursos de aprendizaje y las actividades que hacen parte del diseño curricular que anteriormente se desarrolló, para luego implementar dichos recursos en la plataforma educativa institucional de la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña "Plataforma Moodle".

**4.5.1 Diseño de recursos de aprendizaje.** Un recurso de aprendizaje es el conjunto de procedimientos y estrategias que el estudiante debe poner en funcionamiento cuando se enfrenta con una tarea de aprendizaje. Estos procedimientos pueden ser recursos materiales o procesos cognitivos que permiten realizar un aprendizaje significativo en el contexto en el que se realice.

Los recursos creados para la conformación del diplomado de tutor virtual son:

- Presentaciones interactivas.
- Videos
- Audios.
- Textos.

- Entre otros.

Para el diseño de los recursos se utilizaron diversos software que permitieron la realización de los materiales de aprendizaje. Entre las herramientas y el software utilizado en este proyecto se encuentran:

**Tabla 3**

*Herramientas para la creación de recursos.*

| ICONO   | NOMBRE   | ICONO  | NOMBRE  |
|---|--|--|---|
|    | <b>Microsoft Word:</b><br>Software procesador de texto.          |    | <b>Microsoft power point:</b> Software para presentaciones. |
|  | <b>Adobe illustrator:</b><br>procesador de imágenes vectoriales. |  | <b>Adobe flash:</b> realizar animaciones.                   |
|  | <b>Exe learning:</b> creación de paquetes SCORM.                 |  | <b>Macromedia firework:</b> editor de imágenes.             |
|  | <b>Sitio Online Youtube:</b><br>Repositorio de Videos.           |  | <b>Sitio Online Powtoon:</b> Creación de animaciones.       |

**Nota:** Relación de los iconos utilización con su respectivo nombre y una mini descripción de su función.

Fuente: Elaboración propia,, 2017.

[4.5.2 Integración de los recursos de aprendizaje en la plataforma educativa Moodle.](#) El objetivo de esta fase es de integrar los recursos de aprendizaje generados, este proceso de integración consiste en subir los recursos a la plataforma Moodle.

[4.5.2.1 Configuración del portal para el Diplomado de tutor virtual.](#) El espacio para la creación del Diplomado de Tutor Virtual de la Universidad se encuentra la plataforma virtual de aprendizaje Moodle, la cual para este tipo de curso se hizo una configuración por temas, en la cual el tutor y los estudiantes tendrán acceso a los recursos creados para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este espacio fue solicitado ante la Unidad Virtual de la UFPSO.

La dirección de ingreso para el diplomado es:

<https://uvirtual.ufpso.edu.co/course/view.php?id=266>

[4.5.2.2 Estructuración de los recursos en la plantilla.](#) Después de haber diseñado los recursos de enseñanza-aprendizaje: presentaciones, audios, textos, animaciones, entre otros, se prosigue a estructurar en la plantilla construida para el Diplomado.

Las partes que conforman esta plantilla son:

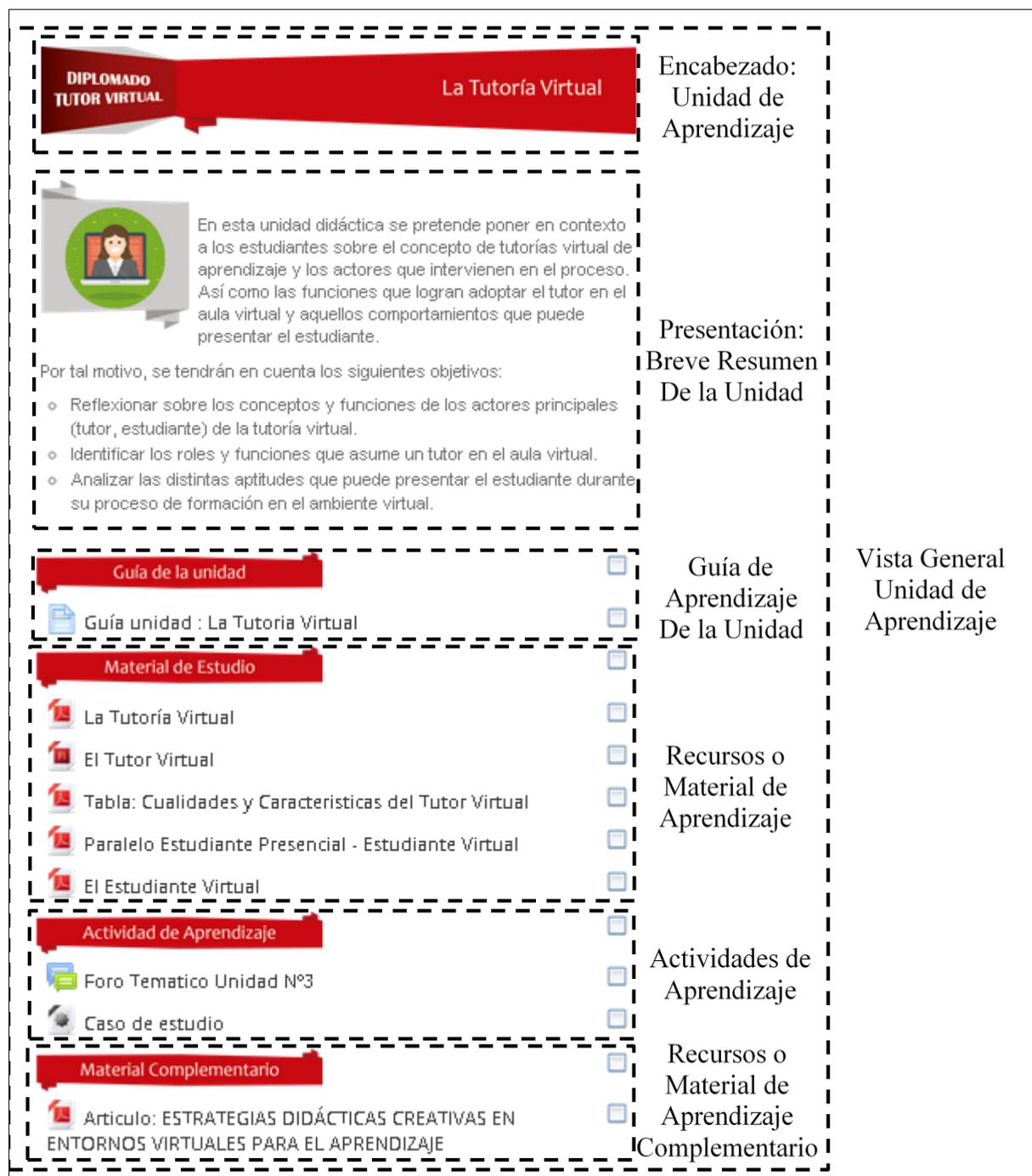
- ***Estructura de los módulos de formación.*** es la estructura general que presentaran los módulos de formación.



**Figura 18.** Estructura general del módulo de formación.

Fuente: Autora, 2017.

- *Estructura de las unidades de aprendizaje*, es la estructura que presentaran internamente las unidades de aprendizaje.



**Figura 19.** Estructura de las unidades de aprendizaje.

Fuente: Autora, 2017.

La estructura de las unidades de aprendizaje se encuentra distribuido en 6 segmentos los cuales son:

1. **Encabezado: Unidad de aprendizaje:** en esta sección se puede observar una ilustración la cual indica el nombre de la unidad en la que se encuentra.
2. **Presentación:** en esta sección encontraremos un breve resumen de la unidad, además de los objetivos que se piensan lograr a través de esta.
3. **Guía de la unidad:** en ella se encuentra un documento en formato .pdf que especifica los datos técnicos de la unidad, es decir, el módulo al que pertenece la unidad, el nombre de la unidad, el número de horas, las fechas de inicio y fin, el tutor, los objetivos de aprendizaje, una breve presentación de la unidad, los contenidos programáticos y las actividades a desarrollar.
4. **Recursos o material de aprendizaje:** esta sección se identifica porque posee una etique con el nombre de material de estudio. En esta se encontraran todos los recursos o contenidos para el desarrollo de la unidad.
5. **Actividades de aprendizaje:** en esta sección se encontraran todas las actividades que deben de desarrollarse para la evaluación de la unidad de aprendizaje.
6. **Material complementario:** corresponde a todo aquel material que sirve de apoyo a los contenidos programáticos de la unidad.

## Conclusiones

El análisis previo realizado para verificar la aceptación de la oferta de un diplomado de tutor virtual en la universidad permitió observar que los docentes muestran gran interés frente a este. Gracias a las entrevistas realizadas se pudo determinar que el mayor interés que tienen los docentes es que el diplomado sea didáctico y que los temas que en él se encuentren estén a la vanguardia, permitiéndoles reforzar sus conocimientos tecnológicos y aplicarlos a la academia para de este modo reforzar su quehacer pedagógico.

La plataforma virtual de aprendizaje MOODLE como espacio para el desarrollo del diplomado debe estar en las mejores condiciones posibles para la realización del diplomado además de ser visualmente atractivo e interactivo para la interacción con los usuarios, esto concuerda con lo planteado por Sagra (2003) “El mejor sistema que mejor se adapta a las necesidades y posibilidades de los estudiantes en formación y su efectividad dependerá de su diseño y correcta implementación”. Debido a que expone que el espacio elegido debe de estar acorde para suplir todas las necesidades planteadas para el desarrollo óptimo de la temática seleccionada, de esta manera permitirá que los usuarios se sientan atraídos por el ambiente virtual.

Las herramientas utilizadas para el apoyo de las actividades y la comunicación en la educación virtual no debe limitarse únicamente a las que previamente son establecidas por la plataforma virtual de aprendizaje, sino que también deben de buscarse alternativas para la comunicación y resolución de problemas, esto concuerda con Kaye (2003), el cual expone que “el éxito del aprendizaje colaborativo radica en la meta compartida, interacción, respeto mutuo y

confianza entre los miembros del grupo de estudiantes, y la creación, manipulación y comunicación en ambientes virtuales o no”. Además con lo expuesto con Camacho (2010) expresa que la educación virtual, aunque parezca contradictorio, sí permite un contacto personal entre el profesor y el estudiante: el intercambio de mensajes escritos y la posibilidad de seguimiento detallado del progreso proporciona al profesor un conocimiento del aprendizaje muchas veces mayor que en cursos presenciales; también la información puede adaptarse a los usuarios debido a la modularidad de los contenidos.

Los docentes de la universidad afirman poseer habilidades y destrezas en las tecnologías de información y comunicación pero indican que les gustaría tener conocimientos específicos en ciertas herramientas para desempeñar de una manera más eficaz su quehacer pedagógico. Esto rectifica lo expuesto por Lagos (2010), el cual expresa que las TIC se han vuelto una herramienta indispensable para la mayoría de las actividades del docente; ofrecen una variedad de recursos para utilizar en las aulas y enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los docentes indicaron poseer conocimientos o capacitaciones sobre educación virtual, además manifiestan que las capacitaciones que poseen sobre este tema son las que se han realizado propiamente por la universidad y que les gustaría indagar más en el tema. Esto con lo expuesto por Camacho (2010), el docente debe tener competencias que lo habiliten para generar una ayuda pedagógica que potencie la permanencia del estudiante en el curso virtual al evitar los riesgos de deserción, aumente su satisfacción e incremente los logros académicos; además, debe ser hábil en el manejo tecnológico que permita un buen uso de los recursos y materiales y sortear imprevistos.

La importancia de la implementación de un diplomado de tutor virtual, es que gracias a esta se supliría la necesidad de ofrecer otras alternativas académicas para aquellas personas que no tienen disponibilidad de tiempo y espacio en su día a día para trasladarse a un recinto educativo y adquirir una formación académica. Esto coincide con lo expuesto por Álvarez (2008), el cual expone que una de las ventajas principales de la enseñanza virtual es que facilita una interacción sincrónica y asincrónica, es decir, no está sujeta a restricciones espaciales o temporales.

Las capacitaciones en temas específicos de educación virtual para los docentes permitirían no solo apoyar el proceso de virtualidad en el cual ha ido incursionando la universidad, sino también en el refuerzo que se les puede brindar a las carreras presenciales con el apoyo de herramientas y actividades virtuales. Esto concuerda con lo expuesto por Palomo, Ruíz y Sánchez (2006) los cuales proponen un modelo híbrido que requiere de un proceso de adaptación en una doble vertiente: por una parte, adaptaciones en estas herramientas para responder mejor a las situaciones de enseñanza presencial y por otra, la forma como la enseñanza presencial se verá transformada por la utilización de estos nuevos recursos.

La identificación de las fuentes temáticas, la clasificación de los contenidos y el análisis previo permitió enfocar el proyecto a su meta de contribuir al mejoramiento del proceso tutorial en el aula virtual. Gracias a ello los contenidos se enfocaron principalmente a la labor del docente en el aula virtual como lo que es el proceso de enseñanza-aprendizaje, el acompañamiento y la evaluación de las actividades y la comunicación en el aula virtual.

El diseño del contenido curricular y todos los factores que en este inciden, teniendo como base las tres primeras fases del modelo ADDIE, permitió suplir la necesidad de conocer todos los

parámetros que se ven involucrados, lo cual favoreció a la creación de una estructura sólida de contenidos en sus diferentes agrupaciones como lo son las unidades y los módulos lo que permite que las temáticas que se encuentran estén sustentadas.

Se crea un prototipo funcional gracias al aprovechamiento y usabilidad que se le dio al espacio suministrado por la universidad en la uvirtual para el diseño del diplomado. En él se encuentra aplicados cada uno de los elementos establecidos en la fase de diseño representados a través de recursos temáticos, actividades de aprendizaje, entre otros.

## Recomendaciones

Se recomienda establecer una guía específica sobre la aplicación de la metodología ADDIE, para el desarrollo de cursos virtuales en la institución.

Se recomienda fomentar en la comunidad universitaria este tipo de investigaciones que contribuyen al desarrollo institucional y benefician al desarrollo del quehacer pedagógico de los docentes.

Por último, se recomienda realizar un seguimiento continuo del Diplomado de Tutor Virtual por parte de la dependencia encargada de la formación virtual para de esta manera la información sustentada en los recursos sea acorde con la evaluación de los procesos educativos instaurados por la universidad.

## Referencias

Fernández Piqueras , R. (2009). *Factores antecedentes en el uso de Entornos Virtuales de Formación y su efecto sobre el Desempeño Docente*. Obtenido de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/7524/tesisUPV3215.pdf>

Agudelo, M. (2009). Importancia del diseño instruccional en ambientes virtuales de aprendizaje. *Universidad de Antioquia* , 10.

Aguilera Vigil, C. S. (07 de 2011). *Recursos para fomentar la Accesibilidad Tecnológica en la Comunidad: La tecnología como herramienta de apoyo en la Educación Especial y la Discapacidad*. Obtenido de <https://ayudatec.files.wordpress.com/2011/05/la-tecnologic3ada-como-herramienta-de-apoyo-en-la-educac3b3n-especial-y-la-discapacidad.pdf>

Álvarez, O. (2008). *La red como medio de enseñanza y aprendizaje en la educación superior* . México: Mc Graw Hill.

Barriga, F. (2009). *TICs y Educación*. México: UNAM.

Belloch, C. (2012). *Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje*. Obtenido de <https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA1.pdf>

Cabral Vargas, B. (2011). *La educación a distancia vista desde la perspectiva bibliotecológica*. México D.F: Universidad Nacional Autónoma de México.

Cabrera Guerra, I., & Vázquez Rosabal, J. A. (2012). Educación a Distancia. Comparación de definiciones. *Revista Digital Sociedad de la Información*, 8.

Camacho, P. (2010). *Metodología PACIE*. Obtenido de [http://vgcorp.net/pedro/?page\\_id=20](http://vgcorp.net/pedro/?page_id=20)

Cano, D. R. (30 de 11 de 2016). *Metodologías colaborativas en la web 2.0 en el proceso de enseñanza-aprendizaje en las universidades andaluzas : Cádiz, Huelva y Sevilla*.

Obtenido de

<http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/13146/Metodolog%C3%ADas%20colaborativas.pdf?sequence=2>

Carranza Alcántar, M. d., Islas Torres, C., & Jiménez Padilla, A. A. (2012). Formación de docentes y estudiantes en el uso de las TIC en la modalidad no convencional en el Centro Universitario de los Altos. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 19.

Chaves Torres, A. (2017). La educación a distancia como respuesta a las necesidades educativas del siglo XXI. *Revista Academia & Virtualidad*, 23-41.

Congresodelarepública. (25 de 04 de 2008). *LEY 1188 DE 2008*. Obtenido de

<http://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=30009>

Facundo , Á. H. (2003). *LA EDUCACION SUPERIOR A DISTANCIA/VIRTUAL EN*

*COLOMBIA*. Obtenido de <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001399/139922s.pdf>

Fandos Garrido , M. (10 de 2003). *Formación basada en las Tecnologías de la Información y Comunicación: Análisis didáctico del proceso de enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de

[https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8909/Etesis\\_1.pdf](https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8909/Etesis_1.pdf)

- Galeon. (23 de 02 de 2018). *HISTORIA DE LA EDUCACIÓN A DISTANCIA*. Obtenido de <http://histedudistan.galeon.com/>
- Gallego Muñoz, V. P. (11 de 09 de 2014). *Historia de la educacion a distancia* . Obtenido de [https://issuu.com/veronicagallego/docs/historia\\_de\\_la\\_educacion\\_a\\_distanci](https://issuu.com/veronicagallego/docs/historia_de_la_educacion_a_distanci)
- Glaser , B., & Strauss, A. (1967). *The discovery of grounded theory*. Chicago: Aldine Press.
- Gutérrez Rivas, R. (2014). *ESTRATEGIAS PARA EL USO DE LAS TIC EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE ECONOMÍA Y EMPRESA EN LA EDUCACIÓN SECUNDARIA*. Madrid: UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID.
- Gutiérrez Maldonado, J., Álvarez, E., & Jarne, A. (2002). Recursos didácticos basados en Internet para un curso de Psicología patológica . *Universidad de Barcelona*, 433-452.
- Izarra, C. (2018). Mobile Learning. *Universidad de Los Andes*, 10.
- Lagos, M. (2010). *Educación con TIC's*. Argentina: FATLA.
- Martínez Uribe, C. H. (2008). La educación a distancia: sus características y necesidad en la educación actual. *ISSN 1019-9403*, 21.
- MinEducación. (23 de 02 de 2005). *USO PEDAGÓGICO DE TECNOLOGÍAS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN Exigencia constante para docentes y estudiantes*. Obtenido de <https://www.mineduacion.gov.co/1621/article-87580.html>
- Mineduacion. (20 de 04 de 2010). *DECRETO No. 1295*. Obtenido de [https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-229430\\_archivo\\_pdf\\_decreto1295.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-229430_archivo_pdf_decreto1295.pdf)

- Moreno, F., & Raúl, S. (2003). *Guía para profesores universitarios*. Obtenido de <http://www.horizonteweb.com/biblio/santiago.htm>
- OAS. (1963). *LEY 11.723 - REGIMEN LEGAL DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL* . Obtenido de [www.oas.org/juridico/PDFs/arg\\_ley11723.pdf](http://www.oas.org/juridico/PDFs/arg_ley11723.pdf)
- Parra Zambrano, E., & Pincheira Jiménez, R. (2003). Integración curricular de las TIC. *Universidad Técnica Federico Santa María*, 16.
- Pérez Galindo, C. A. (2011). Implementación de un sistema de educación virtual en una institución de educación superior. *Fundación universitaria católica del norte*, 11. Obtenido de Pero no fue hasta el año de 1960, donde uno de los primeros sistemas diseñados para la educación virtual se fundamenta en el sistema desarrollado por la Universidad de Illinois, el cual era un software desarrollado para fines didáctico llamado PLATO (Pro
- Pino Loza, E. (2013). *LA DIMENSIÓN SOCIAL DE LA UNIVERSIDAD DEL SIGLO XXI CREACIÓN DEL PROGRAMA DE APRENDIAZAJE-SERVICIO EN LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO*. Obtenido de <http://eprints.ucm.es/22393/1/T34660.pdf>
- Robalino Campos, M., & Korner, A. (2005). *Experiencias de formación docente utilizando tecnologías de información y comunicación*. Santiago, de Chile: AMF.
- Rodríguez Fernández, N. (2014). La educación a distancia en el contexto de la globalización tecnológica y socio- cultural. *Revista de filosofía*, 12.
- Rosenberg, M. J. (2001). *E-learning. Strategies for Delivering Knowledge in the Digital Age*. New York: McGraw-Hill.

Salgado García , E. (2005). *ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA VIRTUAL UNIVERSITARIA*. San José, Costa Rica: Editorial ULACIT.

Sánchez Larrotta, J. F. (2013). *DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UNA UNIDAD DE EDUCACIÓN VIRTUAL PARA UNA INSTITUCIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIOR EN LA CIUDAD DE BOGOTÁ*. Obtenido de <https://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/10654/11200/1/SanchezLarrottaJoseFernando2013.pdf>

SCOPEO. (2013). “*SCOPEO INFORME N°2: MOOC: Estado de la situación actual, posibilidades, retos y futuro*”. Salamanca, España: Scopeo.

Silva Quiroz, J. (2011). *Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje (EVA)*. Santiago, de Chile: UOC.

Sunkel, G., & Trucco, D. (11 de 2012). *Las tecnologías digitales frente a los desafíos de una educación inclusiva en América Latina Algunos casos de buenas prácticas*. Obtenido de <http://virtualeduca.org/documentos/2012/LasTecnologiasDigitales.pdf>

Tobón Lindo, M. I. (2007). *DISEÑO INSTRUCCIONAL EN UN ENTORNO DE APRENDIZAJE ABIERTO*. Obtenido de [http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Maestria/MTE/disenio\\_de\\_prog\\_de\\_amb\\_de\\_apren/Unidad%20III/dis\\_instrucciona\\_en\\_entorno\\_d\\_aprendi\\_abierto.pdf](http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Maestria/MTE/disenio_de_prog_de_amb_de_apren/Unidad%20III/dis_instrucciona_en_entorno_d_aprendi_abierto.pdf)

UNESCO. (2013). *Enfoque estratégico sobre TICS*. Santiago: ISBN.

USAL. (16 de 03 de 2012). *1.2. De la Enseñanza Asistida por Ordenador (EAO) a la formación online. Algunos hitos significativos*. Obtenido de

[http://antia.fis.usal.es/sharedir/TOL/introlearning/12\\_de\\_la\\_enseanza\\_asistida\\_por\\_ordenador\\_eao\\_a\\_la\\_formacin\\_online\\_algunos\\_hitos\\_significativos.html](http://antia.fis.usal.es/sharedir/TOL/introlearning/12_de_la_enseanza_asistida_por_ordenador_eao_a_la_formacin_online_algunos_hitos_significativos.html)

Vélaz de Medrano, C., & Vaillant, D. (2016). *Aprendizaje y desarrollo profesional docente*. Madrid, España: Santillana.

## Apéndices

### Apéndice A: Entrevista analítica

#### ENTREVISTA PARA EL ANÁLISIS DEL GRADO DE ACEPTACIÓN DEL DIPLOMADO DE TUTOR VIRTUAL DE LA UFPSO

**Objetivo:** Identificar el grado de aceptación de la oferta del diplomado de tutor virtual de la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña.

1. ¿Qué opina usted de la implementación de un diplomado virtual para la formación de tutores?

---

---

---

2. ¿Considera que posee habilidades y destrezas en el uso de las TIC (Tecnologías de la información y comunicación)?

---

---

---

3. ¿Ha tenido alguna capacitación sobre plataforma LMS y educación virtual?

---

---

4. ¿Qué ventajas cree que proporciona un diplomado virtual en la institución?

---

---

---

5. ¿Qué espera de la implementación del diplomado de tutor virtual?

---

---

---

6. ¿Considera importante la capacitación específica a los tutores virtuales? \_\_\_\_\_

---

---

7. ¿Qué aspectos considera importantes en la formulación e implementación de un diplomado virtual?

---

---

---

8. ¿Cuál considera que es el mayor reto que tiene el diplomado virtual a futuro? \_\_\_\_\_

---

---

*Gracias por su atención y tiempo.*

**Apéndice B: Matriz de diseño del modelo ADDIE para el diplomado de tutor virtual  
de la UFPSO**

| MATRIZ PARA DISEÑAR MODELO ADDIE |   |  |
|----------------------------------|---|--|
| FASE                             | TAREAS  | RESULTADOS   |
| Análisis                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluación de necesidades</li> <li>• Identificación del contexto</li> </ul><br><ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificaron del problema:</li> <li>• Evaluación de necesidades</li> <li>• Análisis de tareas:</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perfil del usuario: <ul style="list-style-type: none"> <li>Estudiantes de últimos semestre y profesionales de todas las áreas del saber humano.</li> <li><i>Conocimientos previos:</i></li> <li><b>Formales:</b> solidaridad, respeto, tolerancia, convivencia y conciencia ciudadana.</li> <li><b>Técnicos:</b> conocimientos previos en el manejo de herramientas informáticas, internet, navegadores y herramientas tecnológicas necesarias para la formación virtual.</li> </ul> </li> </ul><br><ul style="list-style-type: none"> <li>• Perfil del usuario</li> <li>• Descripción de obstáculos</li> <li>• Definición de necesidades (recursos)</li> </ul> |
| Diseño                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formular los objetivos</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Objetivo general:</b></li> </ul>   |

|   |  |  |
|---|--|--|
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar los módulos o unidades a evaluar</li> <li>• Planear la instrucción.</li> <li>• Identificar los recursos</li> <br/> <li>• Objetivos</li> <li>• Temas</li> <li>• Diseño de arte recursos</li> </ul> | <p>Formar tutores virtuales con competencias, habilidades, metodologías comunicativas y técnicas, que aborden el acompañamiento y la evaluación del proceso enseñanza-aprendizaje, en el contexto de la educación virtual.</p> <p>Formar tutores virtuales con competencias y habilidades metodológicas, comunicativas y técnicas para realizar orientación, acompañamiento y evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje en un contexto educativo virtual.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Objetivos específicos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Promover en los docentes el reconocimiento de los elementos que conforman los ambientes virtuales de aprendizaje, el concepto y el papel que desempeña el tutor virtual dentro del ejercicio docente.</li> </ul> </li> </ul> |
| <b>MATRIZ PARA DISEÑAR MODELO ADDIE</b> |  |  |
| <b>FASE</b>                             | <b>TAREAS</b>  | <b>RESULTADOS</b>  |
| Diseño                                  |  |  |

|  |   |   |
|--|---|---|
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Objetivos</li> <li>• Temas</li> <li>• Diseño de arte recursos</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Capacitar los docentes acerca de metodologías para incentivar el aprendizaje autónomo, colaborativo y cooperativo en ambientes virtuales de aprendizaje.</li> <li>○ Instruir a los docentes sobre los métodos valorativos y evaluativos en ambientes virtuales de aprendizaje.</li> <li>○ Incentivar en los docentes el uso de los diferentes medios sincrónicos y asincrónicos para lograr espacios comunicativos en ambientes virtuales de aprendizaje.</li> <li>○ Capacitar a los docentes sobre el uso de la plataforma MOODLE, y demás herramientas tecnológicas que sirven de apoyo a los procesos de enseñanza-aprendizaje.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Módulos temáticos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><i>Modulo I: Modulo introducción</i></li> <li>- La institución.</li> <li>- Enfoque pedagógico institucional y la educación virtual.</li> <li><i>Módulo II: ejercicio e enseñanza en la virtualidad</i></li> <li>- la tutoría virtual.</li> </ul> </li> </ul> |
|--|---|---|

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollo de las actividades propuestas.</li> <li>- La evaluación en ambientes virtuales de aprendizaje.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><i>Módulo III: educomunicacion en la virtualidad.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- introducción a la comunicación.</li> <li>- La comunicación escrita.</li> <li>- La comunicación visual.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><i>Módulo IV: el enfoque pedagógico.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La plataforma virtual de aprendizaje MOODLE.</li> <li>- Las herramientas de apoyo para la comunicación.</li> <li>- Las herramientas de apoyo para actividades.</li> </ul> |
|--|--|--|

**MATRIZ PARA DISEÑAR MODELO ADDIE**

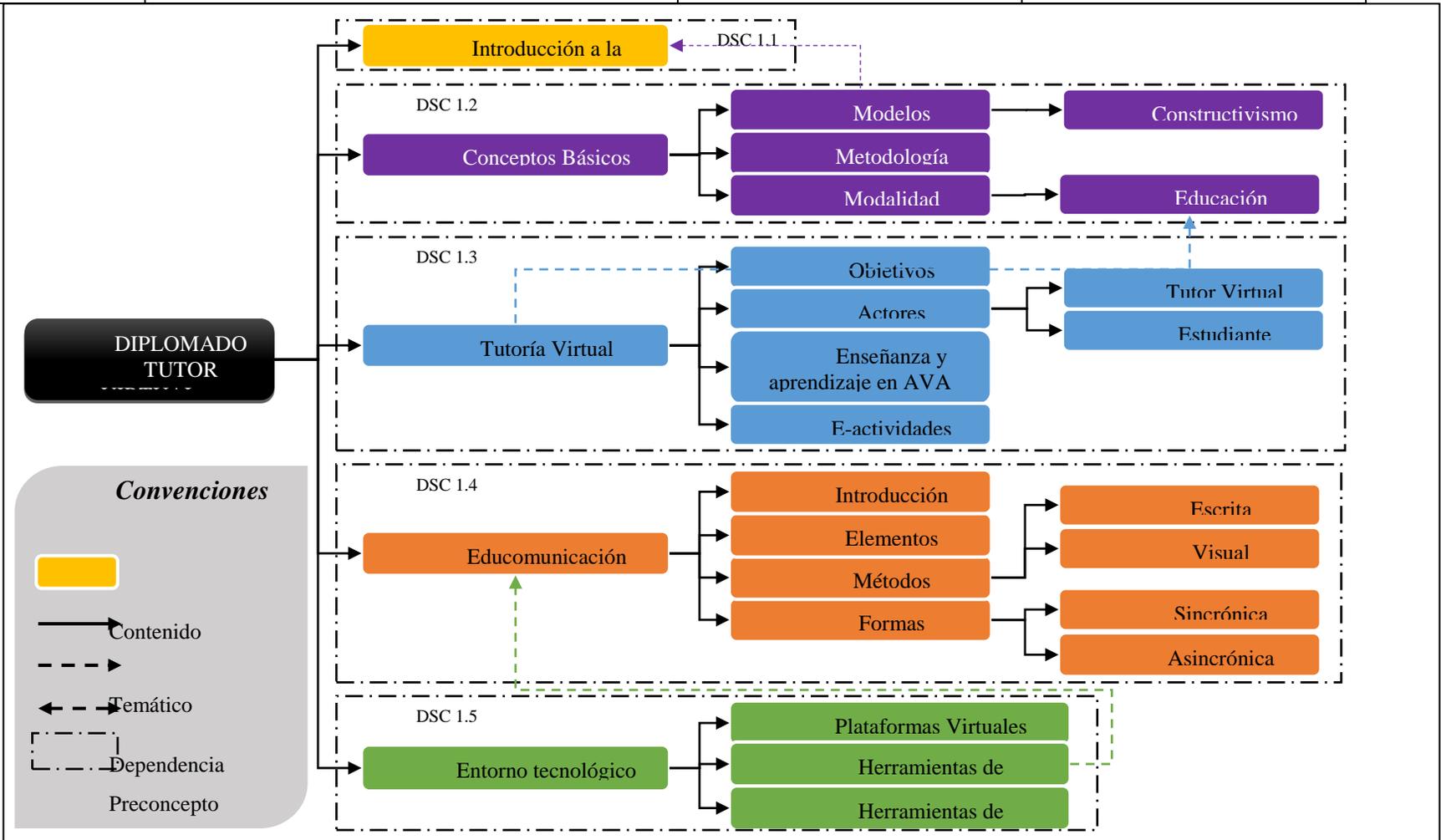
| FASE   | TAREAS   | RESULTADOS   |
|--------|--|--|
| Diseño | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Objetivos</li> <li>• Temas</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Diseño del contenido del curso:</b></li> <li>• <b>Guías de aprendizaje.</b></li> </ul> |

|            | Diseño de arte<br>recursos   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Objetivos medibles</li> </ul> <p style="text-align: center;">Especificaciones del prototipo</p>   |
|------------|--|--|
| Desarrollo | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar el programa.</li> <li>• Desarrollar los ejemplos prácticos.</li> <li>• Crear el ambiente de aprendizaje.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Habilitar un espacio destinado para el desarrollo del curso en la plataforma virtual, incluyendo: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Material de estudio: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lecturas, páginas de internet, videos y casos de estudio.</li> </ul> </li> <li>○ Espacio para discusiones</li> </ul> </li> <li>• Se determinan y establecen los medios para la comunicación constante entre el tutor y el alumno. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Mensajería instantánea, correo electrónico y foros técnicos.</li> </ul> </li> <li>• Planificación de actividades que le permitan al estudiando construir un ambiente social de apoyo. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Habilitación de espacios para la entrega de actividades, espacio de evaluaciones.</li> </ul> </li> </ul> |

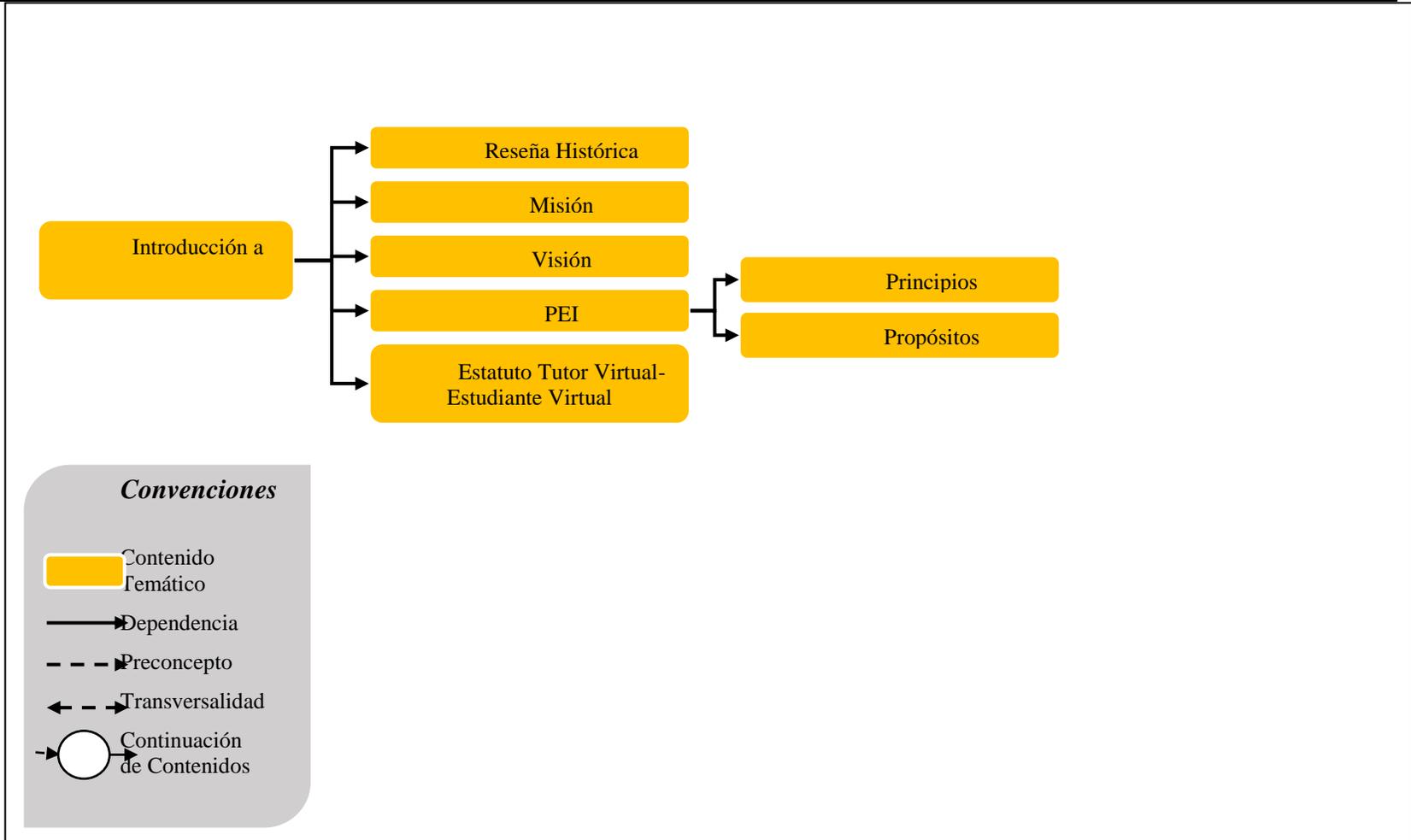
|  |   |   |
|--|---|---|
|  | <ul style="list-style-type: none"><li>• Trabajar con productores.</li><li>• Desarrollar el programa, recursos y contenidos.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Retroalimentación constante.</li><li>• Storyboard</li><li>• Instrucción basada en la computadora instrumentos medibles.</li></ul> |
|--|---|---|

