



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO

SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL

“INCORPORACIÓN DE LA PLATAFORMA LIBRE GOOGLE SITE AL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE, A TRAVÉS DEL USO DEL B-LEARNING, PARA LA ASIGNATURA DE FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA DE 3º DE PRIMARIA DEL INSTITUTO EDUCATIVO RENÉ ZAZZO”

Proyecto terminal de carácter profesional que para obtener el diploma/
grado de:

ESPECIALIDAD EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Presenta:

Tania Torres Vázquez

Director del Proyecto Terminal:

Mtro. Carlos Enrique George Reyes

Pachuca de Soto, Hidalgo, Octubre 2015





UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO

SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL

“INCORPORACIÓN DE LA PLATAFORMA LIBRE GOOGLE SITE AL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE, A TRAVÉS DEL USO DEL B-LEARNING, PARA LA ASIGNATURA DE FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA DE 3º DE PRIMARIA DEL INSTITUTO EDUCATIVO RENÉ ZAZZO”

Proyecto terminal de carácter profesional que para obtener el diploma/
grado de:

ESPECIALIDAD EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Presenta:

Tania Torres Vázquez

Director del Proyecto Terminal:

Mtro. Carlos Enrique George Reyes

Pachuca de Soto, Hidalgo, Octubre 2015



(ACTA DE REVISIÓN)

DEDICATORIA

Para Frida, que es y será mi mayor fuente de inspiración. Te dedico este trabajo con todo mi amor esperando que sea para ti, un motivo más para superarte y seguir adelante.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco primeramente a Dios y a mis padres J. Carmen y Margarita por la vida y la sabiduria para terminar este proyecto.

A mi esposo y a mi hija por su infinito amor, cariño, comprensión, el estar conmigo en todo momento y apoyar cada una de mis locuras. ¡GRACIAS! No es suficiente esta palabra, pero expresa de manera sencilla mucho de lo que siento al estar escribiendo.

A mis hermanos Florencio, Héctor, Rogelio, Lamberto, Juana, Armando y María del Carmen, por creer siempre en mi.

A mis maestros, por todos los conocimientos que me permitieron construir.

A mi asesor, Mtro. Carlos, por su apoyo y confianza, para culminar este proyecto.

A mis alumnos Meli, Sofi, Pao, Daniela, Vale G., Vale C., Abi, Leo M., Dieguito, Chris, Fer, Jos, Leo A. y Dani, porque su cariño me motivo a buscar nuevas alternativas para mejorar su aprendizaje.

ÍNDICE

RESUMEN	11
ABSTRAC	12
I. PRESENTACIÓN.....	13
II. DIAGNÓSTICO	14
II.1 Sobre la institución en que se sitúa el proyecto.	14
II.2 Sobre el programa educativo.	16
II.3 Sobre la asignatura o materia.	18
II.4 Problemáticas presentadas.....	20
II. 5 Análisis FODA.....	22
III. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	25
IV. JUSTIFICACIÓN.....	27
V. OBJETIVOS.....	29
V.1 Objetivo General.....	29
V.2 Objetivos Específicos	29
VI. APORTES DE LA LITERATURA	30
VI.1 Plataformas libres.	30
VI.1.1 ¿Qué son las plataformas libres?	30
VI.1. 2. Características generales.	33
VI.1. 3. Plataforma libre Google Sites	35
VI.2 La asignatura de Formación cívica y Ética	35
VI.3 La aplicación de los ambientes virtuales en el proceso de enseñanza aprendizaje.	36
VI.3.1 Ambientes virtuales de aprendizaje	36

VI.3.2. Estrategias de aprendizaje	37
VII. PROCEDIMIENTO DE ELABORACIÓN DEL PRODUCTO	41
VIII. LAS TIC COMO HERRAMIENTA PARA ESTIMULAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ALUMNOS EN LA ASIGNATURA DE FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA DE 3º DE PRIMARIA.....	44
VIII.1 Descripción del Proyecto	44
VIII.2 Objetivo general	44
VIII.4 Guías de estudio.....	46
VIII.5 Materiales.	51
VIII.6 Instrumentos de evaluación del aprendizaje.....	59
X. ESTRATEGIAS DE IMPLEMENTACIÓN.....	66
X. ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN.....	67
XI. CONCLUSIONES	70
XII. ANEXOS.....	72
REFERENCIAS.....	76

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1. ALUMNOS INSCRITOS 2014-2015 1.....	15
TABLA 2. MAPA CURRICULAR PLAN 2011.	17
TABLA 3. DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO PARA 3O	19
TABLA 4. CONTENIDO DE LOS BLOQUES.....	20
TABLA 5. MATRIZ FODA	22
TABLA 6. VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LAS PLATAFORMAS.....	32
TABLA 7. CONTENIDO TEMÁTICO BLOQUE I.....	45

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1. ORGANIGRAMA RENÉ ZAZZO. ADAPTADO DEL MANUAL DE PROCEDIMIENTOS DEL INSTITUTO EDUCATIVO RENÉ ZAZZO.	16
FIGURA 2. LIBERTADES DEL SOFTWARE. FUENTE: (MACÍAS ÁLVAREZ, 2010).....	30
FIGURA 3. PLATAFORMAS. ADAPTADO DE (PEREIRA PEREIRA, 2009) Y (MACÍAS ÁLVAREZ, 2010).....	31
FIGURA 4. TIPOS DE PLATAFORMAS. FUENTE: (MORENO MARTÍN, 2008).	33
FIGURA 5. CARACTERÍSTICAS DE LAS PLATAFORMAS. ADAPTADO DE (PEREIRA PEREIRA, 2009).....	34
FIGURA 6. CLASIFICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS. FUENTE: BASADO EN (DÍAZ-BARRIGA & HERNÁNDEZ ROJAS, 2002)	39
FIGURA 7. CLASIFICACIÓN DE ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE. FUENTE: (DÍAZ-BARRIGA & HERNÁNDEZ ROJAS, 2002).	40
FIGURA 8. CONDICIONES PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.	41
FIGURA 9. ETAPAS DEL MODELO ADDIE. FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA A PARTIR DE (AGUDELO, 2009),	42
FIGURA 10. PROCEDIMIENTO GENERAL PARA REALIZAR UNA ACTIVIDAD EN LA PLATAFORMA EDUCAPLAY.	51
FIGURA 11. FASE DOS DEL PROCESO DE CREACIÓN DE ACTIVIDAD EN LA PLATAFORMA EDUCAPLAY.	52
FIGURA 12. PÁGINA DE INICIO EDUCAPLAY.....	52
FIGURA 13. PANTALLA PARA ACCEDER A CREAR NUEVA ACTIVIDAD.....	53
FIGURA 14. SELECCIÓN DE ACTIVIDAD.	53
FIGURA 15. CLASIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD.	54
FIGURA 16. CONFIGURACIÓN DE LA ACTIVIDAD	54
FIGURA 17. AÑADIR DIAPOSITIVAS.....	55
FIGURA 18. AGREGAR TEXTO E IMAGEN A LAS DIAPOSITIVAS.....	55
FIGURA 19. DEL BOTÓN DE CALIDAD.....	56
FIGURA 20. PANTALLA DE INICIO DE LA PLATAFORMA GOOGLE SITES, PARA LA ASIGNATURA DE FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA DE 3 DE LA PRIMARIA RENÉ ZAZZO. ...	57

FIGURA 21. SUBPÁGINA INFORMACIÓN DEL CURSO.	57
FIGURA 22. SUBPÁGINA CON LA GUÍA DIDÁCTICA PARA LOS PADRES.	58
FIGURA 23. EL CONTENIDO TEMÁTICO Y LAS ACTIVIDADES.	58
FIGURA 24. TIPOS DE EVALUACIÓN. FUENTE: (STUFFLEBEAM, 1971).	67

RESUMEN

La educación básica es la base de los estudios posteriores, a cada nivel corresponde proveer de ciertos contenidos y los alumnos deben construir los conocimientos que les permitirán el éxito educativo, por ello este proyecto está pensado para el segundo periodo de la educación básica, específicamente en el nivel primaria, en el tercer grado, de una escuela particular. Las necesidades observadas después del análisis FODA son bajo desempeño de los alumnos en esta asignatura y la poca o nula utilización de las TIC como herramienta para estimular el aprendizaje de los alumnos.

El objetivo de este proyecto diseñar una página web a través de la plataforma libre Google Sites para promover prácticas de enseñanza-aprendizaje para la asignatura de Formación Cívica y Ética, utilizando las TIC y desarrollar el aprendizaje significativo en los alumnos de 3º de primaria del Instituto Educativo René Zazzo.

Por lo que se diagnosticó el estilo de aprendizaje que predomina en los alumnos de 3º de primaria del Instituto Educativo René Zazzo, para identificar el tipo de actividades más adecuadas, esto a través de un test VAK.

También se diseñaron actividades virtuales a través de Educaplay, tales como: presentaciones, crucigramas, palabras en blanco y otras como la búsqueda de información en internet, para contrastarla con los libros de texto, las que contribuyen al reforzamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje presencial.

Para posteriormente integrar estas actividades virtuales, en la plataforma libre Google Site como apoyo para la asignatura de Formación Cívica y Ética, siempre buscando el aprendizaje significativo.

ABSTRAC

Basic education is the foundation for further studies, each level corresponds provide certain Contender and students must constuir knowledge that will enable them to educational success, so this project is meant for the second period of basic education, specifically in the primary level in the third grade of a private school. The observed after the SWOT analysis needs are poor performance of students in this subject and little or no use of ICT as a tool to stimulate student learning.

The objective of this project is: Design a website through Google Sites free platform to promote teaching and learning practices for the subject of Civics and Ethics, using ICT and develop meaningful learning in students of 3rd grade René Zazzo Educational Institute.

Hence, the project is framed in line 2: Teaching Application of Information and Communication Technologies (ICT), specifically in the design and development of learning environments - virtual learning environments in the classroom alternative modalities.

So the learning style that predominates in the 3rd grade students of Educational Institute René Zazzo, to identify the most appropriate type of activities this through a VAK test was diagnosed.

Presentations, crosswords, and other white words such as finding information on the Internet, to contrast with the textbooks, which contribute to the strengthening of the teaching-learning classroom: virtual activities through Educaplay, such as is also designed .

