



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD AJUSCO**

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA

TESINA. PROPUESTA PEDAGÓGICA

**“DISEÑO CURRICULAR E INSTRUCCIONAL DE UN PROGRAMA A NIVEL
SUPERIOR. UTILIZACIÓN DE UNA PLATAFORMA EDUCATIVA.”**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA**

PRESENTA

MARIBEL REYES ISLAS

ASESORA:

DRA. ELIZABETH ROJAS SAMPERIO

Ciudad de México marzo, 2019

AGRADECIMIENTOS

Primeramente, quiero dar gracias a **DIOS** por el gran amor y bondad que tiene hacia mí, porque permite que sonría a cada uno de mis logros y este es uno de tantos que tengo en mente. Te doy gracias por la fortaleza que me diste en estos últimos meses para sacar adelante este gran proyecto.

Este trabajo de tesis, es una gran bendición en todos los aspectos de mi vida, te lo agradezco padre mío porque sé que en cada momento me acompañas y este es un logro más.

A mi madre **María de los Ángeles Islas González**, por ese gran esfuerzo de “educar a un hijo”, por mostrarme lo valioso e importante que es el camino de la vida. Por darme la vida, por todas sus enseñanzas, por el apoyo incondicional que me has brindado. Por este gran esfuerzo de darme una carrera, por esta gran herencia que siempre me mencionaste. Gracias por todo, gracias por ser esa “Gran madre”. Estoy muy orgullosa de ti, sé que me hiciste falta pero eso me ayudo a valorarte mucho y aprender de ti. Eres una persona muy inteligente. Gracias por darme la oportunidad de ser mi mamá. Este logro va dedicado a ti por tus esfuerzos para darme lo necesario y valorarlo. **¡TE AMO Mamá!**

A mi familia: **Fortino Soto López y Ramón Adrián Soto Reyes**

A mi esposo **Fortino**, gracias por llegar en el momento adecuado, por darme la dicha de ser tu esposa, de alentarme a culminar este sueño y sobre todo que lo compartas conmigo. Quiero darte las gracias por la gran paciencia que tuviste en estos meses, por el apoyo incondicional que día a día me brindas, por tus consejos y sobre todo por aguantarme. Tu bien sabes que este ha sido un gran sacrificio para nosotros en tiempo pero sé que con ello vendrán muchas bendiciones más a nuestro matrimonio. Gracias por ser parte fundamental en mi vida, ¡eres un gran hombre!. Espero que esto sea motivo para ti y logres en concluir tu sueño. Porque yo siempre estaré apoyando tu decisión. **¡TE AMO MITI!**

Por ti, por mí, por los dos.

A ti ***Adriancito***, ¡hijo mío! Posiblemente en estos momentos mis palabras no se comprendan y sé que tendrás la capacidad de entenderlos. Quiero que te des cuenta del gran esfuerzo que fue para mí desarrollar este proyecto, el cuál es una motivación para que luches por lo que quieras que nunca es tarde para cumplirlos y espero en DIOS algún día pueda ver en ti este mismo logro que tú estás viendo en mí. Gracias por ser el motor de mi vida, por ser fuente de inspiración y motivación, por aguantar cada una de mis locuras, por sufrir las ausencias que el estudio y el trabajo implica lograrlo. ¡Sueña mucho!, ¡Esfuézate! en lograr cada uno de tus sueños, que yo siempre estaré en cada uno de ellos. ¡Recuerda! Que no hay límites y que todo se hace con el corazón, y con esfuerzos. ***¡TE AMO!***

Gracias a los dos por compartir un logro más. ***Por ti, por mí, por los tres.*** Los amo mucho.

A mis hermanas y mi abuelita: ***Sandra Luz Reyes Islas, Alma Lilia Reyes Islas y Félix González Antone!***

Sandra y ***Alma*** no podían faltar ustedes en estas dedicatorias, cabe señalar que durante mi proceso de estudiante y sobre todo de mi vida ustedes han sido importantes en cada uno de mis logros y alegrías. Tantas cosas vividas desde pequeñas que son muy difíciles de olvidar, sabemos lo difícil que fue la ausencia de mamá pero gracias a ella, somos esas grandes mujeres guerreras, con fortaleza y con muchas ganas de salir adelante. ¡Gracias a los dos! Porque cada una de ustedes tiene esa esencia, la cual hizo que yo llegaré a esto. Con regañones, con ánimos pude lograrlo. ¡Gracias por ser mis hermanas! ***LAS AMO*** y siempre estaré para ustedes en cada momento.

A ti ***abuelita***, por todos los años que me has regalado de tu vida. Tú aparte de ser una gran abuelita fuiste una madre para mí. En estos momentos ya no puedes leer y comprender estas palabras que te dedico pero sé que estarías muy orgullosa de mí, sé que también te alegrarías como yo ahorita lo siento. Hoy agradezco por cada uno de tus regañones, por todos esos días que nos

acompañabas, por cada enseñanza, por tus palabras, por tus cuidados diarios, por todo. Hasta el día de hoy me has demostrado esa gran fuerza que tienes, sobre todo de vivir que a pesar de tus dolores y lo que estás pasando me demuestras que eres una ¡Gran mujer! **TE AMO** y dios bendiga tu camino.

A la **Universidad Pedagógica Nacional** (Ajusco), por formar mis conocimientos, mis habilidades para desarrollarme como pedagoga. Gracias a mis profesores, porque con cada conocimiento transmitido he logrado llegar a esta fase. Gracias a mis compañeras de cada uno de los semestres.

Gracias a mis grandes amigas, **Liz, Ale** y **Jaz** las cuales fueron parte esencial en la mayoría de mi estancia en la UPN estuvieron en momentos buenos y malos. Gracias por aguantar a esta loquita, gracias por enseñarme a esforzarme gracias porque sé que aunque no están cerca de mí en sus pensamientos y oraciones me tienen cada una de ustedes. ¡Gracias por todo!

A mi asesora de tesis **Elizabeth Rojas Samperio**, por la paciencia que me tuvo durante el desarrollo de este trabajo, por el impulso que me ha dado de seguir estudiando y esforzándome. Sobre todo por los grandes conocimientos que tiene. Gracias por todo, gracias por creer en mí. Espero seguir coincidiendo con usted en otro tipo de proyectos y en lo que venga.

Por último, gracias a todas las personas que han estado conmigo en cada uno de mis logros, a mis familiares, amigos, etc. Porque han sido personas que alientan mis sueños. Gracias a mí por demostrarme que **¡si se puede!**, que no hay límites para cumplir con los objetivos. Han pasado 16 años de que egrese de esta universidad, y sé que llego en el momento adecuado, no me arrepiento que no lo haya realizado en su tiempo porque me dio otras vivencias. No fue fácil llegar a esto, por los obstáculos que se presentaron pero me siento muy orgullosa de lo que puedo realizar y llegar a hacer. **¡Solo por hoy!** Lo he logrado.

¡GRACIAS!

INDÍCE

Capítulo 1.	La educación en el hilo de la historia.....	8
	1.1. El Conectivismo. Nuevo paradigma en la educación actual...	9
	1.2. Paradigmas pedagógicas.....	13
	Conductismo	
	Constructivismo	
	Cognitivismo	
	Tecnología educativa	
	1.3. Algunos datos a través de la historia de la educación a distancia.....	16
	1.4. Acercamiento de la tecnología en la educación.....	19
Capítulo 2.	Las nuevas tecnologías en la educación.....	20
	2.1. La educación y las TIC.....	22
	2.2. Características de las Nuevas Tecnologías de la Información en la Educación.....	24
	2.3. Teorías basadas en la tecnología (Educación a distancia)...	25
	2.3.1. Tecnología educativa.....	27
	2.4. Beneficios de la educación basada en tecnologías.....	29
	2.4.1. Tipos de tecnologías.....	31
Capítulo 3.	El desarrollo curricular e instruccional en los Programas virtuales.....	33
	3.1. Educación presencial, a distancia y virtual	33
	3.2. El diseño curricular e instruccional en la Educación virtual	36
	3.2.1. Diseño curricular.....	37
	3.2.2. Diseño instruccional.....	43
Capítulo 4.	Esbozo de una propuesta pedagógica con el uso de los recursos de la plataforma Moodle.....	53
	4.1. E-learning.....	54
	4.2. Plataforma educativa.....	56
	4.2.1. Características de una plataforma educativa.....	57
	4.3. Elementos para una plataforma educativa.....	59
	4.4. Plataforma Educativa Moodle.....	63
	4.5. Propuesta de la Guía para el especialista o diseñador de contenido para una materia impartida en la Plataforma Moodle...	68
	Referencias Documentales.....	79
	Referencias Digitales.....	81

INTRODUCCIÓN

Tratar el tema de educación puede resultar complejo por las distintas perspectivas de cada autor. No obstante, resulta importante señalar que, dadas las circunstancias, se está constituyendo en un gran reto para todos en nuestro país, fundamentalmente, por los cambios que la tecnología y su uso en las aulas escolares representa tanto para mejorar en el manejo de los recursos como en la posibilidad de alcanzar una mayor cobertura. En las escuelas es importante contar con medios tecnológicos para transmitir el conocimiento y sobre todo ver los avances que se pueden lograr haciendo uso de mayores recursos. Por otro lado, la modalidad de educación a través de plataformas es un recurso idóneo para realizar distintas tareas escolares. Cabe señalar que las plataformas tienen su historia y desarrollo dando inicio desde la educación por correspondencia hasta llegar a lo que ahora conocemos como educación virtual (e-learning). Para ello se han utilizado diversos modelos pedagógicos, tomando en cuenta las teorías pedagógicas existentes como fundamentos de unas nuevas.

Las TIC influyen de manera personal, académica y laboral en todas las etapas, representan cada vez más una serie de recursos que no es indispensable saber cómo funcionan por lo que resulta inevitable no tener una capacitación y actualización en cuanto a los conocimientos y habilidades que se requieren para su uso. Con estas herramientas se desarrollan habilidades y competencias para nuestra educación.

Con este trabajo pretendo contribuir con una propuesta para apoyar a los profesionales disciplinarios cuando necesitan establecer los contenidos y actividades para ser usados en una plataforma educativa (Moodle), pero que no poseen los conocimientos para su programación en la plataforma pero tienen un dominio de otro tipo de conocimientos y requieren del apoyo de un técnico en el mejor manejo de utilización en las plataformas.

El objetivo de esta propuesta pedagógica, es mostrar que tan importante es conocer la utilización de la plataforma educativa (Moodle) a nivel superior sobre todo para las personas adultas que dejan por un tiempo sus estudios y por flexibilidad de tiempo y espacio deciden retomar su educación a través de herramientas tecnológicas. Por eso, es importante esta propuesta porque se mostrará de manera sencilla la utilización básica de la plataforma Moodle.

En el capítulo I. “La educación en el hilo de la historia” se abordará las corrientes pedagógicas basadas en la tecnología, así como la importancia que tiene el Conectivismo para la educación. Un esbozo general de la educación a distancia, de su surgimiento y de la importancia que tienen la tecnología educativa.

En el capítulo II. “Las nuevas tecnologías en la educación”, se abordará las características y teorías que se basan las TIC. En particular, se trata la tecnología educativa, los beneficios que se tienen en la educación y los tipos de tecnologías para determinar el uso específico en cada modalidad de estudio.

En el capítulo III. “El desarrollo curricular e instruccional en los Programas virtuales”, se presenta la diferenciación entre los desarrollos tanto presencial como en línea para poder desarrollar contenidos acordes a este tipo de modalidad.

En el capítulo IV. “Esbozo de una propuesta pedagógica con el uso de los recursos de la plataforma Moodle”. En este apartado se presenta una propuesta de un formato que servirá de apoyo para el especialista del contenido y a su vez esto le permita al diseñador instruccional diseñar la materia con lo específico.

Capítulo I

La educación en el hilo de la historia

La educación se considera como la base del desarrollo físico, moral e intelectual de los individuos, de ahí la importancia de concebirla en este trabajo. La educación le permite al sujeto ser más consciente de la realidad que vive, a través del análisis de los sucesos o cambios que se van viviendo día a día.

Spencer (Moacir, 1998), sostuvo que *“la educación consistía en recibir preparación completa del hombre para la vida entera. En general, el objetivo de la educación debía ser adquirir, del modo más completo posible, los conocimientos que mejor contribuyeran para desarrollar la vida intelectual y social en todos sus aspectos”*.

Es decir, el hombre a través de los años ha sufrido de cambios que lo han hecho evolucionar gracias a los procesos sociales, económicos, culturales, políticos y educativos que van surgiendo. Como la educación es un proceso continuo también necesita de cambios, los cuales se han dado durante las diferentes épocas que el sujeto ha experimentado.

Desde el siglo pasado se ha luchado por cambiar los métodos educativos que se aplican en las instituciones educativas; se trata de desaparecer el famoso método tradicional, exclusivamente expositivo y meritório, por otro en el que se incluya que se incluya en la enseñanza métodos innovadores.

1.1. El Conectivismo. Nuevo paradigma en la educación actual

Analizar el pasado ayuda a observar las características que tiene el sujeto en su educación y a su vez ayuda a la mejora de lo que puede suceder en el futuro, por eso se necesitan introducir nuevos conceptos de educación para la sociedad que se está formando.

Ahora con esos nuevos conceptos, se busca que la educación se transmita con otros recursos como son la introducción de las tecnologías, es aquí donde se ven uno de tantos avances que tiene la educación.

En nuestros tiempos se pide que la educación se realice de manera innovadora; es decir, que se busquen nuevos métodos o estrategias para adquirir esos conocimientos, destrezas y habilidades. Por eso, surgen teorías que se llaman “educación del futuro”; que plantean que la educación sea transmitida a través de recursos tecnológicos con los cuales se complemente la adquisición del conocimiento y la experiencia.

En este caso, después de revisar paradigmas antecedentes trataré sobre la Teoría del Conectivismo, donde Ovalles (2014) cita a Knowledge (2014) quien sostiene: *“el conectivismo, cuya traducción correcta al español sería conectismo (raíz “conect”- y sufijo “-ismo”, en analogía con otras palabras como común-ismo, anarqu-ismo o liberal-ismo), es una teoría del aprendizaje para la era digital que ha sido desarrollada por George Siemens y por Stephen Downes basada en el análisis de las limitaciones del conductismo”*.

Siemens (2004, pág. 6), señala que *“el conectivismo es la integración de principios explorados por las teorías de caos, redes, complejidad y auto-organización. El aprendizaje es un proceso que ocurre al interior de ambientes difusos de elementos centrales cambiantes que no están por completo bajo control del individuo”*.

A partir de estas citas puedo entender que el conectivismo está basado en conectar o tener conexiones de información que permiten aprender y comprender

el mundo a través de redes y nubes que se encuentran en la WEB. Y, frecuentemente se adquiere nueva información. Donde el conocimiento suele ser personal y la comunicación es a través de las redes y se comparte a través de la misma red para concluir con el mismo aprendizaje.

Un avance más de la educación a través de sus necesidades sociales, culturales, morales, económicas y educativas en el cual nos permite crear diversas expectativas y con esta teoría de la conectividad dirigirse a la innovación.

La educación debe apoyarse de las nuevas teorías para ver qué es lo que se busca y lo que se espera y para lograr esa teoría de la conectividad debe fundamentarse de las teorías ya existentes y entre ellas se encuentra el conductismo, el cognitivismo, el constructivismo como paradigmas que explican el acto de aprender y que son un antecedente al conectismo.

En este apartado haré referencia a una tabla comparativa de las teorías de las cuales se fundamenta el conectivismo donde solo se toman algunas ideas fundamentales que sirven de base.