**Apéndice C: Diagrama secuencial de contenidos del diplomado de tutor virtual de la**  
**UFPSO**

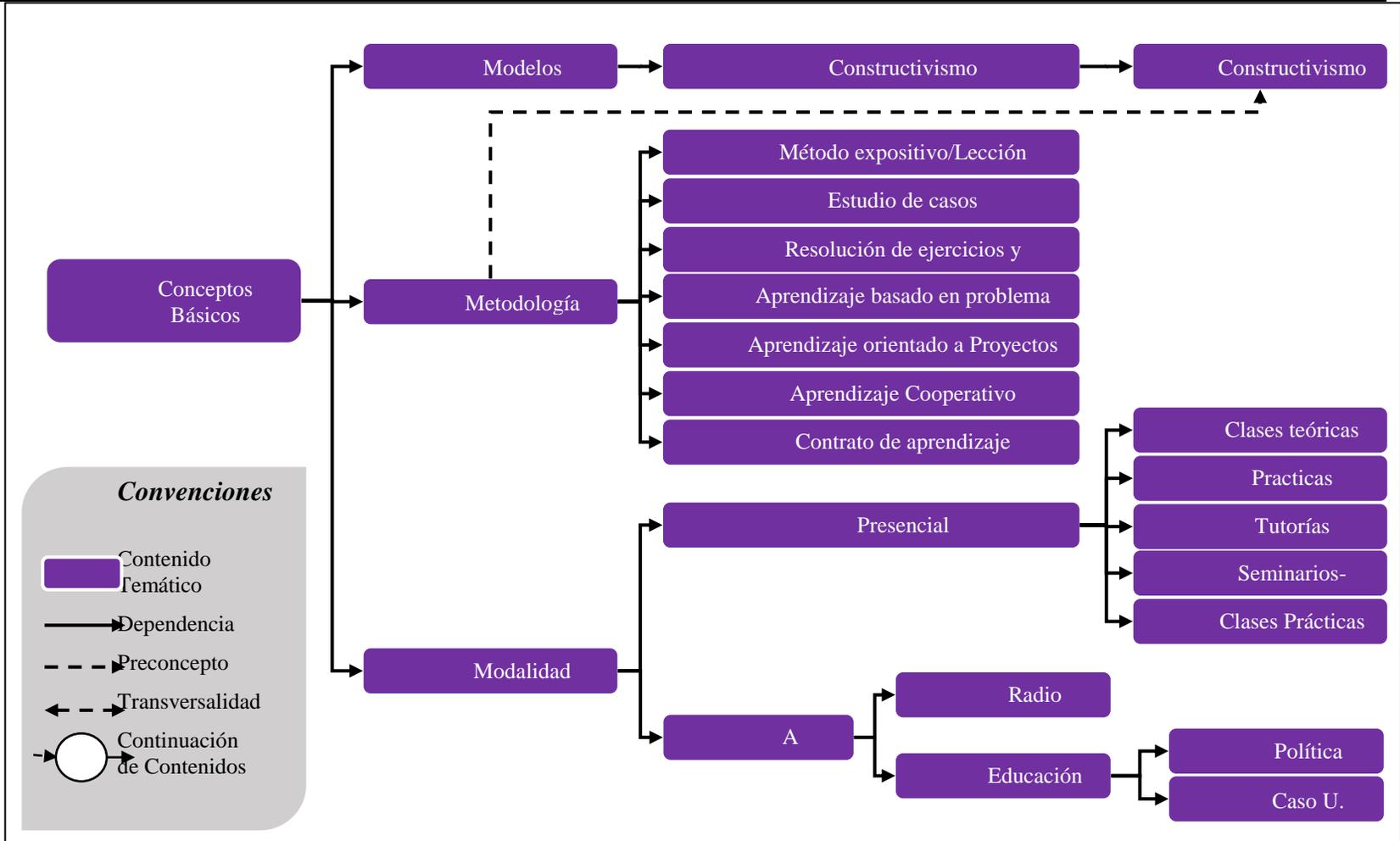
|  |   |   |                           |
|--|---|---|---------------------------|
|  | <p><b>DIPLOMADO<br/>TUTOR VIRTUAL</b></p> | <p><b>DIAGRAMA<br/>SECUENCIAL DE<br/>CONTENIDOS</b></p> | <p><b>DSC GENERAL</b></p> |
|--|---|---|---------------------------|



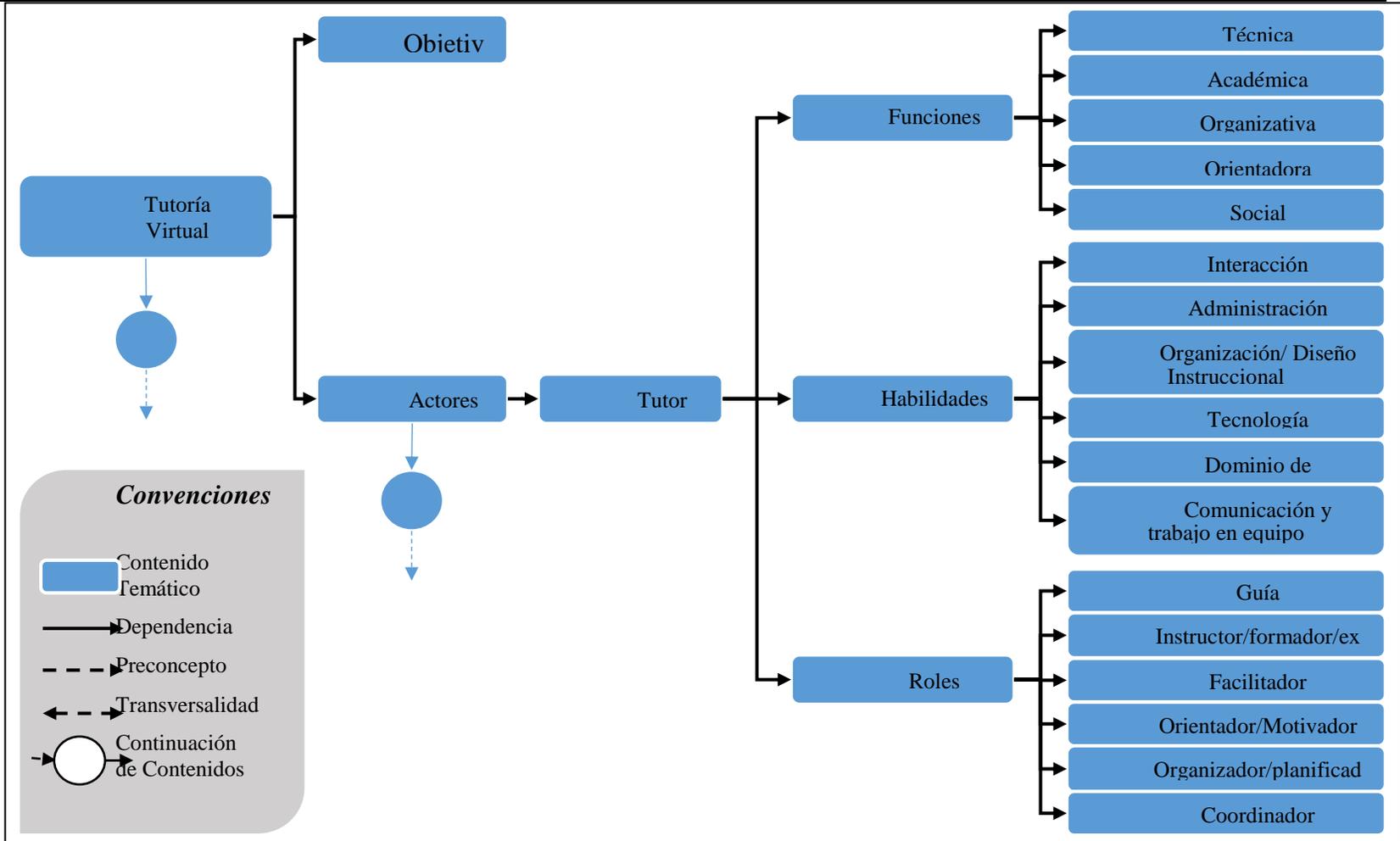
|  |  |  |                                      |
|--|--|--|--------------------------------------|
|  | <p align="center"><b>DIPLOMADO<br/>TUTOR VIRTUAL</b></p> | <p align="center"><b>DIAGRAMA<br/>SECUENCIAL DE<br/>CONTENIDOS</b></p> | <p align="center"><b>DSC 1.1</b></p> |
|--|--|--|--------------------------------------|



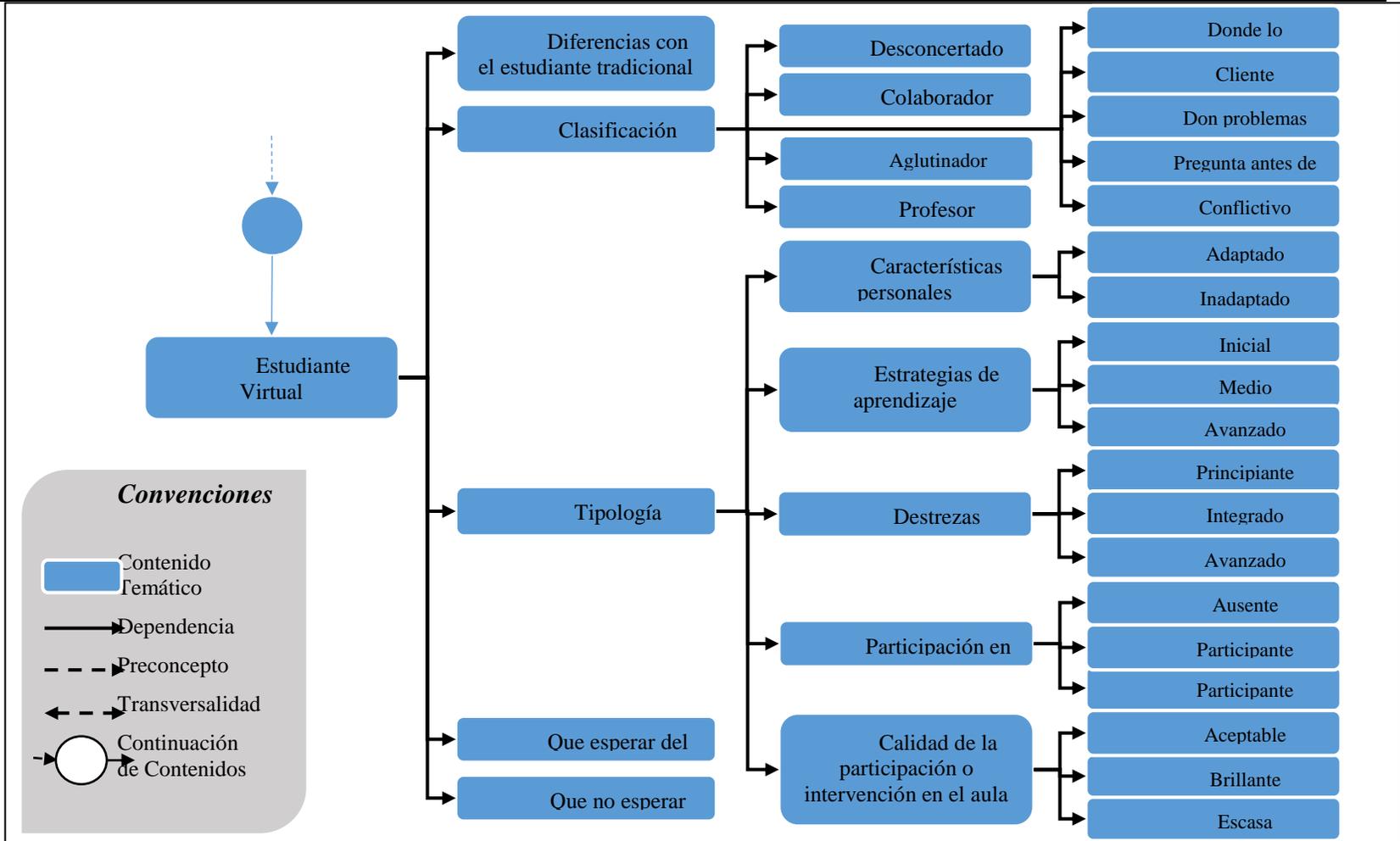
|  |  |  |                                      |
|--|--|--|--------------------------------------|
|  | <p align="center"><b>DIPLOMADO<br/>TUTOR VIRTUAL</b></p> | <p align="center"><b>DIAGRAMA<br/>SECUENCIAL DE<br/>CONTENIDOS</b></p> | <p align="center"><b>DSC 1.2</b></p> |
|--|--|--|--------------------------------------|



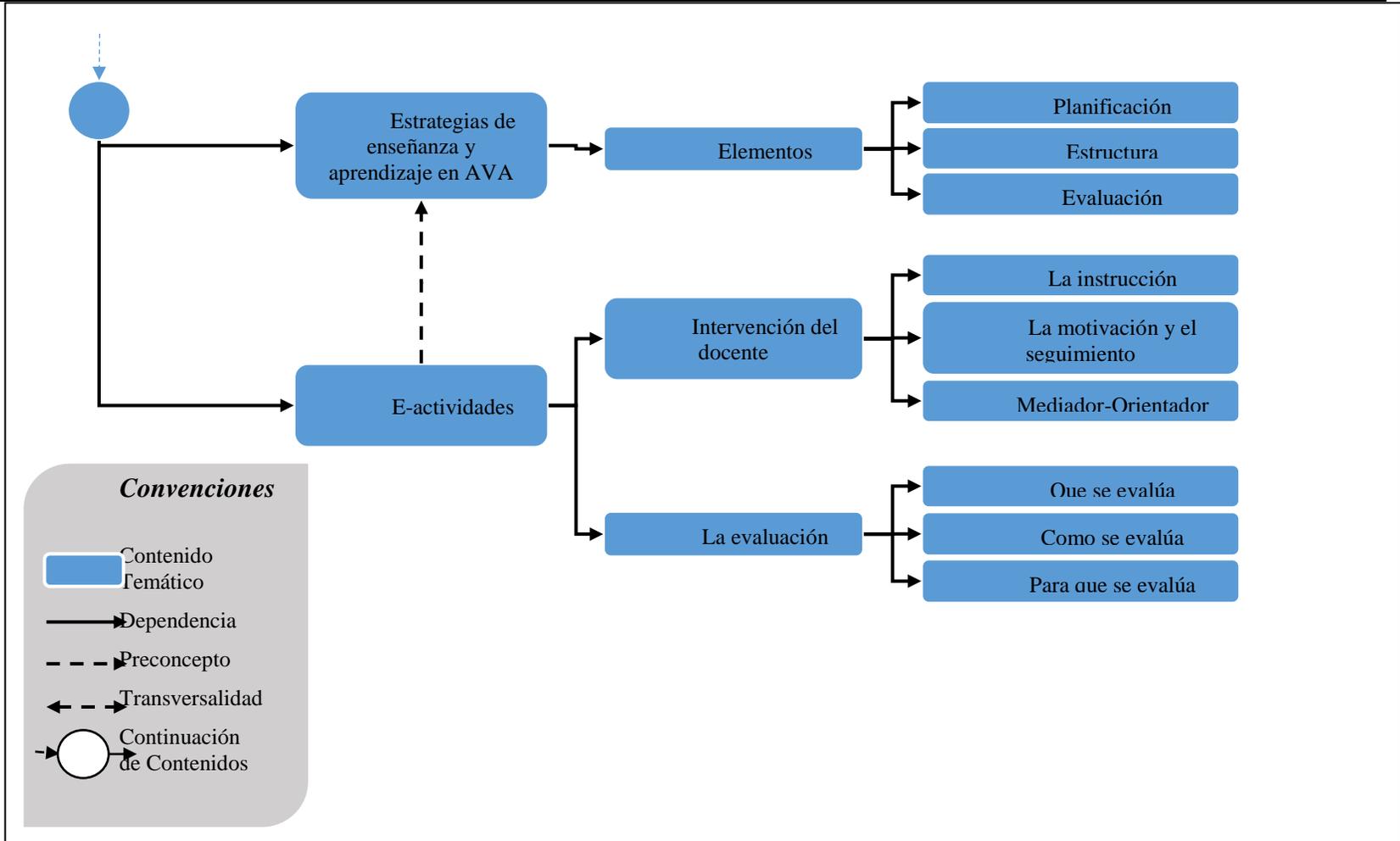
|   |  |  |                                      |
|---|--|--|--------------------------------------|
|  | <p align="center"><b>DIPLOMADO<br/>TUTOR VIRTUAL</b></p> | <p align="center"><b>DIAGRAMA<br/>SECUENCIAL DE<br/>CONTENIDOS</b></p> | <p align="center"><b>DSC 1.3</b></p> |
|---|--|--|--------------------------------------|



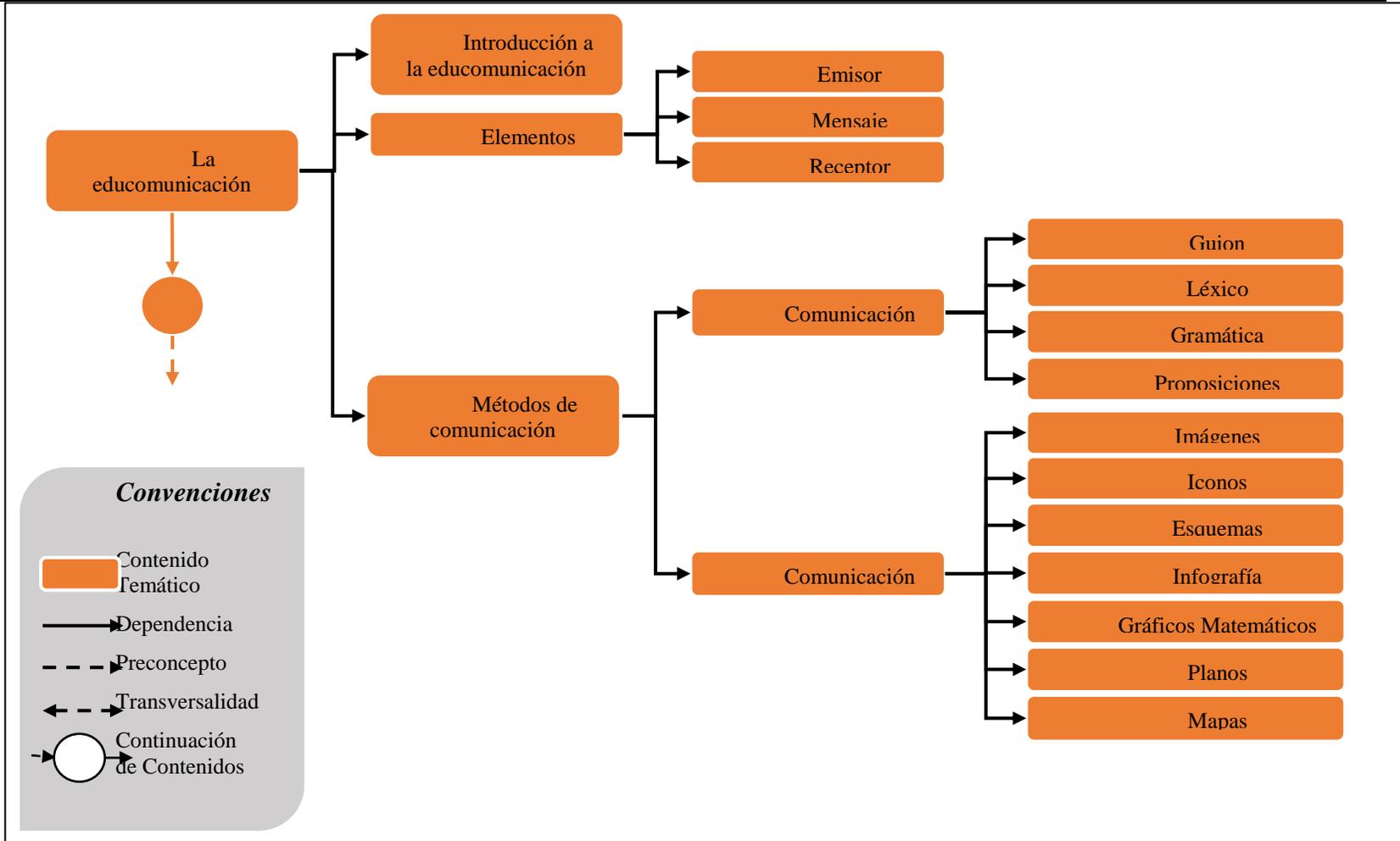
|  |  |  |                                      |
|--|--|--|--------------------------------------|
|  | <p align="center"><b>DIPLOMADO<br/>TUTOR VIRTUAL</b></p> | <p align="center"><b>DIAGRAMA<br/>SECUENCIAL DE<br/>CONTENIDOS</b></p> | <p align="center"><b>DSC 1.3</b></p> |
|--|--|--|--------------------------------------|



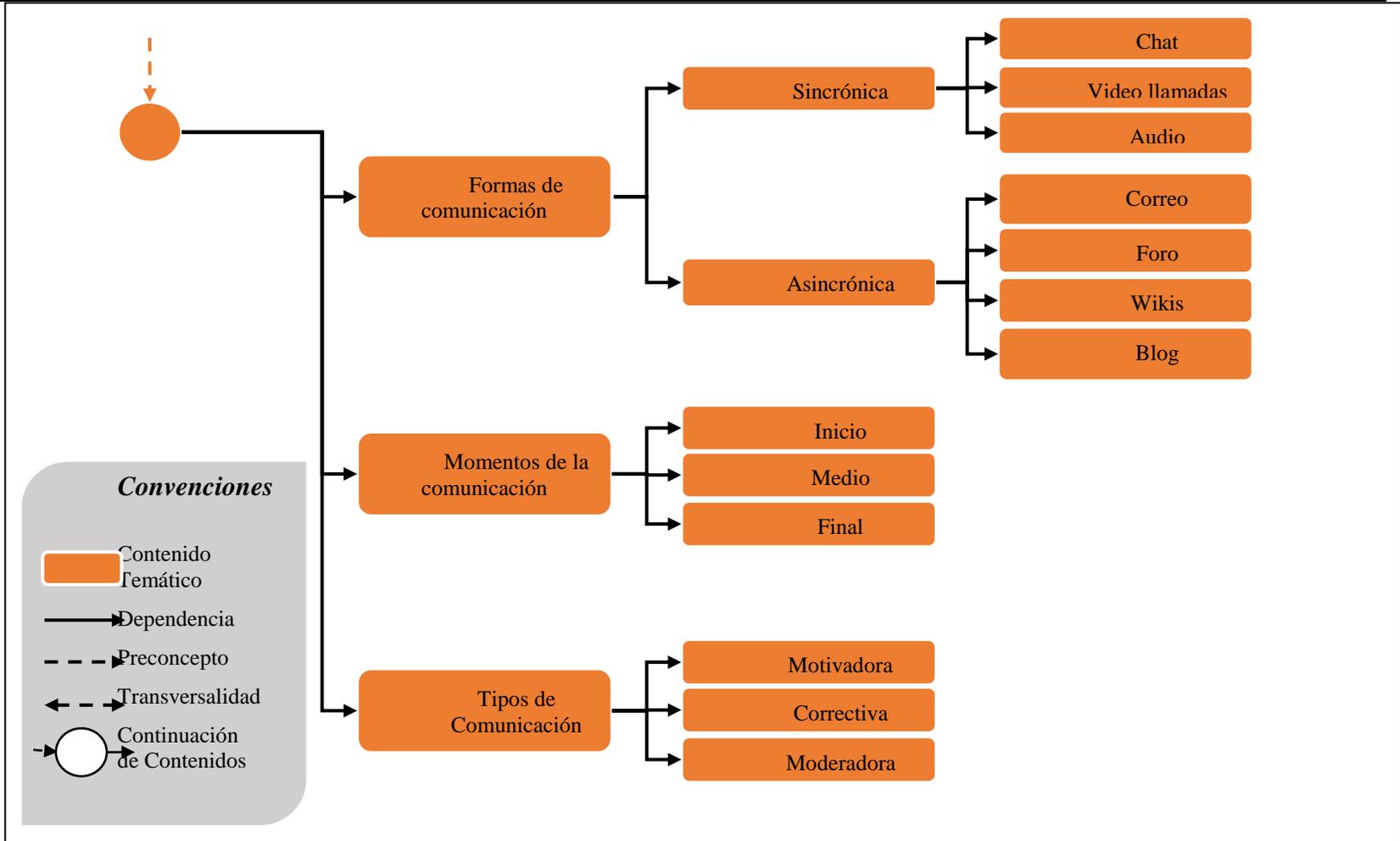
|  |  |  |                                      |
|--|--|--|--------------------------------------|
|  | <p align="center"><b>DIPLOMADO<br/>TUTOR VIRTUAL</b></p> | <p align="center"><b>DIAGRAMA<br/>SECUENCIAL DE<br/>CONTENIDOS</b></p> | <p align="center"><b>DSC 1.3</b></p> |
|--|--|--|--------------------------------------|



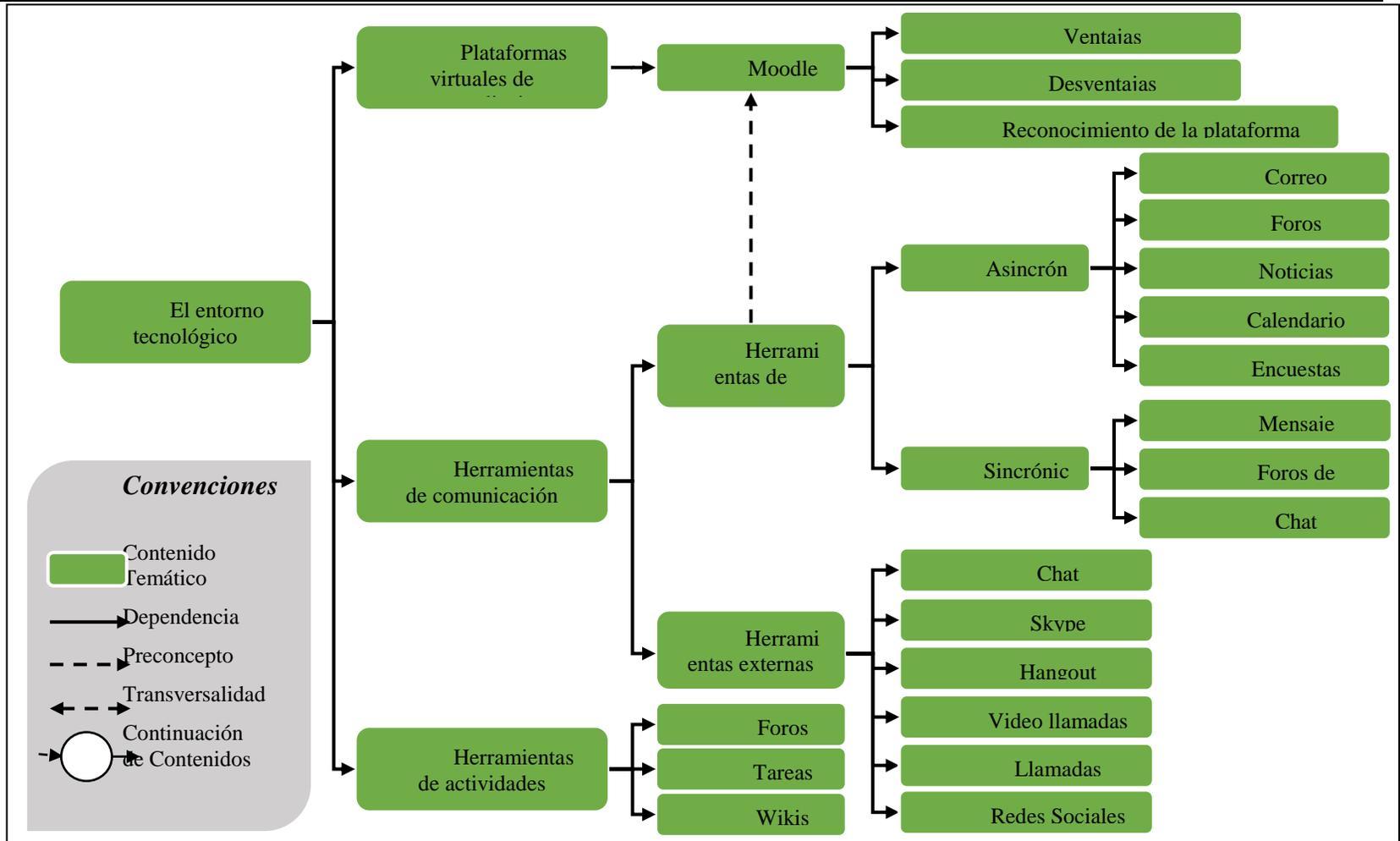
|  |  |  |                                      |
|--|--|--|--------------------------------------|
|  | <p align="center"><b>DIPLOMADO<br/>TUTOR VIRTUAL</b></p> | <p align="center"><b>DIAGRAMA<br/>SECUENCIAL DE<br/>CONTENIDOS</b></p> | <p align="center"><b>DSC 1.4</b></p> |
|--|--|--|--------------------------------------|



|  |  |  |                                      |
|--|--|--|--------------------------------------|
|  | <p align="center"><b>DIPLOMADO<br/>TUTOR VIRTUAL</b></p> | <p align="center"><b>DIAGRAMA<br/>SECUENCIAL DE<br/>CONTENIDOS</b></p> | <p align="center"><b>DSC 1.5</b></p> |
|--|--|--|--------------------------------------|



|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  | <p align="center"><b>DIPLOMADO<br/>TUTOR VIRTUAL</b></p> | <p align="center"><b>DIAGRAMA<br/>SECUENCIAL DE<br/>CONTENIDOS</b></p> | <p align="center"><b>DSC GENERAL</b></p> |
|--|--|--|--|



**Apéndice D: Tabla de la relación objetivos-contenidos del diplomado de tutor virtual  
de la UFPSO**

|   |  |                                      |
|---|--|--------------------------------------|
|  | <b>DIPLOMADO</b><br><br><b>TUTOR VIRTUAL</b> | <b>RELACIÓN OBJETIVOS-CONTENIDOS</b> |
|   |  | <b>INTRODUCCIÓN A LA INSTITUCIÓN</b> |

| <b>ACTIVIDAD</b><br><br><b>DE ENSEÑANZA -</b><br><br><b>APRENDIZAJE</b>  | <b>OBJETIVO</b>  | <b>CONTENIDO TEMÁTICO</b>                 |
|--|--|---|
| <p>Reconocer el entorno de trabajo de la plataforma de aprendizaje Moodle.</p> <p>Socializar con los participantes del proceso de enseñanza y aprendizaje.</p> | <p>Reconocer el entorno de trabajo de la plataforma de aprendizaje Moodle.</p> | <p>❖ Reconocimiento de la plataforma.</p> |

|   |  |   |  |
|---|--|---|--|
|  | <b>DIPLOMADO</b><br><br><b>TUTOR VIRTUAL</b>   | <b>RELACIÓN OBJETIVOS-CONTENIDOS</b>  |  |
|   |  | <b>CONCEPTOS BÁSICOS</b>  |  |
| Identificar la información básica de la universidad.                              | Reconocer la misión y visión de la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña.<br><br>Identificar los principios y propósitos de la institución. | ❖ La institución <ul style="list-style-type: none"> <li>• Misión</li> <li>• Visión</li> <li>• Principios y Propósitos institucionales.</li> </ul> |  |

| <b>ACTIVIDAD</b><br><br><b>DE ENSEÑANZA -</b><br><br><b>APRENDIZAJE</b> | <b>OBJETIVO</b> | <b>CONTENIDO TEMÁTICO</b> |
|---|-----------------|---------------------------|
|---|-----------------|---------------------------|

|   |  |   |
|---|--|---|
| <p>Reconocer la importancia de la innovación tecnológica en el proceso educativo.</p> <p>Examinar el modelo pedagógico constructivista social y su aplicación en el aula virtual de aprendizaje Moodle.</p> | <p>Identificar el concepto de modelo pedagógico.</p> <p>Comprender el modelo pedagógico constructivista social y su aplicabilidad.</p> | <p>❖ Modelos Pedagógicos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Constructivismo</li> <li>• Constructivismo Social</li> </ul>  |
| <p>Diferenciar el concepto de metodología y modalidad.</p>  | <p>Identificar las diferentes metodologías de aprendizaje que se pueden aplicar.</p>   | <p>❖ Metodología</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Métodos expositivo / Lección magistral</li> <li>• Estudio de casos</li> <li>• Resolución de ejercicios y enseñanzas</li> <li>• Aprendizaje basado en problemas</li> <li>• Aprendizaje orientado a proyectos</li> <li>• Aprendizaje cooperativo</li> </ul> |

|   |  |   |
|---|--|---|
|   |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contrato de aprendizaje</li> </ul>   |
| <p>Diferenciar los diversos tipos de modalidad académica que existen.</p> | <p>Reconocer las diferentes modalidades educativas en las cuales se puede desarrollar el proceso de enseñanza y aprendizaje.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Modalidad           <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presencial</li> <li>• A distancia</li> <li>• Virtual</li> </ul> </li> </ul> |

|   |                      |                                      |
|---|----------------------|--------------------------------------|
|  | <b>DIPLOMADO</b>     | <b>RELACIÓN OBJETIVOS-CONTENIDOS</b> |
|   | <b>TUTOR VIRTUAL</b> | <b>TUTORÍA VIRTUAL</b>               |

| <b>ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE</b>  | <b>OBJETIVO</b>   | <b>CONTENIDO TEMÁTICO</b>  |
|--|---|--|
| Comprender la importancia de la tutoría en los ambientes virtuales de aprendizaje. | <p>Comprender la importancia de la tutoría en los ambientes virtuales de aprendizaje.</p> <p>Identificar cada uno de los actores que interfieren en la educación virtual y sus características.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Tutoría Virtual <ul style="list-style-type: none"> <li>• Objetivos</li> </ul> </li> </ul> |
|  | Reconocer el papel que cumple el tutor en el aula virtual.  | <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Actores <ul style="list-style-type: none"> <li>• El tutor Virtual</li> </ul> </li> </ul>  |

|   |   |  |
|---|---|--|
| Reflexionar sobre los conceptos y funciones de los actores de la tutoría virtual. | Observar los diferentes comportamientos que puede adquirir el estudiante en un entorno virtual.   | <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Actores <ul style="list-style-type: none"> <li>• El estudiante Virtual</li> </ul> </li> </ul>   |
| Analizar la importancia de las e-actividades.                                     | Reconocer la importancia de la intervención docente en la ejecución de las actividades virtuales. | <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Estrategias de enseñanza y aprendizaje en AVA <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificación</li> <li>• Estructura</li> <li>• Evaluación</li> </ul> </li> </ul> |
|   |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ E-actividades <ul style="list-style-type: none"> <li>• Intervención docente</li> </ul> </li> </ul>  |
| Reconocer el valor de la evaluación en los ambientes virtuales de aprendizaje.    | Reconocer la importancia de la evaluación en un aula virtual y sus precedentes.                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ E-actividades <ul style="list-style-type: none"> <li>• La evaluación</li> </ul> </li> </ul>   |



**DIPLOMADO**  
**TUTOR VIRTUAL**

**RELACIÓN OBJETIVOS-CONTENIDOS**

**LA EDUCOMUNICACIÓN**

| <b>ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE</b>   | <b>OBJETIVO</b>  | <b>CONTENIDO TEMÁTICO</b>   |
|---|--|---|
| <p>Determinar la importancia de la comunicación en el aula virtual.</p> <p>Exponer los elementos básicos requeridos para la interacción comunicativa.</p> | <p>Conocer la importancia de la comunicación en el aula virtual.</p> <p>Comprender la importancia de cada uno de los elementos que hacen parte de la comunicación.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Introducción a la comunicación</li> <li>❖ Elementos de la comunicación <ul style="list-style-type: none"> <li>• Emisor</li> <li>• Receptor</li> <li>• Mensaje</li> </ul> </li> </ul> |
| <p>Exponer los distintos tipos de comunicación que se pueden aplicar (comunicación sincrónica y/o asincrónica).</p>                                       | <p>Aprender a categorizar y distinguir la comunicación teniendo en cuenta sus formas de realizarse: sincrónica y asincrónica.</p>                                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Formas de comunicación <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sincrónica</li> <li>• Asincrónica</li> </ul> </li> </ul>   |
| <p>Explicar la necesidad de la comunicación en la intervención docente durante el proceso tutorial.</p>   | <p>Reconocer la importancia de la educación en los distintos momentos del proceso de aprendizaje.</p>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Momentos de la comunicación <ul style="list-style-type: none"> <li>• Inicio</li> <li>• Medio</li> </ul> </li> </ul>  |

|  |   |  |
|--|---|--|
|  |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Final</li> </ul>  |
| <p>Conocer la importancia del acompañamiento docente en las diversas actitudes del estudiante virtual.</p> | <p>Reconocer los tipos de comunicación según las actitudes del estudiante y como aplicar cada una de ellas.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Tipos de comunicación <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicación motivadora</li> <li>• Comunicación correctiva</li> <li>• Comunicación moderadora</li> </ul> </li> </ul> |
| <p>Reconocer la utilización de la comunicación escrita en el aula virtual.</p>                             | <p>Reconocer el uso de la comunicación escrita en la educación virtual.</p>                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Métodos de comunicación <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicación escrita</li> </ul> </li> </ul>  |
| <p>Distinguir el uso de las gráficas didácticas en la educación virtual.</p>                               | <p>Reconocer el uso de la comunicación visual en la educación virtual.</p>                                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Métodos de comunicación <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicación Visual</li> </ul> </li> </ul>   |

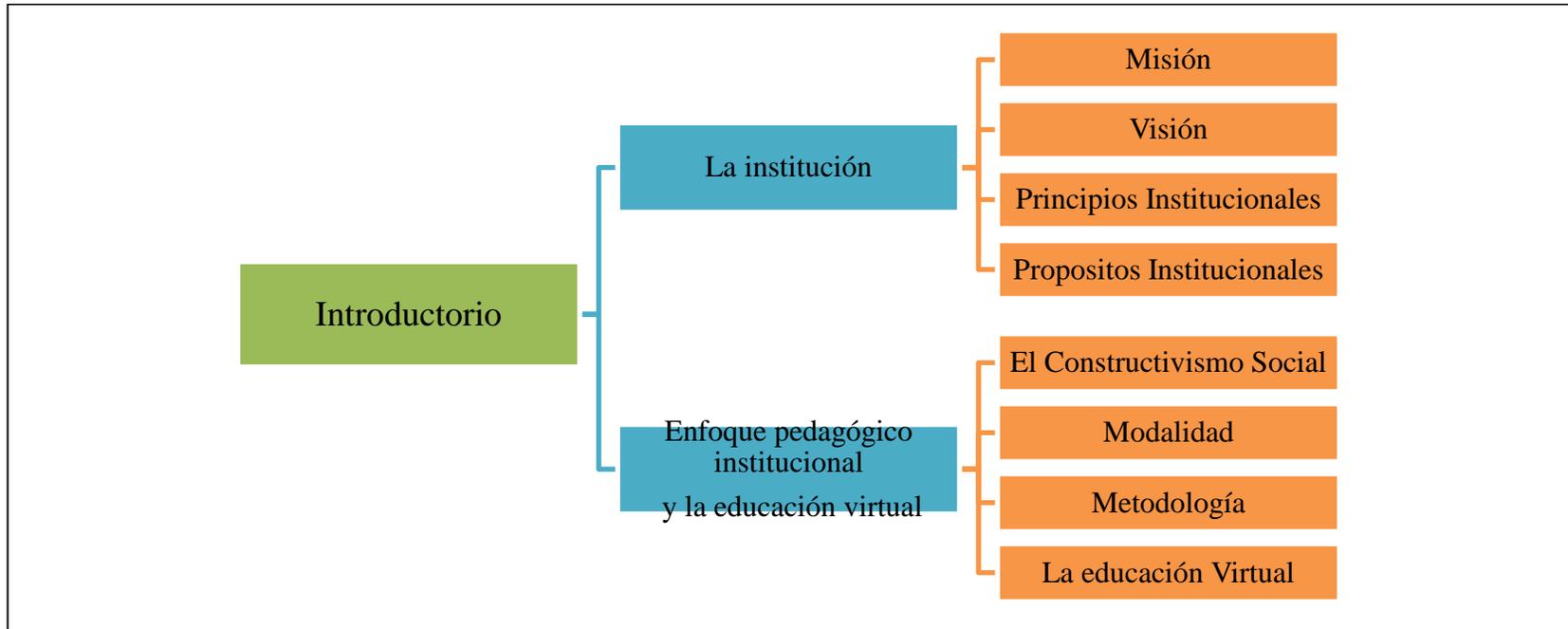
|   |  |                                      |
|---|--|--------------------------------------|
|  | <b>DIPLOMADO</b><br><br><b>TUTOR VIRTUAL</b> | <b>RELACIÓN OBJETIVOS-CONTENIDOS</b> |
|   |  | <b>EL ENTORNO TECNOLÓGICO</b>        |