To further integrate these virtual activities in the free Google Site as a support platform for the subject of Civics and Ethics, always looking for meaningful learning.

The scope of the project is a proposal for improvement, project design and development without implementation.

I. PRESENTACIÓN

El proyecto esta pensado para el primer periodo de la educación básica, específicamente en el nivel primaria, en el tercer grado, de una escuela particular. La necesidad que se identificó fue el bajo desempeño de los alumnos en la asignatura de Formación Cívica y Ética.

Así mismo esta enmarcado en la línea 2: Aplicación Didáctica de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), concretamente en el diseño y desarrollo de ambientes de aprendizaje - entornos educativos virtuales, en modalidades alternativas a la presencial. Es una propuesta de mejora, con diseño y desarrollo del proyecto sin su instrumentación.

El primer paso para la elaboración de este proyecto fue el diagnóstico: de los estilos de aprendizaje de los alumnos, y las principales problemáticas presentadas en la signatura, para concluir esta parte con un análisis FODA.

En segundo lugar se encuentra el planteamiento del problema que es cómo generar procesos de aprendizajes significativos y desarrollo de competencias a través del uso de las TIC en la asignatura de Formación Cívica y Ética y de esta manera enriquecer las prácticas educativas.

Posteriormente se presentan los objetivos tanto general como específicos, los aportes de la literatura, en lo referente a la signatura y la plataforma que se utilizará. En el siguiente apartado se encuentra la elaboración del producto, su descripción, la intención educativa, el objetivo general, el contenido temático, las guías de estudio y las rúbricas de evaluación del aprendizaje.

Por último se encuentran las estrategias de implementación y evaluación, las conclusiones a manera de cierre junto con los anexos y referencias.

II. DIAGNÓSTICO

II.1 Sobre la institución en que se sitúa el proyecto.

El Instituto Educativo René Zazzo, con C.C.T. 13PPR0277S para primaria, se encuentra ubicado en la calle Manuel Gutiérrez No. 306, Colonia Rojo Gómez perteneciente a la ciudad de Pachuca de Soto Hgo., está adscrito a la zona escolar 161, del Sector Educativo No. 13, cuenta con diferentes vías de acceso, con medios de transporte urbano, colectivo y particular, algunos alumnos pueden trasladarse caminando por la cercanía del plantel a su domicilio, están inscritos alumnos que viven en la colonia Morelos, Fracc. Vista Hermosa, Col. Rojo Gómez, Mineral de la Reforma, Col. el Chacón, Fracc. Aquiles Serdán, Colonia Plutarco Elías Calles y Bosques del Peñar. Se cuenta con agua, luz, cablevisión, teléfono, internet, drenaje, servicio postal y recolector de basura y vigilancia de seguridad pública.

El edificio escolar cuenta con cada uno de los requerimientos que le fueron solicitados por la Secretaría de Educación Pública de Hidalgo para poder brindar servicio de educación particular, sus instalaciones fueron construidas ex profeso para ser escuela, son remodeladas continuamente para que no se deterioren y brinden la comodidad y seguridad que se les ofreció a los padres de familia al inscribirse.

La asignatura de música cuenta con un aula independiente. Así también los talleres de danza y computación. Para la asignatura de educación física se cuenta con dos canchas una techada para la época de frío y otra sin techar, se cuenta con sanitarios para niñas, niños, maestras y maestros, sala de maestros, patio cívico y de juegos, área de juegos habilitada con pasto sintético, columpios, tobogán y resbaladilla; cocina, circuito cerrado, existe señalización para evitar accidentes y puntos de reunión en caso de desastres naturales, extintores que ubicó protección civil, lavadero para que el material de limpieza pueda estar siempre limpio y cisterna de agua.

Los grupos están organizados de 1º a 6º, también se asignaron comisiones, de consejos de participación social, de convocatorias etc., para poder llevar a cabo las actividades planeadas. En el presente ciclo, se inscribieron 121 alumnos distribuidos de la siguiente manera:

Tabla 1. Alumnos inscritos 2014-2015 1

GRADO	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
1º	7	6	13
2º	11	16	27
3º	8	6	14
4º	13	7	20
5º	19	9	28
6º	13	6	19
TOTAL	71	50	121

Fuente: Registro de inscripción Instituto Educativo René Zazzo, ciclo escolar 2014-2015

De acuerdo con las fichas de inscripción que los padres requisitan al momento de inscribir a sus hijos en el Instituto Educativo “René Zazzo”, el nivel socio-económico de las familias es medio, la mayoría de los padres de familia son profesionistas, lo cual nos favorece para poder brindarle a los alumnos una educación de calidad.

La plantilla docente y administrativa está integrada de la siguiente manera:

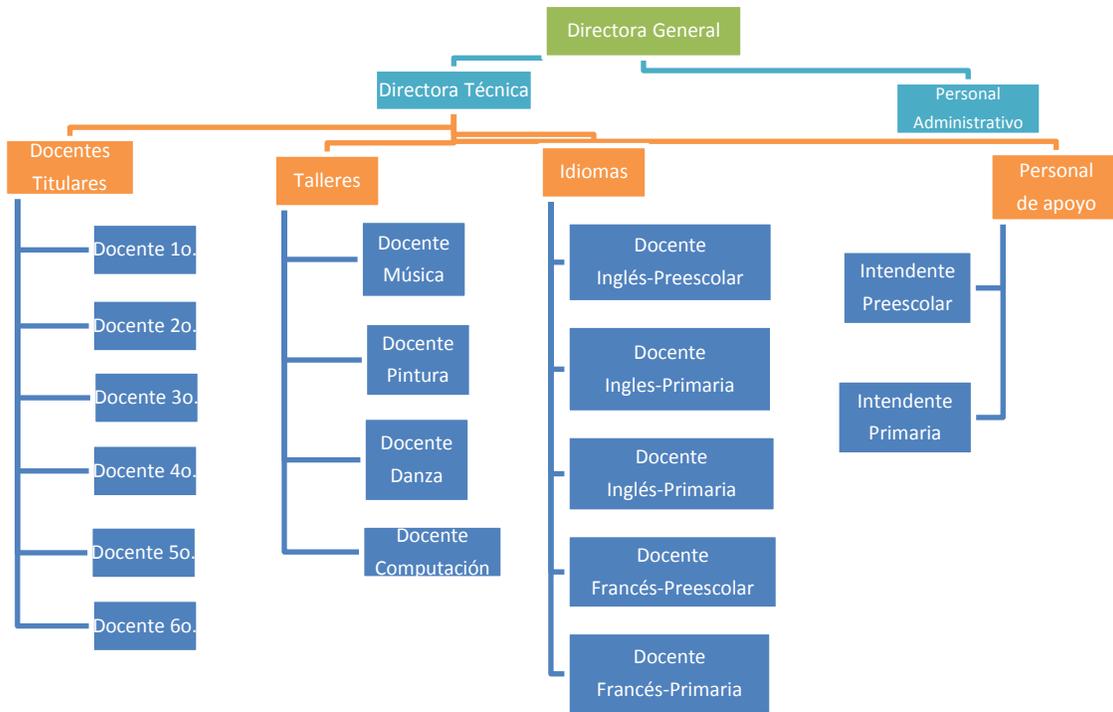


Figura 1. Organigrama René Zazzo. Adaptado del Manual de procedimientos del Instituto Educativo René Zazzo.

II.2 Sobre el programa educativo.

El programa educativo en el cual se encuentra inmerso el proyecto educativo del presente trabajo es: Programas de estudio 2011/Guía para el Maestro Primaria/ Tercer grado, este emana del Plan de Estudios 2011, Educación Básica.

El propósito general del programa es consolidar una ruta propia y pertinente para reformar la Educación Básica de nuestro país, ya que se ha desarrollado una política pública orientada a elevar la calidad educativa, que favorece la articulación en el diseño y desarrollo del currículo para la formación de los alumnos de preescolar, primaria y secundaria y se coloca en el centro del acto educativo al alumno, el logro de los aprendizajes, los Estandares Curriculares establecidos por periodos escolares, y favorece el desarrollo de competencias que le permitirán alcanzar el perfil de egreso de la Educación Básica (SEP, 2011).

La Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB) culmina un ciclo de reformas curriculares en cada uno de los tres niveles que integran la Educación Básica, que

se inició en 2004 con la Reforma de Educación Preescolar, continuó en 2006 con la de Educación Secundaria y en 2009 con la de Educación Primaria, y consolida este proceso aportando una propuesta formativa pertinente, significativa, congruente, orientada al desarrollo de competencias y centrada en el aprendizaje de las y los estudiantes.

En cuanto a la Educación Primaria, su reforma se sustenta en numerosas acciones, entre ellas: consultas con diversos actores, publicación de materiales, foros, encuentros, talleres, reuniones nacionales, y seguimiento a las escuelas; se inició en el ciclo escolar 2008-2009, con la etapa de prueba en aula en 4 723 escuelas, de las cuales se obtuvieron opiniones y sugerencias para ajustar y contar en la actualidad con un currículo actualizado, congruente, relevante, pertinente y articulado en relación con los otros dos niveles que conforman la Educación Básica (SEP, 2011).

Tabla 2. Mapa Curricular Plan 2011.

ESTÁNDARES CURRICULARES ¹	1 ^{er} PERIODO ESCOLAR			2 ^o PERIODO ESCOLAR			3 ^{er} PERIODO ESCOLAR			4 ^o PERIODO ESCOLAR		
	Preescolar			Primaria						Secundaria		
CAMPOS DE FORMACIÓN PARA LA EDUCACIÓN BÁSICA	1 ^o	2 ^o	3 ^o	1 ^o	2 ^o	3 ^o	4 ^o	5 ^o	6 ^o	1 ^o	2 ^o	3 ^o
LENGUAJE Y COMUNICACIÓN	Lenguaje y comunicación			Español						Español I, II y III		
			Segunda Lengua: Inglés ²	Segunda Lengua: Inglés ²						Segunda Lengua: Inglés I, II y III ²		
PENSAMIENTO MATEMÁTICO	Pensamiento matemático			Matemáticas						Matemáticas I, II y III		
EXPLORACIÓN Y COMPRENSIÓN DEL MUNDO NATURAL Y SOCIAL	Exploración y conocimiento del mundo						Ciencias Naturales ³			Ciencias I (énfasis en Biología)	Ciencias II (énfasis en Física)	Ciencias III (énfasis en Química)
	Desarrollo físico y salud			Exploración de la Naturaleza y la Sociedad			La Entidad donde Vivo	Geografía ³			Tecnología I, II y III	
DESARROLLO PERSONAL Y PARA LA CONVIVENCIA							Historia ³			Geografía de México y del Mundo	Historia I y II	
	Desarrollo personal y social			Formación Cívica y Ética ⁴						Asignatura Estatal	Formación Cívica y Ética I y II	
	Expresión y apreciación artísticas						Educación Física ⁴			Tutoría		
							Educación Artística ⁴			Educación Física I, II y III		
										Artes I, II y III (Música, Danza, Teatro o Artes Visuales)		

Fuente: Plan de estudios 2011 (SEP, 2011).