	CONDUCTISMO	COGNITIVISMO	CONSTRUCTIVISMO	CONECTIVISMO
AUTORES	Skinner Watson Pavlov Bandura	Gagné Bruner Anderson Gardner	Vygotsky Piaget	Siemens Downes
CARACTERÍSTICAS	Estudia el comportamiento observable. Considera el entorno como un conjunto de estímulos-respuestas.	Se basa en la idea que el aprendizaje se produce a partir de la propia experiencia.	La principal característica es el fomento de la reflexión en la experiencia, permitiendo que el contexto y el contenido sean dependientes de la construcción del conocimiento.	Se basa en las teorías del caos, la complejidad, la auto-organización y las redes sociales.
OBJETIVO EDUCATIVO	Son establecidos por el docente, deben detallar la conducta observable que se espera medir. El aprendizaje es gradual y continuo, cuando logras que los estudiantes den las respuestas adecuadas en función del estímulo; consiste en un cambio en la forma del comportamiento.	Lograr el aprendizaje significativo con sentido y desarrollar habilidades estratégicas generales y específicas del aprendizaje.	Aprender mediante la construcción de conocimientos en base a las experiencias del alumno, por medio de la realización de actividades que son de utilidad en el mundo real.	Capacitar al estudiante para que pase de ser consumidor a productor del conocimiento a través de la colaboración y cooperación con otros individuos y mediante el uso de las TIC.
ROL DEL DOCENTE	Dirige todo el proceso de enseñanza-aprendizaje diseñando el proceso de estímulo-respuesta y los refuerzos, castigos o estímulos adecuados.	El docente no es el centro del proceso de aprendizaje, sino que su función es confeccionar y organizar experiencias didácticas interesantes.	El papel del docente debe ser de moderador, coordinador, facilitador, mediador y al mismo tiempo participativo, es decir debe contextualizar las distintas actividades del proceso de aprendizaje. Es el directo responsable.	Capacitar a los alumnos para que creen y mantengan sus propias redes de aprendizaje y las continúen usando a lo largo de toda su vida para navegar su futuro y resolver de manera creativa los problemas del mundo.
ROL DEL ESTUDIANTE	Tiene un papel pasivo, es una "tabla rasa" vacía de contenido. Para aprender depende de los estímulos que reciba del exterior. Aprende gracias a la memorización y a la repetición, aunque no asimile los conceptos, ni los comprenda y los olvide rápidamente.	El estudiante es un sujeto activo procesador de información con capacidad de aprender.	Su papel constructor tanto de esquemas como de estructuras operatorias. Siendo el responsable último de su propio proceso de aprendizaje y el procesador activo de la información construye el conocimiento por sí mismo y nadie puede sustituirle en esta tarea.	Crear o formar parte de redes de aprendizaje según sus necesidades lo que le permite actualizar constantemente sus conocimientos.
INTERACCIÓN ENTRE ESTUDIANTES	Se basa en una relación de buen comportamiento, no de creación de conocimiento.	Elemento básico en el proceso de aprendizaje ya que la relación permite construir el propio conocimiento.	Ser activa mediante el compromiso y la responsabilidad. Ser constructiva en base a la adaptación de nuevas ideas	El aprendizaje será mejor cuantas más conexiones entre estudiantes existan en la red de conocimiento, ya que esta diversidad genera nuevos

			para dar sentido o significado. Ser colaborativa a través del trabajo en comunidades de aprendizaje y construcción del conocimiento.	nodos especializados en ciertas materias que a su vez sirven de fuente de conocimiento al resto de los nodos.
RELACIÓN DOCENTE-ALUMNO	El docente es el sujeto activo que diseña las actividades y los estímulos, mientras que el alumno es un sujeto pasivo que no aporta nada al aprendizaje.	Relación basada en la retroalimentación y requiera la alta participación del estudiante y la creación de un ambiente positivo por parte del docente.	La función comunicativa de los docentes en todo proceso de evaluación da la actividad educativa. La comunicación educativa constituye el proceso mediante el cual se estructura la personalidad del educando.	El profesor se convierte en tutor del estudiante que construye su propio conocimiento guiado por éste.
EVALUACIÓN	Evaluación por objetivos definidos, observables y medibles cuantitativamente a través de teste y exámenes. No interesa el proceso, solo la consecución de los objetivos o conductas evaluadas.	Centrada en el proceso de aprendizaje, utiliza datos cualitativos y da mayor importancia a las estrategias utilizadas para conseguir los objetivos, que no al grado en que éste de alcance.	Evaluación de los procesos de aprendizaje. Considerar los aspectos cognitivos y afectivos que los estudiantes utilizan durante el proceso de construcción de los aprendizajes.	Es continúa e incierta y los instrumentos utilizados para realizarla vienen determinados por el estudiante.
APLICACIÓN DE LAS TICS	Propuesta digitalizada de la enseñanza programada, que presentan un temario y una serie de ejercicios y preguntas y respuestas encaminadas a verificar su comprensión y adquisición por parte del alumno, gracias a una fuerte carga repetitiva. Su origen radica en los supuestos de la enseñanza programada de Skinner basada en una rudimentaria presentación secuencial de preguntas y en la sanción correspondiente a las respuestas erróneas de los alumnos.	Las TIC son un recurso muy válido para favorecer el aprendizaje porque fomenta la participación entre estudiantes y permite crear programas y sistemas donde el alumno desarrolla sus capacidades cognitivas.	En las teorías constructivistas las aplicaciones TIC y sus herramientas potencian el compromiso activo del alumno, la participación, la interacción, la retroalimentación y conexión con el contexto real, de tal manera que son propicias para que el alumno pueda controlar y ser consciente de su propio proceso de aprendizaje.	La forma en la que trabajan y funcionan las personas se ve alterada con el uso de nuevas herramientas (aplicaciones web, blogs, microbloggin, wikis, podcasts, agendas colaborativas, e-portafolios abiertos y gestionados por el aprendiz, IMS y videoconferencias, web conferences, redes sociales abiertas e interconectadas...) que, de hecho, están definiendo y modelando ("recableando") nuestro pensamiento.

Tomado de: Tabla comparativa. (n.d). <https://teduca3.wikispaces.com/6.+TABLA+COMPARATIVA?f=print>

1.2. Paradigmas pedagógicos

Existen varias corrientes pedagógicas que han buscado explicar las características del proceso de Enseñanza-Aprendizaje, especialmente las que influyen en la comprensión al utilizar el Internet. Detallaré y asociaré los principios teóricos para los distintos tipos de materiales educativos donde se utilizan las nuevas tecnologías.

- **Conductismo**

(St Pierre, 2001) menciona que *“el conductismo se centra en el control del medio en el proceso de aprendizaje, en donde el profesor tiene una función relevante como transmisor de contenidos y el alumno es un sujeto pasivo que recibe los conocimientos, respondiendo a los estímulos”*.

De acuerdo con esta teoría, las características de sus materiales son:

- Claros y específicos.
- Se espera que el aprendizaje se verifique con conductas observables.
- Es jerárquico, lineal y ordenado.
- Muestra estímulos de reforzamientos positivos.

Esto significa que se acompaña de la llamada “Instrucción programada”.

- **Constructivismo**

(St Pierre, 2001, pág. 36) menciona que *“el educando tiene su propia concepción del mundo y que los nuevos conocimientos, los aprendizajes deben ser situados y, mejor, echar sus raíces en esa concepción del mundo”*. Es decir el individuo adquiere conocimientos a través de sus necesidades lo que le permite motivarse y

desarrollar su propio conocimiento. Se aprende a partir de lo que ya se posee, para integrar los nuevos conocimientos.

De acuerdo con esta teoría, y enfocándola con algún material sus características son:

- El entorno es de varios participantes, ya que se considera que el aprendizaje entre pares es fundamental.
- Las actividades buscan favorecer el descubrimiento
- Se pretende que el estudio sea autónomo, de reflexión y de toma de decisiones.
- Se debe incrementar el uso de hipermedia, simulaciones, entornos abiertos de aprendizaje y realidad virtual.
- Es un recurso adicional para la comunicación.

- **Cognitivismo**

“Los seres humanos procesan y le dan sentido a la nueva información, cómo acceden, interpretan, integran, procesan, organizan y gestionan el conocimiento, así como una mejor comprensión de las condiciones que afectan a los estados mentales de los alumnos”. (Anónimo). De acuerdo a esta definición el aprendizaje va enfocado a la atención, memoria y motivación. Es donde el ser humano procesa la información y tiene relación con la tecnología (es decir, un ordenador). Este enfoque es el más utilizado para el diseño de materiales multimedia de instrucción.

Entre las características que tiene esta teoría son:

- Las bases del diseño son visuales y auditivos.

- Es interactivo.
- Ser flexible.
- Debe incluir diagramas, mapas mentales y animaciones explicativas.
- Debe haber relación entre conceptos y solución a problemas.
- Motivación extrínseca e intrínseca.
- Contener autoevaluaciones formativas.

- **Tecnología educativa**

(Alonso, 2007), señala que *“la tecnología educativa debe de re conceptualizarse como ese espacio intelectual pedagógico cuyo objeto de estudio serían los medios y las tecnologías de la información y comunicación en cuanto formas de representación, difusión y acceso al conocimiento y a la cultura en los distintos contextos educativos: escolaridad, educación no formal, educación informal, educación a distancia y educación superior”*. De acuerdo con esta definición lo esencial de la tecnología educativa es el uso de las nuevas tecnologías el cual permitirá un conocimiento autónomo y flexible en el ser humano.

Entre las características que tiene esta teoría son:

- El procesamiento de pensamiento es visual-racional.
- Es flexible.
- Favorece la innovación.
- Responde a las exigencias de la sociedad.
- Formación individualizada.
- La información llega sin desplazarse a otro lugar.

- Es interactivo.

A través de este mecanismo, la educación ha tenido gran avance y cambios significativos. Por eso es importante que las escuelas se actualicen.

1.3. Algunos datos a través de la historia de la educación a distancia

En este siglo XXI, la educación a distancia tiene gran relevancia a través de las demandas del mundo actual, como son aspectos sociales, culturales, demográficos, económicos y educativos que han resaltado la necesidad y utilización de nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje.

En este caso, con los soportes tecnológicos, es decir, con la introducción a las nuevas tecnologías, se permite que la educación tenga una nueva área multidisciplinar. En este caso las instituciones educativas buscan estrategias para seguir formando a la población estableciendo distintas modalidades educativas con la finalidad de seguir avanzando a una “educación” que alcance cada vez a más personas.

(Cortéz, 2010) entiende por *“modalidad de estudio las diferentes formas de ofertar un programa educativo”*. Es decir, a través de este tipo de modalidades se determina distintas variantes como es la asistencia diaria o a la no asistencia a un lugar, la forma de los materiales y la forma de apoyo que tiene el docente. A continuación, menciono brevemente la definición de las distintas modalidades educativas que están implementadas en el sistema educativo.

TIPO DE MODALIDAD EDUCATIVA	DEFINICIÓN
Presencial	Se caracteriza por ser enseñanza en un sistema de educación tradicional, cara-a-cara; en el que se requiere la presencia física de profesores y alumnos en un espacio determinado, denominado escuela, y en tiempo definido en un turno por horario. Docentes y estudiantes deben coincidir en el tiempo y espacio.
Semipresencial	Se refiere a una relación presencial contingente entre docente y educando.
A distancia	Cuando el docente, el estudiante y los materiales de estudio se encuentran separados en tiempo y espacio y se ponen en contacto a través de algún medio (correo, postal, radio, televisión, etc).
En línea	Es un tipo particular de educación a distancia donde las interacciones entre profesores, alumnos y materiales se presentan en espacios virtuales mediante redes de comunicación, fundamentalmente Internet.

Citado por: (Cortéz, 2010)

Por lo tanto, el avance de la tecnología ha llevado a los educadores a enseñar a través de estos modelos. Tradicionalmente la educación a distancia es el sistema educativo donde el que enseña y el que aprende no necesariamente están en el mismo lugar ni tiempo y tienen que comunicarse con distintos medios y herramientas para lograr una interacción y un aprendizaje autónomo.

El siguiente gráfico representa la introducción a dichas tecnologías en la educación.

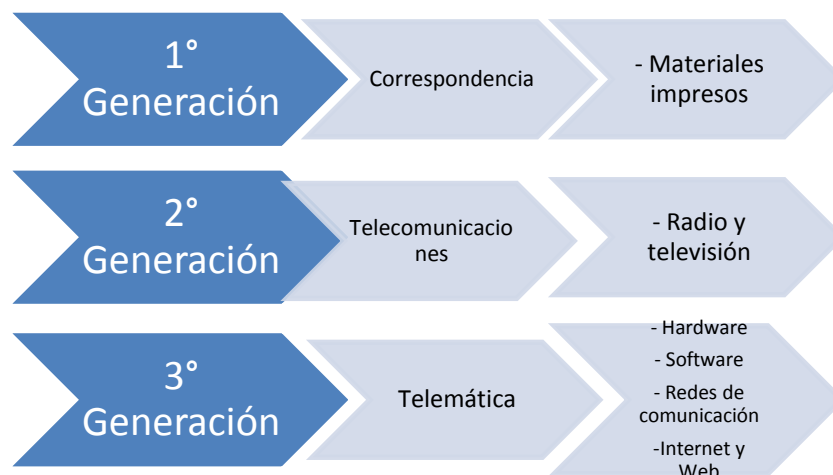


Figura 1. Clasificación de herramientas tecnológicas en la educación

A continuación presento un cuadro con distintas definiciones de educación a distancia y la relación que se tiene con las nuevas herramientas para transmitir el aprendizaje, el cual me llevará a tomar mi propia definición.

AUTOR	DEFINICIÓN
Casas, M.	En esta nueva forma educativa incluye todos los métodos de enseñanza en los que debido a la separación existente entre estudiantes y profesores, las fases interactiva y preactiva de la enseñanza son conducidos mediante la palabra impresa, y/o elementos mecánicos o electrónicos.
Cirigliano, G.	Es un punto intermedio de una línea continua en cuyos extremos se sitúa la relación presencial profesor-alumno por una parte, y la educación autodidacta, abierta en que el alumno no necesita de la ayuda del profesor, por otra.
Flinck, R.	Es un sistema de aprendizaje donde las acciones del profesor están separadas de las del alumno. Puede estar combinada con diferentes formas de reuniones cara a cara.
Fritsch, F.	Es un estudio en el que el aprendizaje está canalizado a distancia con ayuda de medios técnicos.
Henri, F.	Es el producto de la organización de actividades y de recursos pedagógicos de los que se sirve el estudiante, de forma autónoma y siguiendo sus propios deseos.
Marín, I.	Es un sistema multimedia de comunicación bidireccional con el alumno alejado del centro docente, y facilitado por una organización de apoyo, para atender de un modo flexible el aprendizaje independiente de una población masiva, dispersa.
Moore, M.	Es el tipo de método de instrucción en que las conductas docentes acontecen aparte de las discentes, de tal manera que la comunicación entre el profesor y alumno pueda realizarse mediante textos impresos, por medios electrónicos, mecánicos, por otras técnicas.
Peters, O.	Es un método de impartir conocimientos, habilidades y actitudes, racionalizando mediante la aplicación de la división del trabajo y de principios organizativos.

Citado por: (García, A)

De acuerdo con las diferentes citas, llego a la conclusión de que la educación a distancia es una nueva forma de transmitir el aprendizaje acompañado de distintas herramientas tecnológicas que permiten desarrollar habilidades en el ser humano, se desarrolla un conocimiento autónomo y flexible.

También, coincido que ante estas distintas definiciones la educación a distancia tiene características como la diversidad de estructuras, metodologías, organización, uso de tecnologías, etc.

En estos tiempos la educación a distancia es una respuesta de la sociedad actual por el modelo de flexibilidad y uso tecnológico que en estos momentos utilizan las instituciones educativas.

1.4. Acercamiento de la tecnología en la educación

La introducción de las nuevas tecnologías en la educación ha tenido gran auge a finales del Siglo XX con el desarrollo de las tecnologías de comunicación, con el inicio de los multimedia y de lo interactivo.