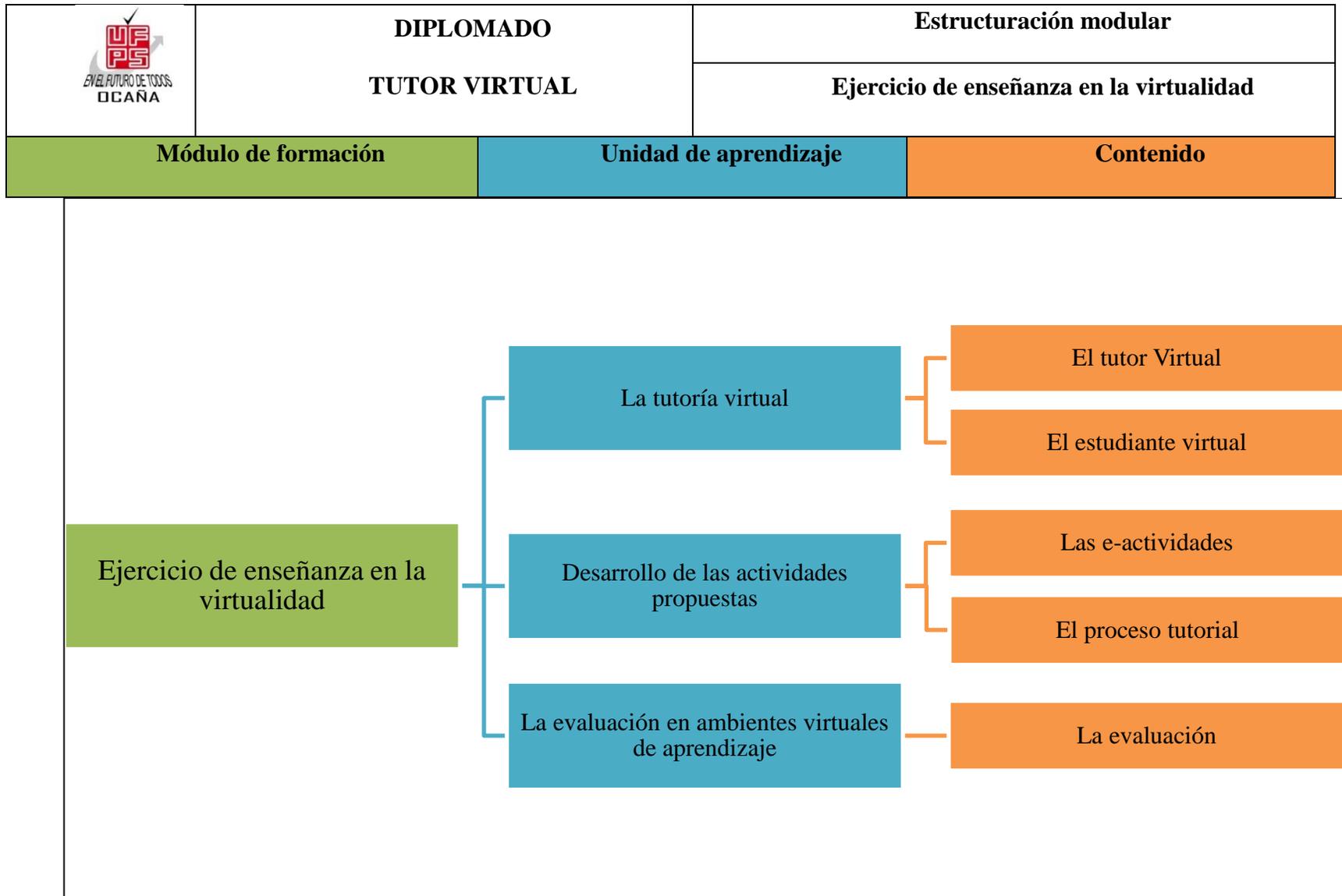
| <b>ACTIVIDAD DE<br/>ENSEÑANZA -<br/>APRENDIZAJE</b>   | <b>OBJETIVO</b>   | <b>CONTENIDO TEMÁTICO</b>   |
|---|---|---|
| <p>Exponer las ventajas que ofrece una plataforma virtual de aprendizaje en la educación virtual.</p> | <p>Identificar el concepto de plataforma virtual de aprendizaje y su importancia en la educación virtual.</p> <p>Conocer la plataforma Moodle.</p> <p>Identificar cada uno de los elementos en el ambiente de trabajo de la plataforma virtual de aprendizaje Moodle.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Las plataformas virtuales de aprendizaje <ul style="list-style-type: none"> <li>• Moodle</li> </ul> </li> <br/> <li>❖ Moodle <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocimiento de la Plataforma</li> </ul> </li> </ul> |

|   |  |   |
|---|--|---|
| <p>Determinar la función, las características y la configuración de las herramientas que brindan apoyo a la comunicación en el aula virtual.</p>                | <p>Identificar las herramientas de Moodle que sirven de apoyo a la comunicación en el aula virtual.</p> <p>Reconocer las herramientas externas que brindan apoyo al proceso comunicativo en la educación virtual</p> | <p>❖ Herramientas de comunicación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Herramientas de Moodle</li> <li>• Herramientas externas</li> </ul> |
| <p>Determinar la función, las características y la configuración de las herramientas que brindan apoyo al desarrollo de las actividades en el aula virtual.</p> | <p>Identificar las herramientas que sirven de apoyo a las actividades.</p> <p>Reconocer el funcionamiento de las herramientas de apoyo a las actividades.</p>  | <p>❖ Herramientas de apoyo a actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Foros</li> <li>• Tareas</li> <li>• Wikis</li> </ul>         |

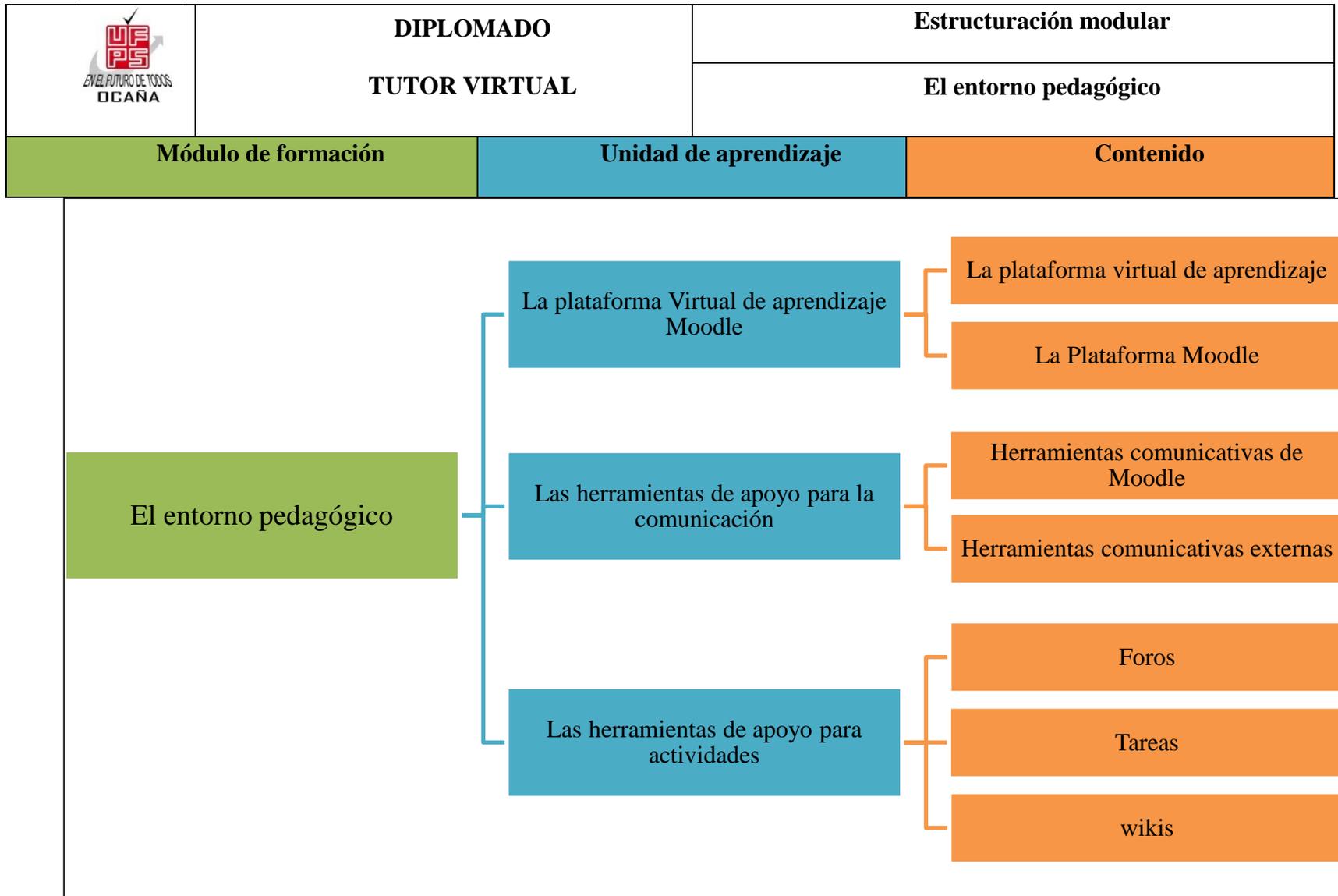
**Apéndice E: Estructura Modular del diplomado de tutor virtual de la UFPSO.**

|  |   |   |  |
|--|---|---|--|
|  | <p align="center"><b>DIPLOMADO</b><br/><b>TUTOR VIRTUAL</b></p> | <p align="center"><b>Estructuración modular</b></p> |  |
|  |   | <p align="center"><b>Modulo Introdutorio</b></p>    |  |
| <p align="center"><b>Módulo de formación</b></p> | <p align="center"><b>Unidad de aprendizaje</b></p>              | <p align="center"><b>Contenido</b></p>              |  |









**Apéndice F: Planeación curricular del diplomado de tutor virtual de la UFPSO.**

|   |  |  |
|---|--|--|
|  | <b>DIPLOMADO</b><br><br><b>TUTOR VIRTUAL</b> | <b>Planeación</b><br><br><b>Curricular</b> |
|---|--|--|

|                                |         |                      |            |                   |            |
|--------------------------------|---------|----------------------|------------|-------------------|------------|
| <b>MÓDULO DE FORMACIÓN :</b>   |         | Modulo introductorio |            |                   |            |
| <b>UNIDAD DE APRENDIZAJE :</b> |         | La institución       |            |                   |            |
| <b>Nº DE HORAS:</b>            | 10 Hrs. | <b>FECHA INICIO:</b> | __/__/____ | <b>FECHA FIN:</b> | __/__/____ |
| <b>TUTOR :</b>                 |         |                      |            |                   |            |

**1. OBJETIVOS DEL APRENDIZAJE**

- Reconocer la misión y visión de la universidad Francisco de Paula Santander Ocaña.
- Identificar los principios y propósitos de la institución.
- Reconocer de la plataforma virtual de aprendizaje.

**2. PRESENTACIÓN**

Esta unidad de aprendizaje tiene como finalidad, contextualizar al estudiante sobre la historia de la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña, su misión, visión, los principios y propósitos institucionales. Además al ser la primera unidad temática se realiza un reconocimiento de la plataforma en la cual se desempeñara el diplomado.

**3. CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS**

- Misión.
- Visión.
- Principios y propósitos de la institución.
- Reconocimiento de la plataforma virtual de aprendizaje Moodle.

**4. ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE**

**Actividad 1:** Foro Social

En esta actividad usted debe de ingresar al foro llamado “*Foro Social*”, el cual es un espacio de encuentro pensado en los estudiantes y el tutor, donde puedan compartir su proyecto de vida y sus intereses; en este foro se orienta a crear lazos de compañerismo, esparcimiento, recreación y reflexión.

|   |  |  |
|---|--|--|
|  | <b>DIPLOMADO</b><br><br><b>TUTOR VIRTUAL</b> | <b>Planeación</b><br><br><b>Curricular</b> |
|---|--|--|

|                                |         |                      |            |                   |            |
|--------------------------------|---------|----------------------|------------|-------------------|------------|
| <b>MÓDULO DE FORMACIÓN :</b>   |         | Modulo introductorio |            |                   |            |
| <b>UNIDAD DE APRENDIZAJE :</b> |         | La institución       |            |                   |            |
| <b>Nº DE HORAS:</b>            | 10 Hrs. | <b>FECHA INICIO:</b> | _/_/<br>/_ | <b>FECHA FIN:</b> | _/_/<br>/_ |
| <b>TUTOR :</b>                 |         |                      |            |                   |            |

## ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

Para iniciar, cada participante debe de realizar su presentación personal, además de indicar que espera con la formación adquirida en el presente diplomado.

pasos para participar:

1. Clic en el título del foro y luego en la opción "Responder".
2. Digitar el asunto y el contenido del mensaje.
3. Clic en enviar.

Nota: Este foro no representa nota pero es de vital importancia participar en él, para crear un ambiente de confort y conocer a todos los participantes.

### **Actividad 2:** foro reconocimiento de la plataforma

En esta actividad usted debe de ingresar al foro llamado “*Foro Reconocimiento de la plataforma*”, en la cual tiene como objetivo reconocer e identificar las características de la plataforma de aprendizaje MOODLE.

Para ello el estudiante debe de realizar la respectiva lectura sobre el reconocimiento de la plataforma., para de esta manera darte respuesta al siguiente interrogante:

¿Cuál es su percepción acerca del ambiente con el que está interactuando?, y si tiene sugerencias para mejorar.

|   |  |  |
|---|--|--|
|  | <b>DIPLOMADO</b><br><br><b>TUTOR VIRTUAL</b> | <b>Planeación</b><br><br><b>Curricular</b> |
|---|--|--|

|                                |         |   |            |                   |            |
|--------------------------------|---------|---|------------|-------------------|------------|
| <b>MÓDULO DE FORMACIÓN :</b>   |         | Modulo introductorio                                    |            |                   |            |
| <b>UNIDAD DE APRENDIZAJE :</b> |         | Enfoque pedagógico institucional y la educación virtual |            |                   |            |
| <b>Nº DE HORAS:</b>            | 10 Hrs. | <b>FECHA INICIO:</b>                                    | __/__/____ | <b>FECHA FIN:</b> | __/__/____ |
| <b>TUTOR :</b>                 |         |   |            |                   |            |

## **5. OBJETIVOS DEL APRENDIZAJE**

- Diferenciar los diversos tipos de modalidad académicas existentes.
- Conocer el contexto de la educación virtual.
- Reconocer el modelo pedagógico de la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña.
- Identificar la aplicación del modelo constructivista social en la plataforma Moodle.

## **6. PRESENTACIÓN**

Esta unidad temática se pretende contextualizar al estudiante en la modalidad de educación virtual y como ha sido su proceso evolutivo. Además se expondrá el modelo pedagógico institucional, es decir, el modelo pedagógico constructivista social y su aplicación en la plataforma virtual de aprendizaje Moodle.

## **7. CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS**

- Modelo pedagógico institucional.
- El constructivismo social y la plataforma Moodle.
- Metodología y modalidad académica.
- La educación virtual.

## **8. ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE**

**Actividad 1:** Foro Temático Unidad N°2

En esta actividad usted debe de ingresar al foro llamado “*Foro Temático Unidad N°2*”, Se establecerán equipos de 3 personas, el tutor puede organizar dichos equipos o permitir que se conformen voluntariamente (Tenga presente las indicaciones que suministre el tutor).

|   |  |  |
|---|--|--|
|  | <b>DIPLOMADO</b><br><br><b>TUTOR VIRTUAL</b> | <b>Planeación</b><br><br><b>Curricular</b> |
|---|--|--|

|                                |   |                      |            |                   |            |
|--------------------------------|---|----------------------|------------|-------------------|------------|
| <b>MÓDULO DE FORMACIÓN :</b>   | Modulo introductorio                                    |                      |            |                   |            |
| <b>UNIDAD DE APRENDIZAJE :</b> | Enfoque pedagógico institucional y la educación virtual |                      |            |                   |            |
| <b>Nº DE HORAS:</b>            | 10 Hrs.   | <b>FECHA INICIO:</b> | _/_/<br>/_ | <b>FECHA FIN:</b> | _/_/<br>/_ |
| <b>TUTOR :</b>                 |   |                      |            |                   |            |

## ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

La actividad colaborativa, se desarrollará mediante el uso de un Foro (De uso general).

Inicialmente cada estudiante debe de leer y analizar el materia propuesto en la Unidad II para sacar su propias conclusiones.

Luego de analizar los contenidos, los integrantes del equipo deben organizarse colaborativamente para resolver este foro. El cual consiste en dar respuesta a los siguientes interrogantes:

¿De qué manera la innovación tecnológica ha acelerado los cambios en el proceso educativo?

¿Qué importancia tiene la aplicación de un modelo pedagógico en una plataforma virtual?

¿Qué representa en su entorno educativo la educación virtual?

En la participación del foro deben de establecerse cuales son los integrantes que conformaron cada uno de los equipos.

**Actividad 2:** Ensayo la calidad de la Educación Virtual.

En esta actividad cada participantes debe ingresar a la tarea llamada “*ensayo la calidad de la Educación virtual*”. Esta actividad tiene como objetivo analizar la posición que tiene la educación virtual en el campo educativo.

|   |  |  |
|---|--|--|
|  | <b>DIPLOMADO</b><br><br><b>TUTOR VIRTUAL</b> | <b>Planeación</b><br><br><b>Curricular</b> |
|---|--|--|

|                                |   |                      |            |                   |            |
|--------------------------------|---|----------------------|------------|-------------------|------------|
| <b>MÓDULO DE FORMACIÓN :</b>   | Modulo introductorio                                    |                      |            |                   |            |
| <b>UNIDAD DE APRENDIZAJE :</b> | Enfoque pedagógico institucional y la educación virtual |                      |            |                   |            |
| <b>Nº DE HORAS:</b>            | 10 Hrs.   | <b>FECHA INICIO:</b> | _/_/<br>/_ | <b>FECHA FIN:</b> | _/_/<br>/_ |
| <b>TUTOR :</b>                 |   |                      |            |                   |            |

## ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

Para ello cada estudiante debe realizar una reflexión de acuerdo con su experiencia en las diversas modalidades de educación. Esta reflexión se realizara por medio de un ensayo donde exprese su opinión frente a la siguiente frase:

“la educación virtual nunca alcanzara la calidad que ofrece la educación tradicional (presencial)”.

Nota: Ten presente que el archivo que debes de subir a la plataforma debe ser un archivo de WORD ( .docx ) o un Pdf y tiene como peso límite de 2Mb.

### **Actividad 3:** Debate “los modelos pedagógicos en la virtualidad”

En esta actividad cada participante debe ingresar al foro llamado “*Debate: los modelos pedagógicos en la virtualidad*”. En el cual, con base a la pregunta y los recursos "El constructivismo social" y "La educación virtual", cada estudiante debe hacer un ejercicio crítico-reflexivo, en el "Debate los enfoques pedagógicos en la virtualidad" de la segunda semana del módulo introductorio. El aporte debe ser de autoría personal, con una longitud mínima de 10 renglones y máxima de 20 renglones.

La opinión debe incluir aspectos reflexivos sobre la relación entre la educación virtual y los modelos pedagógicos, así como los aspectos que usted considera si es viable la aplicación de este modelo o no en la virtualidad.

***Pregunta:***

*¿Cree pertinente la utilización en el aula virtual de un modelo pedagógico creado para la educación tradicional?*

|   |  |  |
|---|--|--|
|  | <b>DIPLOMADO</b><br><br><b>TUTOR VIRTUAL</b> | <b>Planeación</b><br><br><b>Curricular</b> |
|---|--|--|

|                                |         |  |            |                   |            |
|--------------------------------|---------|--|------------|-------------------|------------|
| <b>MÓDULO DE FORMACIÓN :</b>   |         | Ejercicio de enseñanza en la virtualidad |            |                   |            |
| <b>UNIDAD DE APRENDIZAJE :</b> |         | La tutoría virtual                       |            |                   |            |
| <b>Nº DE HORAS:</b>            | 10 Hrs. | <b>FECHA INICIO:</b>                     | __/__/____ | <b>FECHA FIN:</b> | __/__/____ |
| <b>TUTOR :</b>                 |         |  |            |                   |            |

## 9. OBJETIVOS DEL APRENDIZAJE

- Reflexionar sobre los conceptos y funciones de los actores principales de la tutoría virtual.
- Identificar los roles y funciones que asume un tutor en el aula virtual.
- Analizar las distintas actitudes que puede presentar el estudiante durante su proceso de formación en el ambiente virtual.

## 10. PRESENTACIÓN

Esta unidad de aprendizaje se pretende poner en contexto a los estudiantes sobre el concepto de tutorías virtual de aprendizaje y los actores que intervienen en el proceso. Así como las funciones que logran adoptar el tutor en el aula virtual y aquellos comportamientos que puede presentar el estudiante.

## 11. CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS

- La tutoría virtual.
- El tutor virtual, los roles y funciones que puede asumir en el aula virtual.

El estudiante virtual, su posición frente a la educación virtual y los roles que asume.

## 12. ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

**Actividad 1:** Foro Temático Unidad N°3

En esta actividad usted debe de ingresar al foro llamado “*Foro Temático Unidad N°3*”, en el cual con base a las preguntas propuestas y los recursos establecidos en la unidad 3, cada estudiante debe de realizar un ejercicio lectura y análisis, en el "Foro Temático: La tutoría virtual" de la tercera semana. El aporte debe de ser de autoría personal, con una longitud mínima de 5 renglones y máxima de 15 renglones.

|   |  |  |
|---|--|--|
|  | <b>DIPLOMADO</b><br><br><b>TUTOR VIRTUAL</b> | <b>Planeación</b><br><br><b>Curricular</b> |
|---|--|--|

|                                |         |  |            |                   |            |
|--------------------------------|---------|--|------------|-------------------|------------|
| <b>MÓDULO DE FORMACIÓN :</b>   |         | Ejercicio de enseñanza en la virtualidad |            |                   |            |
| <b>UNIDAD DE APRENDIZAJE :</b> |         | La tutoría virtual                       |            |                   |            |
| <b>Nº DE HORAS:</b>            | 10 Hrs. | <b>FECHA INICIO:</b>                     | __/__/____ | <b>FECHA FIN:</b> | __/__/____ |
| <b>TUTOR :</b>                 |         |  |            |                   |            |

**ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE**

La opinión debe incluir los aspectos que consideran importantes en la tutoría virtual.

***Pregunta:***

1. ¿Cuáles son los nuevos retos a los que se enfrenta el tutor virtual?
2. ¿Cree importante que el tutor virtual tenga experiencia en el aula presencial?

**Actividad 2:** La tutoría virtual

En esta actividad usted debe de ingresar a la tarea llamada “*La Tutoría Virtual*”, Esta actividad tiene como objetivo analizar e identificar el papel que cumple el tutor virtual en el aula de aprendizaje.

Para ello el estudiante debe de realizar un análisis critico-reflexivo sobre la labor del tutor que permitan resolver los interrogantes. Las respuestas a estos deben de realizarse de manera personal y según tu percepción, puedes apoyarte en toda la documentación de la semana 3.

***Interrogantes:***

1. Describa detalladamente un proceso de tutoría en que usted haya participado recientemente (en esta aula virtual).
2. Identifique cada función que desempeño el tutor y describa lo más detalladamente posible como se llevó a cabo.

Nota: Ten presente que el archivo que debes de subir a la plataforma debe ser un archivo de WORD ( .docx ) o un Pdf y tiene como peso limite de 1Mb.

|   |  |  |
|---|--|--|
|  | <b>DIPLOMADO</b><br><br><b>TUTOR VIRTUAL</b> | <b>Planeación</b><br><br><b>Curricular</b> |
|---|--|--|

|                                |         |  |            |                   |            |
|--------------------------------|---------|--|------------|-------------------|------------|
| <b>MÓDULO DE FORMACIÓN :</b>   |         | Ejercicio de enseñanza en la virtualidad |            |                   |            |
| <b>UNIDAD DE APRENDIZAJE :</b> |         | Desarrollo de las actividades propuestas |            |                   |            |
| <b>Nº DE HORAS:</b>            | 10 Hrs. | <b>FECHA INICIO:</b>                     | __/__/____ | <b>FECHA FIN:</b> | __/__/____ |
| <b>TUTOR :</b>                 |         |  |            |                   |            |

**13. OBJETIVOS DEL APRENDIZAJE**

- Analizar el concepto de actividad de aprendizaje en un ambiente virtual.
- Identificar las distintas actividades que se pueden utilizar en el aula virtual.
- Reconocer el papel que cumple el tutor en las diferentes etapas del proceso tutorial.

**14. PRESENTACIÓN**

Esta unidad didáctica se expone el proceso tutorial, las acciones que debe adoptar el docente en cada una de las fases de la tutoría. Además se presente el concepto de actividad en la educación virtual y que tipos de actividades se pueden aplicar en el aula virtual.

**15. CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS**

- Las e-actividades y su utilización en el aula virtual.
- El proceso tutorial.
- La función del tutor en cada fase de la tutoría.

**16. ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE**

**Actividad 1:** Foro Temático Unidad N°4

En esta actividad usted debe de ingresar al foro llamado “*Foro Temático Unidad N°4*”, en el cual con base a las preguntas propuestas y los recursos establecidos en la unidad 4, cada estudiante debe de realizar un ejercicio lectura y análisis. El aporte debe de ser de autoría personal, con una longitud mínima de 10 renglones y no posee una longitud máxima.

|   |  |  |
|---|--|--|
|  | <b>DIPLOMADO</b><br><br><b>TUTOR VIRTUAL</b> | <b>Planeación</b><br><br><b>Curricular</b> |
|---|--|--|

|                                |         |  |            |                   |            |
|--------------------------------|---------|--|------------|-------------------|------------|
| <b>MÓDULO DE FORMACIÓN :</b>   |         | Ejercicio de enseñanza en la virtualidad |            |                   |            |
| <b>UNIDAD DE APRENDIZAJE :</b> |         | Desarrollo de las actividades propuestas |            |                   |            |
| <b>Nº DE HORAS:</b>            | 10 Hrs. | <b>FECHA INICIO:</b>                     | __/__/____ | <b>FECHA FIN:</b> | __/__/____ |
| <b>TUTOR :</b>                 |         |  |            |                   |            |

## ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

La opinión debe incluir los aspectos que consideran importantes en las actividades virtuales y su reflexión sobre las herramientas para las actividades virtuales en la plataforma.

### *Pregunta:*

1. ¿Qué importancia tiene el uso de actividades de aprendizaje en el aula virtual?
2. De acuerdo a los 3 tipos de actividades de aprendizaje (individuales, cooperativas y/o colaborativas). Elabore un análisis de cómo cada una puede influenciar en el desempeño del estudiante

### **Actividad 2:** estudio de caso “acompañamiento docente”

La presente actividad se realizara mediante el trabajo colaborativo, en el cual cada equipo de trabajo contara con 3 estudiantes.

Para el desarrollo se debe tener en cuenta el papel del tutor y su función en cada etapa del proceso tutorial. Se presentaran 4 situaciones donde se puede observar las diferentes acciones que toma un estudiante virtual, en la cual cada equipo debe analizar la situación y plantear las estrategias a seguir para dar solución a los estudiantes.

**Situación 1:** María es una estudiante que ha realizado de manera sobresaliente todos los trabajos del diplomado, sin embargo, casi nunca ha participado en las contribuciones que deben de realizarse en los foros.

|   |  |  |
|---|--|--|
|  | <b>DIPLOMADO</b><br><br><b>TUTOR VIRTUAL</b> | <b>Planeación</b><br><br><b>Curricular</b> |
|---|--|--|

|                                |         |  |            |                   |            |
|--------------------------------|---------|--|------------|-------------------|------------|
| <b>MÓDULO DE FORMACIÓN :</b>   |         | Ejercicio de enseñanza en la virtualidad |            |                   |            |
| <b>UNIDAD DE APRENDIZAJE :</b> |         | Desarrollo de las actividades propuestas |            |                   |            |
| <b>Nº DE HORAS:</b>            | 10 Hrs. | <b>FECHA INICIO:</b>                     | __/__/____ | <b>FECHA FIN:</b> | __/__/____ |
| <b>TUTOR :</b>                 |         |  |            |                   |            |

## ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

**Situación 2:** Pedro es el primero en estar en los foros y chats, pero generalmente hace preguntas innecesarias y llena el foro de contribuciones muy extensas que no aportan a la discusión del tema.

**Situación 3:** Juliana realiza una queja de la intensidad de los contenidos del diplomado y parece que no los puede manejar, al final de su último mensaje ha firmado con su nombre y un emoticón (Triste).

Una vez establecida la estrategia a emplear, debes de sustentar cual fue el motivo por el cual realizo dicha elección.

Nota: Ten presente que el archivo que debes de subir a la plataforma debe ser un archivo de WORD ( .docx ) o un Pdf y tiene como peso límite de 1Mb.

|   |  |  |
|---|--|--|
|  | <b>DIPLOMADO</b><br><br><b>TUTOR VIRTUAL</b> | <b>Planeación</b><br><br><b>Curricular</b> |
|---|--|--|

|                                |         |   |            |                   |            |
|--------------------------------|---------|---|------------|-------------------|------------|
| <b>MÓDULO DE FORMACIÓN :</b>   |         | Ejercicio de enseñanza en la virtualidad            |            |                   |            |
| <b>UNIDAD DE APRENDIZAJE :</b> |         | La evaluación en ambientes virtuales de aprendizaje |            |                   |            |
| <b>Nº DE HORAS:</b>            | 10 Hrs. | <b>FECHA INICIO:</b>                                | __/__/____ | <b>FECHA FIN:</b> | __/__/____ |
| <b>TUTOR :</b>                 |         |   |            |                   |            |

**17. OBJETIVOS DEL APRENDIZAJE**

- Reconocer la importancia de la evaluación en la educación virtual.
- Conocer cómo debe realizarse la evaluación en el ambiente virtual.

**18. PRESENTACIÓN**

Esta unidad se expondrá el proceso evaluativo en la educación virtual y los componentes a tener en cuenta para su realización.

**19. CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS**

- La evaluación en el ambiente virtual.
- ¿Qué se evalúa?
- ¿Cómo se evalúa?
- ¿Para qué se evalúa?

**20. ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE**

**Actividad 1:** Foro Temático Unidad N°5

En esta actividad usted debe de ingresar al foro llamado “*Foro Temático Unidad N°5*”, en el cual con base a las preguntas propuestas y los recursos establecidos en la unidad 9, cada estudiante debe de realizar un ejercicio lectura y análisis. El aporte debe de ser de autoría personal, con una longitud mínima de 10 renglones y máxima de 20 renglones.

|   |  |  |
|---|--|--|
|  | <b>DIPLOMADO</b><br><br><b>TUTOR VIRTUAL</b> | <b>Planeación</b><br><br><b>Curricular</b> |
|---|--|--|

|                                |         |  |            |                   |            |
|--------------------------------|---------|--|------------|-------------------|------------|
| <b>MÓDULO DE FORMACIÓN :</b>   |         | Ejercicio de enseñanza en la virtualidad |            |                   |            |
| <b>UNIDAD DE APRENDIZAJE :</b> |         | Desarrollo de las actividades propuestas |            |                   |            |
| <b>Nº DE HORAS:</b>            | 10 Hrs. | <b>FECHA INICIO:</b>                     | __/__/____ | <b>FECHA FIN:</b> | __/__/____ |
| <b>TUTOR :</b>                 |         |  |            |                   |            |

## ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

La opinión debe incluir los aspectos que consideran importantes en la evaluación virtual y su reflexión sobre los métodos evaluativos en la plataforma.

### ***Pregunta:***

1. En la educación virtual es importante evaluar el resultado de las actividades como interacción y el proceso que el estudiante sigue para su logro. ¿Qué papel juega la evaluación en el desempeño del estudiante virtual?
2. Teniendo presente que la evaluación en ambientes virtuales propone una permanente retroalimentación, ¿Cree que este aporta mayor beneficio en comparación con el ambiente de enseñanza- aprendizaje tradicional?

### **Actividad 2:** Debate “la evaluación virtual vs la evaluación presencial”

En esta actividad cada participante debe ingresar al foro llamado “*la evaluación virtual vs la evaluación presencial*”. En el cual con base a la pregunta y el recurso "la evaluación en ambiente virtuales de aprendizaje", cada estudiante debe hacer un ejercicio crítico-reflexivo, en el "Debate la evaluación virtual vs la evaluación presencial" de la

quinta. El aporte debe ser de autoría personal, con una longitud mínima de 10 renglones y máxima de 20 renglones.

|   |  |  |
|---|--|--|
|  | <b>DIPLOMADO</b><br><br><b>TUTOR VIRTUAL</b> | <b>Planeación</b><br><br><b>Curricular</b> |
|---|--|--|

|                                |         |  |            |                   |            |
|--------------------------------|---------|--|------------|-------------------|------------|
| <b>MÓDULO DE FORMACIÓN :</b>   |         | Ejercicio de enseñanza en la virtualidad |            |                   |            |
| <b>UNIDAD DE APRENDIZAJE :</b> |         | Desarrollo de las actividades propuestas |            |                   |            |
| <b>Nº DE HORAS:</b>            | 10 Hrs. | <b>FECHA INICIO:</b>                     | __/__/____ | <b>FECHA FIN:</b> | __/__/____ |
| <b>TUTOR :</b>                 |         |  |            |                   |            |

**ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE**

La opinión debe incluir aspectos reflexivos sobre la relación entre la evaluación virtual y la evaluación presencial, así como la percepción que tiene sobre la evaluación en los ambientes virtuales de aprendizaje.

***Pregunta:***

¿En que difieren la evaluación en el aula virtual con respecto a la presencial?

¿Desde su perspectiva que se debería evaluar en un ambiente virtual?

|   |  |  |
|---|--|--|
|  | <b>DIPLOMADO</b><br><br><b>TUTOR VIRTUAL</b> | <b>Planeación</b><br><br><b>Curricular</b> |
|---|--|--|

|                                |         |                                   |            |                   |            |
|--------------------------------|---------|-----------------------------------|------------|-------------------|------------|
| <b>MÓDULO DE FORMACIÓN :</b>   |         | Educomunicación en la virtualidad |            |                   |            |
| <b>UNIDAD DE APRENDIZAJE :</b> |         | Introducción a la comunicación    |            |                   |            |
| <b>Nº DE HORAS:</b>            | 10 Hrs. | <b>FECHA INICIO:</b>              | __/__/____ | <b>FECHA FIN:</b> | __/__/____ |
| <b>TUTOR :</b>                 |         |                                   |            |                   |            |

**21. OBJETIVOS DEL APRENDIZAJE**

- Reconocer la importancia de la comunicación en el aula virtual.
- Identificar los componentes de la comunicación virtual.
- Diferenciar los tipos de comunicación que se presentan en el aula virtual.
- Observar la interacción comunicativa en cada uno de los momentos del proceso tutorial.

**22. PRESENTACIÓN**

En esta unidad didáctica se pretende mostrar una introducción global sobre la utilización de la comunicación en el aula virtual de aprendizaje, además se expondrán los elementos que conforman el proceso comunicativo, los tipos de comunicación que se pueden presentar, entre otros.

**23. CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS**

- La comunicación educativa.
- Elementos de la comunicación.
- La comunicación sincrónica y asincrónica.
- La comunicación al inicio, en medio y al final de un módulo virtual.

**24. ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE**

**Actividad 1:** Foro Temático Unidad N°6

En esta actividad usted debe de ingresar al foro llamado “*Foro Temático Unidad N°6*”, en el cual se establecerán equipos de 2 personas, el tutor puede organizar dichos equipos o permitir que se conformen voluntariamente (Tenga presente las indicaciones que suministre el tutor).

|   |  |  |
|---|--|--|
|  | <b>DIPLOMADO</b><br><br><b>TUTOR VIRTUAL</b> | <b>Planeación</b><br><br><b>Curricular</b> |
|---|--|--|

|                                |         |                                   |            |                   |            |
|--------------------------------|---------|-----------------------------------|------------|-------------------|------------|
| <b>MÓDULO DE FORMACIÓN :</b>   |         | Educomunicación en la virtualidad |            |                   |            |
| <b>UNIDAD DE APRENDIZAJE :</b> |         | Introducción a la comunicación    |            |                   |            |
| <b>Nº DE HORAS:</b>            | 10 Hrs. | <b>FECHA INICIO:</b>              | __/__/____ | <b>FECHA FIN:</b> | __/__/____ |
| <b>TUTOR :</b>                 |         |                                   |            |                   |            |

## ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

La actividad colaborativa, se desarrollará mediante el uso de un Foro (De uso general).

Inicialmente cada estudiante debe de leer y analizar el material propuesto en la Unidad 6 para sacar sus propias conclusiones.

Luego de analizar los contenidos, los integrantes del equipo deben organizarse colaborativamente para resolver este foro. El cual consiste en dar respuesta a los siguientes interrogantes:

1. ¿De qué manera la innovación tecnológica ha brindado nuevos espacios de interacción entre el alumno y el docente?
2. ¿Cuál es la importancia de la comunicación en el aula virtual?
3. ¿Cuál de los 2 tipos de comunicación (Sincrónica o asincrónica) cree que tiene mayor importancia para la interacción en el aula virtual?

### **Actividad 2:** Reflexión “Comunicándonos en el aeropuerto”

Esta actividad tiene como objetivo que los estudiantes reconozcan la importancia de las interacciones comunicativas.

Para realizar esta actividad inicialmente, debes de analizar la siguiente situación:

Te encuentras en medio de un vuelo internacional hacia un destino en un país extranjero en el cual no hablan ni español, ni inglés. Al momento de llegar al aeropuerto de destino debes dirigirte a un lugar específico en esa ciudad, pero todos los taxistas que te pueden llevar ninguno entienden tu idioma.

|   |  |  |
|---|--|--|
|  | <b>DIPLOMADO</b><br><br><b>TUTOR VIRTUAL</b> | <b>Planeación</b><br><br><b>Curricular</b> |
|---|--|--|

|                                |         |                                   |            |                   |            |
|--------------------------------|---------|-----------------------------------|------------|-------------------|------------|
| <b>MÓDULO DE FORMACIÓN :</b>   |         | Educomunicación en la virtualidad |            |                   |            |
| <b>UNIDAD DE APRENDIZAJE :</b> |         | Introducción a la comunicación    |            |                   |            |
| <b>Nº DE HORAS:</b>            | 10 Hrs. | <b>FECHA INICIO:</b>              | __/__/____ | <b>FECHA FIN:</b> | __/__/____ |
| <b>TUTOR :</b>                 |         |                                   |            |                   |            |

**ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE**

De acuerdo con la situación establecida debes de realizar un análisis critico-reflexivo para dar respuesta a las preguntas planteadas. El aporte debe de realizarse de forma personal y exponiendo todas las razones que sustenten tus respuestas.

***Preguntas:***

1. ¿Qué papel juega la comunicación en la interacción?
2. ¿Cómo aplicaría este caso en el aula virtual?