II.3 Sobre la asignatura o materia.

Por su parte, la asignatura de Formación Cívica y Ética, pertenece al campo de formación para la Educación Básica: Desarrollo personal y para la convivencia y establece vínculos formativos con Ciencias Naturales, Geografía e Historia.

La finalidad de esta asignatura es que los alumnos asuman posturas y compromisos éticos vinculados con su desarrollo personal y social, teniendo como marco de referencia los derechos humanos y la cultura política democrática (SEP, 2011).

Esta asignatura en la Educación Básica está encaminada al logro de las competencias cívicas y éticas, que permiten a los alumnos tomar decisiones, elegir entre opciones de valor, encarar conflictos y participar en asuntos colectivos. El desarrollo de estas competencias requiere de la práctica, tanto en situaciones de su vida diaria como ante problemas sociales que representan desafíos, de ahí la importancia de que los padres de familia se involucren, en las tareas y ejercicios de la asignatura.

Los propósitos de la asignatura en primaria son que los alumnos:

- Desarrollen su potencial personal de manera sana, placentera, afectiva, responsable, libre de violencia y adicciones, para la construcción de un proyecto de vida viable que contemple el mejoramiento personal y social, el respeto a la diversidad y el desarrollo de entornos saludables.
- Conozcan los principios fundamentales de los derechos humanos, los valores para la democracia y el respeto a las leyes para favorecer su capacidad de formular juicios éticos, así como la toma de decisiones y la participación responsable a partir de la reflexión y el análisis crítico de su persona y del mundo en que viven.
- Adquieran elementos de una cultura política democrática, por medio de la participación activa en asuntos de interés colectivo, para la construcción de formas de vida incluyentes, equitativas, interculturales y solidarias que enriquezcan su

sentido de pertenencia a su comunidad, a su país y a la humanidad (SEP, 2011).

En cuanto a su duración a continuación se presenta una tabla con la cantidad de horas a la semana y el grado en que debe impartirse la asignatura de Formación Cívica y Ética.

Tabla 3. Distribución del tiempo para 3o

DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO DE TRABAJO PARA TERCER GRADO DE PRIMARIA.		
TIEMPO COMPLETO		
ASIGNATURAS	HORAS SEMANALES	HORAS ANUALES
Español	8.5	340
Segunda Lengua: Inglés	5	200
Matemáticas	7.5	300
Ciencias Naturales	4.0	160
La Entidad Donde Vivo	4.0	160
Formación Cívica y Ética	2.0	80
Educación Física	2.0	80
Educación artística	2.0	80
TOTAL	35.0	1400

Fuente: Plan de Estudios 2011. (SEP, 2011)

El trabajo en esta asignatura es por bloques, la integran al igual que todas las asignaturas del tercer grado, cinco bloques, de los cuales, el número uno es el que se considera para el presente proyecto, debido a la importancia que tiene en cuanto al conocimiento de sí mismo que tiene el alumno, el cual debe ser complementado por sus padres, debido a que este grado es considerado de suma importancia por los cambios que experimentan los alumnos.

A continuación se muestra una tabla con los nombre de los bloques.

Tabla 4. Contenido de los bloques.

BLOQUE	PRIMARIA	SECUNDARIA
I	Conocimiento y cuidado de sí mismo. Sentido de pertenencia a la comunidad, la nación y la humanidad.	
		Autorregulación y ejercicio responsable de la libertad.
II	Autorregulación y ejercicio responsable de la libertad. Apego a la legalidad y sentido de justicia.	
		Conocimiento y cuidado de sí mismo.
III	Respeto y valoración de la diversidad. Sentido de pertenencia a la comunidad, la nación y la humanidad.	
		Manejo y resolución de conflictos.
IV	Apego a la legalidad y sentido de justicia. Comprensión y aprecio por la democracia.	
		Participación social y política.
V	Participación social y política.	
	Manejo y resolución de conflictos.	Respeto y valoración de la diversidad. Sentido de pertenencia a la comunidad, la nación y la humanidad.

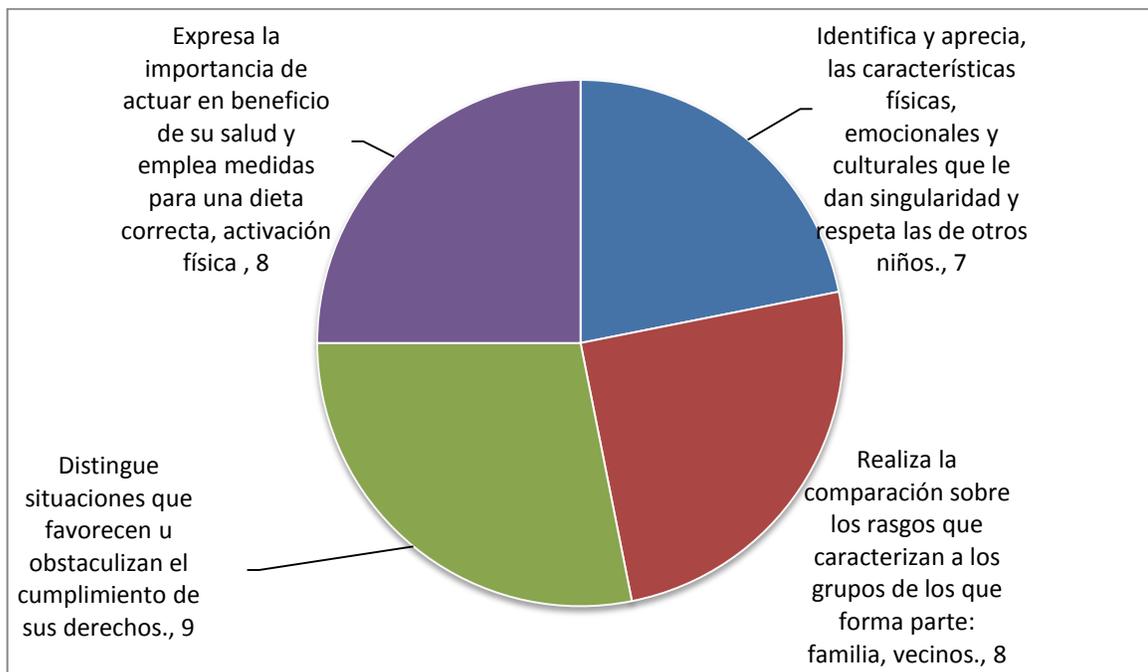
Fuente: Programas de Estudio 2011/Guía para el Maestro. (SEP, 2011)

II.4 Problemáticas presentadas.

El grupo de tercer grado de primaria del Instituto Educativo “René Zazzo” está integrado por 14 alumnos, seis niñas y ocho niños, su edad esta entre los siete y ocho años de edad y de acuerdo con las fichas de identificación de los alumnos, estos pertenecen a una clase social media, de acuerdo con el registro de inscripción de los alumnos, el 100% de los padres tiene licenciatura o ingeniería, siendo la de mayor porcentaje la licenciatura en educación.

Los alumnos que viven en Pachuca, son 11 de 14, en promedio tardan 15 minutos en llegar a la escuela, nueve alumnos tienen hermanos, ya sea en preescolar o en primaria, mientras que cinco son hijos únicos. Los alumnos presentan dificultades

para mantener su atención, cuatro de los catorce alumnos presentan dificultad en disciplina y límites, mientras que los otros ocho deben reforzar este aspecto. De manera general, el grupo muestra limpieza en el trabajo a excepción de cuatro alumnos a los que les cuesta mucho el orden y limpieza tanto en las libretas como en el aseo personal.



Gráfica 1. Resultado de examen diagnóstico, ciclo escolar 2014-2015. Fuente: Elaboración propia a partir del examen diagnóstico.

De acuerdo con el examen diagnóstico que se aplicó en la última semana de agosto de 2014 al grupo de 3º de primaria, se elaboró la Gráfica 1, donde se observa que los aprendizajes esperados que necesitan reforzarse con más urgencia son: Identifica y aprecia, las características físicas, emocionales y culturales que le dan singularidad y respeta las de otros niños, realiza la comparación sobre los rasgos que caracterizan a los grupos de los que forma parte: familia, vecinos y expresa la importancia de actuar en beneficio de su salud y emplea medidas para una dieta correcta, activación física regular, higiene y seguridad. Mientras que los aprendizajes que se encuentran con un mayor

porcentaje de logro son: Distingue situaciones que favorecen u obstaculizan el cumplimiento de sus derechos.

II. 5 Análisis FODA.

La sigla FODA, es un acrónimo de Fortalezas (factores críticos positivos con los que se cuenta), Oportunidades, (aspectos positivos que podemos aprovechar utilizando nuestras fortalezas), Debilidades, (factores críticos negativos que se deben eliminar o reducir) y Amenazas, (aspectos negativos externos que podrían obstaculizar el logro de nuestros objetivos). Dicho análisis se realizó con la finalidad de detectar las áreas de oportunidad y realizar una propuesta de atención.