Es importante resaltar que esta innovación pedagógica ha tenido como objetivo favorecer los procesos de comprensión y autonomía. Su impacto ha permitido el acceso al conocimiento y los modos de enseñar y aprender.

Por eso hoy en día, la educación cubre una necesidad en el autoaprendizaje, y la autogestión. Sobre todo de superar barreras de tiempo y espacio para aprender. Pero si es indispensable adquirir habilidades y técnicas para adaptarse a este tipo de educación como el trabajo autónomo, la disciplina en tiempo y forma y, comprensión de las características de la lengua escrita.

Así mismo, es importante reconocer este reto educativo por su sistema tecnológico y recursos de alto nivel entre la interactividad de medios, profesores y estudiantes.

Capítulo II

Las nuevas tecnologías en la educación

Comenzaré con distinguir los diferentes ámbitos en que se imparte la educación: en este caso, desde la familia, el entorno social y en forma institucional. Es decir, donde se tenga un aprendizaje que se desarrolla en contacto con uno y los otros. Haré énfasis a la educación intencionada pero no formalizada, esto es a través de los medios masivos de información y comunicación.

En este tipo de educación se habla de “innovación” e “interactividad”, como lo menciona (Mikloss, 2008): *“Innovación entendida como las transformaciones que se dan en lo sustancial de las prácticas de la educación institucional y de manera específica. En cuanto a la interactividad menciona “que es una cualidad que cada vez se fortalece más en el desarrollo de las telecomunicaciones y que, desde luego, impacta las posibilidades para las interacciones humanas”.*

Con ello, las personas participantes en esta educación deben tener un proceso de comunicación, mediado por las tecnologías con la guía de un profesor que no se encuentra necesariamente presente al momento de comunicar. Es evidente que este avance está determinado, entre otros aspectos con el crecimiento de una clase social letrada y el desarrollo de la tecnología. Se dispersa la comunicación *in situ*, que al dispersarse en el tiempo y lugar, tiene su antecedente con el uso de la carta y el telegrama determinadas por la rapidez del servicio y la prontitud con que el receptor da respuesta y envía. Por ello, el sistema digital está acompañado al cambio de relación y procesos entre los elementos de un sistema educativo; las cartas no son sólo entre conocidos, sino, además, entre personas que se conocen a través del medio digital y no ante otros escenarios.

Una innovación educativa debe hacer a un lado las propuestas viejas en cuestión de aprendizajes para llevarse a cabo propuestas nuevas donde se resalte la relación entre:

- Estudiantes
- Docentes
- Contenidos de aprendizaje
- Transformación de políticas y gestión organizacional
- Trascendencia social
- Renovación de espacios y modos para la enseñanza

Es importante mencionar los cinco criterios que caracterizan el aprendizaje en una propuesta educativa innovadora:

1. Autonomía
2. Colaboración
3. Significatividad
4. Creatividad
5. Anticipación

En los siguientes apartados mencionaré la inclusión de las TIC en la educación sobre todo en la educación a distancia.

2.1. La Educación y las TIC

(Varios, 2016), menciona que *“la educación a distancia es una combinación de educación y tecnología para llegar a su audiencia a través de grandes distancias”*. Es difícil dar una definición sobre este tipo de educación, lo importante es señalar que son y las características de las TIC para la educación a distancia. Porque es la combinación que se tiene con la tecnología para llegar a muchas audiencias a través de la distancia.

La escuela en la actualidad debe considerar la preparación de ciudadanos que analicen el contexto social en el que viven para que puedan intervenir con sus opiniones y acciones. Es decir, debe plantearse una nueva forma de enseñar que rompa con los contextos anteriores.

La presencia de medios y tecnologías digitales en nuestra vida social (economía, trabajo, servicios, etc.), ha tenido una fuerte influencia, por ello es muy importante revisar esta presencia en el medio educativo. En estos momentos, en las escuelas el uso de los medios ha sido significativo y han modificado nuestra realidad no sólo en las actividades y tareas que se realicen en dicho sistema, sino de manera especial el contacto con el conocimiento y con los demás.

Pedagógicamente es importante que estén claros los objetivos y principios para su diseño y desarrollo. A continuación mencionaré algunos de ellos como lo indica (Aguilar, 2004):

- **Objetivos**
 - a) Incorporar la educación intercultural desde una perspectiva multidisciplinar.
 - b) Fomentar el desarrollo de actitudes y valores tanto en el profesorado como en el alumnado.

- c) Generar y estimular un proceso de aprendizaje en principios constructivistas.
- d) Ofrecer un material didáctico destinado a docentes como alumnos que proporcionen un entorno de aprendizaje atractivo.

- **Principios**

- a) Creación de materiales interactivos.
- b) Responder a un modelo constructivista.
- c) Poseer una interface atractiva y fácil de usar.
- d) Tener un formato multimedia e hipertextual.
- e) Adecuarse a las características de los usuarios.
- f) Integrar y responder a las necesidades del desarrollo del curriculum escolar.
- g) Ofrecer documentos, guías y recomendaciones de la utilización de actividades en el aula.

Estas son consideraciones sobre el uso de tecnologías en el aula, de acuerdo a diferentes autores que determinan cómo se modifica su empleo, de acuerdo con cada una de las necesidades que vaya marcando la sociedad.

2.2. Características de las Nuevas Tecnologías de la Información en la Educación

“Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), una herramienta fundamental para introducir nuevos procesos educativos, así como para representar los modelos pedagógicos empleados en la enseñanza”. (Varios, 2016)

Actualmente, la sociedad en la que vivimos se está caracterizando por el desarrollo de la información y comunicación a través de las tecnologías. Retomándolo desde el ámbito educativo, se están modificando las formas de trabajo, el acceso al conocimiento desde cómo se comunica y cómo se aprende.

Cabe mencionar que la introducción de las tecnologías aun no llega a todos los grupos sociales, esta desigualdad tecnológica aún limita, dificulta o impide el desarrollo de competencias y habilidades entre los estudiantes.

Es importante integrar las nuevas tecnologías en los procesos de enseñanza-aprendizaje como un recurso didáctico para la formación del profesorado y del alumnado.

Enlistaré las características que tiene la enseñanza a través del uso de la tecnología.

- Pasar del profesor competencial al profesor mediador.
- Intercambio de conocimientos alumnos-profesor.
- Mejoras en el conocimiento.
- Enseñar la información recibida.
- Desestandarización del pensamiento y de la información.
- Formación de valores independientes al profesorado.
- Aprendizajes con nuevos códigos y lenguajes.

- Aprendizajes selectivos y rápidos.

Estas características permiten el cambio de actitud entre docentes y alumnos, a su vez la desincronización entre el tiempo y espacio.

Este planteamiento de educación en el siglo XXI permite que tomemos conciencia sobre la función social que tienen día a día los cambios educativos. Sobre todo en la forma de entender como la escuela plantea el concepto de aprender a aprender; desde el punto de vista de “aprender a conocer”, “aprender a hacer” y “aprender a ser”.

2.3. Teorías basadas en la tecnología (Educación a distancia)

En este contexto, los aportes científicos mencionan que las nuevas tecnologías se enriquecen de distintos campos disciplinarios y para ello hay que fundamentarse en diversas teorías y modelos.

Se considera que las bases teóricas en la educación a distancia son frágiles y no resulta fácil elaborar teorías en este campo. Debe contener requerimientos que se establecen en una teoría de instrucción.

Por ello, hoy en día se han clasificado estas teorías en tres grupos:

1. Teoría de autonomía e independencia.
2. Teoría de la industrialización.
3. Teoría de la interacción y de la comunicación.

De acuerdo a Wedemeyer (Basabe, 2007) la **teoría de autonomía e independencia** “centra la explicación de la educación a distancia en la autonomía del discente: autonomía para elegir si va a estudiar o no y autonomía para elegir cómo va a estudiar”. Con ello, quiere decir que el estudio debe de ser

independiente y de operar en cualquier lugar. Los estudiantes deben ser responsables de su propio aprendizaje.

Respecto a **la teoría de la industrialización** Peters (Basabe, 2007) menciona que *“la enseñanza a distancia no se podía analizar con los instrumentos de las teorías convencionales de formación y, por consiguiente, había que buscar nuevas categorías”*. Esta teoría se ocupa principalmente de la educación industrializada, donde se destaca la racionalización, la división del trabajo y las formas mecánicas de comunicación.

Por último, **la teoría de la interacción y de la comunicación** de acuerdo a Börje Holmberg (Basabe, 2007) *“identifica la educación a distancia con un tipo sustancial de conversación didáctica guiada, donde la comunicación es interpersonal en el proceso de enseñanza”*. En esta teoría se utiliza una comunicación entre la organización y el alumno sobre todo cuando están en distintos lugares. El alumno maneja una autonomía la cual debe ser estimulada por el programa.

En el siguiente cuadro mencionaré a los autores, características y descripción de cada una de las teorías.

Teoría	Autores	Características
Autonomía e Independencia	<ul style="list-style-type: none"> • Charles Wedemeyer • Michael Moore 	<ul style="list-style-type: none"> • El estudiante debe ser autodidacta • La tecnología se utiliza para implementar la propuesta de independencia • El aprendizaje es auto dirigido • Separación física entre profesor y estudiante • El proceso de enseñanza-aprendizaje se basa en materiales escritos u otros medios • La enseñanza es individualizada • El aprendizaje se lleva a cabo en el propio entorno del estudiante
Industrialización de la enseñanza	<ul style="list-style-type: none"> • Otto Peters 	<ul style="list-style-type: none"> • El desarrollo de los cursos de estudio son importantes como la preparación del trabajo • La efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje depende de la planeación y organización • Los cursos deben ser formalizados y basados en expectativas • El proceso de enseñanza es ampliamente

		<p>objetivado</p> <ul style="list-style-type: none"> • La función de los académicos ha cambiado vis-á-vis • Debe ser económico a partir de la concentración de recursos disponibles
Interacción y Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Börje Holmberg 	<ul style="list-style-type: none"> • Involucración emocional entre el estudio y la relación personal • Motivación del estudiante • La participación en la toma de decisiones es favorable para el estudiante • La participación activa del estudiante facilita el aprendizaje • La efectividad de la enseñanza está demostrada por el aprendizaje del estudiante

Tomado de: Teorías de la educación a distancia (2016).

Finalmente, estos autores consideran que los sistemas de aprendizaje deben ser flexibles, los materiales estar producidos de forma industrializada, los recursos y la infraestructura son parte de un nuevo sistema y los costos deben ser bajos para cada estudiante.

2.3.1. Tecnología educativa

En el capítulo anterior traté sobre la tecnología educativa, en este apartado será importante mencionar la diversidad de definiciones que hay sobre la Tecnología educativa, sobre todo porque cada una de ellas tiene distinto enfoque aunque llegan a un mismo punto que son las nuevas tecnologías.

Tomaré como referencia el siguiente cuadro de definiciones para llegar a una conclusión que me permita identificar las características e importancia que se tiene con el uso de las tecnologías.

Definiciones de Tecnología Educativa

Definición	Autor
<p>“Es una manera sistemática de diseñar, llevar a cabo y evaluar todo el proceso de aprendizaje y enseñanza en términos de objetivos específicos, basados en la investigación del aprendizaje y la comunicación humana, empleando una combinación de recursos humanos y materiales para conseguir un aprendizaje más efectivo”.</p>	<p>Comisión sobre Tecnología Educativa de los E.E.U.U. Tickton (1970:21)</p>
<p>“Originalmente ha sido concebida como el uso para fines educativos de los medios nacidos de la revolución de las comunicaciones, como los medios audiovisuales, televisión, ordenadores y otros tipos de hardware y software. En un nuevo y más amplio sentido, como el modo sistemática de concebir, aplicar y evaluar el conjunto de procesos de enseñanza y aprendizaje, teniendo en cuenta a la vez los recursos técnicos y humanos y las interacciones entre ellos, como forma de obtener una educación más efectiva”.</p>	<p>UNESCO (1984: 43-44)</p>
<p>“Un proceso integrado complejo que involucra personas, procedimientos, ideas, recursos, organización para analizar problemas, implementar, evaluar y gestionar soluciones a aquellos problemas involucrados en todos los aspectos del aprendizaje humano”.</p>	<p>Association for Educational Communications and Technology (AECT, 1987:1)</p>
<p>“Un saber que posibilite la organización de unos entornos de aprendizaje (físicos y simbólicos) que sitúen al alumnado y al profesorado en las mejores condiciones posibles para perseguir las metas educativas consideradas personal y socialmente valiosas”.</p>	<p>Sancho (1994:7)</p>
<p>“Campo de conocimiento donde encontramos un espacio específico de reflexión y teorización sobre la acción educativa planificada en función de contextos, caracterizada por su mediación; y un espacio de intervención en el que los medios y los procesos de comunicación educativa se constituyen en objeto de investigación y aplicación preferentes”.</p>	<p>De Pablos (1996: 102)</p>
<p>“Ese espacio intelectual pedagógico cuyo objeto de estudio serían los efectos socioculturales e implicaciones curriculares que para la educación escolar poseen las tecnologías de la información y comunicación en cuanto formas de representación, difusión y acceso al conocimiento y a la cultura de los ciudadanos”.</p>	<p>Area y otros (1997: 56)</p>
<p>“El diseño de medios y situaciones mediadas de aprendizaje es sus campo de actuación. Lo que no significa volver a las posiciones instrumentales iniciales centradas en las características técnicas y estéticas de los medios, sino por el contrario referirnos a cómo deben de ser utilizados en los contextos instruccionales, qué aspectos sintácticos y semánticos deben ser movilizados para su diseño, qué relaciones pueden establecerse entre sus sistemas simbólicos y las características cognitivas de los estudiantes, o qué estructuras organizativas facilitan o dificultan su introducción”.</p>	<p>Cabero, (1999: 33)</p>

Tomado de: García-Valcárcel, A. (2003)

Estas definiciones establecen una relación directa con los medios audiovisuales como los transmisores de la información. No debemos olvidar que éstos deben integrarse al currículo escolar.

De acuerdo con los distintos conceptos revisados, mi definición se basa principalmente en un campo de estudio que reflexiona sobre los recursos tecnológicos para el ámbito educativo, en donde participan la enseñanza-aprendizaje como métodos flexibles y el cual permite una formación autodidacta.

Debemos de tomar en cuenta que estos medios y/o instrumentos no son remplazados sino son herramientas tecnológicas que permiten transmitir aprendizajes significativos. Los cuales son de ayuda para el docente como una nueva estrategia de enseñanza. Lo cual permitirá una mejora educativa siempre y cuando exista un diseño que incorpore de manera eficiente las herramientas audiovisuales para lograr los objetivos esperados.

Puntualizaré que la tecnología educativa en el contexto educativo se ejecuta con base en medios y materiales lo cual puede enfocarse como un diseño instructivo o bien como el estudio de los medios.

2.4. Beneficios de la educación basada en las tecnologías

Las nuevas tecnologías son muy importantes, prácticas y económicas porque son herramientas fáciles de aprender y de utilizar. En la actualidad, ya nos encontramos con novedosas tecnologías.

Comenzaré con la revisión del término de tecnologías para adentrar al tema de las nuevas tecnologías.

De acuerdo a (St-Pierre, 2001) *“La tecnología de la información y de la comunicación es el estudio o el conjunto de las técnicas de información y de comunicación. Todo medio, herramienta, aparato o estrategia aplicada con el*

objeto de comunicar o de informar constituye una técnica de información y de comunicación”.

Es importante identificar que las TIC no solo se identifican como los instrumentos que generan una comunicación sino que las NTIC son en realidad la estrategia que se aplica para la transmisión de conocimientos sobre todo en el aula.

Es decir las NTIC exigen una cuestión pedagógica donde se estudie la integración de dichas tecnologías en la parte del aprendizaje, utilizándolos como medios para el educando y el docente. Es fundamental como favorecen a la educación siendo motivadores para un aprendizaje donde se desarrolla cierta autonomía y sobre todo aumenta la apertura a nuevos horizontes geográficos y de tiempo.