Nota: Puedes utilizar gráficos y texto para sustentar tu opinión. Ten presente que el archivo que debes de subir a la plataforma debe ser un archivo de WORD ( .docx ) o un Pdf y tiene como peso límite de 2Mb.

|   |  |  |
|---|--|--|
|  | <b>DIPLOMADO</b><br><br><b>TUTOR VIRTUAL</b> | <b>Planeación</b><br><br><b>Curricular</b> |
|---|--|--|

|                                |         |                                   |            |                   |            |
|--------------------------------|---------|-----------------------------------|------------|-------------------|------------|
| <b>MÓDULO DE FORMACIÓN :</b>   |         | Educomunicación en la virtualidad |            |                   |            |
| <b>UNIDAD DE APRENDIZAJE :</b> |         | La comunicación escrita           |            |                   |            |
| <b>Nº DE HORAS:</b>            | 10 Hrs. | <b>FECHA INICIO:</b>              | __/__/____ | <b>FECHA FIN:</b> | __/__/____ |
| <b>TUTOR :</b>                 |         |                                   |            |                   |            |

**25. OBJETIVOS DEL APRENDIZAJE**

- Conocer la importancia de la comunicación escrita.
- Reconocer los tipos de comunicación que existen para brindar seguimiento a los estudiantes.

**26. PRESENTACIÓN**

Esta unidad de aprendizaje tiene como finalidad, contextualizar al estudiante sobre la comunicación escrita en el aula virtual, que elementos deben tenerse en cuenta para su éxito y cuáles son los tipos de comunicación que el tutor adopta para brindar un seguimiento eficaz con los alumnos.

**27. CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS**

- Escritura en el entorno web.
- Comunicación motivadora.
- Comunicación correctiva.
- Comunicación moderadora.

**28. ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE**

**Actividad 1:** Foro Temático Unidad N°7

En esta actividad usted debe de ingresar al foro llamado “*Foro Temático Unidad N°7*”, en el cual con base a la pregunta y el recurso "La comunicación escrita", cada estudiante debe hacer un ejercicio crítico-reflexivo. El aporte debe ser de autoría personal, con una longitud mínima de 3 renglones y máxima de 10 renglones.

|   |  |  |
|---|--|--|
|  | <b>DIPLOMADO</b><br><br><b>TUTOR VIRTUAL</b> | <b>Planeación</b><br><br><b>Curricular</b> |
|---|--|--|

|                                |         |                                   |            |                   |            |
|--------------------------------|---------|-----------------------------------|------------|-------------------|------------|
| <b>MÓDULO DE FORMACIÓN :</b>   |         | Educomunicación en la virtualidad |            |                   |            |
| <b>UNIDAD DE APRENDIZAJE :</b> |         | La comunicación escrita           |            |                   |            |
| <b>Nº DE HORAS:</b>            | 10 Hrs. | <b>FECHA INICIO:</b>              | __/__/____ | <b>FECHA FIN:</b> | __/__/____ |
| <b>TUTOR :</b>                 |         |                                   |            |                   |            |

## ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

La opinión debe incluir aspectos reflexivos sobre la relación entre la educación virtual y la comunicación escrita.

### ***Pregunta:***

¿Qué importancia tiene la comunicación escrita en el aula virtual?

### **Actividad 2:** Wiki “la comunicación escrita”

En esta actividad usted debe ingresa a la Wiki llamada “*la comunicación escrita*”, Se establecerán grupos de 2 personas, el tutor puede organizar dichos equipo o permitir su conformación voluntariamente (tenga en cuenta las indicaciones que su tutor le suministre).

La actividad colaborativa, se desarrollará mediante el uso de las WIKI.

Inicialmente cada equipo debe realizar una investigación sobre la comunicación escrita y realizar texto donde exprese su aporte, el cual debe de contener las referencias en las cuales se basaron.

Al momento de realizar sus aportes se debe revisar que este aún no esté ya realizado o que el suyo complemente lo anterior aportado.

|   |  |  |
|---|--|--|
|  | <b>DIPLOMADO</b><br><br><b>TUTOR VIRTUAL</b> | <b>Planeación</b><br><br><b>Curricular</b> |
|---|--|--|

|                                |         |                                   |            |                   |            |
|--------------------------------|---------|-----------------------------------|------------|-------------------|------------|
| <b>MÓDULO DE FORMACIÓN :</b>   |         | Educomunicación en la virtualidad |            |                   |            |
| <b>UNIDAD DE APRENDIZAJE :</b> |         | La comunicación visual            |            |                   |            |
| <b>Nº DE HORAS:</b>            | 10 Hrs. | <b>FECHA INICIO:</b>              | __/__/____ | <b>FECHA FIN:</b> | __/__/____ |
| <b>TUTOR :</b>                 |         |                                   |            |                   |            |

**29. OBJETIVOS DEL APRENDIZAJE**

- Reconocer la importancia de la comunicación visual en el aula virtual.
- Identificar los diferentes tipos de imágenes didácticas que apoyan el proceso de comunicación visual.
- Reconocer los criterios a tener en cuenta en la utilización de imágenes didácticas.

**30. PRESENTACIÓN**

Esta unidad didáctica se presentara la comunicación visual y aquellos gráficos didácticos que apoyan este tipo de comunicación. Además se explicara el campo de utilización de cada uno de los gráficos didácticas y los criterios a tener en cuenta en su utilización.

**31. CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS**

- La comunicación visual.
- Las imágenes.
- Los gráficos didácticos.

**32. ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE**

**Actividad 1:** Foro Temático Unidad N°8

En esta actividad usted debe de ingresar al foro llamado “*Foro Temático Unidad N°8*”, en el cual con base a las pregunta establecidas y el recurso "comunicación visual", cada estudiante debe de realizar un ejercicio lectura y análisis. El aporte debe de ser de autoría personal, con una longitud mínima de 10 renglones y máxima de 20 renglones.

|   |  |  |
|---|--|--|
|  | <b>DIPLOMADO</b><br><br><b>TUTOR VIRTUAL</b> | <b>Planeación</b><br><br><b>Curricular</b> |
|---|--|--|

|                                |                                   |                      |            |                   |            |
|--------------------------------|-----------------------------------|----------------------|------------|-------------------|------------|
| <b>MÓDULO DE FORMACIÓN :</b>   | Educomunicación en la virtualidad |                      |            |                   |            |
| <b>UNIDAD DE APRENDIZAJE :</b> | La comunicación visual            |                      |            |                   |            |
| <b>Nº DE HORAS:</b>            | 10 Hrs.                           | <b>FECHA INICIO:</b> | _/_/<br>/_ | <b>FECHA FIN:</b> | _/_/<br>/_ |
| <b>TUTOR :</b>                 |                                   |                      |            |                   |            |

## ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

La opinión debe incluir una explicación de los aspectos por los cuales usted llevo a determinada conclusión.

### *Pregunta:*

1. ¿Cree que implementar imágenes didácticas, aporta elementos para el mejoramiento de la comunicación y comprensión de contenidos en la educación virtual?
2. ¿Es posible que se logre una comunicación eficaz en el aula, si ésta se realiza exclusivamente por medio de la comunicación visual?

### **Actividad 2:** Tarea “hablando por medio de imágenes”

Esta actividad tiene como objetivo que los estudiantes reconozcan la importancia de la comunicación visual en el aula de aprendizaje.

Para realizar esta actividad inicialmente, debes de elegir algunos de los siguientes temas:

- El tutor virtual.

- El estudiante virtual.
- Las e-actividades.
- Acompañamiento docente.

|   |  |  |
|---|--|--|
|  | <b>DIPLOMADO</b><br><br><b>TUTOR VIRTUAL</b> | <b>Planeación</b><br><br><b>Curricular</b> |
|---|--|--|

|                                |         |                                   |            |                   |            |
|--------------------------------|---------|-----------------------------------|------------|-------------------|------------|
| <b>MÓDULO DE FORMACIÓN :</b>   |         | Educomunicación en la virtualidad |            |                   |            |
| <b>UNIDAD DE APRENDIZAJE :</b> |         | La comunicación visual            |            |                   |            |
| <b>Nº DE HORAS:</b>            | 10 Hrs. | <b>FECHA INICIO:</b>              | __/__/____ | <b>FECHA FIN:</b> | __/__/____ |
| <b>TUTOR :</b>                 |         |                                   |            |                   |            |

## ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

Una vez elegido el tema de tu interés, crea una presentación que te permita exponer la información utilizando principalmente la comunicación visual para transmitir el mensaje. Para ello puedes utilizar la herramienta con la que te sientas más a gusto, a continuación te daremos algunas alternativas que puedes utilizar:

- Presentación de diapositivas.
- Infografía.

Al momento de enviar la actividad debes de especificar porque elegiste dicha herramienta para realizar la tarea, además ten presente que el archivo que subas a la plataforma tiene como límite 5 Mb.

NOTA: Recuerda que puedes utilizar alguna otra herramienta de tu interés, permite que tu imaginación salga a flote.

|   |  |  |
|---|--|--|
|  | <b>DIPLOMADO</b><br><br><b>TUTOR VIRTUAL</b> | <b>Planeación</b><br><br><b>Curricular</b> |
|---|--|--|

|                                |         |   |            |                   |            |
|--------------------------------|---------|---|------------|-------------------|------------|
| <b>MÓDULO DE FORMACIÓN :</b>   |         | El entorno pedagógico                       |            |                   |            |
| <b>UNIDAD DE APRENDIZAJE :</b> |         | La plataforma virtual de aprendizaje Moodle |            |                   |            |
| <b>Nº DE HORAS:</b>            | 10 Hrs. | <b>FECHA INICIO:</b>                        | __/__/____ | <b>FECHA FIN:</b> | __/__/____ |
| <b>TUTOR :</b>                 |         |   |            |                   |            |

**33. OBJETIVOS DEL APRENDIZAJE**

- Conocer el concepto de plataforma virtual de aprendizaje y su importancia en la educación virtual.
- Conocer la plataforma virtual de aprendizaje Moodle.
- Identificar cada uno de los elementos en el ambiente de trabajo de la plataforma virtual de aprendizaje Moodle.

**34. PRESENTACIÓN**

En esta unidad didáctica se presentara el concepto de plataforma virtual de aprendizaje, su importancia y su aplicabilidad. Además contextualizara en la plataforma virtual de aprendizaje Moodle, la cual ha sido elegida para el desarrollo del presente diplomado.

**35. CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS**

- La plataforma virtual de aprendizaje.
- La plataforma Moodle y sus herramientas.

**36. ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE**

**Actividad 1:** Foro Temático Unidad N°9

En esta actividad usted debe de ingresar al foro llamado “*Foro Temático Unidad N°9*”, en el cual con base a la pregunta expuesta y los recursos establecidos en la unidad 9, cada estudiante debe de realizar un ejercicio lectura y análisis. El aporte debe de ser de autoría personal, con una longitud mínima de 5 renglones y máxima de 15 renglones.

|   |  |  |
|---|--|--|
|  | <b>DIPLOMADO</b><br><br><b>TUTOR VIRTUAL</b> | <b>Planeación</b><br><br><b>Curricular</b> |
|---|--|--|

|                                |   |                      |            |                   |            |
|--------------------------------|---|----------------------|------------|-------------------|------------|
| <b>MÓDULO DE FORMACIÓN :</b>   | El entorno pedagógico                       |                      |            |                   |            |
| <b>UNIDAD DE APRENDIZAJE :</b> | La plataforma virtual de aprendizaje Moodle |                      |            |                   |            |
| <b>Nº DE HORAS:</b>            | 10 Hrs.                                     | <b>FECHA INICIO:</b> | _/_/<br>/_ | <b>FECHA FIN:</b> | _/_/<br>/_ |
| <b>TUTOR :</b>                 |   |                      |            |                   |            |

**ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE**

La opinión debe incluir los aspectos de la plataforma MOODLE que son de beneficio para su labor y exponer el motivo por el cual llega a esa determinación.

***Pregunta:***

¿Qué beneficios ofrece la plataforma virtual de aprendizaje Moodle a su labor como tutor en la educación virtual?

**Actividad 2: Caso de racionamiento**

En esta actividad usted debe de ingresar a la tarea llamada “*Caso de Racionamiento*”, en el cual con base a la pregunta y los conocimientos adquiridos a través del diplomado, cada estudiante debe de hacer un ejercicio crítico-reflexivo sobre la educación virtual. El aporte debe ser de autoría personal, puedes basarte en herramientas ya creadas y modificarlas según tus criterios o sustentar alguna nueva que cumpla con ellos.

***Pregunta:***

Si no existieran las plataformas virtuales de aprendizaje, ¿Qué mecanismos usted implementaría para que se pueda establecer la educación virtual?

Una vez hallas determinado cual sería el mecanismo adecuado según tu criterio, la opinión debe de incluir aspectos reflexivos sobre cómo se realizarían las actividades y evaluaciones con la ayuda este mecanismo.

Nota: Puedes utilizar gráficos y texto para sustentar tu opinión. Ten presente que el archivo que debes de subir a la plataforma debe ser un archivo de WORD ( .docx ) o un Pdf y tiene como peso límite de 2Mb.

|   |  |  |
|---|--|--|
|  | <b>DIPLOMADO</b><br><br><b>TUTOR VIRTUAL</b> | <b>Planeación</b><br><br><b>Curricular</b> |
|---|--|--|

|                                |         |  |            |                   |            |
|--------------------------------|---------|--|------------|-------------------|------------|
| <b>MÓDULO DE FORMACIÓN :</b>   |         | El entorno pedagógico                          |            |                   |            |
| <b>UNIDAD DE APRENDIZAJE :</b> |         | Las herramientas de apoyo para la comunicación |            |                   |            |
| <b>Nº DE HORAS:</b>            | 10 Hrs. | <b>FECHA INICIO:</b>                           | __/__/____ | <b>FECHA FIN:</b> | __/__/____ |
| <b>TUTOR :</b>                 |         |  |            |                   |            |

### **37. OBJETIVOS DEL APRENDIZAJE**

- Identificar las herramientas de Moodle que sirven de apoyo a la comunicación en el aula virtual.
- Reconocer las herramientas externas que brindan apoyo al proceso comunicativo en la educación virtual.
- Conocer la configuración de cada una de las herramientas.

### **38. PRESENTACIÓN**

Esta unidad didáctica se pretende exponer las diferentes herramientas que brindan apoyo para la eficaz comunicación entre los participantes del aula. Se presentan aquellas herramientas propias de Moodle y herramientas externas que pueden servir de apoyo, además se mostrara la forma de interacción en cada una de ellas.

### **39. CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS**

- Herramientas comunicativas de la plataforma Moodle: el sistema de mensajería interno, salas de chat y foros de anuncios.
- Herramientas comunicativas externas: chat y hangout del correo electrónico institucional, Skype para video llamadas o videoconferencia, llamada telefónica, redes sociales.

**40. ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE****Actividad 1: Análisis Situacional**

En esta actividad usted debe de ingresar a la tarea llamada “*Análisis situacional*”, Esta actividad tiene como objetivo identificar y establecer las diferentes herramientas de apoyo para la comunicación tanto internas como externas de la plataforma LMS.

|   |  |  |
|---|--|--|
|  | <b>DIPLOMADO</b><br><br><b>TUTOR VIRTUAL</b> | <b>Planeación</b><br><br><b>Curricular</b> |
|---|--|--|

|                                |  |                      |            |                   |            |
|--------------------------------|--|----------------------|------------|-------------------|------------|
| <b>MÓDULO DE FORMACIÓN :</b>   | El entorno pedagógico                          |                      |            |                   |            |
| <b>UNIDAD DE APRENDIZAJE :</b> | Las herramientas de apoyo para la comunicación |                      |            |                   |            |
| <b>Nº DE HORAS:</b>            | 10 Hrs.  | <b>FECHA INICIO:</b> | _/_/<br>/_ | <b>FECHA FIN:</b> | _/_/<br>/_ |
| <b>TUTOR :</b>                 |  |                      |            |                   |            |

## ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

Para ello, el estudiante debe de analizar cada una de las situaciones planteadas y establecer según su criterio basándose en los conocimientos previamente adquiridos sobre las herramientas de apoyo la comunicación, ¿cuál es la más adecuada según la situación propuesta?

### *Situaciones:*

**Situación 1:** Dificultad de acceso a la plataforma

**Situación 2:** Compartir puntos de opinión sobre un contenido temático.

**Situación 3:** Aclaración de conductas inadecuadas en la plataforma.

Una vez analizado y establecida la herramienta de comunicación para cada situación, debes de sustentar las características y/o motivos de tu elección. En dicho caso que creas que en alguna de las situaciones se puede de utilizar más de una herramientas debes de sustentar por qué se complementan ambas.

Nota: Ten presente que el archivo que debes de subir a la plataforma debe ser un archivo de WORD ( .docx ) o un Pdf y tiene como peso límite de 1Mb.

|   |  |  |
|---|--|--|
|  | <b>DIPLOMADO</b><br><br><b>TUTOR VIRTUAL</b> | <b>Planeación</b><br><br><b>Curricular</b> |
|---|--|--|

|                                |  |                      |            |                   |            |
|--------------------------------|--|----------------------|------------|-------------------|------------|
| <b>MÓDULO DE FORMACIÓN :</b>   | El entorno pedagógico                      |                      |            |                   |            |
| <b>UNIDAD DE APRENDIZAJE :</b> | Las herramientas de apoyo para actividades |                      |            |                   |            |
| <b>Nº DE HORAS:</b>            | 10 Hrs.                                    | <b>FECHA INICIO:</b> | __/__/____ | <b>FECHA FIN:</b> | __/__/____ |
| <b>TUTOR :</b>                 |  |                      |            |                   |            |

**41. OBJETIVOS DEL APRENDIZAJE**

- Conocer las distintas herramientas de Moodle que sirven de apoyo a las actividades en el aula virtual.
- Conocer la configuración de cada herramienta de la plataforma Moodle que sirven de apoyo a las actividades.
- Identificar la manera de calificación de cada una de las herramientas.

**42. PRESENTACIÓN**

Esta unidad didáctica se pretende exponer las diferentes herramientas de la plataforma de aprendizaje Moodle que sirven de apoyo para la elaboración de actividades de enseñanza-aprendizaje, a través de las cuales el tutor puede sustentar su proceso evaluativo de las enseñanzas impartidas. Además se presentara el comportamiento de cada herramienta y su respectiva configuración.

**43. CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS**

- Foros.
- Tareas.
- Wikis.

**44. ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE**

**Actividad 2: Análisis Situacional**

En esta actividad usted debe de ingresar a la tarea llamada “*Análisis situacional*”, tiene como objetivo reconocer e interactuar con las diferentes herramientas de apoyo a actividades de la plataforma LMS.

|   |  |  |
|---|--|--|
|  | <b>DIPLOMADO</b><br><br><b>TUTOR VIRTUAL</b> | <b>Planeación</b><br><br><b>Curricular</b> |
|---|--|--|

|                                |  |                      |            |                   |            |
|--------------------------------|--|----------------------|------------|-------------------|------------|
| <b>MÓDULO DE FORMACIÓN :</b>   | El entorno pedagógico                      |                      |            |                   |            |
| <b>UNIDAD DE APRENDIZAJE :</b> | Las herramientas de apoyo para actividades |                      |            |                   |            |
| <b>Nº DE HORAS:</b>            | 10 Hrs.                                    | <b>FECHA INICIO:</b> | _/_/<br>/_ | <b>FECHA FIN:</b> | _/_/<br>/_ |
| <b>TUTOR :</b>                 |  |                      |            |                   |            |

## ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

Para ello, el estudiante debe de establecer según su criterio basando en los conocimientos previamente adquiridos sobre las herramientas de apoyo a las actividades cual es la más adecuada según la actividad propuesta. Para esto a continuación se establecen los objetivos que debe de cumplir cada actividad.

**Objetivo Actividad 1:** Identificar el uso y las características de las plataformas virtuales.

**Objetivo Actividad 2:** Analizar la importancia de la tutoría docente en el aula virtual.

**Objetivo Actividad 3:** Conocer el proceso tutorial en cada una de las etapas de un curso virtual.

Una vez establecida la herramienta a emplear, debes de sustentar cual fue el motivo por el cual realizo dicha elección.

Nota: Ten presente que el archivo que debes de subir a la plataforma debe ser un archivo de WORD ( .docx ) o un Pdf y tiene como peso límite de 1Mb.

**Apéndice G: Fundamentación teórica del diplomado de tutor virtual de la UFPSO**

## DIPLOMADO DE TUTOR VIRTUAL

### MODULO: **Introdutorio**

#### *Unidad 1: La institución*

En esta unidad didáctica se expondrá la historia de la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña, su misión y visión y los principios y propósitos institucionales.

Por lo tanto, se presentan los siguientes objetivos:

- Reconocer la misión y visión de la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña.
- Identificar los principios y propósitos Institucionales.

#### **1.1 Reseña Histórica de la UFPSO**

En noviembre de 1973 se suscribió un contrato para la realización de un estudio de factibilidad denominado "Un centro de educación superior para Ocaña", que fue terminado y sugirió la creación pronta de un programa de educación a nivel de tecnología en énfasis en ciencias sociales, matemáticas y física. En diciembre de ese mismo año, el rector de la Universidad Francisco de Paula Santander, José Luis Acero Jordán, le envió copia de dicho estudio al Icfes, Instituto que conceptuó que el proyecto para abrir el centro de estudios en Ocaña, era recomendable.

Según Acuerdo No. 003 del 18 de Julio de 1974, por parte del Consejo Superior de la Universidad Francisco de Paula Santander Cúcuta, se crea la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña, como máxima expresión cultural y patrimonio de la región; como una entidad de carácter oficial seccional, con Autonomía administrativa y patrimonio independiente, adscrito al Ministerio de Educación Nacional.

Su primer coordinador, el doctor Aurelio Carvajalino Cabrales, buscó un lugar adecuado para funcionar la sede, en los claustros Franciscanos al costado del templo de la Gran Convención, y con las directivas del colegio José Eusebio Caro, se acordó el uso compartido del laboratorio de física.

En 1975 comenzó la actividad académica en la entonces seccional de la Universidad Francisco de Paula Santander con un total de 105 estudiantes de Tecnología en Matemáticas y Física, y su primera promoción de licenciados en Matemáticas y Física se logró el 15 de diciembre de 1980.

La consecución de 27 hectáreas de la Hacienda El Rhin, en las riberas del Río Algodonal, en comodato a la Universidad por 50 años, que la antigua Escuela de Agricultura de Ocaña cedió a la Universidad, permitió la creación del programa de Tecnología en Producción Agropecuaria, aprobado por el Consejo Superior mediante el Acuerdo No. 024 del 21 de agosto de 1980, y luego el Icfes otorgó la licencia de funcionamiento el 17 de febrero del año siguiente. Luego se crean las Facultades.

La Facultad de Ciencias Agrarias y del Ambiente fue creada según Acuerdo 084 del 11 de septiembre de 1995, conformada por los departamentos de Ciencias Agrícolas y del Ambiente y el departamento Ciencias Pecuarias junto a los programas académicos de Tecnología Agropecuaria (Acuerdo N° 024 del 21 de agosto de 1980), Zootecnia (Acuerdo N° N°057 y 058 del 27 de junio de 2007), e Ingeniería Ambiental (Acuerdo 089 del 9 de octubre 1995 con resolución 10542 de 8-ago-2013 del MEN).

La Facultad de Ciencias Administrativas y Económicas fue creada según Acuerdo No. 008 del 05 de marzo de 2003; está conformada por el departamento de Ciencias Administrativas y Departamento de Ciencias Contables y Financieras. Están adscritos los programas académicos de Tecnología en Gestión Comercial y Financiera (Acuerdo No, 024 del 29 de Junio de 1988 con la resolución 9886 de 31-jul-2013 del MEN), Administración de Empresas (Acuerdo No, 024 del 29 de Junio de 1988) y la profesionalización (Acuerdo No. 118 del 16 de Noviembre de 1994 Resolución 1867 de 26-feb-2013); Contaduría Pública (Acuerdo No. 007 del 05 de Marzo de 2003 y según resolución 13873 del 8-oct-2013 del MEN).

La Facultad de Ingenierías fue creada según Acuerdo 007 del 20 de febrero de 2006, conformada con los departamentos de Ingeniería Civil, Ingeniería Mecánica y el departamento de Sistemas e Informática. Con los registros calificados de los programas completos de acuerdo a la Resolución 2909 de julio 21 de 2005 para el programa de Ingeniería Civil (Resolución 6779 de 20-jun-2012) e Ingeniería Mecánica (Resolución 6233 de 7-jun-2012), Ingeniería de Sistemas (Resolución 9950 de 31-jul-2013). La creación del Técnico Profesional en Telecomunicaciones

con registro calificado (Resolución 5366 de agosto 25 de 2008) y el Técnico Profesional en Informática con registro calificado (Resolución 4613 de julio 18 de 2008).

La Facultad de Educación, Artes y Humanidades de la Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña fue creada según Acuerdo 063 del 07 de noviembre de 2006, está conformada con los departamentos de Matemáticas, Física y Computación y el Departamento de Humanidades. Según el Acuerdo No. 010, marzo 29 de 2004 se crea el plan de estudios del programa de Comunicación Social (Resolución 5363 de 10-may-2013,) y Derecho con registro calificado (Resolución 10185 de noviembre 22 de 2010). En el mes de noviembre de 2005, se suscribió el convenio de asociación No. 1744/05 con el Ministerio de Cultura, con el objeto de apoyar el proceso de estructuración académica de la Escuela de Bellas Artes.

### **1.2 Misión de la UFPSO**

La Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña, institución pública de educación superior, es una comunidad de aprendizaje y autoevaluación en mejoramiento continuo, comprometida con la formación de profesionales idóneos en las áreas del conocimiento, a través de estrategias pedagógicas innovadoras y el uso de las tecnologías; contribuyendo al desarrollo nacional e internacional con pertinencia y responsabilidad social.

### **1.3 Visión de la UFPSO**

La Universidad Francisco de Paula Santander Ocaña para el 2019, será reconocida por su excelencia académica, cobertura y calidad, a través de la investigación como eje transversal de la formación y el uso permanente de plataformas de aprendizaje; soportada mediante su capacidad de gestión, la sostenibilidad institucional, el bienestar de su comunidad académica, el desarrollo físico y tecnológico, la innovación y la generación de conocimiento, bajo un marco de responsabilidad social y ambiental hacia la proyección nacional e internacional.

## 1.4 Principios y propósitos institucionales

### 1.4.1 Principios institucionales

1. **La autonomía:** es la condición esencial para el cumplimiento de la misión de la universidad y el desarrollo de sus funciones básicas, con independencia del poder político y toda clase de presiones y señalamientos, que interfieran el desarrollo del conocimiento y la libre expresión de las ideas.
2. **La sociedad del conocimiento:** Daniel Bell introdujo la noción de la “sociedad del conocimiento” advierte que los servicios basados en el conocimiento abrumarán de convertirse en la estructura central de la nueva economía y de una sociedad apuntalada en la información, donde las ideologías resultarían sobrando.
3. **La universidad universal:** La UFPS Ocaña por su cobertura, excelencia académica, investigación, autoevaluación, apertura internacional, estabilidad administrativa, cultura democrática, presencia y compromiso social con la región y el país, posee como meta ser uno de los mejores centros de educación superior pública de Colombia.
4. **La universidad en su talento humano:** como institución pública, le corresponde generar las condiciones para el talento humano, sin distinción de raza, credo, estrato social, edad o género, tenga la oportunidad de realizarse para beneficio de todos.
5. **Compromiso con el entorno:** contribuir a la creación de un proyecto de región articulado sus iniciativas con las de las demás fuerzas regionales o nacionales que tienen el mismo propósito, orgánicamente integradas al proyecto universitario, es un instrumento fundamental.
6. **Vocación democrática y pluralista:** la universidad pública está en la obligación de convertir en privilegio de acceder a la educación superior en un asunto de méritos académicos no de ventanas sociales o económicas.
7. **Cobertura con calidad.** Crecer con calidad, señala un gran desafío de productividad de sostenimiento y competitividad de la UFPS Ocaña, ampliar la cobertura implica preguntarse si existen las condiciones para aumentar estos cupos y proyectar los impactos futuros de este crecimiento.

8. ***Principios filosóficos:*** orientados a la estructuración del ser porque toda acción de transformación del ser humano debe partir de la concepción visionaria que dé él se tenga desde una perspectiva integral, participativa y crítica.
9. ***Principios pedagógicos:*** orientados al desarrollo de la enseñanza- aprendizaje y define la interacción profesor estudiante desde una perspectiva de constructivista social, enfoque asumido por la UFPS Ocaña para su quehacer académico.
10. ***Principios investigativos:*** porque su quehacer está orientado a construir alternativas de solución a los problemas de la sociedad mediante un trabajo creativo, innovador e interdisciplinario, en la generación de nuevo conocimiento bueno en las múltiples formas de comunicarlo a la sociedad.
11. ***Principios axiológicos:*** define los valores a los que se pone mayor énfasis en la acción educativa como espacio para la construcción de la identidad institucional u ejercicio de participación e inclusión desde el respeto, la libertad u la equidad para pensar, actuar y decidir de acuerdo con sus convicciones personales.

#### **1.4.2 Propósitos institucionales**

1. ***Autoevaluación permanente como eje para la excelencia académica.*** Mantener y consolidar la cultura organizacional con base en la autoevaluación de los procesos y la formulación de políticas de mejoramiento continuo que propendan por la búsqueda de la excelencia y dar respuesta a los procesos de docencia, investigación y extensión.
2. ***La docencia como eje central en el desarrollo académico.*** Transformar la docencia tradicional, en una práctica pedagógica pertinente como enfoque constructivista social donde maestros y estudiantes se conviertan en actores y constructores de procesos de conocimiento dinámico colaborativos y cooperativos.
3. ***La investigación formativa e institucional como eje transversal.*** Comprometer y hacer que nuestra actividad académica se fundamente en la generación de una cultura investigativa. Visionar la investigación institucional como eje transformador del quehacer académico, visto desde las necesidades del entorno local, regional, nacional e internacional.

4. **Actualización permanente del currículo y nueva forma académica.** Ofertar nuevos programas en las modalidades de pregrado, posgrado, distancia y educación continuada, de acuerdo al entorno y las necesidades regionales, nacionales e internacionales.
5. **Egresados como generadores de proceso.** Desarrollar y fortalecer la política de egresados desde la inclusión y participación en el desarrollo institucional a través de los diferentes programas académicos, laborales y de bienestar.
6. **Bienestar universitario.** Desarrollar la política que fortalezca la participación de todos los estamentos desde todos los ámbitos de la salud, psicología, social, deportes, cultura, artes que generen mayor sentido de compromiso u pertenencia institucional.
7. **Extensión y responsabilidad social.** Fortalecer el accionar en las comunidades asumiendo el desarrollo regional sostenible como un compromiso institucional que conlleve a una responsabilidad social estableciendo una relación creciente entre universidad estado y sociedad.
8. **Identidad y sentido de pertenencia institucional.** Consolida la cultura de calidad en todos los procesos misionales y de apoyo en tres estamentos con un compromiso claro. respondiendo por el desarrollo de la ciencia, la tecnología y la sociedad al servicio de todos.
9. **Cultura en el uso de la virtualidad y nuevas tecnologías.** Preyectar a la UFPSO Ocaña como el centro de educación virtual y centro tecnológico con altos estándares. Adaptarse a las nuevas tendencias y ubicarlas en el contexto académico, administrativo, financiero, investigación y bienestar social.
10. **Política administrativa y financiera.** Desarrolla a cabalidad la política financiera y administrativa que propenda por el desarrollo institucional, ajustada a las directrices de los órganos del estado y la institución.
11. **Internacionalización.** Desarrollar la política de internacionalización en los ambietos nación e internacional, con la operatividad de los convenios con instituciones pares en todo el mundo para la movilidad docente y estudiantil y el comproimiso compartir nuestra acamia como una necesidad de pertinencia.

## ***Unidad 2: Enfoque pedagógico institucional y la unidad virtual***

En esta unidad temática se pretende contextualizar al estudiante en la modalidad de educación virtual y como ha sido su proceso evolutivo. Además se expondrá el enfoque pedagógico institucional, es decir, el enfoque pedagógico constructivista social y su aplicación la plataforma virtual de aprendizaje Moodle.

Los objetivos a tener en cuenta son:

- diferenciar los diversos tipos de modalidad académicas existentes.
- conocer el contexto de la educación virtual.
- reconocer el enfoque pedagógico institucional.
- identificar la aplicación del enfoque constructivista social en la plataforma moodle.

### **2.1 Moodle y el constructivismo social**

Las características de moodle que apoyan al aprendizaje basado en el constructivismo social son:

1. ***“ todos somos tanto profesores como alumnos potenciales – en un entorno verdaderamente colaborativo somos las dos cosas”***

Herramientas como foros, wikis, glosarios, base de datos, mensajes etc, permiten al alumnado realizar acciones que anteriormente eran propias solo del “rol” de profesor/a y, a su vez, que el profesorado aprenda de lo que el alumno/a aporta. Así, se establece un entorno en el cual los conocimientos se aprenden de manera bidireccional (es decir, el alumnado al profesorado y del profesorado al alumnado) como, por ejemplo, al iniciar una conversación en un foro o compartir recursos con el resto de compañeros y compañeras.

2. ***“aprendemos particularmente bien creando o expresando algo para que otros lo vean”***.  
Los foros, wikis, glosarios, base de datos y la propia estructura del curso, son herramientas que permiten crear y compartir conocimiento.
3. ***“aprendemos mucho simplemente observando la actividad de nuestros pares”***.  
Elementos tales como página de “participantes”, bloque de “usuarios en línea” y bloque de “actividad reciente”, permiten observar la actividad de otros participantes.

4. ***“entendiendo el contexto de otros podemos enseñar de in modo más transformacional (constructivismo)”*** Moodle ofrece diferentes herramientas que permiten obtener información del contexto de aprendizaje, tales como: el perfil de usuario, las entradas de los foros, las bitácoras individuales, los informes de actividad general de cada alumno/a en un curso, los informes de actividad de usuario y el módulo de encuestas. Esto nos permite conocer como interactúa cada alumno con la plataforma y, de este modo, potenciar un proceso de enseñanza-aprendizaje más personalizado y significativo.
5. ***“un entorno de aprendizaje necesita ser flexible y adaptable para poder responder con rapidez a las necesidades de los participantes en su interior”***. Diferentes características de Moodle le hacen flexible y adaptable:
  - el profesor/a puede añadir, quitar y modificar actividades, secciones y/o bloques, según lo vaya necesitando.
  - Se pueden definir distintos roles, en función del contexto.
  - El libro de calificaciones permite ver las calificaciones y actividades permanentemente y se mantiene de manera automática.
  - Se pueden modificar muchas de las preferencias de apariencia a nivel de sitio, cursos y actividad.
  - Es compatible con otros sistemas expertos.

## **2.2 La educación virtual**

La educación virtual es una manera de realizar educación a distancia y el encuentro entre los actores del proceso ocurre en el ciberespacio; en un lugar en el que no es necesaria la confluencia de cuerpos, espacios y tiempos.

### **2.2.1 Características de la Educación Virtual**

- ***Está disponible en cualquier lugar en que estén ubicados los alumnos.*** Solo hace falta que el estudiante tenga acceso a la red de internet para que pueda acceder a la plataforma, la cual es el lugar donde se encuentra la información que él solicita. El acceso a la

información, la interacción con el docente tutor y los demás estudiantes se realiza completamente en el punto de encuentro virtual. Por lo cual, en la educación virtual el problema de desplazamiento no existe.

- ***El estudiante asigna sus horarios.*** El manejo del tiempo es un elemento fundamental en la educación. En algunos casos a pesar de que los estudiantes cuenten con las condiciones geográficas para asistir a una institución educativa, los horarios de clases no juegan a su favor, pues muchas veces estos se cruzan con las actividades laborales o personales que el estudiante debe cumplir, lo que se manifiesta como una barrera para acceder a esta educación. En la educación virtual el tiempo no es restringido sino abierto; ya que no representa un limitante sino una posibilidad, pues los estudiantes pueden acceder al material de trabajo y a las actividades en cualquier hora del día.
- ***El estudiante es responsable de su propio aprendizaje.*** la modalidad virtual se basa en la concepción de aprendizaje abierto y enseñanza flexible, es decir, las decisiones con respecto al aprendizaje son tomadas únicamente por el estudiante. Que, cuando, cuanto más donde y como aprender son respuestas que lo competen únicamente a él. Por eso se dice que en esta modalidad el estudiante es el centro y protagonista del proceso.
- ***Brinda tanto al maestro como a los alumnos la oportunidad de invertir más tiempo en actividades educativas.*** La modalidad virtual ofrece a los participantes mayores posibilidades temporales para dedicarse a la construcción académica y al intercambio educativo. El hecho de contar con canales de comunicación siempre disponibles que permiten contactar al maestro o a los compañeros de curso en los momentos requeridos; el acceso a fuentes de información también siempre disponibles en la red, son ejemplos de la ganancia significativa de la educación virtual propicia a los tiempos dedicados al proceso de formación.
- ***Ofrece alternativas a los alumnos sobre ritmo, metodología, formatos, profundización de contenidos, etc.***
- ***Permite generar verdaderos procesos de auto-evaluación, co-evaluación y heteroevaluación.*** El estudiante por sí mismo aprende a evaluar su proceso y los resultados obtenidos. Al mismo tiempo recibe retroalimentación de sus compañeros y de sus maestros.

### Referencias:

**Unigarro, M.** (2004). Educación virtual: encuentro formativo en el ciberespacio. Bucaramanga, Colombia: Editorial UNAB.

### 2.3 Modalidad

Los distintos escenarios donde tiene lugar las actividades a realizar por el profesorado y el alumnado a lo largo de un curso, y que se diferencian entre sí en función de los propósitos de la acción didáctica, las tareas a realizar y los recursos necesarios para su ejecución.

**Presenciales:** aquellas que reclaman la intervención directa de los profesores y alumnos. El profesorado y el alumnado deben compartir un espacio y tiempo determinado.

- **Clases teóricas:** hablar a los estudiantes.
- **Seminarios-talleres:** Construir conocimiento a través de la interacción y la actividad de los estudiantes.
- **Prácticas externas:** completar la formación de los alumnos en un contexto profesional.
- **Clases prácticas:** mostrar a los estudiantes como deben actuar.
- **Tutorías:** atención personalizada a los estudiantes.

**No presenciales:** actividades que los alumnos pueden realizar libremente de forma individual o en grupo.

- **Trabajo en grupo:** hacer que los estudiantes hablen entre ellos.
- **Trabajo autónomo:** desarrollar la capacidad de autoaprendizaje.

### Referencias:

**Díaz, M.** (2006). Modalidades y métodos de enseñanza centrados en el desarrollo de competencias. Barcelona, España.

## 2.4 Metodología

Conjunto de decisiones sobre los procedimientos a emprender y sobre los recursos a utilizar en las diferentes fases de un plan de acción que, organizados y secuenciados coherentemente con los objetivos pretendidos en cada uno de los momentos del proceso, nos permiten dar una respuesta a la finalidad última de la tarea educativa.