Tabla 5. Matriz FODA

	<p>FORTALEZAS</p> <p>a) Interés de los docentes en los aprendizajes de sus alumnos.</p> <p>b) Participación de docentes y directivos en la implementación de estrategias para mejorar el desempeño de los alumnos.</p> <p>c) Cuenta con laboratorio de cómputo.</p> <p>d) La escuela cuenta con conectividad a internet.</p>	<p>DEBILIDADES</p> <p>a) Falta de capacitación del personal en cuanto a TIC.</p> <p>b) Programas anacrónicos.</p> <p>c) Desconocimiento de los Estándares de Habilidades Digitales.</p> <p>d) Bajo aprovechamiento de los alumnos en la asignatura de Formación Cívica y Ética.</p>
<p>OPORTUNIDADES</p> <p>a) Fomentar la formación cívica y ética en los alumnos.</p> <p>b) Utilizar las TIC como herramienta para estimular el aprendizaje de los</p>	<p>OBJETIVOS ESTRATÉGICOS Y ESTRATEGIAS (FO)</p> <p>Utilizar el laboratorio de cómputo y la conectividad disponibles en la institución para incorporar las TIC como herramienta para estimular el aprendizaje de los alumnos.</p>	<p>OBJETIVOS ESTRATÉGICOS Y ESTRATEGIAS (DO)</p> <p>Capacitar al personal en el uso de las TIC, para que la utilicen como herramienta para estimular el aprendizaje de los alumnos.</p> <p>Revisar los programas del</p>

<p>alumnos.</p> <p>c) Instrumentar el trabajo con diversas estrategias didácticas.</p> <p>d) Enriquecer las practicas educativas para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje.</p>	<p>Pensando siempre en el trabajo con estrategias diversas, no sólo presenciales sino a distancia y de este modo enriquecer la práctica docente, previamente planeada.</p>	<p>laboratorio de computo para identificar aquellos que pueden ser de utilidad para generar estrategias didácticas diversas y eliminar los que no sean de ayuda.</p> <p>Enriquecer las practicas educativas para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje, en la asignatura de Formación Cívica y Ética.</p>
<p>AMENAZAS</p> <p>a) Falta de participación de los padres de familia.</p> <p>b) Falta de capacitación de la supervisión escolar correspondiente.</p> <p>c) No mantener la matrícula.</p>	<p>OBJETIVOS ESTRATÉGICOS Y ESTRATEGIAS (FA)</p> <p>Utilizar las TIC, como medio de comunicación y enlace entre la escuela y padres de familia para promover su participación tanto en las tareas escolares de sus hijos como en las actividades de la escuela en general y así mantener la matrícula.</p> <p>Presentar el proyecto bien estructurado a la supervisión para que esta apoye en las cuestiones necesarias para su implementación.</p>	<p>OBJETIVOS ESTRATÉGICOS Y ESTRATEGIAS (DA)</p> <p>Capacitar a docentes, directivos y supervisores en los estándares de Habilidades Digitales y el uso de las TIC como herramienta para estimular el aprendizaje de los alumnos.</p>

Por lo que después de haber realizado el análisis del contexto encontramos las siguientes problemáticas:

Comunidad-Escuela

La escuela tiene dificultades para conformar los comités de la asociación de padres de familia y de participación social. Además los vecinos no forman parte del comité de participación social. El mantener la matrícula inscrita, se ha complicado durante los últimos ciclos escolares, aunque no se tiene deserción

escolar como tal, si se han presentado casos de niños que cambian de escuela.

No se ha logrado promover el cuidado del medio ambiente con los vecinos y la comunidad escolar, ni fomentar la educación vial, para facilitar la entrada y salida de los alumnos.

Escuela-Familia

A través de las entrevistas realizadas por los docentes titulares se detectó, que algunos alumnos provienen de familias disfuncionales, lo que origina el comportamiento intolerante, además, se encuentran bajos en peso y su desayuno no es balanceado. Esto aunado a que los padres de familia asisten poco a los eventos cívico-sociales y culturales.

Alumnos-Escuela.

Con los alumnos se presentan problemas para generar procesos de aprendizajes significativos y desarrollo de competencias, lo cual se puede observar en los resultados de los exámenes bimestrales.

Fomentar la Formación Cívica y Ética en los alumnos, se reconoce de vital importancia, pues esto le servirá para mejorar la convivencia sana y pacífica. Por otro lado la utilización de las TIC como herramienta para estimular el aprendizaje de los alumnos, se considera de gran utilidad para generar aprendizajes significativos, tomando en cuenta que los Entornos Virtuales de Aprendizaje promueven la creatividad.

Docentes-Escuela

En cuanto a los docentes, deben instrumentar su trabajo con diversas estrategias didácticas, profundizar en el análisis y aplicación del Plan y Programa 2011, pues en él se plantean diferentes estrategias para utilizar en la enseñanza de la Formación Cívica y Ética, además de la forma en que se deben incluir las TIC en la educación básica y los estándares que se deben cubrir.

Se cree necesario enriquecer las practicas educativas para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje, a través de actividades planeadas con TIC.

Deben participar activamente investigando e intercambiando experiencias y conocimientos, tomando en cuenta la importancia que tiene su participación en espacios de reflexión y conocimiento que acrecente sus aprendizajes para elevar la calidad educativa.

Como se puede observar las problemáticas que corresponde al rubro Escuela-Comunidad y Escuela-Familias, son cuestiones importantes pero que no pueden ser atendidas de manera inmediata y por un proyecto en particular, requieren del trabajo y participación de toda la comunidad educativa.

En cambio en los rubros de Alumnos-Escuela y Docentes-Escuela, algunas de las problemáticas si pueden ser atendidas por este proyecto, como son: **Fomentar la Formación Cívica y Ética en los alumnos y utilizar las TIC como herramienta para estimular el aprendizaje de los alumnos**, la inclusión de las TIC enriquecería la práctica educativa y a través de ella se buscaría generar un aprendizaje significativo.

III. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Los aspectos del diagnóstico en los que el presente trabajo centrará su atención y contribuirá a su solución son:

- Generar procesos de aprendizajes significativos y desarrollo de competencias a través del uso de las TIC y de esta manera enriquecer las prácticas educativas.
- Fomentar la Formación Cívica y Ética en los alumnos.
- Utilizar las TIC como herramienta para estimular el aprendizaje de los alumnos.

La problemática se centra en utilizar las TIC como herramienta para estimular el aprendizaje y formentar la formación cívica y ética en los alumnos. La necesidad se da debido a que el Plan y Programa de Estudios 2011 /Guía para el Maestro Primaria / Tercer grado, en su apartado Habilidades Digitales para Todos recomienda el uso de las TIC para llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje (SEP, 2011), sin embargo, en la institución no se ha capacitado al personal en este rubro y la zona escolar tampoco ha implementado los cursos correspondientes.

En cuanto a la Formación Cívica y Ética, es una asignatura que se considera transversal, es decir, es un eje fundamental para las otras asignaturas y es donde todas convergen, además se debe mencionar que esta asignatura es primordial para relacionar a la escuela con la vida cotidiana de los alumnos y por lo tanto con ello se pretende que los padres se involucren en los procesos cognitivos de sus hijos y los puedan apoyar desde su hogar, en este sentido el campo: Desarrollo personal y para la convivencia “implica manejar armónicamente las relaciones personales y afectivas para desarrollar la identidad personal y, desde ésta, construir identidad y conciencia social” (SEP, 2011) de ahí la importancia de generar este proyecto que combina las TIC, la Formación Cívica y Ética, los procesos de enseñanza-aprendizaje (docente-alumnos) y la inclusión de los padres de familia, en las actividades tanto académicas como eventos cívico-culturales.

Al promover el aprendizaje significativo en la asignatura de Formación Cívica y Ética, no sólo se está priorizando la cuestión cívica, sino el uso de las TIC como herramienta que puede potenciar estos aprendizajes, los cuales se sentirán motivados para asistir a la escuela.

Es importante señalar que la práctica educativa también se verá beneficiada con la inclusión de las TIC, debido a que estas proporcionan nuevas formas de enseñar-aprender, ya que, hasta el momento las actividades que se realizan para enseñar son la lectura de los libros de texto y resolver los ejercicios del mismo, además del

reforzamiento de los temas transversales en las diferentes asignaturas.

Los resultados obtenidos por los alumnos en el examen diagnóstico, del bloque I, indican el bajo rendimiento en la asignatura de Formación Cívica y Ética y se reconoce que la forma en la que se esta enseñando la asignatura no la hace interesante, por lo que se propone el presente proyecto, el cual pretende brindar herramientas para llevar a cabo una práctica que permita desarrollar aprendizajes significativos y que involucre a los padres de familia desde sus hogares, utilizando una plataforma libre como los es Google Site, para llevar a cabo actividades de enseñanza-aprendizaje como: juegos, foros, videos, etc.

IV. JUSTIFICACIÓN

Como se estableció en el planteamiento del problema, en el Instituto Educativo René Zazzo A.C, los alumnos tienen un bajo rendimiento académico en la asignatura de Formación Cívica y Ética, ya que, la media de los aprendizajes esperados se sitúa en el 60.71 %, sin embargo, algunos aprendizajes (tres de cuatro evaluados) se encuentran por debajo de este porcentaje lo cual indica que se deben tomar medidas inmediatas para subsanar esta situación; aunado a esto la participación de los padres de familia no ha sido la que se esperaba y se piensa que esto influye también el desempeño de los alumnos tal como lo expresa el análisis FODA del Plan Anual de Trabajo (PAT) y del Plan Estratégico de Trabajo Educativo (PETE) de la institución. Además los Planes y Programas de Estudio 2011/ Guía para el Maestro, emitidos por la Secretaria de Educación Pública (SEP), plantean la utilización de las TIC como herramientas para potenciar el aprendizaje de los alumnos, lo cual no se ha consolidado, debido a la falta de capacitación de los docentes para llevar a cabo estas actividades.

Por lo que el presente proyecto es muy importante para la institución, ya que, atiende la problemática de utilizar las TIC como herramienta para estimular el

aprendizaje y formentar la formación cívica y ética en los alumnos, y será específicamente en la asignatura de Formación Cívica y Ética, contemplando actividades para que los padres de familia se involucren en las actividades académicas de sus hijos.

Por lo que, algunos de los beneficios que se obtendrán con la implementación de este proyecto son:

- La utilización de prácticas educativas novedosas que le permitan a los alumnos adquirir aprendizajes significativos.
- Los contenidos de la asignatura de Formación Cívica y Ética, se presentarán de una forma diferente, lo que los puede hacer más significativos.