A continuación mencionaré algunos beneficios que se tiene con las NTIC en el aprendizaje:

- **Adquisición de conocimientos.** Se caracteriza por el meta-conocimiento del estudiante, (aprender-aprender). A través de lo que el docente construye de forma activa e interactiva.
- **Transformación de conocimientos.** Se refiere por la reutilización de conocimientos desde otro contexto diferente para ser aprendidos. Se debe utilizar un proceso cognoscitivo.
- **Aplicación de conocimientos.** En este caso el estudiante debe construir soluciones de forma sistemática, reestructurar ideas con problemas planteados que les permita llegar a la toma de decisiones.
- **Transmisión de conocimientos.** Es la forma de comunicar la información o conocimientos tanto individual como grupal.

- **Autonomía y responsabilidad.** Viéndolo desde el punto de vista de las tecnologías se desarrolla una interacción, utilización de programas, que tome iniciativas y se incita a que se aprenda a estructurar y desarrollar de forma diferente.
- **Colaboración.** En este tipo de interacción el estudiante se vuelve activo y permite que busque nuevas competencias.
- **Educación intercultural.** Las tecnologías permiten la posibilidad de intercambiar información en el mundo entero.
- **Motivación.** Las tecnologías permiten que el aprendizaje sea más dinámico e interesante.

En conclusión, los beneficios de estos recursos en la educación es que evita los desplazamientos, el estudiante establece sus horarios de estudio de acuerdo a sus necesidades sobre todo para el avance en sus conocimientos, hay una atención individualizada por parte del docente y las personas participantes dentro de los medios y puede llegar a miles de personas por estos grandes beneficios.

2.4.1. Tipos de tecnologías

Cabe señalar que el crecimiento de las nuevas tecnologías ha desencadenado en todo el mundo la comunicación y actualmente ofrecen nuevas formas de transmitir la enseñanza, por lo tanto menciono algunos tipos de tecnologías que se han utilizado y muchas siguen utilizándose.

Las nuevas tecnologías comprenden lo siguiente:

- **Las computadoras y los periféricos que manejen información digital**, (velocidad, potencia, sonido, millones de colores, video, unidad de CD-ROM, calculadora, cámara digital, impresora a color).
- **Información digital**, (programas de aplicación y programas que muestran o administran la información: programa de aplicación didáctica, página Web, base de datos, programa de aplicación de procesamiento de palabras, hoja de cálculo electrónica).
- **Comunicación digital**, (mensajería electrónica, foros electrónicos, novedades electrónicas, telecopiador, teleconferencia, videoconferencia).

En la actualidad la educación a distancia o en su caso virtual (e-learning) va teniendo cambios y éstos van introduciendo nuevas herramientas pedagógicas en este caso, me refiero a la utilización de plataformas educativas.

(Martínez-Salanova, s.f) considera que una *“plataforma tecnológica de formación online, como finalidad pedagógica y didáctica debe estar pensada y elaborada para facilitar el aprendizaje, caracterizarse por su capacidad para integrar las herramientas y recursos necesarios para gestionar, administrar, organizar, coordinar, diseñar e impartir programas de formación a través de la tecnología Internet/Intranet y aportar la suficiente flexibilidad como para poder crear entornos de formación y aprendizaje adaptados a las necesidades de cualquier tipo de organización”*.

Así mismo, la incorporación de estas plataformas en el ámbito educativo no sólo se debe centrar en la inclusión de materiales educativos, sino en el trabajo colaborativo para generar habilidades. Estas herramientas requieren de contenidos, comunicación, evaluación y seguimiento, pero para ello en otro apartado lo abordaré.

El desarrollo curricular e instruccional en los programas virtuales

El proceso educativo principalmente se desarrolla en los espacios escolares, en donde, cada vez es más imprescindible la innovación tecnológica. Sobre todo porque las tecnologías se utilizan en diversas actividades cotidianas del ser humano y es extraño que no se introduzcan en la vida educativa cuando dichas tecnologías generan potenciales para el conocimiento, sobre todo en la forma de aprender y en la de enseñar.

En este aspecto educativo, todos tienen de alguna forma de interacción con la tecnología, sobre todo porque ya es más fácil acceder a la información a través de medios electrónicos, telefónicos y sobre todo a través de los programas instalados en una computadora.

A esto se le ha denominado educación en ambientes virtuales, pero antes de adentrarme a ese tema realizaré una separación de conceptos entre los distintos tipos de educación como son: la educación presencial, a distancia y virtual.

3.1. Educación presencial, a distancia y virtual

Inicio dando la terminología de lo que es una modalidad de estudio para que se puedan entender las diferencias entre cada una de ellas. De acuerdo con (Cortez, 2010) *“una modalidad de estudio son las diferentes formas de ofertar un programa educativo. Éste puede tener variantes como la asistencia diaria, frecuente o la no asistencia a un lugar determinado. La forma de entrega de los materiales de estudio, las características de apoyo por parte del docente, entre otras”*. Con ello, nos damos cuenta de lo que interviene dentro de una forma de estudiar o de

transmitirlo es básicamente las herramientas y las distintas estrategias que se utilizan.

- **Presencial**

(Motera, 2002) sostuvo que *“la modalidad presencial, se caracteriza por ser enseñanza en un sistema de educación tradicional, cara-a-cara; en el que se requiere la presencia física de profesores y alumnos en un espacio determinado, denominado escuela, y en tiempo definido en un turno por un horario. Docentes y estudiantes deben coincidir en el tiempo y espacio”*. Esta educación también llamada tradicional, es la primera en transmitir conocimientos y como el autor lo menciona, necesita una interacción donde se exponen ideas en persona, se necesita de un espacio, lugar y más personas para la interacción de conocimientos. Este tipo de educación surgió como en todas por las necesidades sociales, aun en el siglo XXI hay muchas instituciones con este tipo de estrategia. Evidentemente, es el modelo predominante en la educación básica, dada la edad de los escolares, pero puede superarse a partir de la educación media superior y, es evidente que se puede dejar de emplear en la educación superior.

- **A distancia**

(García, 2001) menciona que *“la enseñanza a distancia es cuando el docente, el estudiante y los materiales de estudio se encuentran separados en tiempo y espacio y se ponen en contacto a través de algún medio (correo, postal, radio, televisión, etc.). La calidad del servicio educativo de esta modalidad depende en gran medida del diseño didáctico del material educativo con que se trabaje”*.

Es decir, es un espacio de interacción entre el estudiante y la institución. Se reúnen virtualmente desde un mismo sitio, un mismo tiempo y no necesariamente coincidentes. Sus características pueden pertenecer a 3 categorías: sincrónica, asincrónica o mixtas.

Esto dio auge a que los adultos incluyeran en su aprendizaje la tecnología y les permitiera tener una competencia laboral y cada día se prepararan con mayor accesibilidad, sin poner límites.

- **Virtual o en línea**

Este tipo de educación requiere un proceso de planeación y desarrollo de forma exhaustivas en la educación presencial.

(García, 2001) sostiene que *“la modalidad en línea es un tipo particular de educación a distancia donde las interacciones entre profesores, alumnos y materiales se presenta en espacios virtuales mediante redes de comunicación, fundamentalmente Internet”*. Lo que ayuda de esta definición es que puede ofrecer nuevos espacios para impartir educación y ayuda a la demanda educativa de muchas instituciones. Todo esto conlleva a la aparición de los que ahora se le conoce como *e-learning*, aquí se integran las tecnologías de información y entra el diseño instruccional para generar la elaboración y aplicación de programas educativos a través de internet específicos a las necesidades específicas de la sociedad.

Aquí debemos de implementar o diseñar programas con la tecnología la cual debe propiciar la interacción entre contenidos, estudiantes y tutores.

A continuación mencionaré algunas de las características de este tipo de educación:

- La comunicación es rápida, de alta calidad.
- La interacción se da entre estudiantes y con el facilitador.
- El desarrollo del material de aprendizaje es sencillo.
- Los cursos *online* son altamente accesibles.

En conclusión, el término de educación a distancia y/o en línea aunque tienen diferencias comparten algo en particular que es una enseñanza abierta la cual se caracteriza por su flexibilidad en cuanto a los contenidos, espacios,

objetivos, responsabilidades de los actores y en los perfiles de ingreso e inscripciones escolares. Se le otorga al estudiante una mayor autonomía y autodirección en sus aprendizaje y sobre todo que hay facilidad de acceso.

Por lo tanto, la educación no es la misma a la de hace varios años viéndolo desde cómo se imparte, las zonas geográficas y sobre todo la introducción de la tecnología.

3.2. El diseño curricular e instruccional en la educación virtual

Para impartir una educación en línea al igual que en una presencial es imprescindible contar con un diseño tanto curricular como instruccional para el desarrollo de dichos programas.

Por lo mismo, haré la anotación de algunos conceptos básicos en cuestión de qué es un diseño curricular e instruccional, para después adentrarme al diseño en programa educativo en línea.

(Meza, 2012) toma en cuenta la definición de (Stenhouse, 2003) donde se refiere al currículo como *“una tentativa para comunicar los principios y rasgos esenciales de un propósito educativo, de forma tal que permanezca abierto a discusión crítica y pueda ser trasladado efectivamente a la práctica”*. Esto influye, a partir de corrientes filosóficas, psicológicas y pedagógicas en especial por la introducción de la tecnología la cual involucra al proceso de enseñanza-aprendizaje. Es decir, un currículo es el reflejo de una institución académica con la finalidad de llegar a un enfoque unidisciplinario.

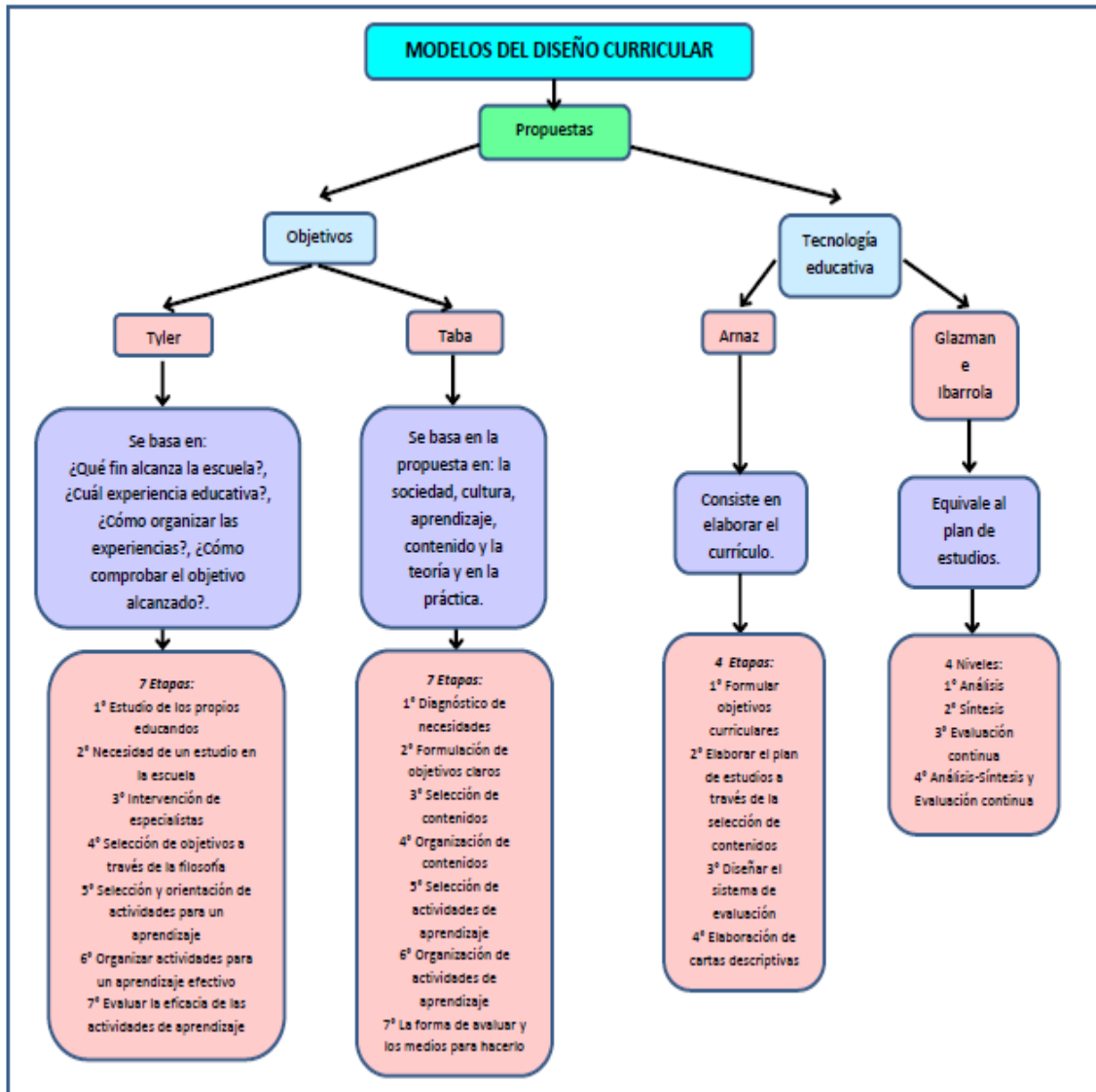
Así mismo, un currículo permite enseñar lo que los alumnos deben aprender, así como lo que deben enseñar para lograr aprender.

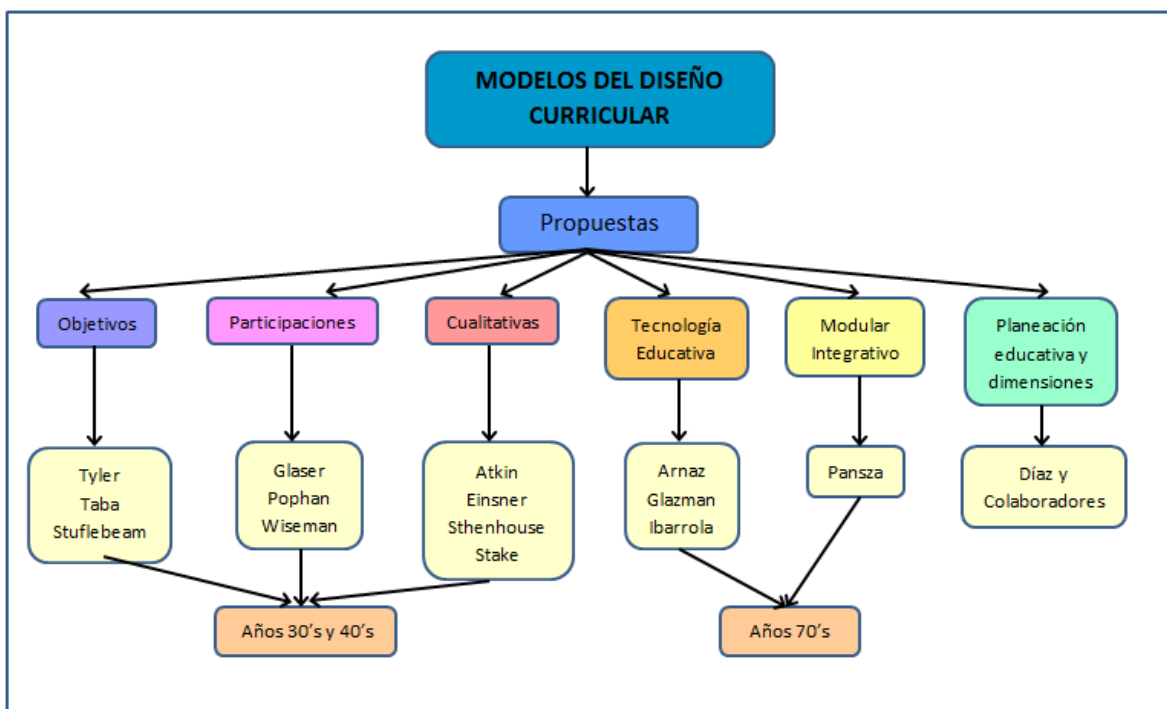
3.2.1. Diseño curricular

(Meza, J. 2012) considera que *“un diseño curricular debe tomar en consideración muchos factores; debe diseñar contenidos y objetivos de enseñanza-aprendizaje orientados a transformar la práctica docente; debe tomar en cuenta las diversas teorías del desarrollo psicológico y de las teorías del aprendizaje, lo mismo que los conocimientos previos de los alumnos”*. Con esta definición nos permite ver que son experiencias que deben motivar al alumno a aprender a aprender para que en su vida cotidiana sigan aprendiendo y en el cual deben tener en cuenta el aprendizaje significativo.