- **Método expositivo/ lección magistral:** transmitir conocimientos y activar procesos cognitivos en el estudiante.
- **Estudio de casos:** adquisición de aprendizajes mediante el análisis de casos reales o simulados.
- **Resolución de ejercicios y problemas:** ejercitar, ensayar y poner en práctica los conocimientos previos.
- **Aprendizaje basado en problemas:** desarrollar aprendizajes activos a través de la resolución de problemas.
- **Aprendizaje orientado a proyectos:** realización de un proyecto para la resolución de un problema, aplicando habilidades y conocimientos adquiridos.
- **Aprendizaje cooperativo:** desarrollar aprendizajes activos y significativos de forma cooperativa.
- **Contrato de aprendizaje:** desarrollar el aprendizaje autónomo.

### Referencias:

**Díaz, M.** (2006). Modalidades y métodos de enseñanza centrados en el desarrollo de competencias. Barcelona, España.

## 2.5 Educación Virtual vs Educación Presencial

|                | EDUCACIÓN VIRTUAL  | EDUCACIÓN PRESENCIAL  |
|----------------|--|---|
| <b>Alumnos</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Es autónomo, regulador y responsable de su propio proceso de aprendizaje.</li> <li>• El estudiante de la educación virtual se caracteriza por ser un adulto que ha alcanzado un nivel de madurez, teniendo un amplio bagaje de experiencias y sabe lo que quiere lograr.</li> <li>• Se considera al estudiante como una persona en sus diferentes dimensiones: espiritual, natural encarnado comunitario y singular.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se considera como un ser pasivo del proceso de enseñanza y aprendizaje.</li> <li>• Se requiere su presencia física.</li> <li>• Receptor de información.</li> <li>• Se considera como una “caja vacía” que hay que rellenar de información.</li> </ul>  |
| <b>Docente</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente promueve el auto-aprendizaje pues existen más fuentes de conocimiento que el estudiante puede consultar.</li> <li>• El docente virtual es guía de la actuación del estudiante.</li> <li>• Sigue el ritmo que impone el alumno (dentro de ciertos parámetros académicos) (Mejía 1984).</li> <li>• El guía virtual orienta, en muchas ocasiones, con respecto a cómo solucionar problemas.</li> <li>• El facilitador virtual atiende también en horas diferentes a la clase de la jornada habitual, en lugares distintos y por diversos medios (mejia, 1984).</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Es la única fuente de conocimiento.</li> <li>• Según Fernández (2000), el docente presencial es juez supremo de la actuación del estudiante.</li> <li>• Determina el ritmo de avance de cada clase y del curso general (Mejía, 1984).</li> <li>• A diferencia del guía virtual, este procura, en muchos casos, resolver dificultades a los estudiantes.</li> <li>• El profesor atiende en horas de trabajo normales y casi exclusivamente en el aula de clase (1984).</li> </ul> |

- A diferencia del docente presencial, este coincide solo algunas veces con el estudiante en el mismo tiempo y lugar. El estudiante puede prescindir de su presencia para aprender (Mejía, 1984).

Se utilizan distintos medios como:

- Medios expositivos: Son construcciones propias del maestro.
- Medios activos: construcciones del propio alumno.
- Medios interactivos: propician la comunicación entre los participantes del proceso.

Utilización de tecnologías:

- Unidireccional: Son herramientas de tipo expositivo.
- Bidireccional: Son herramientas de carácter activo e interactivas.
- Espacios de enseñanza-aprendizaje individuales, informales y variados.
- El estudiante tiene mayor variedad de material que puede encontrar en línea, el docente en este caso solo es un guía de cómo hacer uso de dichos materiales.
- Existe una interactividad multimedia por lo tanto hay un trato impersonal.
- La comunicación visual puede ser diferida en tiempo y espacio.
- Hay una educación multidireccional, el estudiante se comunica con el docente, otros

- El proceso enseñanza-aprendizaje requiere su presencia física en el aula, en el mismo tiempo y lugar con el estudiante. (Mejía, 1984)

- Uso limitado de medios; focalización de los medios de enseñanza-aprendizaje.
- Los espacios de enseñanza-aprendizaje colectivos, formales y únicos.

El estudiante utiliza materiales que son proporcionados solo por el docente, tales como:

- Pizarrón
- Libros
- Textos
- Imágenes
- Colores
- Cualquier material manejable y palpable.

- La comunicación se da cara a cara y existe un trato personal.
- La comunicación tiende a ser directa e instantánea.
- Se establece una educación bidireccional, comunicación entre profesor y alumno.

## recursos

## METODOLOGÍA

## EVALUACIÓN

- compañeros y/o fuentes de información.
  - La comunicación que se promueve es síncrona y asíncrona, diferida en tiempo y espacio.
  - Tiene como eje el proceso de comunicación educativa.
  - Deben garantizarse diversas formas de comunicación: motivadora, persuasiva, adaptativa, generalizadora.
  - Deben existir interactividad, movilidad, convertibilidad y conectividad.
  - Se concibe a la evaluación como la acción que permite ver como evoluciona el aprendizaje del alumno, los aspectos que no progresan como se esperaba y lo que marcha igual o mejor de los esperados para hacer los ajustes necesarios a la toma de decisiones.
  - La evaluación responde a los siguientes sentidos: medición y comparación de objetivo, crítica y discriminación, para la toma de decisiones, como espacio de formación y acreditación.
- Solo existe el tipo de comunicación sincrónica y debe ser en un minuto tiempo y espacio (inmediata).
  - Se basa en el siguiente esquema de enseñanza: Texto-profesor-Alumno.
  - Se requiere la presencia física del alumno en un espacio y tiempo determinado.
  - Se concibe a la evaluación como un proceso para medir los resultados de los alumnos con los propósitos establecidos por el maestro.
  - Tiene carácter principalmente sumativo.
  - Sirve casi exclusivamente para la acreditación del alumno.

## CURRÍCULO

- Representa la propuesta procedimental que permite poner en desarrollo y en práctica el modelo educativo propuesto.
- Se concibe al currículo como: traductor, articulador y proyector.
- Representa una propuesta acabada e impermutable con una metodología cerrada y aprendizajes acabados.
- Es una propuesta procedimental agotada.

- También se visualizan diferentes tipos de currículos el integrador y el alternativo.

### **Referencias:**

**Fernández, M.** (2002). La diferencia entre la enseñanza presencial y la enseñanza a distancia.

**Mejía** (1984). Centro de educación de personas adultos “Lucas Aguirre”. Diferencias entre la educación presencial y la tutoría en la educación a distancia.

## **Modulo I: Ejercicio de enseñanza en la virtualidad**

### ***Unidad 3: La tutoría virtual***

En esta unidad didáctica se pretende poner en contexto a los estudiantes sobre el concepto de tutorías virtual de aprendizaje y los actores que intervienen en el proceso. Así como las funciones que logran adoptar el tutor en el aula virtual y aquellos comportamientos que puede presentar el estudiante.

Por tal motivo, se tendrán en cuenta los siguientes objetivos:

- Reflexionar sobre los conceptos y funciones de los actores principales (tutor, estudiante) de la tutoría virtual.
- Identificar los roles y funciones que asume un tutor en el aula virtual.
- Analizar las distintas aptitudes que puede presentar el estudiante durante su proceso de formación en el ambiente virtual.

### 3.1 La Tutoría Virtual

“el tiempo dedicado por el profesor a ejercer tutela, orientación y consejo a los estudiantes de manera personalizada que se centra en apoyar el proceso de aprendizaje”. (Miguel, 2006).

Se habla de tutoría virtual, cuando esta se desarrolla y gestiona a través de entornos virtuales de aprendizaje, se diferencia de la atención personalizada de cada materia por su carácter transversal a las diferentes materias.

**3.1.1 ¿Qué finalidad tiene la tutoría virtual?** La tutoría virtual debería de tener como finalidad facilitar a los alumnos todas las herramientas y ayuda necesaria para que puedan conseguir con éxito tanto las metas académicas como personales y profesionales que les plantea la universidad. (Montserrat, S; Gisbert, C; Rallo, R; 2005).

**3.1.2 ¿Cuáles son los objetivos de la tutoría virtual?** Repetto, E. y Guillamón, J.R. (2002) del sistema de orientación de la UNED plantean los objetivos de la tutoría virtual como los siguientes:

- Facilitar al alumno la adquisición de destrezas básicas para el estudio, y más especialmente para el estudio independiente.
- Formarlo en habilidades básicas para la toma de decisiones académicas y vocacionales.
- Informarlos respecto al mercado de trabajo.
- Facilitarle estrategias de inserción laboral y de promoción laboral.

Gisbert, M. (1999) sintetiza los principales objetivos de la acción tutorial en entornos tecnológicos de enseñanza y aprendizaje de la siguiente manera:

- Potenciar la personalización y la individualización de los procesos de Enseñanza-Aprendizaje adaptándolos a las necesidades, intereses, motivaciones y capacidades de los alumnos.
- Potenciar la adquisición de aprendizajes funcionales y significativos.

- Potenciar el desarrollo de actitudes inter y intra-personales positiva.
- independientemente del medio de comunicación utilizado.
- Prever la aparición de posibles dificultades de aprendizaje y, en caso de producirse, diseñar, implementar y evaluar las acciones educativas adecuadas.
- Potenciar el desarrollo y el uso de sistemas de comunicación fluidos entre los diferentes agentes que intervienen en el proceso educativo formativo potenciando la implicación y la participación activa de todos ellos.

### **¡A tener en cuenta!**

Para lograr los objetivos planteados se deben tener en cuenta una serie de estrategias; teniendo presente el modelo por Single y Muller (1999) se consideran tres elementos claves:

1. **Planificación:** disponer de una adecuada planificación del programa de tutoría antes de iniciarlo. El objetivo global de esta fase es asegurar que los participantes estén alineados con los propósitos y objetivos del programa. Para ello, se deberá de identificar qué población participa, que objetivos persigue el programa, establecer los fundamentos que ayudaran al éxito del programa.
2. **Estructura:** proveer al programa de una estructura, entrenamiento del tutor y seguimiento. La estructura es quizá el elemento más importante y el que consume más tiempo del programa de tutoría. En esta estructura debería de considerarse tres pasos: (formación del tutor, entrenamiento y construcción de la comunidad).
3. **Evaluación:** para evaluar el programa de la tutoría virtual, se deben de recoger datos: datos de participación, datos formativos y datos sanativos.

### **Referencias**

**MONTSERRAT, S; GISBERT, C; RALLO, R.** E-tutor: Towards a tool to facilitate the development of academic support processes at the university level. M-ICTE2005. III International Conference on Multimedia and ICTs in Education.

**REPETTO, E. Y GUILLAMÓN, J.R.** “Orientación y apoyo en la educación universitaria a distancia: Estrategias organizativas y nuevas tecnologías aplicadas a la orientación a distancia”. A: Álvarez Rojo, V.Y Lázaro Martínez, A (coor): calidad de las universidades y orientación universitaria. Málaga. Ed. Aljibe. 2002.

**GISBERT, M.** Las tecnologías de la información y las comunicaciones como favorecedoras de los procesos de autoaprendizaje y de formación permanente. Rev. EDUCAR No. 25 (Monográfico de Nuevas tecnologías aplicadas a la educación). Universidad autónoma de Barcelona. 1999.

**SINGLE Y MULLER.** Electronic Mentoring: Issues to advance Research and Practice. Annual Meeting of the International Mentoring Association. Atlanta. 1999.

## **3.2 El Tutor Virtual**

**3.2.1 ¿Cuál es la labor del tutor?** La labor del tutor es la de articular los procesos de construcción del estudiante con el saber colectivo culturalmente organizado. Esto implica que su función no se limita a crear condiciones óptimas para que el estudiante despliegue una actividad mental constructiva, sino que deba orientar y guiar explícita y deliberadamente dicha actividad, ofreciendo los apodos, ayudas y soportes necesarios.

**3.2.2 ¿Qué competencias comunicacionales debe poseer?** El tutor virtual es siempre un moderador del conocimiento y de las interacciones que se establezcan en las diferentes herramientas de comunicación; por tanto debe:

- Ofrecer información sobre los contenidos, enlaces de interés sobre las temáticas discutidas.
- Fomentar la comunicación según las normas establecidas.
- Responder con prontitud y frecuencia.
- Retroalimentar positivamente.
- Organizar y moderar la discusión.

- Generar entornos organizadores de interacción grupal, moderando posibles situaciones de conflicto.
- Promover la interactividad para el intercambio de información y conocimiento dinamizando el grupo y fomentando la construcción colaborativa del conocimiento.

**3.2.3 ¿Qué habilidades debe de poseer?** De acuerdo con Hirumi y Lee (2004), se proponen seis habilidades esenciales que debe de tener todo docente-tutor en línea para ejercer su labor, estas son:

- Interacción: Guiar y mantener la discusión interactiva, dar retroalimentación oportuna, motivar el aprendizaje y orientar a los alumnos.
- Administración: Monitorear y evaluar el desempeño de los alumnos.
- Organización/Diseño Instruccional: establecer con claridad metas y objetivos; organizar acertadamente materiales y actividades; identificar las necesidades de los alumnos de acuerdo con el perfil y estilos de aprendizaje.
- Tecnología: Utilizar adecuadamente la tecnología.
- Dominio de contenidos: pericia en áreas específicas de conocimiento.
- Comunicación y trabajo en equipo y dar apoyo a los miembros del grupo.

**3.2.4 ¿Qué roles adquiere el tutor virtual?** Teniendo en cuenta las diferentes concepciones sobre los roles que asume e tutor desde el punto de vista de la interacción docente/estudiantes, se presentan los siguientes:

**3.2.4.1 Instructor/Formador/Experto :** Ryan, Scott, Freeman y Patel (2000) señalan que este es el principal papel del profesor virtual, aportar conocimientos especializados y el enfoque de la discusión sobre los puntos críticos para hacer preguntas y responder a las contribuciones del alumnado, enlazar comentarios diferentes y sintetizar los puntos señalados para promover los temas emergentes.

**3.2.4.2 Organizador/Planificador:** la organización hace referencia a las decisiones que se debe de adoptar en el proceso educativo, teniendo en cuenta que esta organización es flexible y se va adaptando al progreso del curso, haciendo necesario emplear los medios de forma efectiva,

establecer pautas de conducta y cortesía en la comunicación electrónica, controlar el desarrollo de las actividades y plantear observaciones en el nivel macro del contenido de los cursos, como señala Gallego (1998) siguiendo a Lai (1993), "el rol organizador/planificador del ambiente de aprendizaje requiere no solo comprender porque los ordenadores podrían ser usados en las clases, sino diseñar como pueden ser integrados los programas informáticos en el currículo escolar para facilitar el aprendizaje activo, y donde y como localizar los recursos que necesitan y gestionarlos ". Actualmente el acceso a la información relativamente fácil y la cantidad de información puedes desbordar cualquier intento de sistematización; así el profesor puede ofrecer esta de forma amplia y organizada con puertas abiertas hacia una búsqueda amplia.

**3.2.4.3 Orientador/Motivador:** con el fin de superar el aislamiento del alumnado, siguiendo a Simpson (2002), el profesor debe lograr un alto nivel de comunicación para superar el sentimiento de aislamiento, generando confianza, con un talante empático, formulando recomendaciones y disminuyendo el temor al fracaso. También llamado "rol participante" por algunos autores (Gallego , 1998). Ryan et al. (2000) señalan que los tutores necesitan habilidades para el desarrollo de colaboración, creando una atmosfera de apertura, asegurando que todas contribuciones de los participantes son valoradas, asegurar que todos son bienvenidos y promover la construcción de relaciones dentro del grupo para ayudar a los miembros a explorar ideas y perspectivas.

**3.2.4.4 Coordinador:** Debe cuidar la proporción de sus contribuciones, leer diariamente las aportaciones de los alumnos, no dejar que muchos participantes se atrasen, solicitar la consideración por parte de los alumnos a las intervenciones de los compañeros, evitar posturas autoritarias, admitir diferentes niveles de participación, reforzar los comportamientos apropiados y no ignorar los inadecuados (preservando la privacidad).

**3.2.4.5 Facilitador:** debe orientar su actividad hacia enseñar a aprender autónomamente, facilitando materiales relevantes y con una actitud positiva antes las contribuciones de los alumnos. así mismo podemos señalar la necesidad de apoyar técnicamente los alumnos (contestando sus duda, teniendo contacto con el personal técnico, conocer las destrezas básicas que poseen los alumnos, etc. ).

**3.2.4.6 Guía:** Gallego (1998) señala el profesorado debe "proporcionar un itinerario adecuado, a través de preguntas o cuestiones abiertas, para que los estudiantes que están

adquiriendo activamente y construyendo personalmente conocimientos tengan alguna percepción metacognitiva del proceso de aprendizaje y de si mismos como aprendices".

El profesorado debe ser sensible al progreso del alumnado y estar dispuesto a proporcionar apoyo y ayuda siempre que lo necesite (Lai, 1993).

**3.2.5 ¿Cuáles funciones adquiere el tutor?** Entre las funciones que ejerce el profesor-tutor en la virtualidad, y de acuerdo con Berge (2001) se destacan los siguientes:

**3.2.5.1 Área pedagógica:** Relacionada con las actividades de facilitación educativa como el uso de preguntas y sondeos para que las respuestas de los participantes se enfoquen en los conceptos críticos propuestos en las discusiones.

Las recomendaciones se enuncian así:

- Tener objetivos claros.
- Mantener la flexibilidad (dejar seguir el flujo de la conversación).
- Animar la participación.
- Evitar el estilo unitario.
- Ser Objetivo.
- No esperar demasiado.
- No confiar en uso de materiales que no están en línea.
- Primer conversaciones privadas.
- Tener objetivos claros.
- Mantener la flexibilidad (dejar seguir el flujo de la conversación).
- Animar la participación.
- Evitar el estilo unitario.
- Ser Objetivo.
- No esperar demasiado.
- No confiar en uso de materiales que no están en línea.
- Primer conversaciones privadas.

**3.2.5.2 Área social:** consiste en la creación de un ambiente amigable en el cual se promueva la relación humana y la cohesión del grupo.

Las recomendaciones son:

- Aceptar a quienes no participan.
- Ayudar a superar el temor.
- Cuidar el uso del humor o sarcasmo.
- Promover la presentación de los participantes.
- Facilitar la interacción (uso de técnicas introductorias).
- Aplaudir y modelar los comportamientos que se buscan.
- No ignorar los comportamientos poco aceptables y solicitar cambiar.
- Esperar que se puedan dar insultos.

**3.2.5.3 Área administrativa:** esta función incluye todo lo relacionado con la organización del cronograma del curso, establecimiento de reglas de procedimiento y normas para toma de decisiones.

Las recomendaciones son:

- Informalidad (sintaxis y ortografía no son tan importantes como el hacerse entender).
- Distribuir la lista de participantes.
- Responder rápidamente a las contribuciones.
- Saber informar sobre cuestiones puramente administrativas.
- Ser paciente.
- Solicitar comentarios sobre cómo se siente en el curso.
- Tratar de sincronizar la participación.
- No exagerar las contribuciones personales.
- Ejercer liderazgo en los procedimientos (cambiar lo que no funciona).
- Usar correos electrónicos privados para invitar a participar.
- Ser claro.
- No sobrecargar y tener cuidado con el ritmo de la discusión.

- Cambiar el asunto de los mensajes si es necesario.

**3.2.5.4 Área técnica:** los participantes deben sentirse cómodos con el sistema y con el software que se utilice.

Las recomendaciones son:

- Usar soporte técnico, inclusive a través del teléfono.
- Brindar retroalimentación en aspectos técnicos.
- Desarrollar una guía de estudio.
- Brindar tiempo para el aprendizaje.
- Promover el aprendizaje de los pares.
- Evitar dictar catedra.
- Orientar evitando dirigir en exceso.

## **Referencias**

**GUTIÉRREZ, E.** (2012). Comunicación en entornos virtuales de formación: estudio de la interacción didáctica en diversas modalidades de enseñanza-aprendizaje en educación superior. Universidad de Granada. Granada.

**DORREGO, E.** Educación a distancia y evaluación del aprendizaje. Caracas, Venezuela. 2004.

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL.** Lineamientos para la educación virtual en la educación superior. Bogotá. Diciembre del 2010.

## Cualidades y Características de los Tutores Virtuales

| CUALIDAD/<br>CARACTERÍSTICAS             | FORMAR   |   |   | DESARROLLAR  |  |  |
|--|--|---|---|--|--|--|
|  | I<br>CONFIADO  | II<br>CONSTRUCTIVO  | III<br>DESARROLLADOR  | IV<br>FACILITADOR  | V<br>CONOCIMIENTOS<br>COMPARTIDOS  | VI<br>CREATIVO   |
| Comprensión de los procesos online<br>A  | Cuenta con experiencia personal de aprender online, flexibilidad de enfoques de enseñanza-aprendizaje. Empatía con los retos que enfrenta el estudiante online.      | Es capaz de establecer, online, confianza y sentido de propósito para el grupo. Entiende el potencial de los grupos y del aprendizaje online.       | Tiene habilidad para desarrollar y capacitar a otros, promover debates, resumir, reformular, desafiar, monitorizar la comprensión así como malentendidos, recibir feedback.   | Sabe cuando ejercer o aflojar el control sobre los grupos, como involucrar a no-participantes, como dar ritmo a la discusión y usar el tiempo online, entendiéndolos 5-estados del proceso de andamiaje y como usarlo. | Puede explorar ideas, desarrollar argumentos, promover hilos de ideas valiosas, cerrar hilos no-productivos, elegir cuando archivar. | Es capaz de usar una variedad de enfoques, desde actividades estructuradas (e-tivities) a discusiones discretionales y evaluar el éxito de las mismas.   |
| Habilidades técnicas<br>B                | Entiende los aspectos operativos del software usado; habilidad al teclado; capaz de leer cómodamente en la pantalla; acceso efectivo, regular y flexible a internet. | Es capaz de apreciar las estructuras básicas de CMC (comunicación mediada por computadora), la WWW y el potencial del internet para el aprendizaje. | Sabe usar características especiales de software para moderators, p.e. controlar, entretejer, archivar. Sabe como "scale up" (incrementar, optimizar) gracias a un uso productivo del software.   | Es capaz de usar características especiales de software para explorar el uso por parte del estudiante, p.e. historia de mensajes.  | Crea vínculos entre CMC (comunicación mediada por computadora), y otras características de programa de aprendizaje.                  | Es capaz de usar utilidades de software para crear y manejar conferencias y generar entornos de e-learning; sabe como usar el software y plataformas alternativas.                                   |
| Destrezas en la comunicación online<br>C | Proporciona un estilo cortés y respetuoso en comunicación online; capaz de mantener un ritmo equilibrado y usar el tiempo en forma apropiada.                        | Es capaz de escribir mensajes online de manera concisa, y dinámico y personalizada.   | Es capaz de relacionarse positivamente online con la persona (no con la máquina o el software); responde apropiadamente a mensajes; mantiene una 'visibilidad' online apropiada; descubre y gestiona las expectativas de los estudiantes. | Es capaz de interactuar por e-mail y e-conferencias y estimular interacción entre los participantes; guiar por el ejemplo. Capaz de aumentar gradualmente con éxito el número de participantes online.                 | Es capaz de valorar la diversidad con sensibilidad cultural, explorando diferencias y significados.                                  | Es capaz de comunicar cómodamente prescindiendo de claves visuales, capaz de diagnosticar y resolver problemas, promover oportunidades online, usar humor online; trabajar con las emociones online. |
| Experto en contenidos<br>D               | Tiene conocimiento y experiencia que compartir, y disposición para hacerlo.  | Es capaz de animar contribuciones valiosas de participantes; conoce útiles recursos.  | Es capaz de avivar debates proponiendo cuestiones intrigantes.  | Muestra autoridad otorgando calificaciones justas a los estudiantes por su participación y contribuciones.   | Conoce recursos valiosos (p.e. en la WWW) y remite a ellos a los participantes.  | Es capaz de sazonar conferencias usando recursos electrónicos y de multimedia; capaz de ofrecer feedback a los participantes.  |

Fuente: Salmon (2002)

### 3.3 Estudiante presencial vs estudiante virtual

| <b>ESTUDIANTE PRESENCIAL</b>   | <b>ESTUDIANTE VIRTUAL</b>  |
|--|--|
| <p>Actitud reactiva. Dispone de un margen estrecho de decisión respecto al propio aprendizaje y desempeño, fuertemente condicionado por la dirección y las decisiones del docente.</p> | <p>Actitud proactiva. Dispone, y utiliza, el amplio margen que se le da para la toma de decisiones respecto al propio aprendizaje y el propio desempeño.</p> |
| <p>Relativa o escasa implicación en el propio aprendizaje.</p>   | <p>Clara implicación y elevado compromiso con el propio aprendizaje.</p>   |
| <p>Escasas metas propias más alta de la superación de asignaturas o cursos.</p>  | <p>Establece para sí metas propias más allá de la superación de asignaturas o cursos.</p>  |
| <p>Escasa reflexión sobre las propias actitudes, destrezas y estrategias para aprender.</p>  | <p>Tiene conciencia de las actitudes, destrezas y estrategias propias u de las que debe tener y aplicar para aprender.</p>                                   |
| <p>Entorno competitivo, en muchos casos inducido por el modelo formativo y la acción docente.</p>  | <p>Entorno colaborativo, fomentado por el modelo formativo y la acción docente.</p>  |
| <p>Destrezas principalmente memorísticas y de replicación de conocimientos.</p>  | <p>Destrezas relacionadas con la comunicación y la búsqueda, selección, producción y difusión de la información y del conocimiento.</p>                      |
| <p>Aplica estrategias relacionadas con un aprendizaje dirigido: no se le ha dado la oportunidad de aprender a ser autónomo, ni de serlo.</p>   | <p>Aplica estrategias relacionadas con un aprendizaje autónomo: se le ha dado la oportunidad de aprender a ser autónomo u a serlo.</p>                       |
| <p>Crea un perfil personal y profesional limitado, ajeno a la formación continua.</p>  | <p>Crea un perfil personal y profesional afín a la formación continua y al aprendizaje durante toda la vida.</p>   |

### REFERENCIAS

**ESCONTRELA, R.** Hacia un modelo integrador en el uso de las TIC en la educación a distancia. Apuntes y comentarios desde la investigación y la experiencia. Universidad Nacional Abierta. Caracas, Venezuela. 2008.

### 3.4 El Estudiante Virtual

“los estudiantes virtuales son planificadores de su tiempo y su aprendizaje. Generan en ellos mismo un compromiso, motivación y desempeño personal para lograr resultados”. (Mishell, 2013).

#### 3.4.1 Tipología de los estudiantes virtuales

| Por sus....                | Situación   |
|----------------------------|---|
| Características personales | <p><b>Adaptado.</b> Es el caso de la mayoría de los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Destrezas y estrategias adecuadas, en mayor o menor grado, al aprendizaje en AVA.</li> <li>• Consciente de que con la formación en línea puede alcanzar sus metas académicas y personales.</li> </ul>   |
|                            | <p><b>Inadaptado.</b> Más allá de la inexperiencia inicial, para una minoría de estudiantes la formación en línea no es la mejor opción:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sus destrezas y estrategias no dan resultado en un AVA.</li> <li>• No se siente cómodo con la comunicación asíncrona y el aprendizaje en colaboración incluso después de un tiempo.</li> </ul>  |
| Estrategias de aprendizaje | <p><b>Inicial.</b> Carece de estrategias básica para un buen desempeño en AVA. Necesita información sobre que estrategias aplicar y como desarrollarlas. Esta situación se da normalmente al inicio de la primera experiencia de normalmente al inicio de la primera experiencia de aprendizaje en línea. Si esta situación continuara durante toda la formación o incluso en sucesivas formaciones habría que actuar específicamente para ayudar al estudiante en la adquisición de estrategias más adecuadas.</p> |
|                            | <p><b>Medio.</b> Tras cierta experiencia más una mínima formación de destrezas y estrategias, el estudiante aplica destrezas y experiencias adecuadas para un buen desempeño en AVA. Este estadio medio permite al estudiante poder alcanzar las competencias marcadas.</p>   |
|                            | <p><b>Avanzado.</b> Aplicación de las mejores destrezas y estrategias para el aprendizaje en AVA, incluyendo el aprendizaje en colaboración, destrezas avanzadas de búsqueda, selección y producción de información y conocimiento. El estudiante en línea con una experiencia ha fomentado la capacitación del estudiante en destrezas y estrategias.</p>  |

|   |  |
|---|--|
|   | <p><b>Principiante.</b> Estudiante no familiarizado con el manejo del entorno virtual o con la utilización de programas necesarios para su desempeño.</p> <p><b>Integrado.</b> Manejo cómodo del entorno virtual y de los programas necesarios para el aprendizaje y desempeño.</p> <p><b>Avanzado.</b> Gran conocimiento y manejo del entorno virtual y de las herramientas necesarias para la formación. Este es el nivel que el docente debe llegar a conseguir un buen conocimiento de todas las funciones y recursos del entorno, así como de las herramientas y programas que intervengan en la acción docente.</p>  |
| Destrezas Técnicas                                    |  |
| Destrezas Técnicas                                    |  |
| Participación en el aula                              | <p><b>Ausente.</b> Estudiante que no se conecta ni acude al aula. Es muy probable que sea necesaria una intervención directa para comprobar que dificultad o situación ha provocado que esté ausente de la formación.</p> <p><b>Participante pasivo.</b> Acude al aula, lee los mensajes de los compañeros y las instrucciones del docente, aunque no escribe ni participa. Es probable que a pesar de no participar este entregando los trabajos de la asignatura. Puede existir la percepción de que quien no se comunica activamente no está participando ni avanzando, lo que puede no ser cierto. Los docentes debemos tener en cuenta que aun sin participación activa en forma de mensajes, un estudiante también puede asimilar y aprender.</p> <p><b>Participante activo.</b> Interviene activamente en los espacios del aula, leyendo y escribiendo al docente y a sus compañeros.</p> |
| Calidad de la participación o intervención en el aula | <p><b>Escasa.</b> El estudiante aporta poco o nada nuevo, con participantes tipo “yo también”, “estoy de acuerdo”, o que solo reproducen contenidos del material de estudio sin elaboración propia.</p> <p><b>Aceptable.</b> El estudiante muestra cierta asimilación o elaboración personal de los contenidos del curso. Aporta esta elaboración o reflexión al resto de compañeros en el aula.</p> <p><b>Brillante.</b> Además de una elaboración personal interesante o innovadora, comparte con sus compañeros conexiones o relación con nuevos conceptos, remite a recursos nuevos y adecuados, y estimula el debate o la comunicación con los compañeros aportando nuevos enfoques o líneas de debate o aprendizaje.</p>   |

**3.4.2 Lo que se debe esperar del estudiante.** Se debe esperar del estudiante virtual lo siguiente:

- Que sepa organizar su trabajo y su aprendizaje.
- Que lea y escriba reflexivamente.
- Que tenga claro los medios establecidos para la comunicación y que pida la resolución de inquietudes.
- Que pueda comprender y saber utilizar los recursos que se le proporcionaron.
- Que *sepa aplicar estrategias de búsqueda, selección, tratamiento y producción* de información.
- Que no realice plagio o copias de trabajos y actividades, además que sepa referenciar cuando sea necesario.
- Que esté dispuesto a participar en todas las actividades de aprendizaje propuestas, ya sea de forma individual o colaborativas.

**3.4.3 Lo que no se debe esperar del estudiante.** No se debe esperar de los estudiantes en un ambiente virtual de aprendizaje:

- Que sea un estudiante activo en todo momento.
- Realice todas las recomendaciones que proponga el tutor. Los estudiantes tomarán a consideración aquellas que consideren oportunas y provechosas para la adquisición de su conocimiento.
- Cumplan siempre los plazos estipulados.
- Que el estudiante no cometa errores de comunicación o de relación en el aula.
- Que tenga un dominio avanzado sobre la tecnología empleada.

### **¡A tener en cuenta!**

Se debe tener presente que uno de los papeles fundamentales que posee el tutor en un aula virtual, es el de moderador; por tal motivo a continuación se presentan una serie de situaciones que se puede presentar frente a la actitud que adopte el estudiante.

- a. El estudiante *Desconcertado*, es el que está perdido sobre él lo que se debe de realizar a pesar de que ha recibido la información pertinente por parte del tutor.

*Posición del tutor:* Dar la información referente que resuelva las dudas del estudiante y permitir que este se familiarice con el entorno.

- b. El estudiante **Colaborador**, es aquel que le ayuda al docente a resolver dudas de los demás compañeros, participa de manera que promueve el que otros estudiantes también participen y es comprensivo con las dificultades del docente.

*Posición del tutor:* Apoyar este tipo de actitudes y comportamientos que son de beneficio para el desarrollo del curso. Además agradecer esta posición adquirida.

- c. El **Aglutinador**, es el organizador de eventos y encuentros de intercambios donde se pueden relacionar de forma más amena los integrantes de curso.

*Posición del tutor:* Este estudiante es positivo, siempre y cuando no desvíe la atención del grupo, si esto pasa se deben tomar las medidas necesarias para arreglar esta situación.

- d. El **profesor**, es un sabelotodo que se arroga la potestad de dirigir o aconsejar a sus compañeros, sin consultarlo con el docente para ganar protagonismo. Su actitud puede generar situaciones conflictivas.

*Posición del tutor:* Debe plantear que no se apoya la actitud y las recomendaciones planteadas.

- e. El **Donde lo encuentro**, es aquel que pide ayuda para solucionar problemas que no están relacionados directamente con los contenidos del curso

*Posición del tutor:* Dirigir al estudiante con la persona adecuada para que le resuelva sus dudas.

- f. El **Cliente**, es aquel que ante todo se ve como una persona que ha pagado por un servicio. Algunos realizan críticas constructivas para el excelente desempeño del curso, mientras que otros no son tan apreciativos.

*Posición del tutor:* Derivar las quejas y sugerencias relativas a los elementos que son ajenos del desarrollo del curso a la persona que pueda hacer algo al respecto.

- g. El *Don problemas*, es aquel estudiante o grupo de estudiante que presentan problemas referentes a un tema.

*Posición del tutor:* Procurar entender la dificultad y tratar de darle solución.

- h. El que *pregunta antes de leer*, son aquellos que preguntan antes de leer las indicaciones que el tutor ha dado.

*Posición del tutor:* Paciencia e indicarle al estudiante que lea las instrucciones de nuevo.

- i. El *Conflictivo*, siempre se van a presentar personas que no compartan las mismas ideas y formas de trabajar, pero debe primar ante todo el respeto.

*Posición del tutor:* Hay que dejar claro, tanto para el estudiante conflictivo como para el resto del grupo que las críticas destructivas y la falta de respeto no tiene cabida en el aula. Es conveniente que ante situación conflictiva el docente tenga en cuenta lo siguiente.

- Atajar lo antes posible una situación conflictiva en el aula. Si no se corta de raíz los resultados pueden ser gravoso durante el resto del curso.
- No caer en la provocación, el aula no debe convertirse en un cuadrilátero de combate o enfrentamiento. Evitar la dinámica del partido de tenis de mensajes, la cual no lleva a ningún lugar u puede enquistar la situación.
- Indicar claramente el camino a seguir.

### **Referencias:**

**BAUTISTA, G; BORGES, F; FORÉS, A.** Didáctica universitaria en entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje. Ediciones Narcea. Madrid, 2006.

#### ***Unidad 4: desarrollo de las actividades propuestas***

En esta unidad didáctica se expone el proceso tutorial, es decir, las acciones que debe adoptar el docente en cada una de las fases de la tutoría. Además se expone el concepto de actividad en la educación virtual y que tipos de actividades se pueden aplicar en el aula virtual.

Los objetivos a tener en cuenta son:

- Analizar el concepto de actividad de aprendizaje en un ambiente virtual.
- Identificar las distintas actividades que se pueden utilizar en el aula virtual.
- Reconocer el papel que cumple el tutor en las diferentes etapas del proceso tutorial.

#### **4.1 Las E-actividades**

“las actividades se refieren a las acciones que los alumnos llevan a cabo en completa relación con los contenidos e informaciones que les han sido ofrecidos. Si estas actividades son presentadas, realizadas o transferidas a través de la red” (Cabero y Román, 2006).

**4.1.1 Funciones de las e-actividades.** Las principales funciones que desempeñan las e-actividades son:

- Clarificación de los contenidos presentados.
- Transferencia de la información a contexto y escenarios diferentes en los cuales fueron presentados.
- Profundización en la materia.
- Adquisición de vocabulario específico.
- Socialización.
- Aplicación de los contenidos a su actividad profesional actual.

**4.1.2 Tipos de modalidades de e-actividades.** Stansfield(1999) agrupa las actividades en dos grupos.

- **Personales:** la actitud y la capacidad para intentar nuevas formas de hacer las cosas, tomar responsabilidad sobre su propio aprendizaje, interesarse por los propios procesos

de aprendizaje, reconocimiento de los beneficios y limitaciones de los conceptos tradicionales de conocimiento y comprensión y sus conexiones con su experiencia, estilo de aprendizaje activo, ansias por el conocimiento, la comprensión y la experiencia; favorecer un proactivo y entusiástico aprendizaje.

- **Sociales:** la habilidad para ver la relevancia de su desarrollo en un contexto más amplio de ellos, habilidad para captar en su amplio contexto el poder pensar fuera del contexto escolar, desear el desarrollo de los demás, buena disposición para la participación, la habilidad para admitir el valor intrínseco de las contribuciones de sus pares, preparación para poner un esfuerzo extra y para seguir las instrucciones de los tutores, y la habilidad para ejercer el pensamiento independiente y restringir la confianza.

**4.1.3 Criterios para proponer e-actividades.** Se deben tener en cuenta una serie de criterios para la propuesta de actividades, entre ellos se encuentran:

- Que exista una pertinencia adecuada entre la e-actividad, y los contenidos y la información que se les están presentando.
- Que los alumnos la perciban como interesante y útil.
- Que se les dé tiempo suficiente para que pueda ser realizada y cumplida sin dificultades.
- Tipología diversificada en las e-actividades que se presenten a lo largo de la acción formativa.
- Que conozcan criterios de evaluación.
- Adecuación al nivel educativo/formativo que tengan los estudiantes.
- Que el esfuerzo venga del trabajo a invertir, no en la comprensión de lo que se le exige. Claridad en la presentación de la e-actividad.

**4.1.4 Condiciones que deben poseer las e-actividades.** Para la realización óptima de las e-actividades propuestas se deben presentar unas condiciones que les sirva de guía a los estudiantes en su quehacer formativo:

- Especificar con claridad el contexto y el entorno donde se debe realizar la-actividad.
- Dejar perfectamente claros los límites temporales que se piensan asumir para realizarla y entregarla.

- Señalar la forma de envío al profesor: correo electrónico, subida por ftp a un servidor.
- Indicar los diferentes recursos que podrá movilizar el estudiante para su ejecución: materiales, documentos, direcciones web.
- El número de participantes que pueden realizar la actividad y la modalidad de participación (individual, grupal... reparto de trabajo, trabajo colaborativo) que se permite.
- Conductas que se espera que sean desarrolladas por los estudiantes y explicación de las conductas que se consideran deseables.
- Criterios que se utilizaran para valorar la ejecución de la actividad.
- Y formas en las cuales se deberá de presentar la realizar de la actividad: estructura, tipo de material, tamaño/volumen, composición.