Por lo tanto la población objetivo del proyecto no son sólo los alumnos y los docentes, sino toda la comunidad escolar. Es un proyecto que impactará directamente en el desempeño académico de los alumnos, sin embargo esto también modificará la forma en que el docente imparte la asignatura, todo esto a nivel de la institución, pero además, con el apoyo de los padres de familia en actividades extraescolares, coordinadas por el docente, se está influyendo también en la comunidad donde se encuentra la escuela, ya que padres y alumnos son ciudadanos que conviven cotidianamente en la sociedad, de la que forman parte.

Por último pero no menos importante diremos que este proyecto se puede realizar debido a que se cuenta con los Planes y Programas para diseñar el proyecto y con el apoyo de los directivos del plantel, quienes están muy interesados en mejorar las prácticas educativas a través de actividades de enseñanza-aprendizaje significativas tanto para alumnos como para docentes, en cuanto a las instalaciones de la escuela, estas cuentan con un aula de medios, la cual puede ser utilizada para las sesiones grupales y de revisión, además los alumnos

cuentan con equipo de cómputo en su hogar y conexión a internet, para poder acceder a la plataforma, que por ser libre no generará costos para ninguno de los participantes.

V. OBJETIVOS

V.1 Objetivo General

Diseñar una página web usando la plataforma libre Google Sites para promover prácticas de enseñanza-aprendizaje para la asignatura de Formación Cívica y Ética, utilizando las TIC y desarrollar el aprendizaje significativo en los alumnos de 3º de primaria del Instituto Educativo René Zazzo.

V.2 Objetivos Específicos

Diagnosticar los estilos de aprendizaje que predominan en los alumnos de 3º de primaria del Instituto Educativo René Zazzo a través de un test VAK, para identificar el tipo de actividades más adecuadas para los alumnos.

Diseñar actividades virtuales que contribuyan al reforzamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje presencial, a través de Educaplay, tomando en cuenta los estilos de aprendizaje de los alumnos.

Integrar actividades virtuales que permita el aprendizaje significativo, en la plataforma libre Google Site como apoyo para la asignatura de Formación Cívica y Ética.

VI. APORTES DE LA LITERATURA

VI.1 Plataformas libres.

VI.1.1 ¿Qué son las plataformas libres?

La Free Software Foundation (FSF) expone que: “software libre se refiere a la libertad de los usuarios para ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, cambiar y mejorar el software”. (Arteaga Mejía, 2015) De modo más preciso, se refiere a cuatro libertades de los usuarios del software:

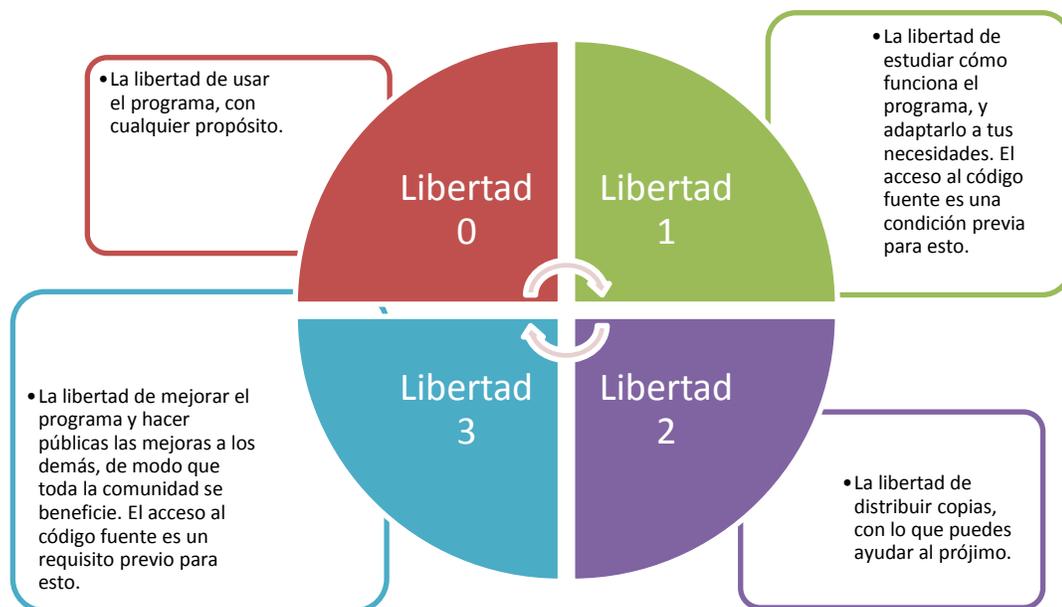


Figura 2. Libertades del Software. Fuente: (Macías Álvarez, 2010)

Así, los software libre y las plataformas libre son aquellas que pueden ser utilizadas con amplias libertades por los usuarios, sin que se tenga que pagar por ello, como se mencionó anteriormente las libertades van desde copiar hasta mejorar el software.

Algunas denominaciones de plataformas más comunes:

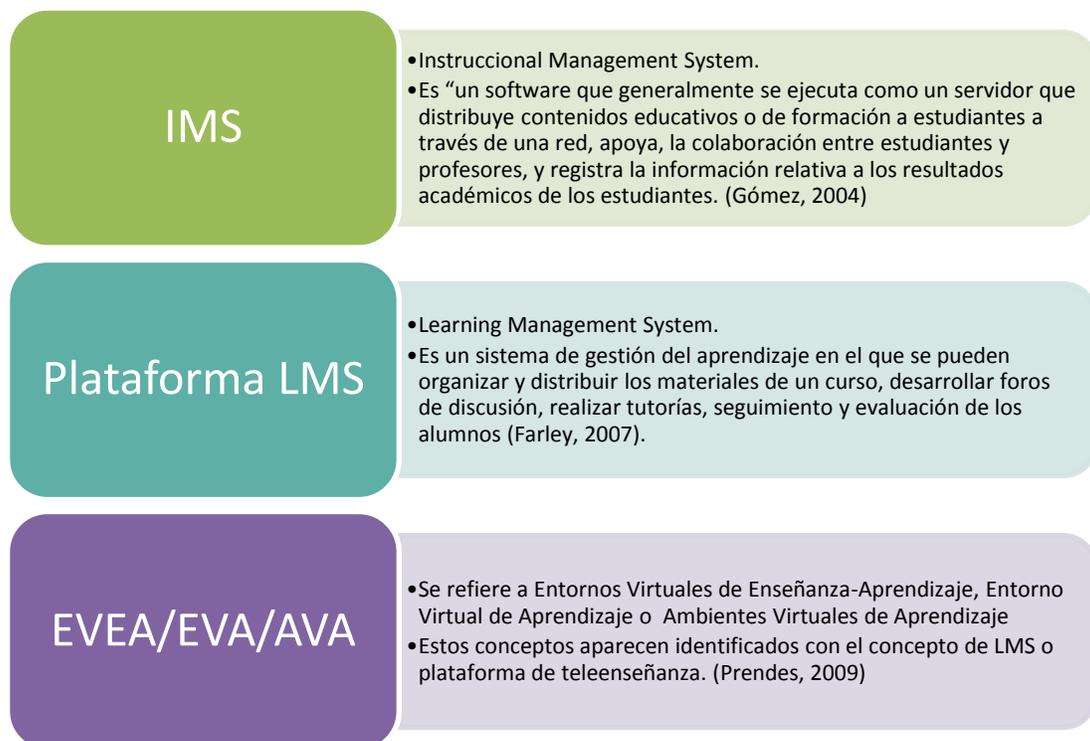


Figura 3. Plataformas. Adaptado de (Pereira Pereira, 2009) y (Macías Álvarez, 2010).

Por lo tanto las plataformas educativas son aplicaciones informáticas de propósito general que, montadas sobre una máquina/servidor, integran diferentes herramientas especializadas que facilitan la articulación de procesos de enseñanza y aprendizaje en línea dentro de un entorno homogéneo y normalmente cerrado, común para todos los participantes en dichos procesos y ajustado a sus diferentes perfiles o roles (Pereira Pereira, 2009).

Así, a través de las plataformas educativas, crean espacios donde todos los usuarios pueden acceder, dependiendo de su rol, docente, alumno, coordinador, tutor, etc., manteniendo al alcance del alumno los contenidos y los diferentes materiales que debe consultar o utilizar para construir su conocimiento.

Algunas de las ventajas y desventajas de utilizar estas plataformas son:

Tabla 6. Ventajas y Desventajas de las plataformas.

VENTAJAS	DESVENTAJAS
<ul style="list-style-type: none"> • La mayoría son fáciles de usar para personas con pocos conocimientos de estas plataformas. • Cuidan la estética de los fondos, fuentes, etc. Y sus vistas son muy limpias, lo que hace que el estudiante no se distraiga tan fácilmente. • La administración es sencilla (generalmente). • Libertad para: usar, modificar, mejorar, distribuir. • Seguimiento de actividades y usuarios mediante informes gráficos. • No tiene límite de usuarios. • La interfaz es funcional, intuitiva y con elementos básicos que facilitan la navegación. • Amplia variedad de herramientas, facilita la creación y organización de contenidos interactivos y ejercicios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lleva tiempo instalarlo e implementarlo. • Su personalización es un tanto compleja. • Algo difícil a la hora de abrir archivos. • Carece de un menú siempre a la vista, por lo que los usuarios deben volver reiteradamente a la pantalla de inicio. • Puede requerir mucho tiempo a los tutores llegar a manejar adecuadamente la amplia variedad de herramientas de la plataforma. • Algunas no disponen de herramientas de búsqueda y deben mejorarse las herramientas de creación de contenidos.

Fuente: Elaboración propia a partir de (Pereira Pereira, 2009) y (Macías Álvarez, 2010)

Las plataformas libres proveen de diferentes herramientas para crear y organizar contenidos interactivos y ejercicios, lo cual permite a los alumnos utilizar las TIC para búsqueda y evaluación de información, solucionar las diferentes problemáticas planteadas en cada uno de los ejercicios y por lo tanto mejora su capacidad de tomar decisiones informadas y responsables, además de promover

la creatividad y la eficiencia en el uso de estas herramientas, ya que, los ambientes son interactivos y altamente gráficos.

Es importante no confundir las plataformas libres con el Software libre, ya que una plataforma es todo soporte hardware y/o software que utilizan las aplicaciones en y para su ejecución, las plataformas pueden ser de 3 tipos.