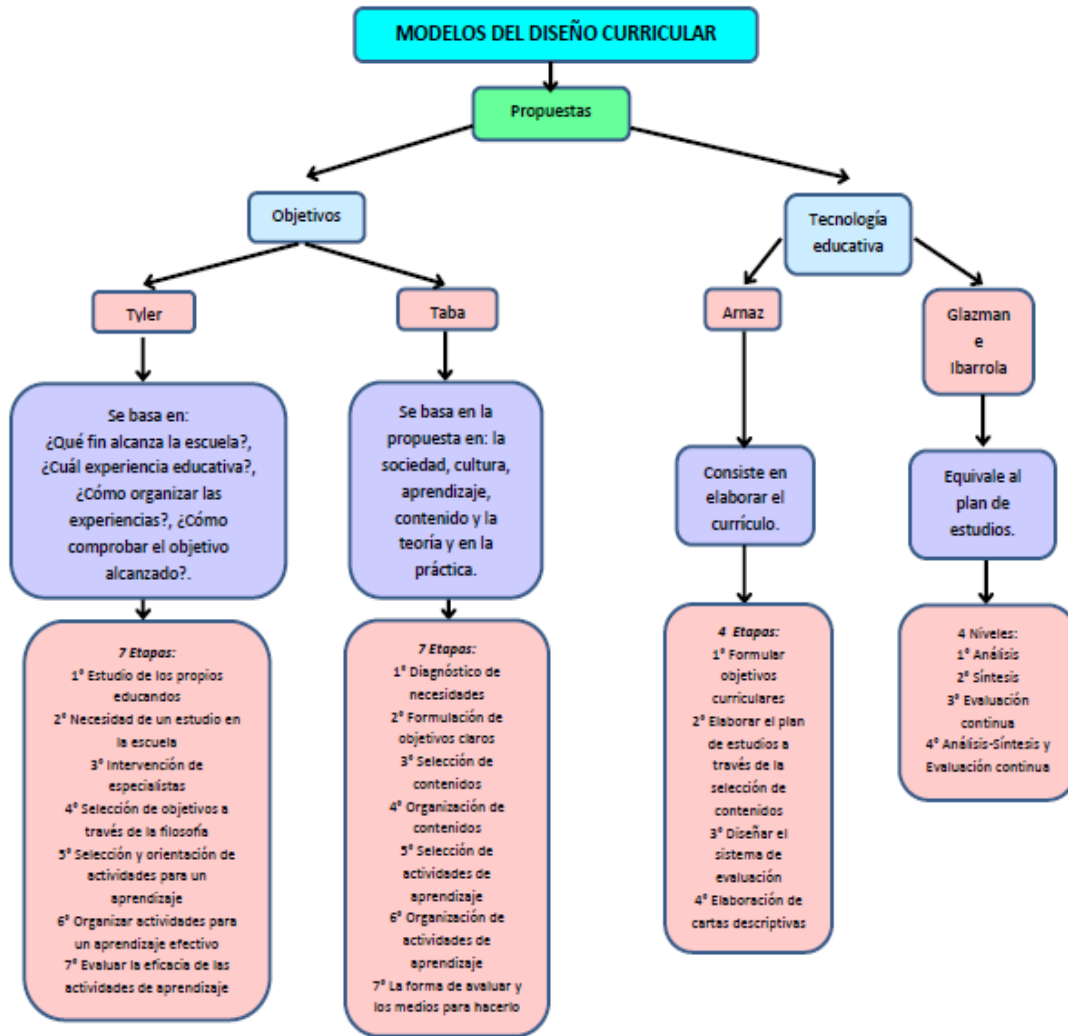
En este apartado es importante mencionar al curriculum porque es la planificación de lo que se pretende lograr con los estudiantes guiados por la escuela. En este caso, a partir de la institución superior que ofrece programas de estudio en línea, porque hay que referir específicamente las asignaturas y la forma de ordenar los contenidos y es importante considerar lo antes mencionado. Es el producto de lo esperado.

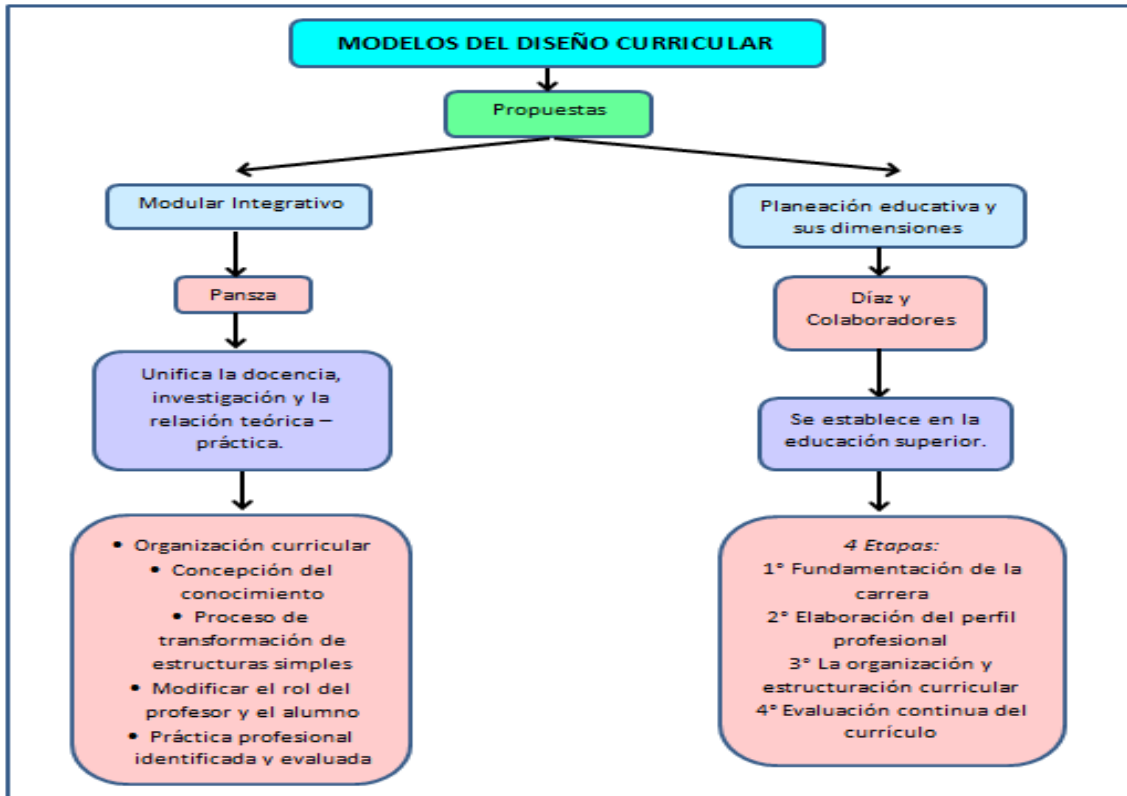
A continuación se hará una reflexión a través de un cuadro de los modelos más representativos del diseño curricular que han influido sobre todo en el Sistema Educativo Mexicano a nivel superior.





Cabe señalar que el modelo curricular se elige de acuerdo a las necesidades del contexto social, político y educativo que esté en el momento. O bien, de acuerdo a las especificaciones que la institución requiera. En el siguiente cuadro describiré características de algunos de los modelos curriculares no porque sean los más importantes sino porque han sido modelos que se han tomado en cuenta para los diseños de variedad de instituciones.





También, se dio inicio a un modelo llamado “curriculum flexible” entre los puntos para su existencia fue la crisis que hubo en el sistema de enseñanza superior donde ya no se respondía suficientemente a las demandas sociales ante la falta de espacios destinados a la convergencia como en la educación escolarizada y la educación debe tener constantes modificaciones una de ellas es hacer extensiva la educación a través de los medios electrónicos, donde se busca la vinculación en los procesos de modernización generando la planeación y organización académica.

(Soto, R. s.f) conceptualiza al “modelo flexible como el que posibilite el diseño y la reestructuración de planes de estudio que permitan la formación interdisciplinaria, el autoaprendizaje, la corresponsabilidad en las acciones y toma de decisiones, el crecimiento de acuerdo con las necesidad contextuales, estrechar el vínculo universidad-sociedad y diversificar las opciones en la formación profesional”. Aquí se da importancia al autodidactismo del ser humano para su conocimiento. Sobre

todo enfocar la diversidad de disciplinas dentro de un mismo ambiente educativo, por ello en el currículo flexible se plasma el reflejo de una organización académica.

Las características sobre esta demanda curricular son las siguientes:

1. Un acercamiento al trabajo interdisciplinario.
2. Una organización flexible.
3. Un enfoque integrador.
4. Elevar la calidad del trabajo académico.
5. Centrar la educación en el aprendizaje de forma y métodos de pensamiento e investigación.
6. Generar en los estudiantes la capacidad de autoaprendizaje y de trabajo interdisciplinario.

Las ventajas son:

1. Permite la participación activa del estudiante.
2. Propicia la formación interdisciplinaria.
3. Brinda al estudiante un ambiente más propicio para su formación científica, profesional y humana.
4. Posibilita la vinculación constante con el entorno socioeconómico.
5. Conjuga interés (personales, profesionales, institucionales educativos, sociales y económicos).
6. Amplía y diversifica las opciones de formación profesional.
7. Logra que los recursos financieros y humanos alcancen niveles óptimos.

Concluyo mencionando que cada uno de los modelos presentados en los cuadros han facilitado a la educación y sobre todo a las instituciones educativas la elaboración de propuestas de planes y programas de estudio acercándolos a nuestra realidad educativa, lo cual ha tenido ventajas y limitaciones pero sustentándose en teorías como: el constructivismo y la tecnología educativa.

3.2.2. Diseño instruccional

Ahora, menciono la importancia de los cambios educativos que se tienen día con día sobre todo con las tecnologías de información y comunicación (TIC), lo cuál ha sido de interés para las instituciones educativas en la utilización de metodologías para el proceso educativo. Esto ha sido, a partir del desarrollo de nuevas propuestas pedagógicas y procesos de formación.

Los entornos virtuales en la educación es un proceso importante considero que de mayor importancia que la educación presencial pues toma en cuenta el proceso de enseñanza-aprendizaje de forma mediada por la tecnología (TIC) sin estar presente el profesor.

Por lo tanto, se ha enfrentado a la necesidad de innovar herramientas tecnológicas para la transmisión de conocimientos y sobre todo de tomar en cuenta las necesidades de la sociedad. Tomando en cuenta estas circunstancias, cabe señalar que la educación en línea necesita de herramientas como las plataformas educativas, en dicha herramienta se permite diseñar, publicar y gestionar los cursos para ambientes virtuales que integra un elemento esencial para el aprendizaje.

Ahora es el turno de pasar a la parte del diseño instruccional para el desarrollo de los cursos en línea. A continuación mencionaré algunas definiciones de lo que es el diseño instruccional.

AUTOR	DEFINICIÓN DE DISEÑO INSTRUCCIONAL
Bruner	Se ocupa de la planeación, la preparación y el diseño de los recursos y ambientes necesarios para que se lleve a cabo el aprendizaje.
Reigeluth	Es la disciplina interesada en prescribir métodos óptimos de instrucción, al crear cambios deseados en los conocimientos y habilidades del estudiante.
Berger y Kam	Es la ciencia de creación de especificaciones detalladas para el desarrollo, implementación, evaluación, y mantenimiento de situaciones que facilitan el aprendizaje de pequeñas y grandes unidades de contenidos, en diferentes niveles de complejidad.
Broderick	Es el arte y ciencia aplicada de crear un ambiente instruccional y los materiales, claros y efectivos, que ayudarán al alumno a desarrollar la capacidad para lograr ciertas tareas.
Richey, Fields y Foson	Supone de una planificación instruccional sistemática que incluye la valoración de necesidades, el desarrollo, la evaluación, la implementación y el mantenimiento de materiales y programas.

Tomado de: Belloch, C. (s.f). Diseño Instruccional. Unidad de Tecnología Educativa. Universidad de Valencia.

Por su parte, Agudelo (S.F) afirma que el diseño instruccional es *“el proceso sistémico, 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”*.

Toda definición comparte algo en común, en este caso tomaré como base la del autor Agudelo ya que permite ver al diseño instruccional en tres fases para la realización de cursos donde toma en cuenta recursos educativos que le permitan al estudiante desarrollar sus competencias suficientes para un mejor aprendizaje.

El cual también tiene como beneficios tanto a los profesores como a los estudiantes porque se lleva a cabo estas tres fases de producción, la gestión y la ejecución.

Las concepciones del diseño instruccional tienen fundamentación en distintas teorías del aprendizaje las cuales ya se han mencionado en capítulos anteriores Agudelo lo plantea en 4 generaciones a partir de 4 décadas: la década de los 60's, 70's, 80's y 90's.

- **Década de los 60's.** La teoría en la que se fundamenta es en el CONDUCTISMO. El cuál se conduce de forma lineal, sistemática y prescriptiva. Se enfoca principalmente en los conocimientos y destrezas académicas y en objetivos de aprendizajes observables y medibles.
- **Década de los 70's.** La teoría en la que se fundamenta es en la TEORÍA DE SISTEMAS. Se organiza en sistemas abiertos. Se enfoca principalmente en la participación de los estudiantes.
- **Década de los 80's.** La teoría en la que se fundamenta la TEORÍA COGNITIVA. Se preocupa en la comprensión de los procesos de aprendizaje. Centrándose en los procesos cognitivos como: el pensamiento, la solución de problemas, el lenguaje, la formación de conceptos y el procesamiento de la información.

- **Década de los 90's.** La teoría en la que se fundamenta es en el CONSTRUCTIVISMO y de SISTEMAS. Se centra principalmente en el proceso de aprendizaje, en la creatividad del estudiante y no en los contenidos específicos.

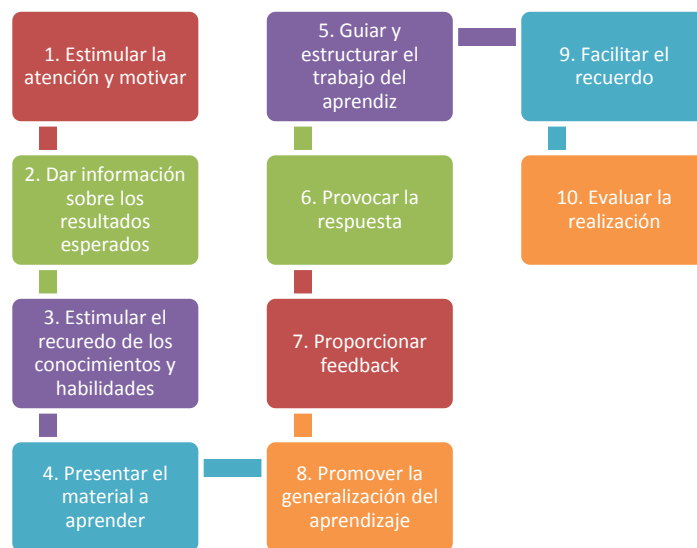
A esto se puede añadir una concepción más, en donde el aprendizaje surge a través de la tecnología y esta se denomina como Conectivismo o Conectismo, como lo he señalado en líneas anteriores. Y tiene como principal sujeto al individuo, George Siemens (2004) lo cita de la siguiente forma: *“El conocimiento personal se compone de una red, la cual alimenta a organizaciones e instituciones, las que a su vez retroalimenta a la red, proveyendo nuevo aprendizaje para los individuos”.*

Para el diseño instruccional hay algunos modelos para el desarrollo de cursos sobre todo en línea y son los siguientes: Modelo de Gagné, Modelo de Gagné y Briggs, Modelo de ASSURE de Heinich y Col., Modelo de Dick y Carey, Modelo de Jonassen y Modelo ADDIE.