**4.1.5 Tipos de e-actividades.** Existen diversos tipos de e-actividades, entre las cuales se encuentran:

- Actividades de comprensión lectora (y aprendizaje).
- Actividades de aprendizaje (aprender haciendo).
- Resolución de problemas.
- Actividades colaborativas.
- Simulaciones.

**4.1.6 Actividades de comprensión lectora (y aprendizaje).** Las actividades de comprensión lectora son una de las cuales los alumnos presentan mayor dificultad a la hora de realizar por que no cuentan con las bases suficientes para una comprensión de lectura adecuada.

Entre las principales actividades de comprensión lectora se encuentran:

- ***Escribir una monografía.*** Esta debe ser una actividad guiada, con consignas muy claras sobre lo que se espera de la monografía. Una monografía puede ser muchas cosas diferentes, no solo en extensión sino en profundidad y complejidad requerida.
- ***Escribir un resumen de un texto.*** Las técnicas de resumen no son las más fáciles de aprender. Las consignas necesitaran se bastante completas, para guiar en el trabajo, hasta que los alumnos aprendan los procedimiento del resumen.

- **Responder por escrito un cuestionario.** Sobre contenidos de la materia.

**4.1.7 Actividades de aprendizaje (aprender haciendo).** El aprender haciendo es un modo particular de trabajar, que no sirve de apoyo a otra actividad sino que el aprendizaje se efectúa directamente mediante la misma.

“aprender haciendo es una de las formas universales de aprender, la que más se acerca al aprendizaje ‘natural’ y la que más fácilmente puede vincularse con objetivos relevantes para quien aprende, con sus intereses y, por lo tanto, con su motivación para aprender [... ...] Aprender haciendo no se limita a aprendizajes manuales, sino que cualquier tipo de conocimiento o contenido puede ser enseñando u aprendido de esta manera: se aprende a escribir escribiendo, a analizar una poesía analizándola [... ...] incluso los conocimientos más abstractos pueden ser operativizados y transformados en un programa de acción”.

Muchos contenidos son adecuados para un aprendizaje basado en la actividad. Los contenidos procedimentales, por ejemplo, se prestan para desarrollos guiados, que lleven al aprendizaje del procedimiento... procediendo

**4.1.8 Resolución de problemas.** Un problema, como estrategia educativa, implica varias situaciones simultáneas:

- Algo que no se sabe (que se ignora), o
- La contraposición entre dos ideas, que no pueden compatibilizarse.
- La conciencia del alumno de esa ignorancia o imposibilidad de compatibilizar dos ideas.
- Que la solución del problema se convierta en un obstáculo que resulte necesario, imprescindible, superar.

Procedimiento para la resolución de problemas:

- Identificar qué es lo que se busca.
- Concentrarse en la búsqueda de soluciones.
- Aceptar otros puntos de vista y modificar estrategias.
- Recuperar saberes para la resolución del problema.

- Organizar, planificar y gestionar las acciones.
- Validar las respuestas y procedimientos puesto que la solución de un problema no es una receta a seguir ni una sucesión de pasos secuenciados.
- Animarse a buscar soluciones a riesgo de equivocarse

**4.1.9 Actividades colaborativas.** Las actividades colaborativas en un ambiente virtual son aquellas actividades que se realizan en los grupos de trabajo, es decir el sentido del grupo es hacer algo en conjunto.

Las tareas pueden ser de dos tipos:

- Investigaciones, proyectos, monografías resultantes de una investigación.
- Debates grupales coordinados por el docente en la modalidad de foro de discusión virtual. A esos foros cada estudiante concurre individualmente, pero entre todos construyen conocimiento debatiendo entre diversas posiciones, hipótesis, opiniones, alrededor del tema planteado por el docente.

Problemas que se pueden presentar en la producción grupal:

- El modo de constituirse. Los estudiantes se conocen poco o nada entre sí. De manera que el tutor deberá facilitar metodologías o estrategias de selección de compañeros de grupo.
- La cantidad de participantes en cada grupo.
- El método de trabajo. Evitar que el trabajo grupal se limite a repartir la tarea para que cada uno haga solo un poco, es importante en la mayor parte de los casos. Hay algunas medidas que el docente puede tomar para impulsar el real trabajo colaborativo. Por ejemplo, solicitar, además del trabajo grupal, que cada alumno envíe un mensaje de correo electrónico con una reflexión personal sobre el proceso.
- El contenido de la actividad que se propone debe ser intensamente motivador y desafiante.
- La dimensión de la tarea deberá presentar un grado de dificultad acorde con el nivel de los estudiantes.

- El modo de evaluar el trabajo colectivo. Si no hay previstas actividades o modalidades que verifiquen el tipo y grado de participación de cada estudiante, la evaluación deberá ser, necesariamente, igual para todos.

**4.1.10 Simulaciones.** “las simulaciones tienen como objetivo ofrecer un espacio en el que la realidad es modelada para poder aprender de ella” (Elizabeth Gothelf, 2004).

Según Gothelf (2004), las ventajas son:

- Crean un marco para la exploración y la práctica ayudando a los estudiantes a observarse y probarse en un ámbito en el que no se corren riesgos.
- Permiten analizar situaciones desde diferentes perspectivas.
- Permiten aprender de los errores sin penalizarlos.
- Son propuestas con un importante componente lúdico.
- Son propuestas fuertemente motivadoras.
- Requieren aplicar e integrar conocimientos aprendidos con anterioridad.
- Los estudiantes asumen distintas responsabilidades y toman decisiones durante la simulación.

#### **4.1.10.1 Tipos de simulaciones**

- Proyectos que simulan condiciones de la vida real. El docente puede diseñar una situación, y apoyar el sentido de la realidad mediante videos o recursos similares que le den cuerpo a la fantasía necesaria.
- Juegos en los que el participante modifica variables y el programa responde. Un modelo típico es *SimCity*, en el que el jugador simula ser alcalde una ciudad, toma decisiones y la ciudad responde con conductas.
- Simulaciones de fenómenos físicos o de la naturaleza.
- Simuladores matemáticos. Simulan en tiempo real que sucedería si en cualquier proceso modificable matemáticamente, se cambian algunas de las variables.

Hay que tener en cuenta que los aprendizajes no se obtienen solo por mirar cómo funciona la simulación. Es necesario que el estudiante reflexione sobre lo que sucede, y logre discriminar la lógica de los cambios.

### **Consideraciones para seleccionar las e-actividades**

- Pensar en las actividades más usuales que se pueden desarrollar en el campo científico-temático en el cual se desenvuelve el tema.
- Tener presentes las características de los alumnos: dominio de vocabulario, edad, experiencia profesión, situación laboral.
- Plantear actividades que puedan movilizar en el estudiante diferentes tipos de capacidades.
- Contemplar en la selección las actividades que sean más motivantes para los alumnos.
- Tener en cuenta las posibilidades que la red ofrece para su desarrollo y cumplimiento.

### **REFERENCIAS**

**ASINSTEN, J.** Producción de contenidos para educación virtual. Biblioteca digital Virtual Educa.

**GRAVÁN, R.** E-actividades: un referente básico para la formación en Internet. Editorial MAD, S.L. Alcalá, 2006.

**SALMON, G.** E-actividades: el factor clave para una formación en línea activa. Editorial UOC. Barcelona, 2004

### ***Unidad 5: la evaluación en ambientes de aprendizaje***

En esta unidad didáctica se expondrá el proceso evaluativo en la educación virtual y los componentes a tener en cuenta para su realización.

Por tal motivo, se tendrán en cuenta los siguientes objetivos:

- Reconocer la importancia de la evaluación en la educación virtual.
- Conocer cómo se debe de evaluar en la educación virtual.

#### **5.1 La Evaluación En AVA.**

La evaluación en el aula de clase virtual es un tema difícil de tratar, pues plantea interrogantes que son bastantes cuestionados, pues no existe ningún mecanismo que garantice que el estudiante que está presentando una evaluación es realmente la persona que dice ser.

Teniendo presente esta situación, la evaluación en el entorno virtual debe estar encaminada a las pruebas, exámenes y demás a la resolución de casos y problemas de orden cotidiano, que permitan al estudiante desarrollar su capacidad de resolución de problemas. En conclusión únicamente la responsabilidad de cumplimiento de los deberes es del estudiante, el compromiso de entregar personalmente soluciones a las actividades propuestas, pues al final él es el único beneficiado con la adquisición de los conocimientos. En este punto es fundamental el principio ético del estudiante.

Observando lo anteriormente planteado se plantean una serie de interrogantes respecto a la evaluación en el aula virtual:

**5.1.1 ¿Para qué evaluar?** A continuación se especifican las intenciones por las cuales es importante evaluar los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

- La intención principal de la evaluación es para verificar si se han conseguido los objetivos propuestos. A partir de esta evaluación se tienen en cuenta dos actores.
  1. Evaluar y calificar a los alumnos.
  2. Evaluar todas las variables que intervienen en el proceso.

- La evaluación permite a las personas interesadas informar sobre los procesos de formación de los alumnos a sus familiares, profesores, entre otros. Esta información no tiene que restringirse necesariamente a la calificación otorgada a los alumnos.
- La evaluación permite al tutor ver la relación que existe entre la orientación, motivación, y aprendizaje del propio alumno:
  1. Por lo que tiene de refuerzo del mismo aprendizaje, de identificación de los propios errores, de consolidación de lo ya aprendido, etc.
  2. Por lo que tiene condicionante: el esfuerzo del alumno, que estudio y como lo estudia dependerá del tipo de evaluación esperado, y de los resultados de otras evaluaciones anteriores.

La influencia positiva de la evaluación en el alumno depende de la frecuencia de la evaluación, del conocimiento a tiempo de los resultados, de la calidad de la corrección y la información que reciba, etc.

- La evaluación, contribuye a clarificar los mismo objetivos, a reformularlos o cambiarlos si es necesario. En definitiva los objetivos reales son los que se evalúan de hecho; se pueden detectar las inconsistencias entre lo que queremos y lo que de hecho hacemos y conseguimos.

Contribuye también a detectar y clarificar problemas, con tal de que a partir de los datos que rutinariamente se obtienen para calificar a los alumnos, se haga una reflexión más amplia.

**5.1.2 ¿Qué evaluar?** En el interrogante de que es lo que se debe de evaluar en un proceso de enseñanza-aprendizaje en un ambiente virtual se deben observar los tipos de evaluación presentes.

- ***Evaluación inicial o diagnóstica:*** Su objetivo es ajustar el punto de partida. La recolección de la información se centra en:

- a) Verificar que los alumnos poseen conocimientos y habilidades previas necesarias y requeridas para el inicio del proceso de aprendizaje.
- b) Conocer los conocimientos que poseen los alumnos sobre el proceso de aprendizaje que comenzara.

Las decisiones que puede tomar el profesor ante los resultados de la evaluación inicial son:

- a) Iniciar el proceso tal y como se había planeado.
  - b) Remitir a los alumnos a fondos de información complementaria.
  - c) Introducir cambios en el contenido del proceso educativo.
- **Evaluación formativa:** El objetivo fundamental de este tipo de este tipo de evaluación es determinar el grado de adquisición de los aprendizajes para ayudar, orientar y prevenir, tanto al profesor como a los alumnos de aprendizajes no aprendidos o aprendidos erróneamente.

Su finalidad es informar a los alumnos de sus aciertos, errores o lagunas, de manera que el feed-back informativo les permita reconducir sus futuras actuaciones.

Este feed-back es también muy enriquecedor para el profesor, sobretodo, cuando analiza los resultados a nivel de grupo y observa los puntos de dificultad tanto respecto al contenido como a los procesos mentales implicados.

De esta modalidad de evaluación se desprenden decisiones de mejora que afectan a todos los elementos que intervienen en el proceso educativo. Sin embargo, para cumplir este objetivo de mejora se deben dar una serie de condiciones:

- 1) Realizarse durante el proceso educativo.
- 2) Fragmentar los contenidos y objetivos de la materia en unidades de aprendizaje más pequeñas que tengan sentido propio para poder analizarlas.
- 3) Utilizar instrumentos adecuados que detecten los tipos de errores y aciertos. Las pruebas objetivas pueden ser un buen instrumento si los niveles de aprendizaje no son de mucha complejidad. Algún autor menciona la practica en algunas universidades de

los one-minute paper donde hay que dejar constancia de lo más importante aprendido en la clase o en lo que se pide al alumno que relacione lo explicado en dicha clase con algo visto anteriormente.

- 4) Este tipo de evaluación requiere realizar la recolección de información con mayor frecuencia que la inicial o la sumativa.
- 5) Informar a los alumnos. Realizar una puesta en común entre profesor y alumnos, atendiendo a las dificultades y haciendo sugerencias para futuras actuaciones. Lo importante es que la reflexión y el análisis que se haga sobre esta información sirva de guía y orientación.

Los alumnos aunque inicialmente puedan mostrar rechazo a estos “exámenes sin nota”, terminan siendo conscientes de que es una ayuda para ellos y se convierte en un estímulo para seguir aprendiendo, es un tipo de evaluación motivadora.

- **Evaluación sumativa:** Su finalidad esencial es la asignación de puntuación o calificaciones a los alumnos y la certificación de la adquisición de determinados niveles para poder seleccionarlos.

Su función es más social que pedagógica ya que se trata de determinar si los sujetos reúnen las condiciones necesarias para la superación de un determinado nivel. Este tipo de evaluación se identifica con el concepto tradicional de evaluación. La información proporciona produce feedback diferido que, en cierta medida, beneficia directamente al alumno.

**5.1.3 ¿Cómo evaluar?** La eficacia de la evaluación depende en buena parte de que se programe o prepare adecuadamente, con el grado de simplicidad o complejidad que pida la situación. En definitiva se trata de decidir cómo se recogerá la información (Técnicas) y que tipo de instrumento se utilizará que nos garantice, en la medida de lo posible, dos características básicas de toda medición, es decir la validez y la fiabilidad, y, por otra, establecer los criterios de valoración y los niveles de ejecución.

#### **5.1.4 La validez y la fiabilidad.**

**5.1.4.1 Concepto de validez.** La validez de una prueba indica el grado en que un instrumento mide aquello que pretende medir y proporciona información adecuada en relación a su uso y utilización. Cuando nos planteamos la validez de una prueba, hemos de responder a las siguientes preguntas:

- ¿Mide el instrumento aquello que queremos medir?
- ¿En qué grado lo mide?
- ¿Proporciona la información necesaria para nuestros propósitos evaluativos?

La validez no es una propiedad general del instrumento de medida sino que depende del propósito que se persiga con su utilización, de manera que no se puede hablar de una validez general sino relativa a los objetivos de aprendizaje que queremos medir y al tipo de decisión que se quiera tomar con la información que nos proporcione el instrumento.

**5.1.4.2 Concepto de fiabilidad.** Este concepto hace referencia a la exactitud y precisión de resultados obtenidos con la aplicación de una prueba determinada. El objetivo es reducir el margen de error en la medida de lo posible. La fiabilidad depende en buena parte del número de datos (o preguntas). Como no se puede preguntar todo a todos, habrá que tener más datos de aquello que se juzgue más importante (y esto supone clarificar qué es más y menos importante).

### **5.1.5 Fuentes de error**

- a) El instrumento de recogida de datos. No todos los medios de recogida de información son igualmente adecuados para los distintos tipos y niveles de aprendizajes. Por otra parte, aunque la selección del instrumento sea correcta, también hay factores internos a la propia prueba que pueden ser fuentes de error. Así, por ejemplo, la claridad de las preguntas, el tiempo, etc.
- b) El ambiente. En la medida en que la situación en la que se recoge la información se aleja más de las circunstancias habituales, la posibilidad de error es mayor (por ejemplo, la selectividad).
- c) El evaluado. Quizás una de las mayores pérdidas entre lo que se percibe y la realidad está en el propio alumno que nunca llega a reflejar cuantitativa y cualitativamente todo lo que sabe.

d) El evaluador. Esta fuente de error es importante analizarla en la medida que es donde más se puede intervenir. El profesor cuando evalúa toma o debe tomar decisiones que implican cierta dificultad y, como consecuencia, riesgos de posibles errores cuando:

Decide los objetivos que va a evaluar.

Elige una técnica de recogida de información.

Diseña una prueba concreta.

Aplica la prueba.

Corrige la prueba.

Puntúa.

**5.1.6 Normas de evaluación.** El Comité conjunto de Estándares para la Evaluación Educativa (1998) reconocidos mundialmente en el ámbito, con el fin de dotar a la actividad evaluadora de características profesionalizadoras, redactó y desarrolló unas normas a tener en cuenta en la planificación y ejecución de la evaluación, que se organizan en cuatro categorías principales:

1. Una evaluación debe ser útil. Se preserva la utilidad de la evaluación si está dirigida a aquellas personas o grupos implicados o responsables de la aplicación que se evalúa; si ayuda a identificar y a atender los puntos fuertes y débiles del objeto; si permite situar su máximo interés en focalizar las cuestiones de mayor importancia para ellos; si incluye informes claros en un momento oportuno y aporta no sólo información sobre los puntos fuertes y débiles, sino también una orientación o dirección para la mejora.
2. Debe ser aplicable y viable. Para ello se debe emplear procedimientos de evaluación que puedan ser aplicados con la menor interrupción posible, considerar y realizar controles razonables sobre las fuerzas políticas que puedan impedir la evaluación y guiarse de modo eficaz.
3. Debe ser ética. Lo que se favorece, si está fundamentada en acuerdos explícitos que aseguren que se aportará la cooperación necesaria, que los derechos de todas las partes implicadas serán protegidos, y que los resultados no estarán "amañados" ni "corregidos". Debe aportar un informe equilibrado o sopesado que revele los puntos fuertes y débiles.

4. Debe ser correcta. La corrección se persigue describiendo el objeto tal y como se desarrolla y en su contexto; destacando lo positivo y lo negativo del plan, de los procedimientos y de las conclusiones de la evaluación; procurando evitar y controlar toda predisposición y prejuicio; aportando datos válidos y fiables.

Estas normas procuramos aplicarlas en cada estado o nivel del proceso de evaluación. Así, se tienen en cuenta al decidir qué evaluar, al diseñar el procedimiento de la evaluación, al informar sobre los resultados y al aplicar los mismos.

### **Referencias:**

**MORALES, P.** La evaluación académica: conceptos y planteamientos básicos. Universidad de Deusto. Bilbao.

**FERNANDEZ, A.** La Evaluación De Los Aprendizajes En La Universidad: Nuevos Enfoques. Universidad Politécnica de Valencia. Valencia.

## **MODULO II: EDUCOMUNICACIÓN EN LA VIRTUALIDAD**

### ***Unidad 6: Introducción a la comunicación***

En esta unidad didáctica se pretende mostrar una introducción global hacia la utilización de la comunicación en el aula virtual de aprendizaje, además se expondrán los elementos que conforman el proceso comunicativo, los tipos de comunicación que se pueden presentar (comunicación sincrónica y asincrónica), entre otros.

Por tal motivo, se abordaran los siguientes objetivos.

- Reconocer la importancia de la comunicación en el aula virtual.
- Identificar los componentes de la comunicación virtual.
- Diferenciar los tipos de comunicación que se presentan en el aula virtual.
- Observar la interacción comunicativa en cada una de las etapas del proceso tutorial.

## 6.1 la comunicación en AVA

La comunicación en el hombre es un acto que posibilita el desarrollo de las capacidades psicosociales de relación y el aprendizaje. La comunicación deriva de la capacidad de pensamiento y lenguaje, el intercambio de mensajes (verbales y no verbales) permite interactuar con los demás e influir y ser influido por ellos.

Desde la pedagogía constructivista los procesos de enseñanza son fundamentalmente procesos de comunicación, en los que los profesores guían los aprendizajes que van realizando sus alumnos. El aprendizaje tiene por objeto conseguir unos aprendizajes de la forma más rápida y sólida posible, por ello el profesor guía a los estudiantes mostrándoles el camino a seguir y los problemas que pueden encontrarse en el mismo. Como indica Sergio Monge "El proceso de enseñanza-aprendizaje debe estar diseñando para evitar al alumno un largo proceso de prueba y error aleatorio. Los docentes tienen la labor de confrontar a sus alumnos con los errores más provechosos desde el punto de vista del aprendizaje y guiarles para que construyan su conocimiento beneficiándose de los descubrimientos de otras personas".

Es por ello, por lo que la "comunicación" es la base fundamental de todo proceso de enseñanza.

Pero no solo es necesario para el proceso de enseñanza-aprendizaje que se produzca una comunicación fluida entre el profesor y el estudiante, sino que desde los postulados del constructivismo social y el conectivismo, se plantea la gran importancia del aprendizaje que se obtiene a través del intercambio de información y comunicación con los compañeros, no solo en cuanto a los conocimientos sino también en relación a los procedimientos y actitudes (cooperación, trabajo en grupo,...).

La enseñanza a distancia ha tenido históricamente una gran dificultad para establecer sistemas de comunicación entre profesor-estudiantes y entre estudiantes que fueran eficaces, rápidos y sencillos. En los cursos e-learning podemos valernos de algunas de las posibilidades que brinda la tecnología para acercar en la medida de lo posible a los diferentes actores del proceso educativo.

**6.1.1 Elementos de la comunicación.** El modelo más simple de un proceso comunicativo consta de tres elementos:

- El *emisor*, que es la persona que produce el mensaje.
- El *receptor*, que es quien recibe y comprende (o no) el mensaje.
- El *mensaje*, que contiene la información que se transmite.



Un ejemplo sencillo del presente modelo sería una persona hablando con otra. Los roles del emisor y receptor son intercambiables.

Además de los estos elementos básicos en la comunicación también se encuentran:

- **Medio o canal**, es el vehículo de transmisión del mensaje a comunicar. Está formado por los diferentes canales de comunicación a través de los cuales se puede transmitir el mensaje. En la empresa son varios los medios que puede utilizar el emisor para enviar el mensaje: correo, teléfono, fax, reunión, etc.
- **Código**, es el conjunto de signos escogidos por el emisor en función del receptor. El emisor pone su mensaje en un código que considera comprensible para el receptor. El código necesita una identificación por parte del receptor para comprender la significación del mensaje (decodificándolo).
- **Feed Back O retroalimentación**, es la respuesta del destinatario hacia el emisor. Una vez que el mensaje ha sido transmitido el emisor puede esperar un mensaje de retorno. Es la respuesta al mensaje. Gracias al feed back, el emisor puede conocer la eficiencia de su comunicación.

**6.1.2 La Comunicación Virtual.** La comunicación virtual es un proceso en el que las personas a través de medios electrónicos realizan un intercambio de información, es decir, a través de la presencia de un computador, dispositivo móvil o cualquier otro equipo que permita leer y retroalimentar la información un emisor envía o publica un mensaje que debe ser leído e interpretado por un receptor que accede a él.

**6.1.2.1 Características de la comunicación virtual.** A continuación se relacionan algunos elementos propios de la comunicación virtual:

- El punto de encuentro de receptores y emisores es un sitio intangible, que en determinado momento puede ser presencial. Sin embargo, esto hace que la palabra escrita sea la fuente de motivación, confianza y vínculo entre unos y otros.
- Es necesario generar espacios de encuentro seguros, para reducir el temor y la desconfianza inicial de los participantes, a través de mensajes que permitan mantener el contacto y orientar al aprendizaje.
- El intercambio de información se realiza en formatos como imágenes, audios y textos, que hacen necesario considerar el mensaje como un todo, es decir articulando texto, imagen y sonido para cumplir la función de transmitir una idea determinada.
- Se requiere tener especial cuidado con la redacción de los textos para que no limite la cobertura de los mensajes por falta de comprensión del lenguaje de una región o zona en particular.

En el aula virtual, los procesos educativos están relacionados con las habilidades comunicativas de los participantes (tutor / estudiantes). Se debe tener en cuenta que al presentarse esta modalidad de aprendizaje en un ambiente virtual, las herramientas de comunicación juegan un papel primordial. Una de las funciones del tutor en el aspecto comunicativo es brindar un apoyo continuo a los estudiantes, la falta de este soporte puede causar ansiedad y frustración que se ven reflejados de manera indirecta en los resultados de los estudiantes.

Actitudes a tener en cuenta en las interacciones

- Actuar con integridad.
- No crear imágenes falsas de uno mismo.
- Respetar a los demás.

- Comprometerse con el esfuerzo del grupo.
- Contribuir positivamente.
- Evitar la crítica o el cinismo.
- Guardarse los comentarios ofensivos.
- Resolver los conflictos constructivamente.
- Cumplir con los compromisos adquiridos.
- Ser honestos.
- Disfrutar lo que se hace.
- Tener buen humor.

La comunicación en el ambiente virtual puede ser difícil, pues está basada en la flexibilidad de ritmos de trabajo y estilos de estudio de cada uno de los participantes. Pero es posible organizar actividades que involucren a todos los participantes para crear espacios de comunicación exitosa para el curso.

Los elementos que se deben tener presentes son:

- Conocer claramente los objetivos de la actividad.
- Establecer el papel de cada uno de los participantes.
- Determinar los tiempos y plazos de entrega de los trabajos.
- Acordar un líder del grupo.
- Reconocer y recompensar los logros individuales y colectivos.
- Determinar las herramientas de comunicación a usar.
- Facilitar las reuniones virtuales.

Además existen formas adicionales para que la comunicación virtual sea afectiva:

1. Eliminar la interferencia, es decir, concentrarse en el tema planteado y solo incluir ese tema en la discusión, buscar claridad en los encabezados y acostumbrarse a la prontitud de las respuestas.
2. Promover la comunicación abierta. Esto incluye: ser informal, incorporar humor, ser honesto y conciso, proporcionar mensajes positivos que motiven a los demás.

3. Evitar la saturación. Aunque el objetivo es comunicarse, es importante no exagerar. Hay que tener en cuenta si el destinatario realmente necesita recibir el caso del email. “con copia a todo el mundo”, no siempre es la mejor opción.

Tampoco hay que responder a tofo mensaje en un foro de discusión a menos que haya algo realmente novedoso que aportar. En los chats, también hay que saber “escuchar” en silencio.

### **REFERENCIAS:**

**BELLOC, C.** La comunicación en los EVA. Unidad de Tecnología Educativa (UTE). Universidad de Valencia. Valencia.

**ASINSTEN, J.** Producción de contenidos para educación virtual. Biblioteca digital Educa.

## **6.2 Tipos de comunicación**

La comunicación siendo el acto natural para la interrelación entre los participantes del curso, se puede presentar de diferentes maneras teniendo en cuenta el momento de la comunicación, es decir si la comunicación entre los participantes se da exactamente en el mismo momento de acceso inmediato o es aquella que se presenta de manera no simultánea.

Teniendo presente lo anterior se pueden identificar dos tipos de comunicación:

- Sincrónica, se refiere a la comunicación que se presenta en tiempo real, la cual permite acceso inmediato a los demás participantes.
- Asincrónica, es aquella comunicación que no se realiza de manera simultánea.

A continuación se presentan los usos y herramientas de cada tipo de comunicación.

**6.2.1 Comunicación Sincrónica.** La comunicación sincrónica se presenta cuando dos o más participantes forman un dialogo a un hora determinada y pueden responder directamente a preguntas, respuestas y comentarios.

Las principales características de la comunicación sincrónica son:

- Es independiente del lugar donde se encuentren ubicados los participantes, la comunicación se produce entre dos o más personas que pueden estar ubicadas en lugares físicamente distintos o en el mismo espacio.
- Es temporalmente dependiente, es decir requiere que las personas involucradas en la comunicación coincidan en un mismo tiempo (hora).

Las herramientas en las cuales está presente este tipo de comunicación son:

**6.2.1.1 Chat.** El chat es un espacio de comunicación donde los participantes deben estar conectados en el mismo momento, pues la comunicación que se realiza debe ser de manera simultánea. El chat es muy útil para comunicaciones informales.

Para realizar con efectividad un chat es fundamental atender algunas pautas que ayudarán para el éxito del mismo, entre otras:

#### *Antes del chat*

- Definir cuál es el propósito del chat.
- Establecer los recursos a estudiar respecto al tema a debatir en el chat.
- Establecer la metodología que se va a usar para la participación en el chat.
- Definir los criterios de evaluación de la participación en el chat.
- Establecer la fecha, hora de inicio y finalización del chat.

#### *Durante el Chat*

- Conectarse con anticipación a la hora de inicio. Durante este tiempo los convocados pueden aprovechar para charlar o tratar asuntos ajenos a la reunión.
- El moderador debe abrir el chat, exponiendo los diferentes puntos de la agenda, haciendo una exposición muy sintética y otorgando la palabra a quienes la vayan solicitando.
- El moderador debe realizar un resumen de la conversación, incluyendo los principales acuerdos adoptados, luego debe enviarlo al chat para que todos vean y

sean conscientes de las decisiones que se van tomando o las conclusiones que se van obteniendo.

- Los participantes deben ser lo más escuetos posible en el uso de la palabra, pues el lenguaje escrito no tiene la agilidad del oral. Por ello, se requiere ser más concreto y más breve.
- El moderador ha de procurar ir ajustando el tiempo de tal forma que la duración del chat se ajuste a lo inicialmente previsto.

#### ***Después del chat***

- Una vez finalizado el chat el moderador debe recopilar lo tratado y ponerlo a disposición de aquellas personas convocadas y que no han podido asistir. Para ello puede publicar en un foro un resumen, enviar por correo electrónico el resumen o invitar a los participantes a consultar el historial del chat si está disponible.

**6.2.1.2 Audio Conferencias.** La audioconferencia, es un sistema donde los participantes coinciden en tiempo real para entablar una comunicación. Las audioconferencias se realizan sin estímulos visuales donde la comunicación que prevalece es la oral, estableciéndose la presencia social a través de la voz.

La interlocución dinámica entre los participantes favorece la actividad y permite una interacción adecuada entre los participantes. En esta herramienta se deben tener en cuenta las mismas pautas entabladas en el chat, como lo son: establecimiento de un horario y medio para la realización, el tema a tratar, un moderador, entre otros.

**6.2.1.3 Video Conferencias.** la videoconferencia, es la herramienta en el cual además de escuchar, se puede observar a la persona(s) con la que se establece la comunicación; lo cual permite que se establezca una comunicación gestual que es casi inexistente en el chat y en las audioconferencias. Teniendo en cuenta que el principio fundamental de las videoconferencias se fundamenta en los chat, las pautas a seguir para su desarrollo propicio son las mismas.

**6.2.2 Comunicación Asincrónica.** La comunicación asincrónica es aquella que se establece entre personas de manera diferida en el tiempo y espacio, es decir no existe coincidencia temporal.

Las principales características de la comunicación asincrónica son:

- Es autónoma del lugar, es decir la comunicación se presenta entre dos o más personas que pueden encontrarse o no en el mismo lugar.
- La comunicación es temporalmente independiente, es decir no es necesario que los participantes coincidan en el mismo tiempo.

Las herramientas en las cuales está presente este tipo de comunicación son:

**6.2.2.1 Correo Electrónico.** Es una herramienta que permite enviar y recibir mensajes, sin tener en cuenta la simultaneidad de conexión de los participantes.

Algunas de las características de este medio son:

- ***Identificación del remitente***

Normalmente es un proceso automático. Pero solo si el programa de correo del emisor está configurado para enviar algo más que la dirección de e-mail del remitente.

Un docente que recibe una consulta de un alumno (sin firma) por medio de un correo tipo kike56@hotmail.com no tiene como saber quién le está escribiendo.

Es conveniente instruir a los alumnos sobre la necesidad de identificar su correspondencia con su nombre y apellido.

- ***Identificación del tema***

Una parte especial del mensaje electrónico sirve para identificar el tema. Cuando uno recibe decenas (y hasta cientos) de mensajes diarios, es muy útil saber de qué trata cada uno antes de abrirlo. Y resulta casi imprescindible, a la hora de buscar ese mensaje, varios días o semanas después.

También en esto es necesario hacer docencia, ya que mucha gente no utiliza ese espacio, o lo utiliza mal, colocando en el mismo información insuficiente.

- ***Textos breves***

Los textos de los mensajes de correo tienden (o deberían) a ser cortos. Muy concretos y específicos.

El lenguaje suele ser simple y directo. Ir directamente al grano, sin más referencias que las mínimas indispensables.

- ***Sin formalismos***

Es muy usual y acepto utilizar mínimamente los formalismos de otros medios.

“Muy señor mío”, “nos dirigimos a usted a fin de...” y otros, tan típicos de la correspondencia formal, no se usan en los mensajes electrónicos. Y esto, como digamos, es socialmente aceptado.

Un breve saludo inicial y otro de cierre suficientes.

- ***Respuestas con indicios***

El volumen de circulación de mensajes electrónicos es mucho, mucho mayor que el de otro tipo de correspondencia. Un docente puede recibir varios mensajes sobre temas similares simultáneamente. No siempre resulta fácil saber a qué afirmación corresponde una respuesta. La solución la proporcionan las mismas herramientas (programas de correo), ya que al responder <<cita>> todo el texto al que se contesta marcado con corchetes horizontales (>). O con líneas de color, en los procesadores más recientes.

No es necesario ni conveniente dejar todo ese texto al que se está respondiendo. En pocos segundos se borra la mayor parte, dejando solo los elementos que permiten identificar el tema.

No es <<de buena educación>> cibernética dejar todo el contenido anterior. Eso consume tiempo del receptor y lo obliga a un trabajo de búsqueda para identificar lo nuevo en el mensaje. Se vuelve muy importante cuando se conforma una cadena de idas y vueltas.

- ***Cadenas de respuestas***

Cuando se responde un mensaje, el programa de correo coloca automáticamente la abreviatura RE: anteponiéndola al tema del mensaje que se contesta. Esto es muy útil, porque permite seguir el hilo de un intercambio sobre el mismo tema.

Pero ocurre (la falta de cultura de comunicación, una vez más) que es muy común que, para no tipear la dirección, los usuarios toman un mensaje cualquiera de la persona a la que le quieren escribir, y con Responder capturan la dirección, pero no cambian el tema del mensaje. Así uno recibe un mail con el tema <<Urgente. Coordinación viaje>> pero que se refiere al cumpleaños de la tía Rudecinda. Parece que no tiene importancia, hasta que uno quiere buscar (por cualquier razón) ese mensaje, unos días después, y tiene que acordarse de que tema absurdo lo identifica.

Acostumbrarse a actualizar el tema, y ayudar a los alumnos a que adquieran esa sana costumbre, es parte del proceso de formar cyberciudadanos del siglo XXI.

- ***Mensajes colectivos***

Cuando se envía el mismo mensaje a más de un receptor es conveniente utilizar la opción de Copia Oculta: cada uno ve solo su propia dirección de e-mail.

Pero, según las circunstancias, puede ser necesario identificar claramente que se trata de un mensaje colectivo, lo que no es obvio si se usa el sistema de copia oculta. En el caso de correspondencia con un grupo de alumnos, identificar en el tema o al comienzo el carácter de <<circular>> del texto. El saludo Hola a todos indica que no es un mensaje personalizado.

Desde luego, pende ser necesario que todos los receptores o destinatarios sepan a qué otras personas están llegando este mensaje.

**6.2.2.3 Foro.** El foro es una herramienta de comunicación virtual, constituye el espacio de expresión, opinión y consulta de los integrantes de un curso, potenciando la comunicación y posibilitando el contacto y conocimiento entre los mismos, puesto que permite enriquecer los conocimientos, mantener debates y discusiones sobre temas de interés público.

Recomendaciones para el buen uso de los foros:

- No escribas los mensajes en mayúsculas. Escribir en mayúsculas significa gritar y dificulta la lectura.

- Procura escribir en lo más correctamente que sepas, es decir, no escribas como si se tratara de un mensaje SMS. Ten en cuenta que si escribes de forma críptica, será más difícil que te respondan.
- Cuando respondas, no incluyas todo el mensaje original en la respuesta; suprime todo lo que no sirva, dejando solamente lo necesario para darle contexto a tu respuesta.
- Trata de escribir en el campo "Asunto" una descripción breve y clara del problema, evitando ambigüedades. Evita asuntos del tipo "Tengo una duda" o "Ayuda".
- No escribas en el "Asunto" la urgencia que te corre encontrar una respuesta. Recuerda que nadie en el foro está obligado a responder y menos aún en un determinado plazo de tiempo.
- Trata de evitar alusiones al nivel de conocimiento de la persona que quieras que te responda, tampoco dirijas un mensaje a alguien en particular.

Si lo haces, lo único que conseguirás es que otros que puedan saber la respuesta no lean el mensaje y finalmente te quedes sin respuesta.

- Evita los enfrentamientos, agravios, insultos e improperios. Se cortés y trata a todos los integrantes del foro con respeto, de la misma forma que esperas ser tratado.
- Antes de publicar un mensaje, comprueba que la consulta no haya sido ya publicada y contestada.
- Respeta el hilo de los mensajes.
- Trata, en lo posible, de continuar en el mismo hilo hasta que resuelvas tu problema. No inicies un nuevo hilo para la misma consulta (si lo haces, el foro se llena de mensajes "huérfanos")

### **Referencias:**

**BELLOC, C.** La comunicación en los EVA. Unidad de Tecnología Educativa (UTE).  
Universidad de Valencia. Valencia.

**ALATORRE, E.** La audioconferencia: un recurso para la educación a distancia.  
Universidad de Guadalajara. Guadalajara, 2005.

### 6.3 Funciones de la comunicación en AVA

La comunicación es consustancial al ser humano, que es eminentemente un ser social, las diversas funciones que tiene la comunicación son básicas para el desarrollo de la persona. Entre estas funciones tenemos:

- **Afectiva.** Mediante la comunicación nos relacionamos emocionalmente con los demás, expresando nuestros sentimientos y afectos. Esta función de la comunicación es de gran importancia para la estabilidad emocional de las personas.
- **Reguladora.** La comunicación puede ser utilizada para regular la conducta de los demás y facilitar su adaptación a la sociedad.
- **Informativa.** A través de ella transmitimos la cultura, historia, experiencias, etc.

García Aretio (1994) realiza una propuesta de tareas fundamentales que debe realizar un tutor de un curso online, describiendo tres niveles:

**6.3.1 Orientadora:** Está centrada en el área afectiva puesto que los estudiantes a distancia se desaniman fácilmente. En este sentido el tutor debe:

- Brindar toda la información relacionada con el plan de estudio y los aspectos que configuran el sistema de educación a distancia.
- Evitar que el alumno se sienta solo, aislado, manteniendo una comunicación constante con cada alumno a través de correo electrónico, teléfono, fájx, etc.
- Familiarizar al estudiante con la metodología a distancia y con el uso de los materiales de estudio.
- Atender todas las consultas que extienden los estudiantes, sean o no académicas, respondiendo en forma rápida a cada uno de los requerimientos.
- Estimular y motivar a los estudiantes para que tenga una participación activa en el curso
- Personalizar el sistema generando estrategias de socialización.
- Conocer bien a los estudiantes tutelados.