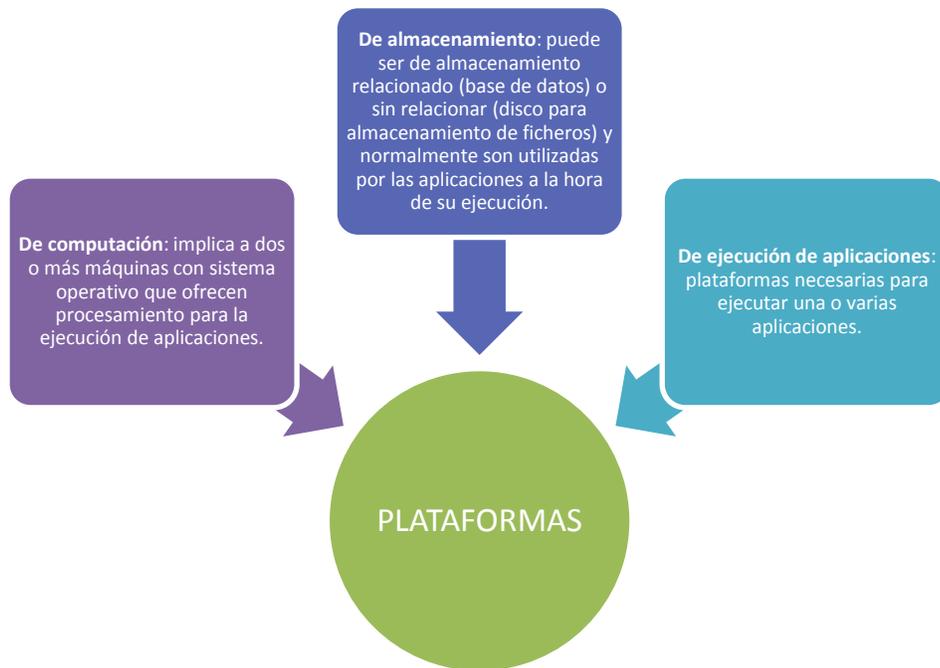


Figura 4. Tipos de Plataformas. Fuente: (Moreno Martín, 2008).

Mientras que un Software es un tipo de programa informático diseñado para facilitar un determinado tipo de trabajo la cual utiliza una plataforma en y para su ejecución.

VI.1. 2. Características generales.

De acuerdo con Delgado (2003) la interactividad, flexibilidad, escalabilidad y estandarización, son algunas de las características de las plataformas libres, aunque, según Clarenc (2012 y 2013) deberían ser ocho y coincide con Delgado en las cuatro primeras, por lo que a continuación se explican sólo esas cuatro.

Interactividad

Se relaciona con la finalidad que el emisor tiene en su mensaje y de la interpretación que el receptor hace del mismo.

En palabras de Bedoya (2007) es “la capacidad del receptor para controlar un mensaje no-lineal hasta el grado establecido por el emisor, dentro de los límites del medio de comunicación asincrónico”

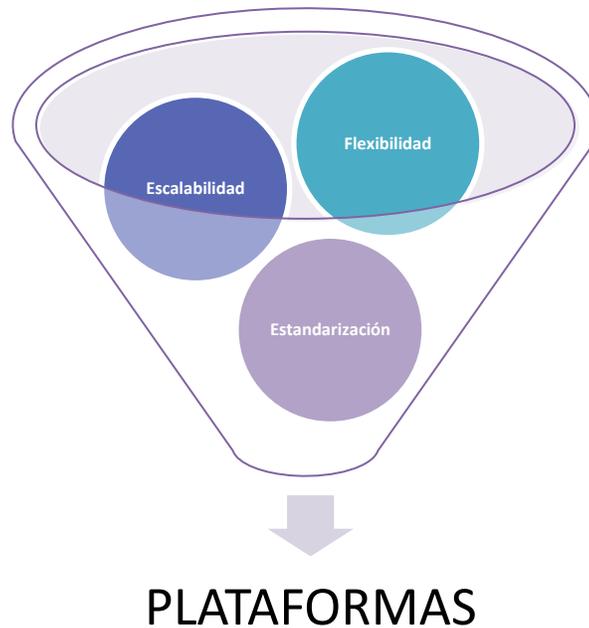


Figura 5. Características de las plataformas. Adaptado de (Pereira Pereira, 2009).

Cuando se habla de flexibilidad, se hace referencia a la condición de poder hacer adaptaciones desde la copia, hasta la edición. Por su parte la escalabilidad se refiere a la propiedad de aumentar la capacidad de trabajo de un sistema, sin comprometer por ello su funcionamiento y calidad habituales (Clarenc, Castro, López de Lenz, Moreno, & Tosco, 2013).

En cuanto a la estandarización se entiende que son reglas que permiten obtener los resultados que se esperan. Esto con el fin de que puedan ser utilizados por otras personas y se mantenga los resultados en la medida que se apliquen las reglas que se usaron para crear el primero.

VI.1. 3. Plataforma libre Google Sites

Google Sites es la forma más fácil de hacer que la información sea accesible para las personas que necesitan un acceso rápido. Se puede trabajar en conjunto o de manera individual, el fácil manejo de datos adjuntos, de archivos, información de otras aplicaciones de Google (como Google Docs, Google Calendar, YouTube y Picasa), y el nuevo contenido de forma libre, hace de Google Site, una plataforma completa, sobre todo, esta última característica de ser libre, proporciona a los usuarios grandes ventajas, en el uso del software. Por lo que la creación de un sitio, es tan sencillo como editar un documento, y siempre se puede controlar quién tiene acceso. Incluso se puede publicar sitios en el mundo. La aplicación web de Google Sites es accesible desde cualquier ordenador conectado a internet (Google, 2011)

A continuación las características principales de Google Sites:

- Las plantillas se crean fácilmente.
- No demanda programación avanzada como el HTML o CSS.
- Diseños de plantillas disponibles
- Los archivos se manejan de forma sencilla.
- Personalización de la interfaz del sitio.
- Fácil creación de contenido multimedia (vídeos, documentos, hojas de cálculo y presentaciones de Google Docs, fotos de Picasa y herramientas de iGoogle).
- Designación de lectores y colaboradores.
- Búsqueda con la tecnología Google en el contenido de Google Sites.
- Creación de intranets, páginas de empleados, proyectos, etc.

VI.2 La asignatura de Formación cívica y Ética

Esta asignatura promueve un espacio de aprendizaje donde se da prioridad a las necesidades e intereses de los alumnos como sujetos individuales y sociales. Con

esto se pretende fortalecer en los alumnos el desarrollo de su capacidad crítica y deliberativa para responder a situaciones que viven en los contextos donde participan.

Se busca que aprendan a dar respuestas informadas acordes con los principios que la humanidad ha conformado a lo largo de la historia y reconozcan la importancia de la actuación libre y responsable para el desarrollo personal pleno y el mejoramiento de la vida social.

La asignatura de Formación Cívica y Ética se concibe como un conjunto de experiencias organizadas y sistemáticas que contribuyen a formar criterios y a asumir posturas y compromisos relacionados con el desarrollo personal y social de los alumnos, teniendo como base los derechos humanos y los principios democráticos. La asignatura conforma su enfoque con saberes, fundamentos y métodos provenientes de varias disciplinas: la filosofía –particularmente la ética–, el derecho, la antropología, la ciencia política, la sociología, la psicología, la demografía y la pedagogía, entre otras. En este sentido se hace una selección y un ordenamiento de contenidos que dan origen a tres ejes formativos: Formación de la persona, Formación ética y Formación ciudadana.

VI.3 La aplicación de los ambientes virtuales en el proceso de enseñanza aprendizaje.

VI.3.1 Ambientes virtuales de aprendizaje

Ahora deben analizarse algunos términos importantes como e-learning, b-learning y AVA, que en ocasiones, son utilizados como sinonimos debido a la confusión conceptual, la cual se debe evitar y para ello se debe aclarar cada uno, tomando en cuenta que son terminos anglosajones y que en las traducción no reflejan la riqueza del término, por lo que se intentará ir más allá.

E-Learning es un concepto de educación a distancia en el que se integra el uso de las TIC y otros elementos didácticos para el aprendizaje y la enseñanza.

Algunas de sus herramientas son: Internet, intranets, CD-ROM, presentaciones multimedia, etc.

Los contenidos y las herramientas pedagógicas utilizadas varían de acuerdo con los requerimientos específicos de cada individuo y de cada organización.

B-Learning traducido significa “Formación combinada” o “Aprendizaje Mixto”, o como lo menciona Coaten es más preciso decir que es aquel modo de aprender que combina la enseñanza presencial con la tecnología no presencial (cit. en Bartolomé, 2014).

Ava, Ambiente Virtual de Aprendizaje, también llamados Entornos Virtuales de Aprendizaje de acuerdo con Méndez Barceló, es un espacio donde se crean las condiciones para que el individuo se apropie de nuevos conocimientos, nuevas experiencias, nuevos elementos que le generen procesos de análisis, reflexión y apropiación (no se circunscriben al espacio escolar) (Méndez Barceló, Rivas Diéguez, & Del Toro Borrego, Entornos virtuales de enseñanza-Aprendizaje, 2007). Al igual que Pulkinen, considera componentes como: espacio, estudiante, tutores, contenidos educativos y medios.

VI.3.2. Estrategias de aprendizaje

El aprendizaje es producto de un proceso activo de la persona. El individuo interactúa con la información nueva, la experimenta para entenderla. En esa tentativa la persona que aprende relaciona la información con sus conocimientos anteriores y así descubre y construye el conocimiento nuevo, a esto también se le llama Aprendizaje Significativo. De esta forma, aprendiendo un mismo conocimiento o modelo de acción, todos aprendemos de forma distinta porque las vías que seguimos para construirlo son específicas a cada persona (Soto Cabrera, s/f).

Por ello es relevante hablar de esas formas distintas de aprender o lo que Hunt (1979) describe como estilos de aprendizaje: “las condiciones educativas bajo las que un discente está en la mejor situación para aprender, o qué estructura necesita el discente para aprender mejor” (Alonso M. C. & Honey P., 1988).