A continuación mencionaré las características principales de cada uno de ellos, en los siguientes esquemas.

- **MODELO DE GAGNÉ**

- ✓ Es un enfoque integrador.
- ✓ Se consideran aspectos de estímulos-respuesta y de modelos de procesamiento de información.
- ✓ Se basa en 10 funciones en la enseñanza para lograr un aprendizaje.



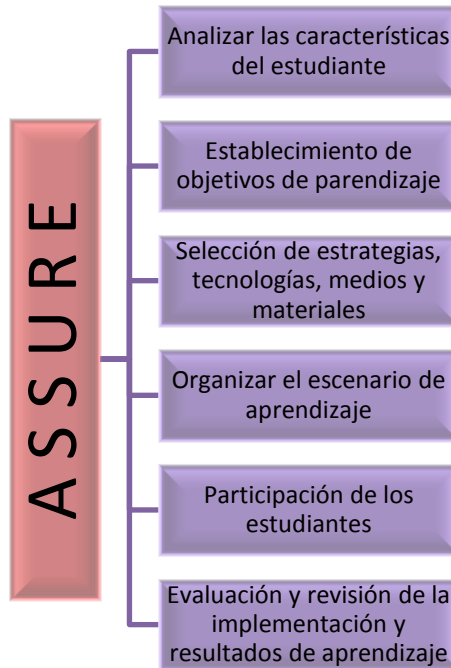
- **MODELO DE GAGNÉ Y BRIGGS**

- ✓ Se basa en el enfoque de sistemas y consta de 14 pasos divididos en 4 áreas: Nivel de sistemas, Nivel de curso, Nivel de lección y Nivel de sistema final.



- **MODELO ASSURE DE HEINICH Y COL.**

- ✓ Tiene sus raíces en el constructivismo.
- ✓ Las características son concretas del estudiante.
- ✓ El aprendizaje es activa y comprometida por parte del estudiante
- ✓ Tiene seis fases.



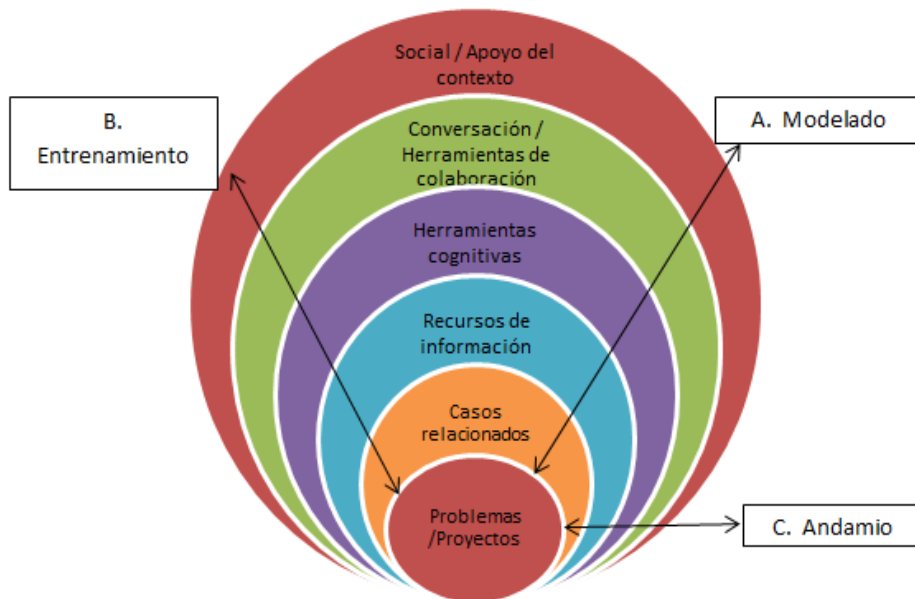
- **MODELO DE DICK Y CAREY**

- ✓ Basado en un estímulo (materiales didácticos) y una respuesta del alumno (aprendizaje en los materiales).
- ✓ El diseñador identifica las competencias y habilidades del alumno.
- ✓ Es un modelo reduccionista de la instrucción.
- ✓ La instrucción se dirige en las habilidades y conocimientos que se enseñan.



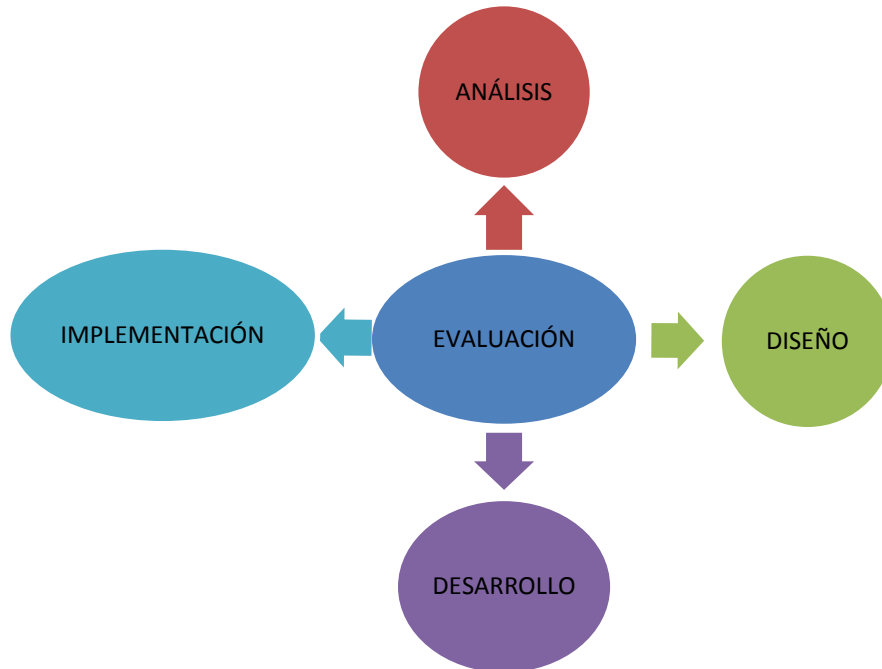
- **MODELO DE JONASSEN**

- ✓ Es un modelo para el diseño de ambientes de aprendizaje constructivista.
- ✓ El papel del aprendiz es aprender haciendo.



- **MODELO ADDIE**

- ✓ Es un diseño instruccional interactivo.
- ✓ El resultado es una evaluación formativa.
- ✓ Es el modelo básico de un diseñador instruccional y contiene fases esenciales.



En la formación virtual es importante el medio tecnológico y estos tipos de diseño instruccional tienen la finalidad de generar ambientes de aprendizajes. Permiten generar ambientes que faciliten la construcción de conocimientos. Y con esto, permite elaborar la producción de recursos educativos.

CAPITULO IV.

Esbozo de una propuesta pedagógica con el uso de los recursos de la Plataforma MOODLE.

En este capítulo propondré una propuesta en el cuál tomaré como base la utilización de una plataforma educativa llamada Moodle. Dicha propuesta será de ayuda para lo que es un Diseñador instruccional al momento de plasmar la información en la plataforma con los contenidos educativos.

Es importante trabajar sobre ello, porque se debe determinar qué tipo de información debe observar y saber el estudiante, a la vez la importancia de generalizar los cursos, talleres, etc., que se desarrollen.

Hablar de plataformas educativas forma parte de una modalidad de educación a distancia donde se utiliza el Internet como herramienta tecnológica de información y comunicación donde permite una enseñanza – aprendizaje por su utilización de distintos medios. Dado que el estudiante no se encuentra presencialmente con algún profesor o en algún lugar.

Existe un medio electrónico y de redes el cual permite llevarse a cabo la educación on-line o e-Learning ya que ésta se trabaja a través de una plataforma que contiene herramientas o contenidos que ayudan al aprendizaje de un estudiante.

4.1. E-Learning

Uno de los parteaguas de esta educación fue la web 2.0 ya que se considera como un canal unidireccional, donde la información es más estática y su objetivo era la comunicación con los primeros recursos u herramientas que tuvo al inicio la educación a distancia (televisión, periódico y radio) con el usuario.

La web 2.0 se le conoce como una red de información e intercambio. Ya que no se basa en tener una competencia en crear contenidos y ponerlos a disposición en la web. Ahora en día cualquiera es capaz de publicar cualquier tipo de información.

Lo antes descrito se toma a partir de la definición de (Ontoria, 2014) donde considera a la web 2.0 *“como un canal multidireccional, cuyo objetivo es la interacción de los usuarios con la red y con los otros internautas. Su contenido, por tanto no es estático sino que ofrece una retroalimentación y se encuentra sujeto a las constantes modificaciones de los internautas, quienes además crean y comparten contenidos”*.

Anteriormente surgió el correo electrónico, los blogs, foros, wikis, chas, buscadores, redes sociales, servicios que permiten compartir fotos, películas, presentaciones, etc. Ahora con la web 2.0 se da potencialidad al medio digital en la enseñanza, donde el aprendizaje de los usuarios formen una comunidad de colaboración e interacción donde se proyecte de ideas, objetivos, y soluciones flexibles y espontáneas.

El crecimiento del internet ha sido de gran ventaja para la educación, por lo que se considera que en los años 90 surge el e-Learning (electronical learning) en español es el “aprendizaje online” o “en línea”. Esto permitió que la educación fuera flexible en sus horarios, se redujo costos, fácil acceso a los materiales didácticos, actualización de cursos y sobre todo se puede estudiar cualquier nivel de estudios universitarios principalmente.

Es decir, la tecnología electrónica (Internet) es la herramienta principal de la educación a distancia en donde las principales figuras son el tutor (profesor) y alumnos a través de los soportes interactivos que participan en dicha educación.

(Aguilar, 2015) expone que *“al e-learning lo entenderemos como la modalidad de Educación a Distancia con base tecnológica, destinada a brindar un soporte educativo en red de gran valor comunicacional, pedagógico y social, que fortalecerá un proceso de enseñanza-aprendizaje”*. Gracias a ello la interactividad tecnológica como el audio, la imagen y los textos tienen algunas ventajas como:

- Ser interactiva
- Sincrónica
- Asincrónica

Así mismo en esta educación “e-learning” debe contar con elementos básicos que son:

- El Tutor
- El usuario
- El administrador
- La plataforma

Posteriormente, hablaré de lo que son las plataformas en especial las plataformas educativas. Es importante señalar que esta modalidad educativa tiene algunas desventajas como:

- Tener poca difusión.
- No tiene mucho valor laboral.
- No es un recurso tecnológico con el que cuente la mayoría de la población.

Pero a pesar de ello, puedo afirmar que en la actualidad es una alternativa educativa eficiente y de mucha flexibilidad para obtener conocimientos en distintas áreas, esto no significa que ha sustituido a la educación presencial es un complemento más a las modalidades educativas de nuestro sistema educativo.

4.2. Plataforma educativa

(Martínez-Salanova, s.f.) menciona que para definir a una *“plataforma tecnológica de formación online, hay que tener en cuenta ante todo su finalidad pedagógica y didáctica, que debe estar pensada y elaborada para facilitar el aprendizaje, caracterizarse por su capacidad para integrar las herramientas y recursos necesarios para gestionar, administrar, organizar, coordinar, diseñar e impartir programas de formación a través de la tecnología Internet/Intranet y aportar suficientes flexibilidad como para poder crear entornos de formación y aprendizaje adaptados a las necesidades de cualquier tipo de organización”*.

El e-learning es una metodología de aprendizaje el cual se basa a partir del Internet y se acompaña del Blended learning o b-learning esto permite mezclar las potencialidades de la enseñanza presencial tradicional con las de la enseñanza no presencial.

(Aguilar, 2015) define a “un sistema de gestión de aprendizaje (Learning Management System) como plataforma virtual o LMS, siendo un ensayo de reproducción mediante el diseño de una interfaz gráfica, con el objetivo de familiarizar la utilización de entornos relacionados con los conceptos en que ella se aplica”. Es decir el principal objetivo de las LMS es ofrecer cursos a los alumnos para acceder desde un lugar y momento adecuado y en el que se desee. En cambio para el tutor los LMS son necesarios para dotar de contenidos y actividades que se adapten a las necesidades pedagógicas. La ventaja de estos LMS es que tiene servicios que permiten al estudiante acceder a ellos y complementar su aprendizaje, clasificadas en cuatro categorías a) de administración, b) de distribución de contenidos, c) de comunicación y colaboración y d) de seguimiento y evaluación.

4.2.1. Características de una plataforma educativa

El reto tanto para los profesores como para los estudiantes es aprovechar el uso de todos los recursos para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje-enseñanza.

Antes de enlistar las principales características que tienen las plataformas mencionare su clasificación.

TIPO DE PLATAFORMAS	DESCRIPCIÓN	EJEMPLOS DE PLATAFORMAS
Plataforma comercial	Desarrolladas por empresas de software que cobran una licencia anual, semestral o mensual por la utilización del software que crea el entorno en línea de enseñanza o bien que permite encriptar los contenidos del usuario que contrata.	<ul style="list-style-type: none">• WebCT• Blackboard• eCollege
Plataforma a medida	Desarrolladas por entidades particulares, generalmente instituciones educativas de tercer ciclo o empresas multinacionales, que prefieren generar una solución propia a la hora de contar con una herramienta para la enseñanza de sus empleados o estudiantes.	<ul style="list-style-type: none">• Portal de Universidad de Columbia• IBM Global Campus• Portal del MIT
Plataforma de código abierto	Desarrolladas sin fines de lucro, con perspectivas colaboracionistas y de crecimiento en comunidad. Los mismos usuarios aportan para generar nuevas	<ul style="list-style-type: none">• Moodle• Claroline

	soluciones y el crecimiento de la plataforma. Dentro de esta modalidad, podemos mencionar dos que son las más utilizadas por su facilidad de instalación, gestión, idiomas, entre otras ventajas.	
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Tomado de: Aguilar, A. (2015). [Tesis]. Propuesta pedagógica. UPN. *Modelo de diseño para desarrollo y gestión de cursos e-learning utilizando Moodle como plataforma virtual*. CDMX.

A partir de esta clasificación de plataformas, las características principales de las que se basan son:

- Su carácter comercial o de libre distribución.
- Sus sistemas operativos sobre los que funcionan.
- La cantidad y calidad de las herramientas de e-learning.
- La homogeneidad e integración del entorno de enseñanza.
- El nivel de actividad en su desarrollo.
- El tamaño y nivel de actividad en su desarrollo.
- Los idiomas en los que están disponibles.
- La calidad de la documentación.

Es inevitable ver la diversidad que existe en las plataformas lo cual puede afectar en el intercambio de contenidos educativos y los tipos de información entre plataformas.

4.3. Elementos para una plataforma educativa

Actualmente, la educación a distancia ya no es la misma de antes, sobre todo por los diferentes contextos geográficos e institucionales de cada entidad. Por ello, es importante conocer los elementos para impartir el aprendizaje en línea.