- Superar o reducir los problemas de angustia o ansiedad de los participantes ante la dificultad de los trabajos y pruebas de evaluación.
- Suscitar la interacción del grupo tutelado, favoreciendo la comunicación entre sus miembros y la realización de trabajo en grupo.
- Proponer a los estudiantes técnicas diversas de trabajo intelectual.
- Comunicarse personalmente con cada uno cuando se percibe posibilidad de abandono del curso.

**6.3.2 Académica:** Está relacionada con el ámbito cognoscitivo. Los tutores son seleccionados por poseer amplios dominio de campo curricular del curso y serán capacitados para cooperar en la facilitación de los aprendizajes. En este sentido el tutor debe:

- Informar a los participantes sobre los objetivos y contenidos del curso.
- Ayudar a aclarar los objetivos de cada uno de las actividades propuestas.
- Aclarar los pre-requisitos necesarios para acometer el estudio del curso ofreciendo ayuda para salvar deficiencia a fin de nivelar sus mínimos.
- Estar atento al desarrollo de los procesos de aprendizaje de cada uno de los estudiantes.
- Integrar los progresivos objetivos y contenidos de aprendizaje en la globalidad de la materia.
- Prevenir con antelación suficiente las previsibles dificultades y problemas de aprendizaje que pudieran surgir y cuando éstos afloren, aclarar las dudas.
- Reforzar los materiales de estudio, complementándolos con materiales que un tutorando necesite en forma individual para apoyar alguna deficiencia o complementar un tema de interés particular.
- Facilitar la integración de los estudiantes.

**6.3.3 Institucional:** El tutor actúa de nexo y colaboración con la institución y profesores principales de la disciplina, en este sentido el tutor debe:

- Participar de la filosofía del programa de enseñanza a distancia e identificarse con la cultura particular de la Institución.
- Asumir el rol de referente institucional, los estudiantes transmitirán todas sus inquietudes a través del tutor.
- Conocer los fundamentos, estructura, posibilidades y la metodología de la enseñanza a distancia en general.
- Colaborar y mantener los contactos convenientes con todos los actores de la Institución.
- Elaborar los informes tutoriales.
- Conocer y evaluar los materiales de estudio.
- Mantener informado a los estudiantes de todo lo relativo a sus estudios en particular y al programa en general.
- Mantener informado al Profesor Principal sobre la marcha del grupo, especialmente en cuanto a posibles estudiantes desertores.
- Comunicar al Profesor Principal la evaluación sobre las respuestas de los estudiantes en el uso de los materiales del curso.
- Llevar al día el trabajo burocrático referido a su tutoría.
- Prever los trabajos y ayudas específicas que requieren alumnos con determinadas dificultades (Aretio, 1994).

Como puede observarse, para la realización de sus tareas el tutor de un curso e-learning precisa disponer de una serie de recursos tecnológicos dirigidos especialmente a facilitar la comunicación con sus alumnos y la comunicación de estos entre sí.

#### **Referencias:**

**BELLOC, C.** La comunicación en los EVA. Unidad de Tecnología Educativa (UTE). Universidad de Valencia. Valencia.

#### 6.4 Estilos de la comunicación en AVA

En los procesos de tutorización en plataformas e-learning o la comunicación entre los estudiantes que precisan colaborar con otros para realizar tareas grupales, los profesores y alumnos utilizan unos determinados estilos de aprendizaje que pueden facilitar o dificultar la comunicación. En ambos casos, unas habilidades eficaces de comunicación son necesarias para relacionarnos adecuadamente con los demás.

Cada uno de nosotros tiene un propio estilo de comunicación, algunos de estos estilos nos facilitaran las relaciones con los demás mientras que otros dificultarán la comunicación y el establecimiento de un buen vínculo personal con otras personas. Un adecuado estilo de comunicación es necesario para que el tutor y los estudiantes se comuniquen a lo largo del curso y establezcan vínculos de colaboración.

Los estilos básicos de comunicación son:

- **Comunicación Asertiva.** Es el estilo más natural, claro y directo. Se utiliza por personas con autoestima y seguridad en ellos mismos, que buscan en la comunicación plantear cuestiones que sean satisfactorias para todos, sin recurrir a manipulaciones ni fingimiento.
- **Comunicación Agresiva.** Es el estilo propio del que busca conseguir sus objetivos, sin preocuparse de la satisfacción del otro. En muchos casos utiliza estrategias como el sentimiento de culpabilidad, intimidación o enfado.
- **Comunicación Pasiva.** Es el estilo utilizado por las personas que evitan la confrontación y llamar la atención. Para ello responden de forma pasiva, sin implicarse en el tema o mostrando conformidad con todo aquello que se plantea.

#### Referencias:

**BELLOC, C.** La comunicación en los EVA. Unidad de Tecnología Educativa (UTE). Universidad de Valencia. Valencia.

### ***Unidad 7: La comunicación escrita***

En esta unidad didáctica se expondrá la comunicación escrita en el aula virtual, que elemento se deben tener en cuenta para su éxito y cuáles son los tipos de comunicación que el tutor adoptara para brindar un seguimiento eficaz con los alumnos.

Los objetivos a tener en cuenta son:

- Conocer la importancia de la comunicación escrita.
- Reconocer los tipos de comunicación que existen para brindar seguimiento a los estudiantes.

#### **7.1 La Comunicación Escrita**

Este tipo de comunicación es uno de los más usados en el mundo actual por la masiva expansión de los canales electrónicos.

Se debe tomar en cuenta todas las variables al escribir: quien leerá no está viendo más que esta escrito y lo interpretara desde su propia óptica y estado de ánimo.

Para que la comunicación tenga éxito se deben tener en cuenta los siguientes interrogantes:

- ¿Qué? → el suceso
- ¿Quien? → el sujeto activo o pasivo al que se refiere la informacion.
- ¿Cómo? → la forma en la que se desarrollan o son las cosas.
- ¿Donde? → lugar de los hechos.
- ¿Cuando? → tiempo.
- ¿Por qué? → explicacion de causa.

Redacción: mejores prácticas

**Breve:** Mensajes cortos y concisos.

- Se reciben demasiados correos.
- No hay tiempo para leerlos.

- Solo palabras necesarias.

**Claridad:** Mensaje fácil de digerir y entender.

- Primer párrafo: idea principal de todo el texto.
- Ideas complementarias en otros párrafos.

**Sencillez:** sea preciso en su propósito.

- Directo y cortés.
- No refiere en oraciones subordinadas.

**Título impactante:**

- Determinante para abrir correo.
- No títulos exagerados.

**Sintetice:** en el “asunto”.

- Motive a leer el correo.
- No deje “asunto” en blanco.
- Diga contenido y urgencia.

**Gramática y ortografía:**

- Use corrector ortográfico.
- Hay errores que se pueden olvidar.

**Invierta tiempo:**

- Pensar y redactar el mensaje.
- Corrija errores y revise.

**Verifique Tamaños de imágenes:**

- No imágenes pesadas; retrasa abrir y visualizar el mensaje.
- Sobrecarga capacidad del correo e impide envió.

A tener en cuenta:

- **Centrar el tema:** en un principio las ideas pueden estar difusas, sueltas y sin conexión. Necesita un mayor tiempo de preparación, para precisar que es lo que se desea decir.

- **Recoger datos:** Se deben recoger todos los datos y detalles que complementen la idea central.
- **Ordenar la información:** hay que estructurar lo que se va a decir, ordenando las ideas y los datos.
- **Redactar.**

### ***Unidad 8: La comunicación Visual***

En esta unidad didáctica se presentara la comunicación visual y aquellas imágenes didácticas que apoyan este tipo de comunicación. Además se explicara el campo de utilización de cada una de las imágenes didácticas y los criterios a tener en cuenta en su aplicación.

Los objetivos a tener en cuenta son:

- Reconocer la importancia de la comunicación visual en el aula virtual.
- Identificar los diferentes tipos de imágenes didácticas que apoyan el proceso de comunicación visual.
- Reconocer los criterios a tener en cuenta en la utilización de imágenes didácticas.

#### **8.1 La Comunicación Visual**

Reflexión “una imagen vale más que mil palabras”

La comunicación visual es aquella en la que predominan las imágenes en la construcción de los mensajes.

La comunicación visual tiene preponderancias las imágenes, pero se complementan con textos, sonidos, locuciones, que acotan y precisan su sentido, su significado.

En conclusión la comunicación multimedia es, entonces comunicación audiovisual. Y eso incluye el texto, con su doble sistema de códigos, ya que es simultáneamente texto y forma.

**8.1.1 ¿Qué son las imágenes?** El diccionario la define como “figura o representación de una cosa” y, por extensión como la “representación mental de alguna cosa percibida por los sentidos”. En realidad, esta palabra, derivada del latín (*imago*: figura, sombra, imitación), indica toda representación figurada y relacionada con el objeto representado por analogía o su semejanza perceptiva. (Fornasari de Menegazzo , 1974)

Quien acota a continuación:

... cuando se habla de una teoría de la imagen o de la civilización de la imagen, nos referimos básicamente a toda representación visual que mantiene una relación de semejanza con el objeto representando.

Las imágenes, entonces, no se asemejan al objeto, sino a las condiciones de percepción del objeto. Y su lectura está muy fuertemente condicionada por el lenguaje verbal.

Ejemplo: Se realizó un experimento sencillo para demostrar el carácter convencional de iconos naturales es el siguiente:

Se exhibió un grupo de usuarios experimentados de internet el grafico siguiente, y se le pregunto qué sucedería si se hace clic sobre el mismo (en una página cualquiera de la web).



La respuesta (casi) unánime es que el navegador los llevara a la home (página de inicio). Al preguntar como saben eso, la respuesta es que home significa casa, en inglés, y en internet nombra a la página de inicio de un sitio. Agregan que el dibujo les recuerda a una casa (home).

Posteriormente se exhibió los gráficos siguientes y se repitió la pregunta: ¿qué sucederá si se hace clic sobre alguno de ellos?



Ninguno de los presentes contesto nada... habitantes urbanos, cuando se les interroga a cuál de los tres dibujos se parece su caso las que acostumbran a ver, sin dudas identifican el edificio de departamentos de la derecha.

¿Por qué una imagen que se parece a su casa no la identifican con el concepto de casa (home) en internet? Simplemente porque el icono de home utiliza siempre el estereotipo de casa con techo a dos agujas, con pocas variantes. Es decir, estos usuarios aprendieron el significado de ese dibujo en el contexto de una página en internet.

**8.1.2 Otros tipos de imágenes: la imagen didáctica.** Existen otros tipos de gráficos a los cuales Costa (1992) llama imágenes didácticas o graficas didácticas.

“la gráfica didáctica tiene por objeto el utilitarismo más evidente en la representación y la presentación de mensajes de conocimiento y también en la descripción visual de informaciones que no son de naturaleza óptica” [... ..] “se aplica a hacer inteligibles las cosas corrientes de la vida, pero que se ocultan tras alguna opacidad, y también a hacer comprensible los fenómenos, datos, estructuras, magnitudes, metamorfosis y otros aspectos del universo que no son ni tan evidentes ni directamente accesibles al conocimiento”

Entre los gráficos didácticos que cumplen la función de material didáctico se encuentran:

- Iconos.
- Esquemas.
- Infografías.
- Gráficos matemáticos.
- Planos.
- Mapas.

**8.1.2.1 Iconos.** El icono es un pequeño gráfico que simboliza el acceso a una función u objeto, o un tipo de objetos, informativo determinado. Por extensión también se llama iconos a las pequeñas señales visuales que utilizamos en material impreso para identificar determinadas características del texto.



Los iconos juegan el papel señalado: llamar la atención del estudiante sobre diversas cuestiones: actividades obligatorias y opcionales, algún concepto importante, lecturas adicionales sugeridas, etc.

La condición es utilizar siempre los mismos iconos para las mismas situaciones. Y utilizar una cantidad razonablemente baja de ellos.

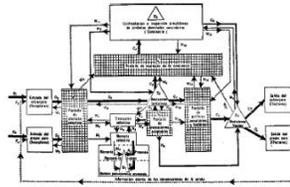
- No es demasiado importante la relación entre el dibujo del icono y lo que señala. No todo puede simbolizarse o representarse con símbolos previamente convencionales.
- Si la imagen sugiere un lugar común, usar el icono en ese sentido, y no en otro. Es decir, no contradecir sentidos previamente convencionales, pretendiendo resignificarlos.
- Por ejemplo, la lámpara encendida suele utilizarse para simboliza la aparición de una idea, o una idea. Sería una mala idea utilizarlo para identificar lecturas adicionales.
- Es conveniente que su diseño sea limpio y sencillo, para facilitar la identificación. Y la distancia visual entre iconos muy marcada (no deben ser parecidos entre sí).
- En una publicación (o en una serie de ellas) conviene que los iconos tengan un estilo similar, en cuanto a los recursos expresivos que utilicen. Favorece la identificación.

**8.1.2.2 Esquemas.** Existen muchos tipos de esquemas. Desde el más simple: unir dos elementos con una flecha, hasta los complejos en tres dimensiones.





Los mapas o esquemas conceptuales grafican las relaciones entre conceptos. Los nodos contiene los conceptos y las líneas definen el tipo de relación entre los mismos.



En este caso, el diagrama no es suficiente por sí mismo, y requiere una detenida explicación del proceso en el texto. La representación visual sirve para concentrar toda la información en una sola página.

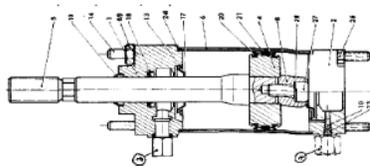


Los nodos de información no deben ser necesariamente textuales. Pueden ser a su vez imágenes, como en esta ilustración.

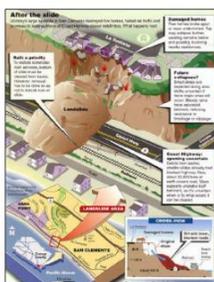
**8.1.2.3 Algoritmos.** Los algoritmos son un tipo especial de esquema.

- En muchos casos representan secuencia de tomas de decisiones, que abren alternativas según sucedan de tomas de decisiones, que abren alternativas según sucedan o no determinados eventos.
- También se utilizan muchos para graficar sistemas de diagnósticos de fallas.
- En el ejemplo la secuencia refiere a percepciones de verificación, según los resultados, abren paso a nuevas preguntas, desembocando finalmente en el diagnóstico.





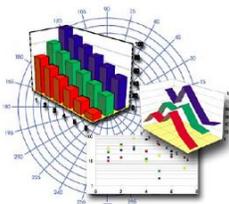
**8.1.2.7 Infografías.** Las infografías presentan información compleja mediante la integración de texto e imágenes que se complementan.



**8.1.2.8 Mapas.** Los mapas representan convencionalmente porciones de la superficie terrestre. Tiene un elevado grado de abstracción y su lectura no es para nada intuitiva.



**8.1.2.9 Gráficos Matemáticos.** Existen muchas formas de representar fenómenos o procesos modelizados matemáticamente. Cada uno de ellos enfatiza determinados aspectos de la información sobre la que se quiere informar.



**8.1.2.10 La Ilustración.** Es un género que combina el realismo fotográfico con la expresividad del dibujo y la pintura. Sirve para mostrar aspectos de la realidad que de otra manera son de muy difícil acceso, aun con instrumentos especializados. Recrea la realidad enfatizando aquello que se desea mostrar.

Como esta ilustración detallando la porción de la zona superficial del cuerpo humano. Ninguna fotografía podría mostrar lo que este dibujo.



#### ***A tener en cuenta***

La utilización de imágenes en materiales educativos debe ser dosificada cuidadosamente. La mayor parte de ellas requieren la colaboración de ilustradores (generalmente externos) y la inclusión de gráficos en materiales textuales puede significar un aumento considerable del peso informático, así como mayores tiempos a la hora de imprimir. En el otro platillo de la balanza colocaremos todas las ventajas que presupone, desde el punto de vista cognitivo, la codificación de la información utilizando recursos visuales.

#### **Referencias**

**ASINSTEN, J.** Producción de contenidos para educación virtual. Biblioteca digital Virtual Educa.

## MÓDULO III: EL ENTORNO PEDAGÓGICO

### *Unidad 9: La plataforma virtual de aprendizaje MOODLE*

En esta unidad didáctica se mostrara el concepto de plataforma virtual de aprendizaje, su importancia y su aplicabilidad. Además se presentara la plataforma Moodle, la cual ha sido elegida para el desarrollo del presente diplomado.

Por lo tanto, los objetivos son los siguientes:

- Conocer el concepto de plataforma virtual de aprendizaje y su importancia en la educación virtual.
- Conocer la plataforma virtual de aprendizaje Moodle.
- Identificar cada uno de los elementos en el ambiente de trabajo de la plataforma virtual de aprendizaje Moodle.

#### **9.1 La plataforma Moodle**

La palabra Moodle es un entorno de aprendizaje dinámico orientado a objetos y modular.

*M*odular  
*O*bject  
*O*riented  
*D*ynamic  
*L*earning  
*E*nvironment

Moodle es un LMS (sistema de gestión de aprendizaje) que administra y distribuye las actividades de formación presencial (como complemento), en forma mixta o semipresencial, y exclusivamente virtual.

- Comunicación continúa entre participantes.
- Controlar la participación de los estudiantes

- Es un espacio de participación y colaboración.
- Un medio de información de contenidos educativos.

### 9.1.1 Características Moodle. Algunas de las características de Moodle son:

- **Gran disponibilidad:** Satisface las necesidades de profesores, estudiantes, administradores y creadores de contenidos.
- **Escalabilidad:** la aplicación se adapta a las necesidades que aparecen en el transcurso de la utilización de la misma. Tanto en organizaciones pequeñas como grandes se pueden utilizar la arquitectura Moodle.
- **Facilidad de uso:** las utilidades de Moodle son sencillas y su utilización es muy intuitiva. Existen manuales de ayuda que facilitan su utilización.
- **Interoperabilidad:** el código abierto propicia el intercambio de información gracias a la utilización de los “estándares abiertos de la industria para implementaciones web” (SOAP, XML...). Además se puede ejecutar en Linux, MacOS y Windows.
- **Estabilidad:** Moodle es un entorno eficaz y confiable.
- **Seguridad:** La restricción de acceso a las comunidades de aprendizaje de Moodle es una solución para evitar riesgos innecesarios.

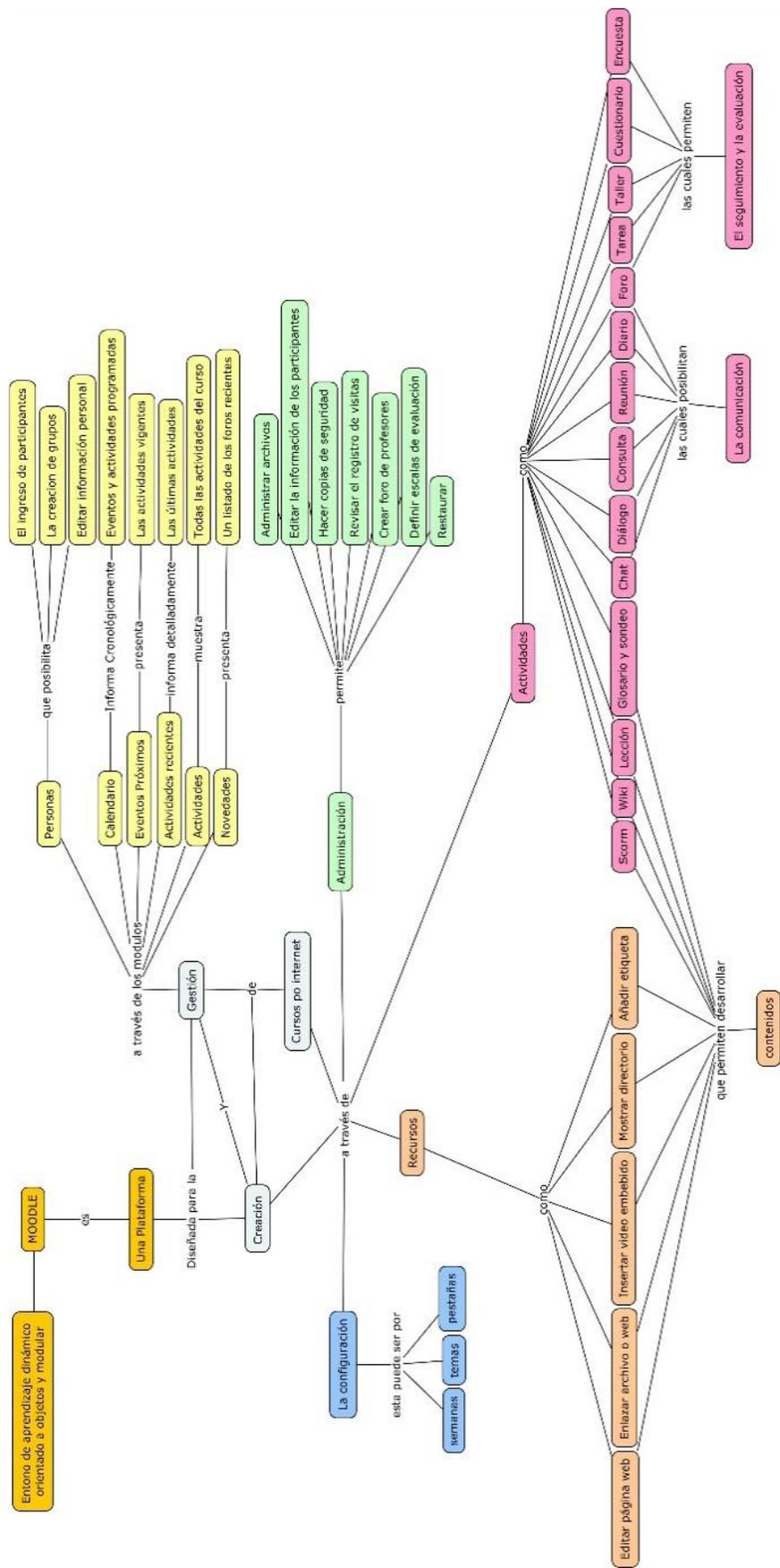
Entre las características que más pueden interesar a un **alumno** que vaya a trabajar en un campus virtual diseñado con Moodle se puede destacar:

- Es una herramienta intuitiva.
- Dispone de un acceso inmediato a recursos y actividades.
- Facilita una comunicación fluida con los compañeros y el profesor mediante diferentes utilidades como los foros, chats, e-mail y blogs.
- Favorece el trabajo colaborativo gracias al uso de las wikis.
- Proporciona la posibilidad de realizar evaluaciones on line.
- Posibilita la consulta de las calificaciones.
- Permite la matriculación de los cursos a través de internet.

- Los alumnos construyen su propio perfil en línea incluyendo fotos y descripciones.

Desde el punto de vista del *docente*, las ventajas más destacables que aporta Moodle para la implementación de entornos virtuales de aprendizaje son:

- Apoya la pedagogía social constructivista (colaboración, actividades de aprendizaje, reflexión crítica, etc.).
- Sirve para cursos en línea y como complemento de cursos presenciales.
- Tiene un diseño modular que permite su escalabilidad.
- Es una herramienta intuitiva y de fácil uso.
- Los cursos pueden agruparse por categorías.
- Se puede elegir el formato del curso por semana, por tema o por tema de discusión.
- Lleva un editor de textos integrado HTML para crear documentos.
- Facilita la creación colectiva de documentos mediante wikis y glosarios.
- Aporta el seguimiento de las actuaciones del alumno dentro del aula virtual.
- Dispone de diferentes mecanismos de seguridad para el acceso a la información.
- Ofrece acceso mediante un foro a una amplia comunidad de profesores, desarrolladores de contenidos y técnicos informáticos.



## 9.2 Plataformas virtuales de aprendizaje

Las plataformas virtuales de aprendizaje también conocidas como sistemas de gestión de aprendizaje (LMS, del inglés Learning Management System), se puede definir como un grupo de aplicación que funcionan en un **entorno cliente-servidor**, donde el lado del servidor se instala el software especial que controla todas las operaciones internas, para garantizar una operación eficiente, y del lado del cliente, los usuarios del sistema utilizan un navegador, y herramientas complementarias al computador (tales como elementos audiovisuales y accesorios internos), con la finalidad de realizar un proceso didáctico de manera no presencial (por medio de internet), y de gestionar retroalimentación entre el profesor y los demás compañeros.

### 9.2.1 Funciones principales de las plataformas virtuales de aprendizaje

- Comunicar a todos los usuarios o integrantes de la clase, con los profesores.
- Gestionar el acceso interno al sistema a los usuarios, cada uno de ellos con sus credenciales para ello de acuerdo a su perfil (profesor, alumno, administrador, director, etc).
- Realizar evaluaciones a los alumnos según los parámetros y exigencias de cada materia o clase.
- Gestionar los recursos digitales de los usuarios y las clases (videos, libros virtuales, evaluaciones, archivos de texto, base de datos, etc.).
- Gestionar servicios o módulos, para permitir la interacción entre sus usuarios, siendo los más comunes, las sesiones de videoconferencia, chat, foros, mensajería instantánea.

### 9.2.2 Algunos ejemplos de plataformas virtuales de aprendizaje



**Moodle:** uno de los LMS más utilizados en todo el mundo, tanto por su facilidad de personalización código abierto, como por tener un número importante de desarrolladores y usuarios.



**Blackboard:** a pesar que es un sistema de licencia propietaria, es muy popular debido a su número de módulos disponibles a tipo de organizaciones, y su facilidad de uso.



**Totara:** es un sistema que fue desarrollado basado en Moodle, pero orientado a organizaciones empresariales, siendo la elaboración de sus módulos mas personalizados para cumplir con funciones empresariales. Su licencia es propietaria.

**Paradiso LMS:** una plataforma basada en la nube, se destaca por tener 2 versiones, una empresarial y otra educativa. Sus módulos de funcionamiento se pueden combinar de manera que encaje con las necesidades personalizadas de cada cliente. El diseño es completamente configurable. Licencia propietaria.

### ***Unidad 10: Las herramientas de apoyo para la comunicación.***

En esta unidad didáctica se pretende exponer las diferentes herramientas que brindan apoyo para la eficaz comunicación entre los participantes del aula. Se presentan aquellas herramientas propias de Moodle y herramientas externas que pueden servir de apoyo. Además se mostrara la forma de interacción en cada una de ellas.

Por tal motivo, se abordaran los siguientes objetivos.

- Identificar las herramientas de Moodle que sirven de apoyo a la comunicación en el aula virtual.
- Reconocer las herramientas externas que brindan apoyo al proceso comunicativo en la educación virtual.
- Conocer la manera de interacción en cada una de las herramientas.

#### **10.1 CHAT**

El módulo de **Chat** permite que los participantes mantengan una conversación en tiempo real (sincrónico) a través de Internet. Su icono estándar es:

Esta es una manera útil de tener un mayor conocimiento de los otros y del tema en debate, usar una sala de chat es bastante diferente a utilizar los foros (asíncronos).

El módulo de chat contiene varias utilidades para administrar y revisar las conversaciones anteriores.

### **10.1.1 Características**

- Permite una interacción fluida mediante texto síncrono.
- Incluye la foto de la información personal en la ventana de chat.
- Soporta direcciones URL, emoticonos, integración de HTML, imágenes, etc.
- Todas las sesiones quedan registradas para verlas posteriormente, y pueden ponerse a disposición de los estudiantes.
- Pueden programarse sesiones periódicas que aparecerán en el calendario.

**10.1.2 Configurar un chat** . Para crear un chat, debes escribir el nombre de la sala de conversación. Tienes que escribir además, de forma obligatoria, una introducción que indique para qué se va a utilizar la sala.

 Agregando Chat a TEMA de prueba 

▶ Expandir todo

### General

---

Nombre de la sala\*

Descripción\*



**B**
*I*








Este es un chat de prueba

Muestra la descripción en la página del curso 



Dentro de los ajustes generales, puedes definir además el día y hora de la **próxima cita**.

Puedes configurar la repetición de las sesiones, de la siguiente manera:

- No publicar horas de chat
- Sin repeticiones, publicar sólo la hora especificada.
- A la misma hora todos los días.
- A la misma hora todas las semanas.

Si lo deseas, puedes guardar un **registro de las sesiones pasadas**, durante un número específico de días, incluso no borrar nunca los mensajes.

También puedes definir si pueden ver todas las sesiones pasadas.

## Sesiones

Próxima cita

10 ▾ abril ▾ 2015 ▾ 01 ▾ 00 ▾ 

Repetir/publicar tiempo de las sesiones

No publicar horas de chat ▾

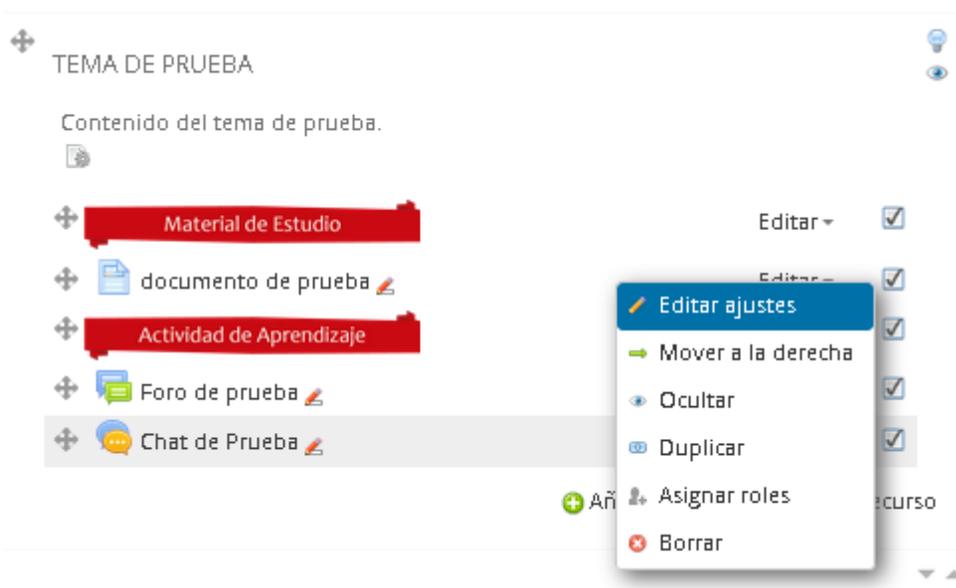
Guardar sesiones pasadas

Nunca borrar mensajes ▾

Todos pueden ver las sesiones pasadas 

No ▾

**10.1.3 Utilizar un chat.** La siguiente figura, muestra un ejemplo de un chat. Recuerda que a través del ícono **"Editar ajustes"**, puedes cambiar su configuración.



TEMA DE PRUEBA

Contenido del tema de prueba.

- Material de Estudio Editar ▾
- documento de prueba Editar ▾
- Actividad de Aprendizaje Editar ▾
- Foro de prueba Editar ▾
- Chat de Prueba Editar ▾

Editar ajustes

Mover a la derecha

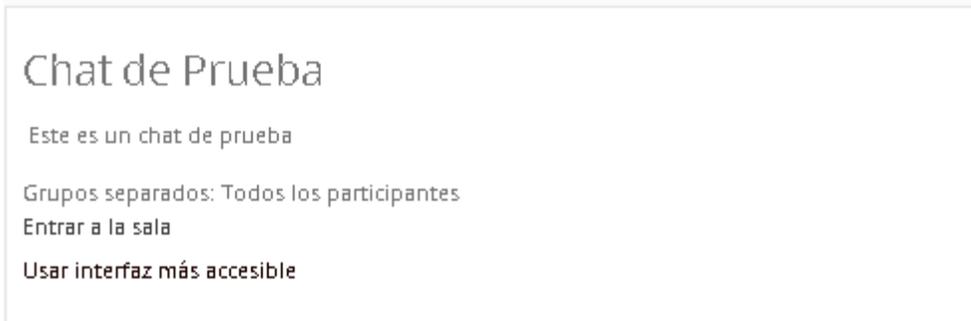
Ocultar

Duplicar

Asignar roles

Borrar

Para acceder al chat sólo necesitas pulsar sobre su nombre para **"entrar a la sala"**.



Además se presenta la opción de pre visualizar el chat utilizando una interfaz más accesible. En la cual se pueden enviar los mensajes del chat.



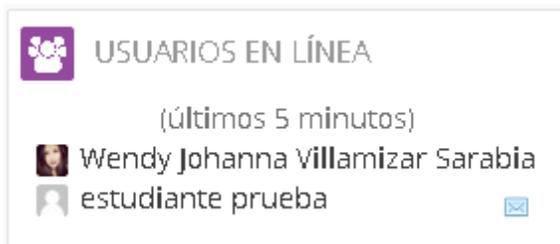
## 10.2 Mensajería Instantánea

La mensajería instantánea permite enviar mensajes cortos a uno o varios participantes en el curso. Puede ser utilizada por los todos los integrantes del curso, aunque solo se pueden enviar a una sola persona, no a varias al tiempo. Los mensajes son una vía de comunicación rápida, eficaz y habitual utilizados para realizar una notificación concreta o dar respuesta a una cuestión puntual.

Existen diferentes métodos para enviar mensajes:

- **Bloque de usuarios en línea.** Cuando el profesor quiere facilitar el envío de mensajes a los participantes que estén conectados, permitiendo una comunicación “sincrónica” entre los miembros del curso, deberá activar el bloque de usuarios en línea.

Si se desea enviar un mensaje y está activado el bloque de usuario en línea dentro del curso, se verá una lista de los usuarios que en ese momento estén conectados y podemos enviarles un mensaje pulsando sobre el icono que representa un sobre.



- **Bloque de Navegación-participantes.** Desde el bloque navegación podemos acceder a la información sobre los participantes en un curso. Al seleccionar un participante y seleccionar la opción de enviar un mensaje.

Mis cursos Grupos separados: Todos los participantes Mostrar usuarios que han estado inactivos durante más de  Lista de usuarios

Rol actual

TODOS LOS PARTICIPANTES: 7

Nombre : Todos A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z  
 Apellido(s) : Todos A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z

| Seleccionar              | Imagen del usuario | Nombre / Apellido(s)             | Número de ID | Dirección de correo        | Ciudad    | País     | Último acceso al curso |
|--------------------------|--------------------|----------------------------------|--------------|----------------------------|-----------|----------|------------------------|
| <input type="checkbox"/> |                    | Yegny Karina Amaya Torrado       |              | ykamayat@ufpso.edu.co      | Ocaña     | Colombia | Nunca                  |
| <input type="checkbox"/> |                    | Lugdy Patricia Alvarez Reyes     |              | lugdyalvarez@gmail.com     | Ocaña     | Colombia | 80 días 14 horas       |
| <input type="checkbox"/> |                    | Wendy Johanna Villamizar Sarabia |              | wjvillamizars@ufpso.edu.co | Ocaña     | Colombia | 41 segundos            |
| <input type="checkbox"/> |                    | Edwin Mauricio Gonzalez Moreno   |              | emgonzalezm@ufpso.edu.co   | Aguachica | Colombia | 14 días 1 hora         |
| <input type="checkbox"/> |                    | nayalibeth martinez gil          |              | libeth.1995@hotmail.com    | ocaña     | Colombia | 24 días 8 horas        |
| <input type="checkbox"/> |                    | Sergio Andrés Bohórquez Mendoza  |              | sabohorquezms@hotmail.com  | González  | Colombia | 79 días 2 horas        |
| <input type="checkbox"/> |                    | estudiante prueba                |              | ingvillamizars@gmail.com   |           | Colombia | 7 minutos 21 segundos  |

---

estudiante prueba ingvillamizars@gmail.com Colombia 7 minutos 21 segundos

Con los usuarios seleccionados...

Elegir...

Elegir...

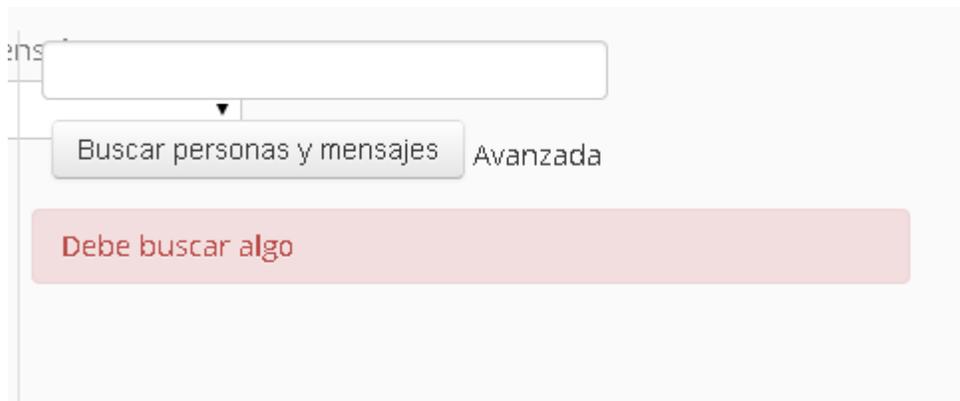
**Enviar mensaje**

Agregar una nueva nota

Agregar nueva nota para todos

- **Bloque de mensaje.** Permite gestionar con facilidad el envío y lectura de los mensajes. Si está activado el bloque de mensajes en el curso, se mostrara en el mismo un listo con los mensajes pendientes de lectura así como la persona que los envió.

Para leer un mensaje basta con pulsar sobre el icono del sobre situado junto al nombre del remitente. Por otra parte haciendo clic en el enlace mensajes accederemos a la ventana desde la que se pueden enviar mensajes a personas no conectadas y gestionar los contactos.



- **Anadir contacto.** Añade el contacto a Mis contacto. La próxima vez que se quiera enviar un mensaje no tendrá que buscarlo, bastara con seleccionarlo desde allí.
- **Bloquear contacto.** No se recibirán mensajes enviados por ese usuario.

- **Historia de mensajes.** Mostrará un listado histórico de los mensajes intercambiados con el usuario.

### 10.3 Skype

Skype es una herramienta que permite comunicar en texto, voz y video en el internet (VOIP).

Skype permite por medio de la conectividad en el internet interacción sincrónica ofreciendo oportunidades para el intercambio y la colaboración de los estudiantes. Skype sincroniza discusiones en tiempo real.

Utilizando Skype se puede comprometer a los estudiantes a:

- Escribir.
- Compartir archivos con sus compañeros.
- Comunicarse con otros estudiantes y profesores.
- Aprender otras culturas.
- Mejorar competencias básicas.
- Aprender la competencia digital y comunicativa.

Utilizando Skype a los profesores les permite:

- Crear grupos de discusión sobre proyectos de colaboración.
- Se puede preparar, organizar y hacer actividades entre distintos centros.
- Skype ofrece funciones en el área del audio y el video.