Las estrategias de aprendizaje, suponen para los alumnos aprender a aprender, lo que conduce a la autonomía en el aprendizaje, es inexorable enseñar a los alumnos a adoptar e incorporar progresivamente estrategias de aprendizaje, enseñarles a ser más conscientes sobre la forma cómo aprenden y así puedan enfrentar satisfactoriamente diversas situaciones de aprendizaje (Manrique Villavicencio, 2004), esto es concebido por algunos autores como la meta cognición. Es decir, si sabemos cómo aprendemos podemos tomar decisiones en favor de nuestro aprendizaje y optimizar los recursos para acceder a él, porque mejora el conocimiento declarativo y procedimental del estudiante con respecto a las estrategias de aprendizaje que puede utilizar y lograr su experticia en el control de las mismas, además de favorecer el conocimiento y el análisis de las condiciones en que se produce la resolución de un determinado tipo de tareas o el aprendizaje de un tipo específico de contenidos, logrando la transferencia de las estrategias empleadas a nuevas situaciones (Manrique Villavicencio, 2004).

Otro aspecto importante es el aprendizaje colaborativo cuya idea principal es la de que el proceso de aprendizaje, de construcción de los conocimientos, es más efectivo y rico, cuando se comparten los procesos individuales y se colabora con otros (Zañartu Correa, 2003). Aunque debemos destacar que el conocimiento individual, no se suprime en la interacción, pero sí observamos que la acción entre sujetos genera actividades extras, como: explicaciones, desacuerdos, regulación mutua, que despiertan mecanismos epistemológicos adicionales, internalización, extracción, conocimiento que son en definitiva a través de los cuales aprendemos. Pero como ya se mencionó, para poder potenciar el aprendizaje colaborativo es de suma importancia (si no es que indispensable) que se conozca la forma individual de acceso al conocimiento, mediante la cual yo pueda mejorar mis estrategias y posteriormente desarrollarlas o perfeccionarlas durante la colaboración.

En este tenor, es importante definir que se entiende por Estrategia de Aprendizaje, y al revisar a diferentes autores como Monereo 1990; Nisbet y Schuckmith 1987; Pozo 1990, Díaz Barriga, Castañeda y 1986; Gaskins y Elliot, 1998, se encontró que son procedimientos o conjunto de acciones consicentes y voluntarias que el alumno realiza con un objetivo específico (aprender o solucionar problemas) y que además son flexibles y pueden ser públicas o privadas.

Las estrategias de aprendizaje se pueden clasificar de la siguiente manera:

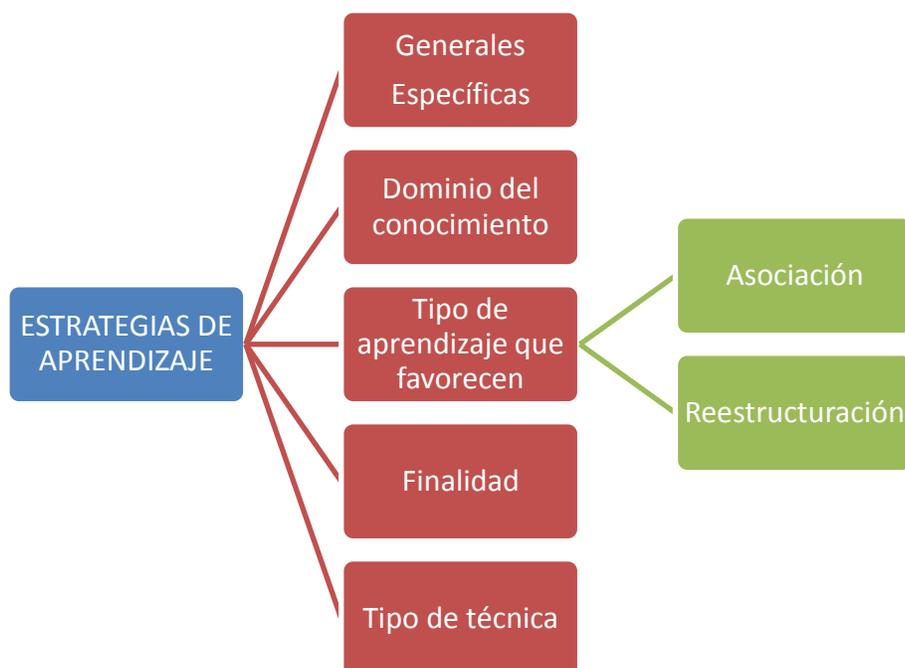


Figura 6. Clasificación de las estrategias. Fuente: Basado en (Díaz-Barriga & Hernández Rojas, 2002)

En este sentido cobra relevancia la clasificación por tipo de aprendizaje que favorece, ya que, se plantea que estas estrategias incidan sobre el aprendizaje significativo, por lo que es importante traer a colación la clasificación de Pozo (1990).

Tipo de aprendizaje (proceso)	Tipos de estrategia de Aprendizaje	Finalidad u objetivo	Técnica o habilidad
Por asociación (aprendizaje memorístico)	Repaso (recirculación de la información)	Repaso simple	Repetición simple y acumulativa
		Apoyo al repaso (seleccionar)	<ul style="list-style-type: none"> • Subrayar • Destacar • Copias, etc.-
Por reestructuración (aprendizaje significativo)	Elaboración (integración y relación de la información)	Procesamiento simple (significado externo)	<ul style="list-style-type: none"> • Palabra clave • Imágenes mentales • Rimas y abreviaturas • Códigos • Parafraseo
		Procesamiento complejo (significado interno)	<ul style="list-style-type: none"> • Formar analogías • Leer textos • Elaboración de inferencias • Resumir • Elaboración conceptual
	Organización (reorganización constructiva de la información)	Clasificación de la información	<ul style="list-style-type: none"> • Formar redes de conceptos
		Jerarquización y organización de la información	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar y utilizar estructuras textuales • Hacer mapas conceptuales
Recuperación de la información	Evocación de la información	<ul style="list-style-type: none"> • seguir pistas • búsqueda directa 	

Figura 7. Clasificación de Estrategias de Aprendizaje. Fuente: (Díaz-Barriga & Hernández Rojas, 2002).

En la figura 7 se puede apreciar que el aprendizaje por reestructuración es lo que en este trabajo se entiende como aprendizaje significativo, ya que implica la elaboración, organización y recuperación de la información, su finalidad no es sólo repasar, sino llevar al alumno al procesamiento de la información de lo simple a lo complejo, jerarquizando y organizando dicha información. En este orden de ideas es importante revisar el concepto de aprendizaje significativo que se encuentra en el siguiente apartado.

VI.3.2.1 El aprendizaje significativo.

De acuerdo con Ausubel el aprendizaje significativo es, el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o información con la estructura cognoscitiva del que aprende de una forma no arbitraria y sustantiva o no lineal, es decir, se retoman los conocimientos previos para acomodar en los esquemas existentes la nueva información.

Dentro del aprendizaje significativo se debe hacer una distinción, entre aprendizaje

receptivo y aprendizaje por descubrimiento; el primero se refiere a la adquisición de productos acabados de información, donde la participación del alumno consiste sólo en internalizar los datos en cuestión y el segundo es aquel donde el contenido principal de la información a aprender no se da en su forma final, sino que debe ser descubierta por el alumno.

Que cumple con la finalidad de los materiales de este proyecto, ya que, no se pretende dar conocimientos acabados, sino que el alumno a través de las diferentes actividades que han sido diseñadas con el uso de las TIC, de forma gradual debe ir descubriendo los contenidos y se irá apropiando de ellos, las condiciones necesarias para el aprendizaje significativo son tres:

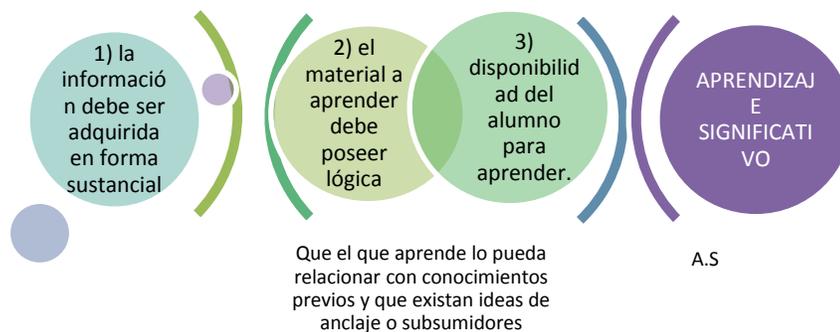


Figura 8. Condiciones para el aprendizaje significativo.

VII. PROCEDIMIENTO DE ELABORACIÓN DEL PRODUCTO

El proyecto se lleva a cabo de acuerdo con el Modelo ADDIE, por considerarse un modelo genérico con las siguientes etapas: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación.

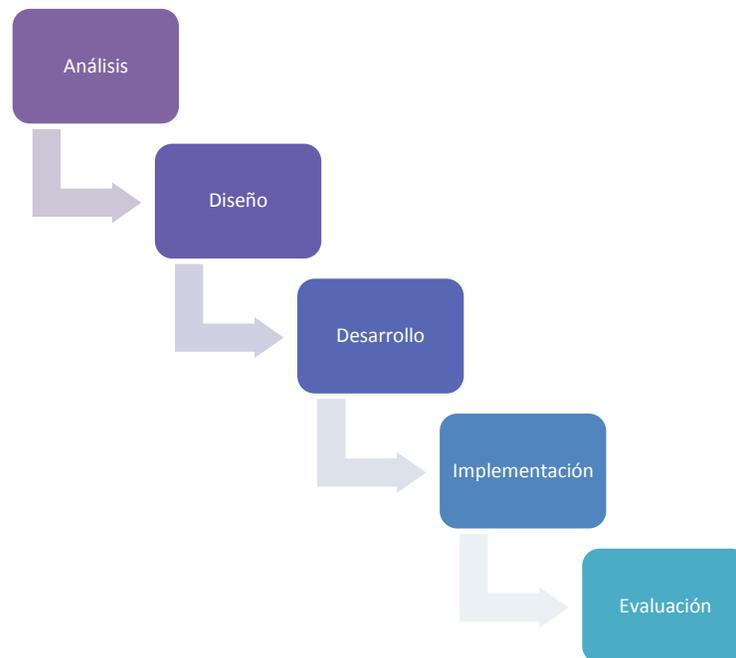


Figura 9. Etapas del Modelo ADDIE. Fuente: Elaboración propia a partir de (Agudelo, 2009),

Cabe señalar que el alcance del proyecto es una propuesta de mejora, con diseño y desarrollo del proyecto sin su instrumentación, por lo que la parte de implementación y evaluación, se consideran como una propuesta.