- **Exploración.** La utilización del Internet es una herramienta que permite al estudiante y al profesor una indagación de información y recursos.
- **Experiencia.** Aquí el involucrado principal es el estudiante donde se involucra en una nueva experiencia social y de aprendizaje donde involucra una comunicación directa con el profesor, además de interactuar con sus compañeros del curso a través de los contenidos compartidos.
- **Compromiso.** La ventaja es que en los cursos se ofrecen experiencias con el estudiante y con otros, hay una colaboración y el estudiante lleva el control de su tiempo y elige su aprendizaje de acuerdo a sus preferencias y capacidades.
- **Flexibilidad.** El estudiante tiene accesos a sus cursos desde cualquier lugar y en el tiempo que lo decide. Lo esencial es contar con un equipo acorde para las necesidades de la utilización de la plataforma y con los obstáculos técnicos que puedan presentarse.
- **Interacción.** Una plataforma educativa con una interacción en el aprendizaje logra mayor y mejores resultados pedagógicos esto a través de una participación directa en los alumnos y la interfaz.
- **Contenidos de calidad.** Este aspecto debe ser muy cuidadoso en una plataforma educativa, porque a través de la calidad en los contenidos se centre el número de cursos. Por ello, es mejor realizar pocos cursos que

permitirán mayor aprendizaje a tener muchos contenidos. Eso permitirá tener una importante plataforma educativa.

- **Servicio al cliente.** Se debe contar con la persona que atenderá las necesidades estudiantiles a través de recursos enfocados con la comunicación para responder las dudas que le impidan a un estudiante concretar un conocimiento en línea.
- **Multidispositivo.** En la actualidad, las plataformas educativas requieren de adaptaciones en los dispositivos posibles para que se logre el aprendizaje en un estudiante y esto haga la diferenciación con las distintas instituciones que imparten la misma modalidad educativa.
- **Cursos emocionantes.** Algunos especialistas lo refieren a partir de que si existe una emoción puedes aprender mejor. Por ello, es importante mezclar las diferentes herramientas de comunicación para transmitir de forma interesante los contenidos.

En el listado mencionaré algunos de los elementos que se utilizan en las plataformas educativas, con ello no quiero indicar que son las únicas sino que son las más utilizadas.

- Material montado sobre un sitio web.
- Material montado sobre un sitio web o enviado como archivo con el correo electrónico.
- Imágenes, animación, sonido y archivos de vídeo.
- Vínculos a otros sitios web relevante.
- Investigar usando la web.
- Trabajos enviados por correo electrónico.
- Varios, dependiendo de la naturaleza del trabajo práctico.
- Conferencia de grupo utilizando un programa de conferencias.
- Subconferencias utilizando un programa de conferencias.

- Mensajes por correo electrónico entre alumno y tutor.
- Evaluación utilizando una variedad de métodos on line.

Uno es el que debe definir los elementos del cual se va a conformar una plataforma educativa. Además es importante mencionar que toda plataforma educativa cuenta con ciertas herramientas como son:

- **Foros de discusión.** Es una aplicación web que da soporte a discusiones en línea.
- **E-mail.** Es la forma de enviar y recibir mensajes por un medio electrónico de manera permanente, en el cual un usuario puede enviar un mensaje a un contenedor.
- **Intercambio de documentos.** Procedimiento mediante el cual se utilizan dentro de una misma red, ficheros o carpetas compartidas y un administrador de recursos compartidos para equipos locales o remotos.
- **Presentación de archivos compartidos.** Herramienta que permite crear una presentación mostrando una versión compartida de otro archivo.
- **Libreta de notas.** Herramienta de texto donde se pueden crear y modificar documentos sencillos de texto simple o con formato.
- **Calendario.** Establece las fechas, la importancia y los plazos, su función es mantener informado al alumno y apoyarlo en su planificación.
- **Ayuda a nuevos usuarios.** La orientación básicamente contiene los objetivos del curso, a quien está dirigido, como se usa, temas técnicos y la enumeración de los recursos que contiene.
- **Ejercicios.** Establece relaciones significativas con la realidad del alumno.

- **Actividades en línea.** Actividades grupales o individuales para la aplicación de lo aprendido en los ejercicios, es lograr aprendizajes esperados y favorecer el autoaprendizaje, la autoconstrucción y la investigación.
- **Ejercicios de auto-corrección.** Permiten al usuario conocer inmediatamente el resultado de sus respuestas.
- **Pruebas en línea.** Son pruebas o controles que se desarrollan al finalizar un tema o módulo de registro.
- **Portafolio.** Espacio para evidencias, las cuales son evaluadas interdisciplinariamente a parte de un equipo de profesores.
- **Avances del estudiante.** Espacio en que se encuentra las actividades calificables publicadas, el alumno puede bajar las actividades y publicar sus resultados.
- **Chat.** Es el referente a una comunicación escrita a través de internet entre dos o más personas que se realizan sincrónicamente.
- **Vídeo.** Método para transmitir audio como para transportar imágenes a través de la red.
- **Audio conferencia.** Crea una aplicación multiplexada que habilita las conexiones de audio para múltiples usuarios.
- **Videoconferencia.** Herramienta que permite a múltiples usuarios interactuar entre ellos mediante audio y video.

Reiterando que estas herramientas son definidas por cada una de las personas que diseñan cursos en línea. A continuación hablaré un poco de la plataforma Moodle.

4.4. Plataforma Educativa Moodle

La plataforma educativa Moodle es una de las más utilizadas actualmente en las instituciones que imparten educación en línea por las funcionalidades que ofrece hacia el estudiante.

Según (Ontoria, 2012) *“Moodle significa: Modular Objet Oriented Dynamic Learning Enviroment, en español: Entorno de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos y Modular. Se trata de un Sistema de Gestión del Aprendizaje (SGA) –en Inglés, LMS (Learning Management System)- o paquete integrado que contiene las herramientas y los recursos necesarios para crear un curso a través de la red, dando la posibilidad de proponer ejercicios interactivos y no interactivos y de realizar un seguimiento de la actividad del alumno en la plataforma”.*

Es un entorno de aprendizaje orientado en objetos, dicha plataforma fue creada por Martín Dougramas en el año de 1999. Creado como un software libre para la creación de cursos y sitios web basados en Internet, ha sido un proyecto diseñado para dar soporte a la educación, ahí se dan las clases al 100% en línea es una herramienta para complementar el aprendizaje presencial.

El aprendizaje está basado en el constructivismo con un diseño que hace fácil agregar los contenidos que motiven al estudiante, al profesor, a lo teórico, y a diseñar el curso. Se busca que el alumno analice, investigue, comparta, construya y genere conocimientos que ya sabe.

Moodle permite promover la autonomía de los aprendizajes, da paso al control y gestión del proceso de aprendizaje. Desde la transmisión e intercambio simbólico

para ese proceso. Estos se dividen en tres categorías: administradores, profesores y alumnos.

Las características principales es insertar los contenidos multimedia como audio y contenidos. Las actividades son interactivas entre el alumno y la plataforma.

Es decir, se caracteriza por ser un entorno de formación virtual. Es una plataforma libre y gratuita la cual conlleva a una amplitud de uso en el mundo.

A continuación mencionaré las características que tiene la plataforma Moodle:

- Promueve la colaboración, las actividades, la reflexión crítica.
- Complementa al aprendizaje presencial por sus herramientas y arquitectura que maneja para dar clases en línea.
- La interfaz es sencilla y compatible.
- La instalación es sencilla porque solo requiere de un servidor web.
- Se cuenta con un editor de HTML para la elaboración de materiales y actividades educativas.
- Cuenta con un proyecto o portátil wiki.

Además de ello, Moodle cuenta con lo siguiente:

- **Administración de cursos:** El usuario que tenga los permisos de edición tienen el control sobre las opciones a gestionar.
- **Administración de usuarios:** Es el administrador del sistema y el asigna los roles a los docentes, estudiantes, desarrolladores, entre otros. Además se encarga de la matriculación y desmatriculación de los cursos y de las cuentas de los usuarios.
- **Interacción con los módulos:** Las personas que tengan roles de permiso de edición, podrán trabajar con los módulos de ambiente virtual de aprendizaje (AVA) en cuanto a los recursos y actividades.

Se desglosa los módulos de las actividades que se ofrecen en Moodle.

Tipo de módulo	Descripción
Módulo de Tarea	Los estudiantes envían archivos en cualquier formato digital.
Módulo de Chat	La comunicación es en tiempo real entre docentes y estudiantes.
Módulo de Consulta	El rol principal es el del docente para crear una pregunta y el número de opciones a evaluar a los estudiantes.
Módulo de Foro	Permite realizar una comunicación asincrónica del grupo sobre el tema compartido. Es para aclarar dudas y exponer puntos de vista sobre el tema.
Módulo de Mensajería	El intercambio es asincrónico de manera privada entre el docente y el estudiante o estudiante estudiante.
Módulo de Diario	Refleja el aprendizaje, registra y revisa las ideas de manera individual.
Módulo de Glosario	Crea una recopilación de los términos más usados en el AVA. Hay opciones como el FAQ, diccionario, enciclopedia, entre otras.
Módulo de Encuesta	Se crean encuestas de tipo COLLES, ATTLS.
Módulo de Cuestionario	Se crean evaluaciones en línea con distintas con opciones de verdadero-falso, opción múltiple, respuestas cortas, entre otras.
Módulo de Taller	Es para el trabajo en grupo. Permite a los estudiantes a evaluar distintas formas de proyectos de otros. Como son los proyectos prototipos. Y da opción a que el docente evalúe.

Antes de diseñar un curso se debe definir de qué tipo será el curso, existen los siguientes:

- **SEMANTAL.** Abarca una o varias semanas.
- **TEMAS.** Es libre el contenido, estableciendo tiempos, formas y formato.
- **SOCIAL.** El contenido se centra en un solo foro de discusión.

Mencionaré algunos de los módulos que contiene la plataforma Moodle para saber en dónde va cada estructura de nuestro curso.

Los recursos son utilizados especialmente por el profesor:

- **Editar una página de texto.** El tutor redacta un texto.
- **Editar una página web.** El profesor sube contenido multimedia extraído de internet.
- **Enlazar a un archivo.** Permite al alumno y al profesor enlazar un archivo que se ha puesto a disposición.
- **Enlazar a una página web.** A través de la misma página o una ventana emergente se puede acceder al contenido de cualquier página previamente seleccionada.

En cuanto a los contenidos o actividades interactivas se distingue lo siguiente:

- **Chat.** Permite mantener conversaciones en tiempo real con los participantes del curso, es multi banda y sincrónica. Las sesiones quedan registradas en la plataforma y correos electrónicos.
- **Taller.** Es una actividad en grupo con gran cantidad de opciones, permite evaluar los proyectos de los demás, los propios y los profesores pueden subir textos o documentos.
- **Tarea.** Permite que el profesor asigne un trabajo a los estudiantes que preparen en algún medio digital, remitirlo y subirlo al servidor.

- **Wiki.** Es una página web modificable por los participantes del curso. Una página web normal de sólo lectura en la que no se puede acceder al contenido y cambiarlo.
- **Página de texto.** Es una página escrita en texto plano y solo es de lectura. Puede ser también un cuestionario sin límite de tiempo y responderlo varias veces, el tipo de examen es variable.
- **Encuesta.** Es una actividad a evaluar a través de preguntas estandarizadas y predefinidas con diferentes opciones de respuesta.
- **Foro.** Se publican mensajes, experiencias y discusiones públicas. Se ha vuelto primordial para la comunicación entre los usuarios del sitio. El profesor puede revisar los contenidos y temas de interés.
- **Glosario.** Permite a los usuarios a crear y actualizar una lista de definiciones.
- **Lección.** Son una serie de páginas que proporcionan contenidos de forma interesante y flexible. Y cada una permite regresar o volver.
- **Página web.** Se utiliza el editor HTML de Moodle y sirve para confeccionar una página.
- **Enlazar un archivo a una web.** Se enlaza cualquier página web u otro archivo que se haya subido a las carpetas del curso.
- **Mostrar un directorio.** Los estudiantes, profesores y tutores pueden ver todos los archivos y navegar en ellos.

Una vez que se conoció un poco de que se conforma la plataforma Moodle, daré paso a la propuesta.

4.5. Propuesta de la Guía para el especialista o diseñador de contenido para una materia impartida en la Plataforma Moodle

- **Introducción**

En este apartado se comienza a desarrollar la propuesta la cuál es para los especialistas o desarrolladores de una materia o contenidos que se imparten en una plataforma educativa. La plataforma que se utiliza es Moodle y es a nivel superior.

Esto es con la importancia de mejorar la entrega de documentos de los especialistas y el empleo de la información sea de mayor utilidad al introducirla a la plataforma sobre todo al desarrollar contenidos.

Hay que recordar que en la actualidad muchas instituciones ya llevan a cabo la educación en línea y cada una de ellas en su contenido debe delimitar la información que hay que transmitir a los estudiantes. Pero para ello, existen distintos roles en cuanto a la administración y organización de la plataforma. Hay quienes desarrollan contenidos (**Especialistas de la materia**), quienes plasman la información proporcionada por el especialista a la plataforma (**Diseñador instruccional**) y los que le dan imagen a la plataforma (**Diseñador gráfico**).

Entonces con la guía que se diseñe, ayudará en este caso al diseñador instruccional a interpretar los contenidos y formas de evaluación que se presenten al estudiante los cuáles les permitirá vaciar la información importante en cada una de las materias que se desarrollaran.

- **Justificación de la propuesta**

Esta propuesta es importante para diseñar los cursos en línea, sobre todo para el diseñador instruccional y el especialista de la materia. Porque les permitirá determinar el tipo de contenido, actividades, recursos a considerar para implementarlos en la plataforma.

Lo innovador de esta propuesta es que a partir de los formatos proporcionados el especialista podrá desarrollar mejor los conocimientos a expresar.

Una de las problemáticas que resolverá esta propuesta es que el diseñador instruccional tenga más clara la información que un especialista envía y se tenga mejor manejo de información.

La importancia de esta propuesta radica en el impacto que últimamente se ha tenido por el aumento de programas a ofrecer, por lo tanto, se requiere de especialistas para el desarrollo de contenidos y muchas veces los docentes no han trabajado material para la educación en línea y eso no ayuda para la integración de información en la plataforma.

- **Contextualización**

Se tomará como referencia la experiencia que he tenido al trabajar en varias instituciones que imparten educación a distancia. En donde en la mayoría de las instituciones no realizan formatos para el vaciado de información.

Para ello, desarrollaré algunos formatos donde considero que son importantes para cualquier institución o persona que desee realizar nuevos programas de estudio en línea.

Es importante considerar ciertos aspectos que ayudarán a tener una correcta organización y éxito.

- Crear una estructura adecuada al curso.
- Insertar contenidos pertinentes.
- Presentar Moodle en clase.
- Añadir imágenes, usar colores.
- Dar instrucciones breves y concisas.
- Mantener un tono positivo.
- Participación.

Para dicha propuesta se toma en consideración las siguientes situaciones:

- **Centro.** Se debe determinar a quién va dirigido, tipo de curso a desarrollar. Tipo de institución.
- **Monitores.** Son las personas encargadas de acompañar a un estudiante para sus necesidades educativas dentro del ambiente escolar. En este caso hay tres personas involucradas para la creación de cursos, talleres, etcétera y son:

Diseñador Instruccional. Es la persona que se dedica a transformar el contenido de manera interactiva para la plataforma educativa. Para ello, deberá diseñar sus propios formatos para el vaciado pertinente de la información. *(Posteriormente se anexa una propuesta).*

Especialista de la Materia. Es la persona experta en un área específica y encargada de desarrollar los contenidos que servirán de conocimiento para un estudiante.

Diseñador Gráfico. Es la persona encargada de darle forma y color a una plataforma educativa. Será la persona que se encarga en guiar el proyecto en cuanto al desarrollo de contenidos de un programa a distancia. O bien, la persona encargada de entregar los contenidos específicos de una materia, taller, curso, etc.

- **Materiales y Recursos.** Son los materiales u herramientas que se utilizarán para los contenidos que se establecerán para crear un curso, taller, etcétera.