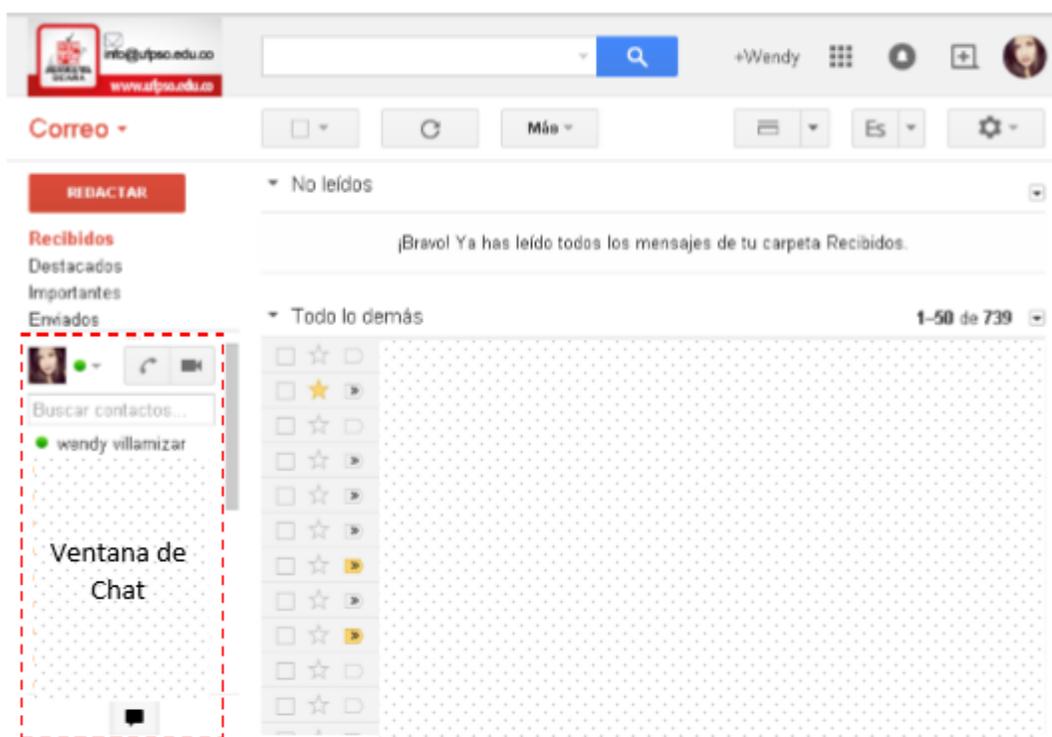
Además, a través de la utilización de esta herramienta los participantes pueden practicar la comunicación verbal y mejorar las competencias comunicativas.

## 10.4 Chat Y Hangouts

El correo electrónico de gmail, el cual es que el ofrece la universidad, proporciona opciones de comunicación sincrónica. A continuación se mostraran cuales son:

### CHAT

Al iniciar en el correo electrónico se mostrara una ventana como la siguiente, en la cual al costado izquierdo aparece la zona de chat.



En la venta de chat aparecen los contactos con los cuales se puede establecer una conversación, se selecciona el deseado y aparece la ventana siguiente la cual es la ventana de conversación.



## VIDEO LLAMADAS (SISTEMA HANGOUTS)

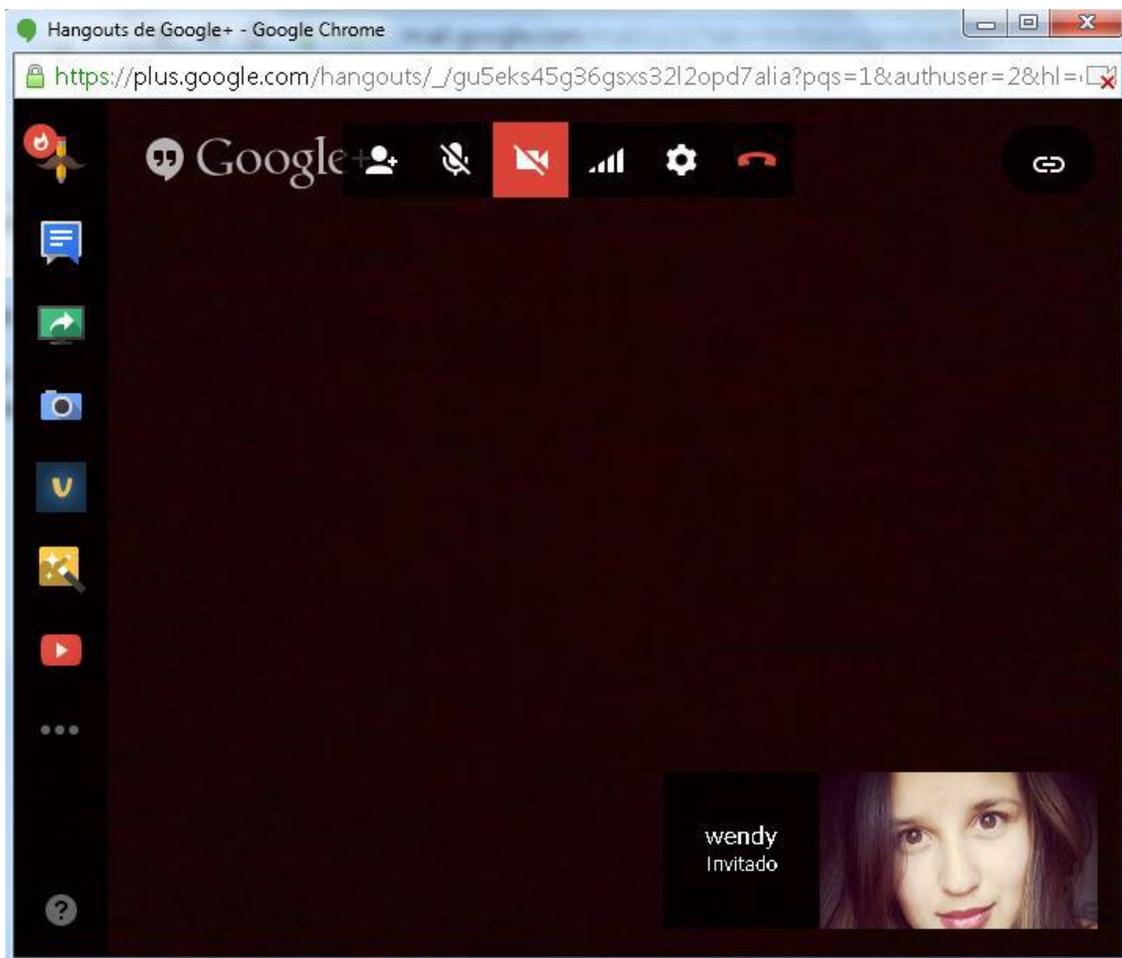
Google Hangouts es una herramienta perfecta para realizar una videoconferencia en directo, programar un Hangout y poder tener una sesión de preguntas y respuestas con otros usuarios. Te explicamos cómo usar Google Hangouts para que no te dé un dolor de cabeza, ¡es más fácil de lo que crees!

Para iniciar un videollamada los pason son:

- Una vez abierta la ventana de conversación se pulsara sobre el icono de cámara de video.



El sistema abrirá una ventana emergente en la cual se puede observar que la video llamada ya se encuentra establecida.



El sistema hangouts además de permitir el establecimiento de llamadas, se pueden establecer chats, compartir la pantalla, compartir videos, archivos, entre otros.

### ***Unidad 11: las herramientas de apoyo para las actividades***

En esta unidad didáctica se exponen las diferentes herramientas de la plataforma de aprendizaje Moodle que sirven de apoyo para la elaboración de actividades de enseñanza-aprendizaje, a través de las cuales el tutor puede apoyar su proceso evaluativo de las enseñanzas impartidas. Además se presentara el comportamiento de cada herramienta y su respectiva configuración.

Por lo tanto, se abordaran los siguientes objetivos:

- Conocer las distintas herramientas de Moodle que sirven de apoyo a las actividades en el aula virtual.
- Conocer la configuración de cada herramienta de la plataforma Moodle que sirven de apoyo a las actividades.
- Identificar la manera de calificación de cada una de las herramientas.

## 11.1 Foro

Los foros en Moodle son una de las principales herramientas, en buena lógica, dada su concepción constructivista. Por esa misma razón nos proponen bastantes posibilidades de configuración para múltiples posibilidades de uso.

Los foros pueden usarse para:

- Indagar sobre los saberes previos de los estudiantes.
- Enviar las novedades del curso.
- Realizar la presentación.
- Presentar las dudas e inquietudes.
- Discusiones académicas.
- Socializar con los integrantes del curso.

### 11.1.1 Tipos de Foros

**11.1.1.1 Foro presentación de los participantes.** En este foro todos los participantes del curso podrán realizar una pequeña presentación personal y expresar sus expectativas iniciales frente al curso. Este foro le permite al docente conocer los estudiantes y al estudiante conocer sus compañeros y profesor. Este foro debe estar ubicado en el módulo de presentación o módulo cero del curso.

**11.1.1.2 Foros: Dudas e inquietudes.** Es un foro para exponer dudas, sugerencias y dificultades con respecto al funcionamiento del curso. El docente debe estar siempre atento a los

mensajes que se consignan en este espacio y tratar de responder a estas solicitudes en el menor tiempo posible.

Es importante poder canalizar las dificultades de los estudiantes, responder a estas dudas de manera generalizada puede ayudar a varios estudiantes del grupo, pues muchas veces la duda de uno, puede convertirse en la duda de muchos. Este foro también debe ubicarse en el módulo de presentación o módulo cero.

**11.1.1.3 Foros: Socializar (cafetín)** . En este foro se pueden proponer temas de actualidad. La idea es tener un espacio donde se puedan hablar temáticas libres, diferentes a las académicas o donde se puedan encontrar los estudiantes a programar cualquier actividad diferente. Este foro debe ubicarse en el módulo de presentación o módulo cero.

**11.1.1.4 Foros: Académico.** Un foro académico es un espacio en el cual podemos realizar una discusión sobre un tema determinado. Este tipo de foro permite un aprendizaje colectivo a partir de las participaciones de cada estudiante, ya que podrá expresar sus reflexiones y análisis respecto a la temática abordada, podrá defender su postura frente al grupo, comentar otras participaciones, profundizar ideas. El ejercicio requiere por parte de los participantes un trabajo de argumentación, análisis, respeto por la opinión del otro y responsabilidad por lo escrito. Los foros académicos estarán ubicados en el módulo donde se estudie la temática que está en discusión.

Es importante tener en cuenta que estos foros requiere una atención importante por parte del docente, pues debe responder las participaciones, aclarar comentarios y algunas veces mediar y/o re-dirigir la discusión.

**11.1.2 Como moderar un Foro.** El compromiso de tener un foro en el curso va más allá de la configuración, se debe tener un acompañamiento constante durante el desarrollo de la discusión. Es decir, el docente debe ser el real mediador entre el conocimiento y el estudiante. De esta manera debe estar pendiente de los comentarios que se suscitan, discernir cuáles de ellos aporta en la

discusión, aclarar cuando una idea no es cierta, dirigir la conversación incluso si es posible encaminarla y direccionar los comentarios evitando que se desvíe.

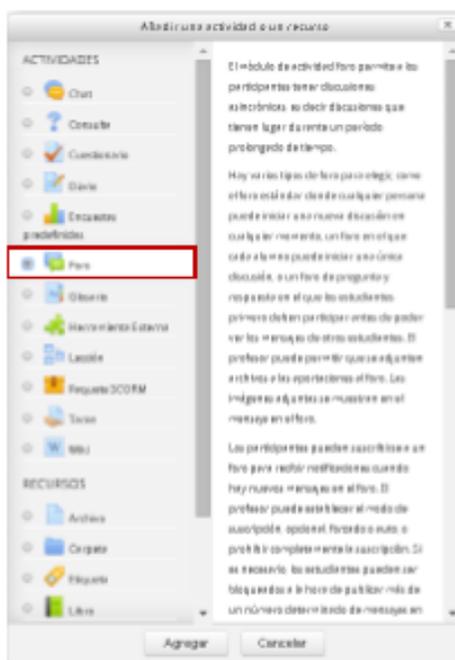
Hay tres momentos que debe cumplir el tutor en la moderación de los foros, estos momentos propician la participación, ubican al estudiante y despejan el miedo de los estudiantes.

1. **Apertura del foro.** El primer mensaje que se dispone en el foro para los estudiantes donde se indica como participar. Es de suma importancia ser claro en la instrucción, porque de ello dependerá en gran medida la participación de los estudiantes, la indicación debe dejar claro: tema del foro, la cantidad y calidad de participaciones que se deben hacer, fecha límite para las participaciones y el valor del foro dentro del curso.
2. **Desarrollo – Realimentación.** La moderación es indispensable para el buen desarrollo del foro. El docente debe estar pendiente de las participaciones que se están publicando, rescatando aquellas que son relevantes para la discusión, estar atentos a las inquietudes que no se han resuelto y de las inquietudes resueltas entre las participaciones de los estudiantes, esto último es importante porque puede ser que los aportes no sean la respuesta a las preguntas que se plantea el foro, sino una pregunta que surgió de la discusión. Estar enterado del hilo de la discusión es muy importante para las participaciones acertadas del docente. Al participar el docente debe tener cuidado con la redacción y claridad en las ideas de cada participación; las participaciones no deben ser muy extensas pero tampoco exageradamente breve.
3. **Cierre.** Última participación del foro, donde el docente hace una síntesis que recoge y destaca lo sustancial de las participaciones a la luz de los objetivos propuestos, es importante dejar claro que después de cerrar el foro no se realizan más participaciones, por lo tanto si el foro es calificable después del cierre no se calificarán las participaciones.

**11.1.3 ¿Cómo configurar un Foro?.** Para agregar la actividad wiki se debe dar clic en el enlace “*añadir actividad o recurso*”, que está ubicado en la parte inferior derecha de los módulos del aula:



Una vez se hace clic en “*añadir una actividad o recurso*”, el sistema muestra una ventana en la que se elige “*Foro*” como lo indica la imagen.



Una vez elegida la opción de foro adecuada para la actividad programada por el tutor procede a llenar los campos necesarios, es decir:

Agregando Foro a TEMA de prueba

Expandir todo

General

Nombre del foro\*

Nombre del foro

Descripción\*

Pautas para la construcción del Foro

Muestra la descripción en la página del curso

Tipo de foro

Foro para uso general

Tipo de foro

Hay cinco tipos diferentes de foros:

1. **Cada persona plantea un tema.** Cada persona puede plantear un nuevo tema de debate (y todos pueden responder). Esta modalidad es útil cuando usted quiere que cada estudiante empiece una discusión sobre, digamos, sus reflexiones sobre el tema de la semana, y que todos los demás le respondan.
2. **Un debate sencillo.** Es simplemente un intercambio de ideas sobre un solo tema, todo en una página. Útil para debates cortos y concretos.
3. **Foro P y R: Pregunta y Respuestas.** Los estudiantes primero deben fijar sus puntos de vista antes de ver los mensajes de los demás.
4. **Foro General con formato de Blog.** Un foro abierto donde cualquiera puede iniciar un nuevo debate en cualquier momento y en el que los temas de discusión se muestran en una página con enlaces "Discute este tema".

5. **Foro para uso general.** Es un foro abierto donde cualquiera puede empezar un nuevo tema de debate cuando quiera. Este es el foro más adecuado, para uso general.

The image shows two sections of forum settings. The first section, 'Adjuntos y recuento de palabras', contains three dropdown menus: 'Tamaño máximo del archivo adjunto' (set to 5MB), 'Número máximo de archivos adjuntos' (set to 1), and 'Mostrar número de palabras' (set to No). The second section, 'Suscripción y seguimiento', contains two dropdown menus: 'Modalidad de suscripción' (set to 'Suscripción opcional') and 'Rastreo de lectura' (set to 'Opcional'). Red dashed boxes highlight the first two dropdowns in the first section and both dropdowns in the second section.

### ***Modalidad de suscripción***

Cuando alguien se suscribe a un foro recibirá por correo electrónico una copia de cada mensaje enviado a ese foro.

Hay 4 modos de suscripción:

1. **Opcional.** Los participantes pueden elegir si desean ser suscritos.
2. **Forzosa.** Todos están suscritos y no puede darse de baja.
3. **Automática.** Todos están suscritos inicialmente pero cada usuario puede desactivar la suscripción en cualquier momento.
4. **Desactivada.** No se permiten suscripciones.

### ***Rastreo de lectura***

Si está activada, los usuarios pueden realizar el seguimiento de mensajes leídos y no leídos en los foros y discusiones.

Existen tres posibilidades:

1. **Opcional [por defecto]:** los estudiantes pueden activar o desactivar el seguimiento a su discreción.
2. **Conectado:** el seguimiento siempre está activo.
3. **Desconectado:** el seguimiento siempre está desactivado.

The image shows a configuration interface with two sections: 'Umbral de mensajes para bloqueo' and 'Calificación'. In the 'Umbral de mensajes para bloqueo' section, the 'Periodo de tiempo para bloqueo' dropdown is set to 'No bloquear' and is highlighted with a red dashed box. The 'Umbral de mensajes para bloqueo' and 'Umbral de mensajes para advertencia' input fields both contain the value '0'. In the 'Calificación' section, the 'Categoría de calificación' dropdown is set to 'Sin categorizar' and is also highlighted with a red dashed box. A text box next to it explains that this parameter controls the category in the gradebook where the activity's grades are located.

Umbral de mensajes para bloqueo

Periodo de tiempo para bloqueo

No bloquear

Umbral de mensajes para bloqueo

0

Umbral de mensajes para advertencia

0

Calificación

Categoría de calificación

Sin categorizar

Este parámetro controla la categoría en la que las calificaciones de esta actividad están ubicadas en el libro de calificaciones

▼ **Calificaciones**

Roles con permiso para calificar ⓘ  
 La comprobación de privilegios no está disponible hasta que se guarde la actividad

Tipo de consolidación ⓘ  
 No hay calificaciones ▼ Tipo de consolidación

Escala ⓘ  
 Tipo Puntuación ▼  
 Escala Escalas cualitativas ▼  
 Puntuación máxima 100

Limitar las calificaciones a los elementos con fechas en este rango:

Desde  
 14 ▼ abril ▼ 2015 ▼ 17 ▼ 40 ▼ Fecha de inicio del Foro

Hasta  
 14 ▼ abril ▼ 2015 ▼ 17 ▼ 40 ▼ Fecha de fin del Foro

### Tipo de consolidación

El tipo de consolidación define cómo se combinan las puntuaciones para formar la nota final en el libro de calificaciones.

- **Promedio de calificaciones.** La media de todas las calificaciones.
- **Número de calificaciones.** El número de elementos calificados se convierte en la nota final. Tenga en cuenta que el total no puede exceder la nota máxima de la actividad.
- **Máxima calificación.** La calificación más alta se convierte en la nota final.
- **Mínima calificación.** La calificación más baja se convierte en la nota final.
- **Suma de calificaciones.** Todas las calificaciones se suman. Tenga en cuenta que el total no puede exceder la nota máxima de la actividad.

Si "No hay valoraciones" está seleccionado, entonces la actividad no aparece en el libro de calificaciones.

▼ **Ajustes comunes del módulo**

Visible  
Mostrar ▼

Número ID ⓘ

**Modo de grupo ⓘ**  
Grupos separados ▼

Agrupamiento ⓘ  
Ninguno ▼

El modo grupo puede ser de alguno de estos tres niveles:

- Sin grupos - No hay grupos, todos son parte de una gran comunidad.
- Grupos separados - Cada estudiante sólo puede ver su propio grupo; los demás son invisibles
- Grupos visibles - Cada estudiante trabaja dentro de su grupo, pero también puede ver a los otros grupos

El modo grupo puede ser definido a dos niveles:

1. **Nivel Curso:** El modo grupal definido a nivel de curso viene por defecto para todas las actividades definidas dentro del curso
2. **Nivel Actividad:** Toda actividad que soporte grupos puede definir su propio modo de agrupación. Si el curso está configurado como "forzar modo de grupo" entonces no se tendrá en cuenta la configuración de cada actividad.

## 11.2 Tareas

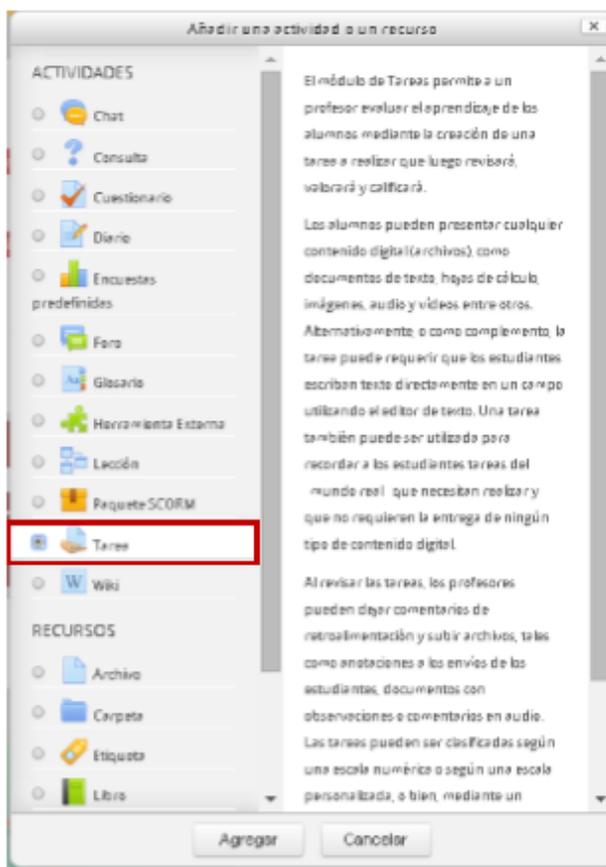
La actividad tareas permite que el profesor asigne un trabajo a los estudiantes, quienes deberán preparar, en algún medio digital, la actividad (en cualquier formato) y subirla a la plataforma. Las tareas típicas incluyen ensayos, proyectos, informes, etc. Este módulo incluye herramientas para la calificación.

En las tareas el tutor tiene que establecer un objetivo para que los estudiantes los completen.

Para agregar la actividad tarea se debe dar clic en el enlace “***añadir actividad o recurso***”, que está ubicado en la parte inferior derecha de los módulos del aula:



Una vez se hace clic en “*añadir una actividad o recurso*”, el sistema muestra una ventana en la que se elige “*tarea*” como lo indica la imagen.



**11.2.1 Configuración de la tarea.** Una vez elegida la opción de tarea adecuada para la actividad programada por el tutor procede a llenar los campos necesarios, es decir:

1. **Nombre de la tarea:** se escribe el nombre de la actividad a desarrollar.
2. **Descripción:** este campo se debe incluir la instrucción que debe seguir el estudiante realizar la actividad, debe procurar ser lo más claro posible para evitar confusiones.
3. **Disponibilidad:** en campo “permitir entregas desde” es para configurar la fecha desde la cual el estudiante podrá ver las instrucciones para la tarea y a partir de la que puede subir la tarea. “Fecha de entrega” esta es cuando la Tarea ya se ha vencido, pero todavía se permiten envíos, las tareas entregadas después de esta fecha se marcan como “retrasada”, “Fecha límite”, si se activa la opción, no se aceptaran entregas de tareas después de esta fecha sin una ampliación.
4. **Tipo de entrega:** en la actividad tarea se presentan 3 tipos de entrega:
  - a) **Texto en línea:** permite al estudiante escribe en el editor de la plataforma, donde el no tendrá que hacer envío de un archivo adjunto, sino que deberá ingresar la solución de la actividad directamente en el editor.
  - b) **Archivos enviados:** si se habilita, los estudiantes pueden subir uno o más archivos en sus envíos, el número de archivos admitidos debe ser especificado en este campo.
  - c) **Comentarios de la entrega:** si está habilitado, los estudiantes pueden poner comentarios en sus entregas. Esto puede usarse para que los estudiantes comenten las interrelaciones entre los archivos subidos.
5. **Tipos de retroalimentación:** existen 3 opciones de realimentación:
  - a) **Comentarios de retroalimentación:** si está habilitado, el docente puede dejar comentarios al estudiante para cada entrega.
  - b) **Hoja de calificaciones externa:** si se habilita, el docente podrá cargar y descargar una hoja de cálculo con las calificaciones de los estudiantes cuando califique las tareas.
  - c) **Archivos de realimentación:** si está habilitado, el docente podrá subir los comentarios de realimentación en archivos adjuntos. Estos archivos pueden ser documentos de texto o archivos de audio.

6. **Configuración de entrega:** esta opción le permite al docente bloquear o no el sistema para que se puedan o no subir archivos enviados después del tiempo límite configurado en la actividad.
7. **Configuración de entrega por equipos:** esta opción le permite al docente bloquear o no el sistema para que no se puedan o no reenviar archivos dentro el tiempo límite configurado en la actividad para la entrega de la misma.
8. **Avisos:** activar esta opción hará que cada vez que uno de los estudiantes envía la actividad al docente le llegue un correo de reporte, avisándole que el estudiante “X” hizo el envío de “X” actividad.
9. **Calificación:** desde esta opción se configura la escala de calificación que se utilizara para valorar las actividades.
10. **Ajustes comunes del módulo:** esta opción permite poner visible u oculta la actividad, e identificar las actividades por grupos de estudiantes.
11. **Restricción de acceso:** podemos hacer visible o invisible la actividad a los estudiantes de manera automática, se recomienda no hacer uso de esta configuración si la dinámica de su curso no lo exige.

▼ General

1 Nombre de la tarea\*

2 Descripción\*

Muestra la descripción en la página del curso



3

### Disponibilidad

Permitir entregas desde ?

10 abril 2015 00 00  Habilitar

Fecha de entrega ?

17 abril 2015 00 00  Habilitar

Fecha límite ?

10 abril 2015 11 40  Habilitar

Mostrar siempre la descripción ?



4

### Tipos de entrega

Tipos de entrega

Texto en línea ?  Archivos enviados ?

Límite de palabras ?

Habilitar

Número máximo de archivos subidos ?

1

Tamaño máximo de la entrega ?

Actividad límite de subida (8MB)

## 5 Tipos de retroalimentación

### Tipos de retroalimentación

Comentarios de retroalimentación [?](#)  Archivos de retroalimentación [?](#)  Hoja de calificaciones externa [?](#)

### Comentario en línea [?](#)

No ▾

## 6 Configuración de entrega

### Requiera aceptación del usuario pulsando sobre el botón [?](#)

No ▾

### Es necesario que los estudiantes acepten las condiciones de entrega [?](#)

Sí ▾

### Permitir reapertura [?](#)

Nunca ▾

### Número máximo de intentos [?](#)

limitado ▾

## 7 Configuración de entrega por grupo

### Entrega por grupos [?](#)

No ▾

### Se requiere que todos los miembros del grupo entreguen [?](#)

No ▾

### Agrupamiento para los grupos [?](#)

Ninguno ▾

8

## Avisos

Enviar aviso de entregas a los que califican ⓘ

No ▾

Notificar a los evaluadores las entregas fuera de plazo ⓘ

No ▾

Valor por defecto para "Notificar a los estudiantes" ⓘ

Sí ▾

8

## Calificación

Calificación ⓘ

Tipo Puntuación ▾

Escala Escalas cualitativas ▾

Puntuación máxima 100

Método de calificación ⓘ

Calificación simple directa ▾

Categoría de calificación ⓘ

Sin categorizar ▾

Ocultar identidad ⓘ

No ▾

Usar workflow de marcas ⓘ

No ▾

Usar asignación de marcas ⓘ

No ▾

10 ▾ Ajustes comunes del módulo

Visible  
Mostrar ▾

Número ID

Modo de grupo   
Grupos separados ▾

Agrupamiento   
Ninguno ▾

11 ▾ Restricciones de acceso

Restricciones de acceso  
Ninguno

**10.2.3 ¿Cómo calificar las tareas?** Simplemente se debe ingresar a l tarea deseada luego hacer clic en el enlace “Ver/calificar todas las entregas” tal como se muestra en la figura de abajo:

## Tarea de Prueba

Tarea de prueba

Grupos separados: Todos los participantes

### SUMARIO DE CALIFICACIONES

|                          |                                     |
|--------------------------|-------------------------------------|
| Participantes            | 4                                   |
| Enviados                 | 1                                   |
| Pendientes por calificar | 1                                   |
| Fecha de entrega         | viernes, 17 de abril de 2015, 00:00 |
| Tiempo restante          | 6 días 12 horas                     |

[Ver/Calificar todas las entregas](#)

Luego se mostrara la ventana siguiente, en la cual se puede observar a los estudiantes y a las actividades enviadas.

### Tarea de Prueba

Acción sobre las calificaciones  
Elegir...

Grupos separados: Todos los participantes

| Nombre / Apellido(s)            | Número de ID | Dirección de correo       | Estado                 | Calificación | Editar | Última modificación (entrega)       | Archivos enviados | Comentarios de la entrega | Última modificación (calificación) | Comentarios de retroalimentación | Calificación final |
|---------------------------------|--------------|---------------------------|------------------------|--------------|--------|-------------------------------------|-------------------|---------------------------|------------------------------------|----------------------------------|--------------------|
| Edwin Mauricio Gonzalez Moreno  |              | emgonzalezm@ufps.edu.co   | Sin entrega            | -            | Editar | -                                   |                   |                           | -                                  |                                  | -                  |
| nayalibeth martinez gil         |              | libeth.1995@hotmail.com   | Sin entrega            | -            | Editar | -                                   |                   |                           | -                                  |                                  | -                  |
| Sergio Andrés Bohórquez Mendoza |              | sabohorquezms@hotmail.com | Sin entrega            | -            | Editar | -                                   |                   |                           | -                                  |                                  | -                  |
| estudiante prueba               |              | ingvillamizars@gmail.com  | Enviado para calificar | -            | Editar | viernes, 10 de abril de 2015, 11:55 | 5 actividades.pdf | Comentarios (0)           | -                                  |                                  | -                  |

Con las seleccionadas Bloquear entregas Ir

Entrando al calificador se le puede asignar la nota a cada estudiante.

### Calificador

Calificador

Grupos separados: Todos los participantes

TODOS LOS PARTICIPANTES: 4/4

Nombre :  
Todos A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z

Apellido(s) :  
Todos A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z

| Apellido(s)                     | Nombre | Número de ID | Dirección de correo       | Diplomado Tutor Virtual | Las E-actividades | La comunicación visual | Tarea de Prueba | Total del curso |
|---------------------------------|--------|--------------|---------------------------|-------------------------|-------------------|------------------------|-----------------|-----------------|
| Sergio Andrés Bohórquez Mendoza |        |              | sabohorquezms@hotmail.com |                         | -                 | -                      | -               | -               |
| Edwin Mauricio Gonzalez Moreno  |        |              | emgonzalezm@ufps.edu.co   |                         | -                 | -                      | 0.0             | 0.0             |
| nayalibeth martinez gil         |        |              | libeth.1995@hotmail.com   |                         | -                 | -                      | -               | -               |
| estudiante prueba               |        |              | ingvillamizars@gmail.com  |                         | -                 | -                      | -               | -               |
| Promedio general                |        |              |                           |                         | -                 | -                      | -               | -               |

### 10.3 WIKI

Un wiki es una colección de documentos web escritos en forma colaborativa. Básicamente, una página de wiki es una página web que todos en su clase pueden crear juntos, directo desde el navegador de internet, sin que necesiten saber HTML. Un WIKI empieza con una portada. Cada autor puede añadir otras páginas al wiki, simplemente creando un enlace hacia una página (nueva) que todavía no existe.

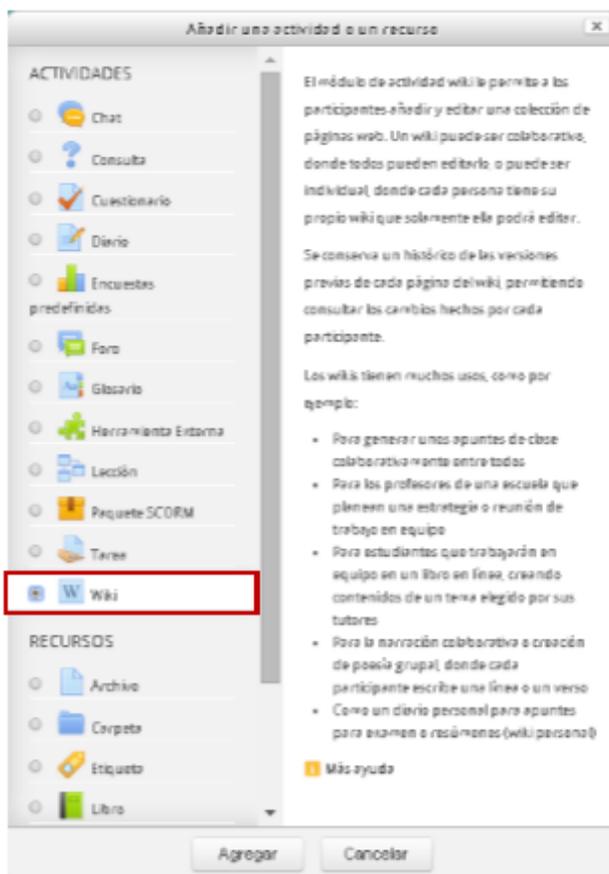
**10.3.1 ¿Por qué usar los wiki?** Los wikis son herramientas simples, flexibles y potentes de colaboración. Se pueden utilizar para cualquier cosa, desde repositorios o lista de enlaces web debidamente organizados hasta la creación de enciclopedias.

Con un wiki es fácil desarrollar los contenidos de una asignatura entre todos. Es decir., el libro de texto dejaría de ser la herramienta base (a veces, única).

**10.3.2 ¿Cómo configurar un Wiki?** Para agregar la actividad wiki se debe dar clic en el enlace “*añadir actividad o recurso*”, que está ubicado en la parte inferior derecha de los módulos del aula:



Una vez se hace clic en “*añadir una actividad o recurso*”, el sistema muestra una ventana en la que se elige “*Wiki*” como lo indica la imagen.



Una vez elegida la opción de Wiki adecuada para la actividad programada por el tutor procede a llenar los campos necesarios, es decir:

**Agregando Wiki a TEMA de prueba** Expandir todo

**General**

Nombre de la wiki\*

Descripción\*

Muestra la descripción en la página del curso

Modo Wiki   
 viki colaborativa   
 Modo del Wiki: puede ser Colaborativa o individual

Nombre de la primera página\*   
 Primera Página   
 Nombre de la primera página

Pautas para la construcción del Wiki

**Formato** Formato de Visualización del Wiki

Formato por defecto   
 HTML   
 Forzar formato

**HTML** - El editor HTML está disponible

**Creole** - Lenguaje común de marcas wiki que tiene disponible una pequeña barra de herramientas de edición

**Nwiki** - Lenguaje de marcas parecido al Mediawiki usado en el módulo Nwiki

**Ajustes comunes del módulo**

Visible   
 Mostrar

Número ID

Modo de grupo   
 Grupos separados

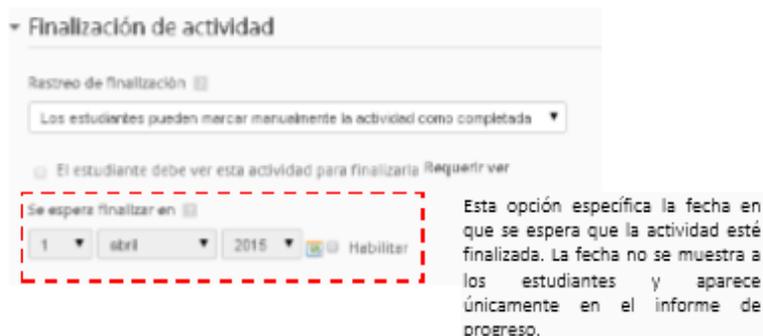
Agrupamiento   
 Ninguno

El modo grupo puede ser de alguno de estos tres niveles:

- Sin grupos - No hay grupos, todos son parte de una gran comunidad.
- Grupos separados - Cada estudiante sólo puede ver su propio grupo; los demás son invisibles
- Grupos visibles - Cada estudiante trabaja dentro de su grupo, pero también puede ver a los otros grupos

El modo grupo puede ser definido a dos niveles:

- Nivel Curso:** El modo grupal definido a nivel de curso viene por defecto para todas las actividades definidas dentro del curso
- Nivel Actividad:** Toda actividad que soporte grupos puede definir su propio modo de agrupación. Si el curso está configurado como "forzar modo de grupo" entonces no se tendrá en cuenta la configuración de cada actividad.



### Sugerencias Didácticas

- Es importante tener un plan para la wiki antes de presentarlo en clase. O bien, hacer el planteamiento entre todos y no empezar hasta que se tenga la idea más o menos clara.
- Apuntes de grupo: normalmente, los ajustes de clase se hacen en solitario. Pero una persona puede olvidarse de anotar algo importante durante la clase. Los alumnos también suelen tener dificultades para decidir qué cosas son importantes y cuales no tanto. Si se crea un grupo wiki para tomar apuntes después de clase se da la oportunidad a los alumnos para que compartan y comparen lo que han escrito.
- Tormenta de ideas: se puede utilizar un wiki para crear una versión en línea de este proceso. Se puede plantear con toda la clase o en pequeños grupos, pidiéndoles siempre que envíen sus ideas sobre un tema.
- Contribución a otros wikis: se puede considerar el mandar a la clase que contribuya en la Wikipedia sobre un tema de clase. Es bastante probable que se sienten motivado sabiendo que su artículo aparecerá publicado en un espacio público. Este tipo de trabajo tiene numerosos beneficios. En primer lugar, ofrece a los alumnos una motivación adicional para que lo hagan lo mejor que puedan porque saben que su trabajo será visto y criticado por un público diferente de su profesor, en segundo lugar, puede funcionar como una actividad de resumen del material de todo un trimestre. Por último, los alumnos sabrán que su trabajo lo va a utilizar otra gente y que no va a ser sola evaluado y archivado.
- Creación colaborativa de una revista.

- Creación colaborativa de un cuento en el que unos deben comenzar y otros terminarlo.
- Seguimiento de la evolución o aplicación de las normas de comportamiento que se hayan acordado. Lugar donde se pueden proponer nuevas normas para su consenso.
- Creación colaborativas de un trabajo de investigación. Ayudados de un foro donde debatir el contenido del proyecto, cada grupo puede ir dando forma a su trabajo y puliéndolo a trabajos de un wiki. Muy útil sobre todo en grupos de trabajo con dificultades para reunirse presencialmente.
- Imagine que varios profesores dictan un curso todos podrán aportar sus contenidos respecto a un mismo tema en una página común.
- Uso de un wiki de forma personal como cuaderno de clase o portafolio de alumno:
  1. Cada alumno dispondrá en Moodle de un wiki de acceso personal y restringido.
  2. El uso del mismo girará en torno a la resolución de actividades generales, para las que los alumnos irán creando nuevas páginas en su “Wiki cuaderno” personal.
  3. El profesor podrá realizar un seguimiento continuo de su actividad sin más que ir revisando el wiki de cada alumno. De esta forma, los alumnos podrán disponer de todo su trabajo centralizado con una página inicial a modo de índice.
  4. El profesor podrá escribir anotaciones de corrección en alguna página de actividad creadas por ellos, usando un color distinto para resaltar su aportación o corrección.
  5. Dependiendo de la configuración existente y de los grupos disponibles, podremos conseguir que los “wiki cuadernos” sean visibles por el resto de compañeros o no.
  6. El wiki es la forma como crear conocimiento con la ayuda del cuaderno de estudio.
  7. El wiki lleva un registro (historial) de aportes: + cuando le añadió algo al texto; - cuando le quito por considerar que sobraba contenido.