- **Evaluación.** No existirá una evaluación como tal, pero sí permitirá reconocer la utilidad que se tienen los formatos para la entrega de contenidos y se puedan compartir de forma interactiva a los usuarios.

Formato informativo de la materia, curso, taller, etcétera proporcionado por el diseñador instruccional al especialista del contenido.

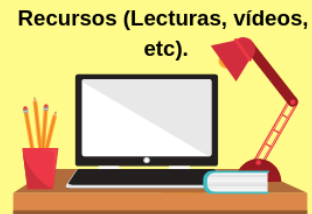
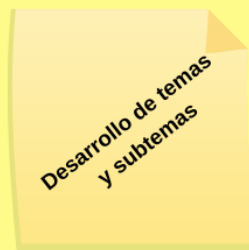
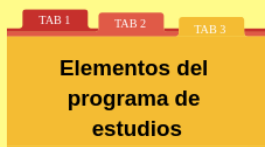
Nombre del programa					
Nombre de la materia, taller, etc.					
Tipo de opción a ofrecer					
CURSO	TALLER	DIPLOMADO	ESPECIALIDAD	MAESTRIA	DOCTORADO
Modalidad					
Presencial	En línea X			Mixta	
Número de sesiones y total de horas, semanas, meses o ciclo	Número de horas de autoestudio, de trabajo, extra-clase, otras.			Número de sesiones y horas, semanas, meses o ciclos.	
Propósitos del programa					
1.					
2.					
3.					
Estructura del programa, indicando los módulos, unidades de aprendizaje, sesiones, temas o subtemas correspondientes.			Competencia a desarrollar en cada módulo, unidad de aprendizaje, sesión o tema.		
Recursos					
Desarrollo de contenidos para cada sesión.					
Bibliografía específica y complementaria del programa.					
Direcciones electrónicas de consulta de textos, videos, conferencias, entre otros.					
Actividades académicas que debe cumplir el estudiante como parte del programa.					
Metodología del trabajo.					
Mecanismos e instrumentos de evaluación.					
Tipo de trabajo parcial o final que debe presentar por el estudiante.					
Guión para el desarrollo de videos de las sesiones					

Nombre de la Institución ofertante	
Dirección, número, colonia, municipio, c.p, teléfono de contacto.	Correo electrónico y/o página electrónica
Nombre de los coordinadores o enlaces del programa	Días y horarios de atención

Guía para el desarrollo de contenidos



Maribel Reyes Islas
Diseñador Instruccional
Marzo, 2019



- **Elementos del programa de estudios**

Nombre	
Clave	
Nivel de estudios	
Diseñador Instruccional	
Especialista	

- **Propósitos de la materia u programa**

Se redactan los logros de competencia en general y específicos. Por unidad o por semanas. Se enlista a partir de verbos. Se utiliza entre dos o tres logros, es importante no utilizar los mismos verbos. Deben tener un proceso cognitivo.

Tipo de objetivos	Descripción del propósito
General	
Particulares	

Ejemplo:

Tipo de objetivos	Descripción del propósito
General	Clasificar los diversos tipos de investigación científica y sus procesos a través de la ejemplificación del uso de las diversas técnicas y métodos de investigación, para esbozar los elementos formales de una investigación en la ciencia del Derecho.
Particulares	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer el desarrollo de la investigación, a través de la historia para comprender cómo se fueron concibiendo los distintos tipos de investigación y las etapas consideradas para su desarrollo.
	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar las técnicas aplicadas al estudio del Derecho, como elementos básicos para la creación de investigaciones jurídicas.

- **Desarrollo de temas y subtemas**

Redacción y desarrollo de contenidos por semana de acuerdo a los temas del plan de estudios.
Dar una descripción de la clase.

Numero de semanas	Temas y Subtemas	Contenido

Ejemplo:

# SEMANA	TEMAS	DESARROLLO
1	Nombre del TEMA 1:	La Investigación
	Introducción de la Materia en General	<p>La investigación es una de las actividades que debe realizarse al cursar estudios de nivel superior. Este tipo de investigación debe ser de carácter científico ya que, es importante que los estudiantes se formen profesionalmente y, las profesiones, en términos generales requieren de un espíritu investigativo.</p> <p>Es cierto que el ser humano es por naturaleza investigador, pero, más allá de la investigación simple que se produce cuando las personas preguntan ¿Qué es?, ¿Cómo funciona?, ¿Dónde está?, ¿Cuándo se presenta?, no es suficiente para afirmar que se está construyendo un pensamiento científico, estas preguntas y otras más, se vuelven tales cuando para encontrar las respuestas se sigue un método de forma rigurosa; es decir, se realiza la investigación de una manera metódica, siguiendo los principios de la investigación científica.</p> <p>La investigación al buscar respuestas, busca que sean verdaderas y comprobables, aun cuando los métodos para encontrarlas sean de diferente naturaleza, según el objeto de estudio y la disciplina en la que se encuentra, esto depende entonces, de cuál objeto de estudio se seleccione y la manera en que se aborde.</p>

- **Recursos**

Se enlistan los documentos que los estudiantes revisarán, indicando capítulos u páginas.

Mínimo 3 documentos de libros, pdf, artículos, blog o páginas web.

1 o 2 videos sobre el tema de YouTube, que la información sea acorde al nivel.

Realización de infografías, o presentación de power point y Prezi, etc.

Recursos (Bibliografía a consultar)	
Video	

Ejemplo:

Recursos (lecturas)	<ul style="list-style-type: none"> • Retana, Oscar Gustavo. La institucionalización de la investigación científica en México. Breve cronología. Artículo. PDF. • Historia: enfoques.pdf (Capítulo 1, p.1 a 19). En línea.
Video	<ul style="list-style-type: none"> • CEAD [Fundamentos de Investigación Centro de Educación Abierta y a Distancia]. (2016, Enero 25). Qué es y para qué sirve hacer investigación [Archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=jxnaQBg-48g • Jiménez, F. [Universitat Politècnica de València UPV]. (2015, Julio 27). Qué es la investigación. [Archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=yJMtxq4j2K4

- **Tipos de actividades**

Se describen las actividades que los estudiantes realizaran, desde mapas conceptuales, ensayos, investigaciones, etc. O bien preguntas detonadoras a un foro.

Tipo de actividad	
Descripción de lo que se espera	
Instrucciones	

Ejemplo:

Proyecto de Investigación	
De acuerdo a las temáticas vistas en estas sesiones desarrolla el planteamiento de una propuesta de un protocolo de investigación. En el cuál podrás comenzar con la recopilación de información y a su vez con el desarrollo de tu propuesta del proyecto de investigación. Para la facilidad de concluir con la entrega final es momento de que comiences a armar tu proyecto de investigación con lo necesario y básico de los temas vistos en esta semana.	
Recopila la información necesaria que esté acorde a tu protocolo de investigación. De acuerdo a lo que se te pide:	<ul style="list-style-type: none"> • El tema que se busca investigar (Objeto de estudio).
	<ul style="list-style-type: none"> • El problema que se identifica.
	<ul style="list-style-type: none"> • Justificación del objeto y de la problemática.
	<ul style="list-style-type: none"> • Los sujetos involucrados (Quiénes son, Cómo son, Qué hicieron que los hace merecedores de una controversia).
	<ul style="list-style-type: none"> • Qué tipo de investigación se pretende realizar.
	<ul style="list-style-type: none"> • Acciones que se requieren.
	<ul style="list-style-type: none"> • Bibliografía revisada en formato APA.
	<ul style="list-style-type: none"> • Entrega de 5 a 8 cuartillas.

- **Metodología de trabajo y evaluaciones**

La metodología del trabajo es una herramienta que da pauta a los procedimientos. Ayuda a optimizar, a mejorar la calidad del trabajo. Permite estandarizar lo solicitado.

Las evaluaciones, determinan la calificación o ponderación de cada actividad el cual le permitirá al estudiante tener una evaluación aprobatoria o reprobatoria. Esto puede ser a través de exámenes, foros de discusión o trabajos entregables.

- **Guión para videos.**

Es el recurso que reforzará los contenidos teóricos de cada sesión.

El especialista dará una breve explicación de cada tema a desarrollar o revisar en cada semana.

Con ello, se elaborara un video por semana.

# de unidad, tema, etc.		
# Video	Explicación de los temas	Clave del video

Ejemplo:

Unidad 1. La investigación		
Video 2 Pestaña de la unidad	<p>Bienvenidos sean todos ustedes damos inicio a la unidad 1 que recibe por nombre “La investigación”, donde se trabajan las características de los distintos autores que se han dedicado a ella. También, se revisaran los distintos tipos de investigación y las etapas del método y proceso de investigación científica.</p> <p>La investigación como proceso tiene sus orígenes en Mesopotamia y Babilonia cuando aplicaron conocimientos específicos en la construcción de las grandes ciudades, explotando ya no sólo los procesos agrícolas, el desarrollo de la minería y la forma de realizar el comercio internacional.</p> <p>Otros pueblos fueron los sumerios, los griegos y los romanos. Aplicaron la ciencia al crecimiento de sus ciudades, y buscaron teorizar lo percibido en la primera teoría del conocimiento, el <i>episteme</i>.</p> <p>La Edad Media representa un tiempo de oscuridad en la investigación. No fue sino hasta el Renacimiento que se inicia una época de esplendor. Una creencia que se modifica y representa un cambio en toda la organización social se relaciona con la aceptación de que la tierra es redonda y no plana como entonces se creía. Esto da lugar a</p>	D1DE102_v_02

	<p>una serie de cambios significativos.</p> <p>Junto con Copérnico, se da lugar a varios cambios y trabajos con la ciencia hasta llegar a la época moderna caracterizada por el desarrollo de las teorías científicas y de los sistemas de clasificación de las especies.</p>	
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Referencias Documentales

- Aguilar, A. (2015). *Propuesta pedagógica. Modelo de diseño para desarrollo y gestión de cursos e-learning utilizando Moodle como plataforma virtual*. CDMX. UPN.
- Aguilar, M. y Varios. (2004). *Un nuevo sujeto para la sociedad de la información*. España. Editorial Netbiblo.
- Alonso, C. y Varios. (2007). *Tecnología educativa*. España. Editorial McGraw-Hill Interamericana de España.
- Arteaga, H. (2009). [Tesina]. *Propuesta de un curso para la integración de la plataforma educativa Moodle. A los docentes de la materia de física en el segundo año de educación básica secundaria*. CDMX. UPN.
- Basabe, F. (2007). *Educación a distancia en el nivel superior*. México. Trillas.
- Briones, G. (2007). *Teoría de las ciencias sociales y de la educación*. México. Editorial Trillas.
- Cantón, I. y Pino-Juste, M. (2014). *Diseño y desarrollo del curriculum*. Capítulo 3. Teorías y modelos curriculares. Madrid. Alianza Editorial.
- Capacho, J. (2011). *Educación del aprendizaje en espacios virtuales-TIC*. Colombia. Editorial ECOE.
- Cortéz, D. (2010). *Tecnologías de la información y medios aplicados a la educación. Perspectivas de análisis e investigación*. México. Editorial Universidad Pedagógica Nacional.
- Corrales, M. (2008). *Metodología de la formación abierta y a distancia*. México. Editorial Limusa.
- Fernández, M. (s.f). *La sociedad del conocimiento: democracia y cultura*. España. Ediciones Octaedro.
- García, A. (2003). *Tecnología educativa. Implicaciones educativas del desarrollo tecnológico*. Madrid-España. Editorial Muralla.

- García, L. (2002). *La educación a distancia. De la teoría a la práctica*. España. Editorial Ariel Educación.
- Hernández, P. (2011). *Psicología de la educación. Corrientes actuales y teorías aplicadas*. México. Trillas.
- Mikloss, T. y Varios. (2008). *El futuro de la educación a distancia y del e-learning en América Latina. Una visión prospectiva*. México. Editorial Instituto Latinoamericano de Comunicación Educativa (ILCE).
- Moacir, G. (1998). *Historia de las ideas pedagógicas*. México. Editorial Siglo XXI.
- Ogalde, L y González, M. (2008). *Nuevas tecnologías y educación. Diseño, desarrollo, uso y evaluación de materiales didácticos*. México. Editorial Trillas.
- St-Pierre, A. (2001). *Pedagogía e Internet. Aprovechamiento de las Nuevas Tecnologías*. México. Editorial Trillas.

Referencias Digitales

- Anónimo. (s.f). *PressBooks*. Obtenido de PressBooks: <https://cead.pressbooks.com/chapter/2-4-cognitivismo/>
- Campos, Y. (2005). Elementos generales para el diseño curricular de cursos, diplomados, licenciaturas, maestrías, doctorados. [Artículo]. Recuperado de: www.camposc.net/Orepositoriao/ensayos/05curriculumdise%F1o.pdf.
- Carías, M. (Septiembre, 2016). *Teorías de la educación a distancia*. [Presentación]. Universidad de San Carlos de Guatemala. Facultad de Humanidades. Obtenido de: <https://es.slideshare.net/MynorCaras/teoras-de-la-educacin-a-distancia-66198664>
- Gamelearn. (s.f). 5 Elementos de las mejores plataformas educativas. [Blog]. Recuperado de: <https://www.game-learn.com/5-elementos-de-las-mejores-plataformas-educativas/>
- Informática para la educación (2011). Origen y filosofía educativa de Moodle. [Blog]. Recuperado de: <https://milagrosrp.wordpress.com/2011/10/19/origen-y-filosofia-moodle/>
- Martínez-Salanova, E. (s.f). Universidad de Huelva. Obtenido de: https://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0017ensenanza_online.htm
- Meza, J. (2012). *Diseño y desarrollo curricular*. México. Red Tercer Milenio. S.C. Obtenido de: www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/derecho_y_cienicas_sociales/Diseño_y_desarrollo_curricular.pdf
- Ontoria, M. (2012). La plataforma Moodle: características y utilización en ELE. [Artículo]. Recuperado de: cvc.cervantes.es/enseñanza/biblioteca_ele/asele/pdf/24/24_913.pdf
- Ovalles, L. (Junio, 2014). *Conectivismo, un nuevo paradigma en la educación actual*. Obtenido de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4966244.pdf>

- Perdomo, Y. (2012). Elementos que intervienen en la enseñanza y aprendizaje en línea. [Artículo]. Recuperado de: <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/215/230>
- Rodríguez, Y. (Febrero, 2002). *La educación a distancia como alternativa para lograr un mayor acceso a la capacitación a docentes y profesores del nivel superior*. [Tesis]. Universidad Autónoma de Nuevo León. Dirección General de Bibliotecas. Obtenido de: <http://eprints.uanl.mx/1178/1/1020147077.PDF>
- Sarria, J. (2017). Elementos y características de una plataforma virtual de aprendizaje. [Artículo]. Recuperado de: <http://plataformas-educativas-tj.blogspot.com/2016/11/elementos-y-caracteristicas.html>
- Siemens, G. (Diciembre, 2004). *Conectivismo: Una teoría del aprendizaje para la era digital*. Obtenido de: <clásicas.filos.unam.mx/files/2014/03/Conectivismo.pdf>
- Soto, R. (s.f). *Propuesta para un modelo curricular flexible* [Artículo]. ANUIES. Obtenido de: publicaciones.anui.es.mx/pdfs/revista/Revista85_S2A4ES.pdf
- Varios. (Octubre, 2016). *Rincón del Vago*. Obtenido de: <http://html.rincondelvago.com/la-educacion-a-distancia-con-ayuda-de-las-tics.html>
- Vélez, G. y Terán L. (2010). *Modelos para el diseño curricular* [Artículo]. Pampedia. Obtenido de: <http://www.uv.mx/pampedia/numeros/numero-6/modelos-diseño-curricular.pdf>
- Villegas, A. (2010). ¿Qué es Moodle?. [Artículo]. Recuperado de: <http://www.e-historia.cl/e-historia/%C2%BFque-es-moodle/>