Por lo tanto, durante la primera etapa de análisis, se utilizó una Matriz FODA, para identificar las Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas del Instituto Educativo René Zazzo, donde se identificaron las problemáticas de fomentar la Formación Cívica y Ética en los alumnos y utilizar las TIC como herramienta para estimular el aprendizaje y enriquecer la práctica educativa generando un aprendizaje significativo.

En cuanto a los alumnos se les aplicó un test VAK (ver Anexo) al inicio del ciclo escolar, en el cual se identificó que son niños de 8 y 9 años de edad, el estilo de aprendizaje de la mayoría es visual y kinestésico, sólo uno es auditivo. Son muy buenos con cuestiones que tienen que ver con la tecnología, además siempre muestran disposición para hacer las actividades que se relacionan con las TIC.

Todos los alumnos saben navegar en internet, conocen el teclado sea digital o

físico para poder escribir, manejan el mouse, el mouse pad de las lap-top o manejan las pantallas touch. Como desventaja se tiene que dos alumnos presentan debilidad visual.

Respecto a la fase de Diseño, que es donde se plantea la estrategia para el desarrollo de la instrucción, tenemos que el contenido del bloque se dividió en seis temas, que serán abordados durante ocho semanas, se plantearon los objetivos y se organizaron los temas, se planearon las actividades, la evaluación y los recursos de manera sintética.

Para el desarrollo se tomó en cuenta la carta descriptiva realizada en la actividad anterior, donde se colocaron los temas en orden de importancia, junto con las actividades, evaluación y recursos, sólo que esta vez se realizó de manera más detallada cada una de las actividades: presentaciones, crucigramas, palabras en blanco, formatos para ser requisitados por el alumno, los recursos se crearon en la plataforma Educaplay, la búsqueda del material recopilado, se llevó a cabo a través de internet.

Una vez terminadas las actividades, se procedió al montaje de las mismas en la plataforma Libre Google Sites.

Como ya se mencionó, la propuesta no se implementó, sin embargo se crearon algunas líneas de acción para hacerlo y una posible evaluación.

VIII. LAS TIC COMO HERRAMIENTA PARA ESTIMULAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ALUMNOS EN LA ASIGNATURA DE FORMACIÓN CÍVICA Y ÉTICA DE 3º DE PRIMARIA.

VIII.1 Descripción del Proyecto

Este proyecto tiene como objetivo consolidar los conocimientos adquiridos en las clases presenciales, al apoyar los contenidos de la asignatura de Formación Cívica y Ética de 3º de primaria, su creación se sustenta en el B-learning, y si bien existirá trabajo autónomo de los alumnos, los padres de familia también deberán apoyar y supervisar algunas de las actividades propuestas a través de la Plataforma Libre Google Site.

VIII.2 Objetivo general

Diseñar una página web a través de la plataforma libre Google Sites para promover prácticas de enseñanza-aprendizaje para la asignatura de Formación Cívica y Ética, utilizando las TIC y desarrollar el aprendizaje significativo en los alumnos de 3º de primaria del Instituto Educativo René Zazzo.

VIII.3 Contenido Temático

El contenido del presente curso se encuentra vigente en el Programa de Estudio 2011 Guía para el maestro, que proporciona la Secretaría de Educación Pública (SEP) y que debe ser observado por todos los establecimientos que brinden educación primaria, ya sea pública o privada.

El programa consta de cinco bloques, sin embargo se ha pensado en desarrollar actividades virtuales sólo en los dos primeros, debido a que es en estos, en los que los alumnos presentan mayor dificultad, además que en este período es

donde se debe contar con el apoyo y supervisión por parte de los padres de familia, pues los alumnos deben cambiar sus hábitos de dependientes a independientes.

Los bloques contienen cinco secciones: platiemos, para aprender más, para hacer, ejercicios y autoevaluación. La propuesta consiste en primero identificar los temas del bloque, para después proponer actividades en cada una de las secciones, por lo que los bloques quedarían de la siguiente manera:

Tabla 7. Contenido Temático Bloque I.

BLOQUE I: Conocimiento y cuidado de sí mismo. Sentido de pertenencia a la comunidad, la nación y la humanidad.		
Tema 1: Somos únicos Tema 2: Los grupos a los que pertenezco	Tema 3: Mis derechos Tema 4: Me cuido	Tema 5: Aprendo a cuidarme Tema 6: ¿Cómo aprendemos?

VIII.4 Guías de estudio.

De acuerdo con el Modelo ADDIE, en la etapa del diseño se deben plantear la estrategia para el desarrollo de la instrucción, enfocándose en la cuestión didáctica y el modo de dividir el contenido, que es lo que se observa en la guía de estudio, pues en ella se contemplan los objetivos, el orden de los temas, se han planificado las actividades, evaluación (tanto cualitativa, como cuantitativa), la forma de trabajo (individual o en equipo), los recursos a utilizar y el tiempo estimado de cada actividad.

BLOQUE 1: NIÑAS Y NIÑOS CUIDADOSOS, PREVENIDOS Y PROTEGIDOS			
Objetivos específicos:			
Usen diferentes recursos para expresar sus emociones, al tiempo que respetan la manifestación de emociones de compañeras y compañeros de su grupo.			
Argumenten las razones por las que hay que evitar manifestaciones violentas al expresar emociones.			
Refieran a situaciones en las que algunas de sus necesidades no pueden ser satisfechas de inmediato o en su totalidad.			
Discutan entre compañeras y compañeros del grupo sobre la elección entre dos opciones, que distingan ventajas y desventajas de cada una.			
Establezcan metas a corto y mediano plazos encaminadas a obtener un mayor desarrollo en su aprendizaje.			
Establezcan acciones concretas que posibiliten un mayor aprendizaje y desarrollo personal, por ejemplo la responsabilidad.			
Duración: 8 semanas			
Actividad	Forma de realización	% de evaluación	Tiempo de realización

<p>Actividad 1.1 Bienvenida e Información del curso Bienvenido a este espacio virtual de la asignatura de Formación Cívica y Ética, cuyo objetivo es brindarte un espacio para fortalecer el curso presencial que llevas. Descarga el formato “Mi presentación” y compártelo en el <i>Blog de la materia</i>, realiza esta actividad a más tardar el día miércoles.</p>	Individual	-	Semana 1
<p>Tema 1: Somos únicos</p> <p>Actividad 1. 2</p> <p>Esta actividad consiste en revisar la presentación “Soy único”. Después de verla, descarga el formato “Soy único” y completa lo que se requiere. Envía tu formato completo al <i>“Buzón de tareas”</i>, a más tardar el día miércoles.</p> <p>Finalmente escribe en tu libreta la siguiente pregunta y compártela en la clase del jueves con tus compañeros: ¿Por qué somos únicos?</p>	Individual	20%	Semana 2
<p>Tema 2: Los grupos a los que pertenezco</p> <p>Actividad 1. 3</p> <p>Ahora que ha identificado sus cualidades, áreas de oportunidad y características físicas, debes elaborar un “Árbol Genealógico”.</p>	Individual	20%	Semana 3

<p>Posteriormente revisa la presentación “Mis grupos” luego completa el esquema “Los grupos a los que pertenezco” y sube ambos al “<i>Buzón de tareas</i>”, a más tardar el día miércoles.</p> <p>Para reforzar el contenido realiza el “Crucigrama Mis grupos”.</p>			
<p>Tema 3: Mis derechos</p> <p>Actividad 1. 4</p> <p>Esta actividad incluye una lectura de comprensión que se debe realizar de manera individual y posteriormente en equipos, en el aula se deben poner de acuerdo para escribir una lista de los derechos de los niños, sin olvidar las obligaciones.</p> <p>Cuando este elaborada la lista, un integrante del equipo debe subir la lista de derechos al <i>Blog de la materia</i>”, a más tardar el día jueves de la semana 4.</p> <p>Texto 1. “Declaración de los derechos de los niños”</p>	Colaborativa	20%	Semana 4
<p>Tema 4: Me cuido</p> <p>Actividad 1. 5</p>	Individual	10%	Semana 5

<p>Contestar en el foro “<i>Me cuido</i>”, la siguiente pregunta ¿Qué es la salud?, debes ingresar al foro por primera vez el día martes, y después puedes seguir participando en el transcurso de la semana.</p> <p>Posteriormente platicar en clase sobre lo que cada uno contesto. Revisa la presentación “Me cuido”.</p> <p>Finalmente escribe un texto breve sobre las ideas más importantes y súbelo al “Buzón de tareas”</p>			
<p>Tema 5: Aprendo a cuidarme</p> <p>Actividad 1. 6</p> <p>Investigar sobre el consumo de agua y la influenza A(H1N1), descargar e imprimir los documentos sobre el tema solicitado (1 por cada tema).</p> <p>Contrastar la información con la del libro de texto en clase.</p> <p>Posteriormente realicen la actividad “Cómo prevenir la influenza”</p>	Individual	15%	Semana 6
<p>Tema 6: ¿Cómo aprendemos?</p> <p>Actividad 1. 7</p> <p>Durante las lecturas, debes subrayar las palabras que</p>	Colectivo	15%	Semana 7

<p>desconoces y buscar su significado, con ellas se debe elaborar “El fichero” de acuerdo con el formato que se proporciona.</p> <p>En clase debes verificar quienes son tus compañeros de equipo y ponerse de acuerdo para el trabajo, ya que, se deben realizar 6 Fichas por equipo y subirlas al “Buzón de tareas”.</p> <p>Para reforzar esta actividad, realiza el ejercicio “Las palabras que me faltan”.</p>			
--	--	--	--

VIII.5 Materiales.

De acuerdo al modelo ADDIE, en la etapa Desarrollo, se elaboran los contenidos, las actividades y la evaluación, por lo que a continuación se presenta la forma en la que fueron elaborados los materiales que se incluyen en la guía didáctica.

Primero se identificaron los temas del Bloque I de la asignatura de Formación Cívica y Ética para tercero de primaria, siendo un total de seis y se pensó en dos temas más, la presentación y el cierre o evaluación, por lo que en total son ocho actividades.

A continuación se muestra la creación de las actividades, de manera general, ya que, la mayoría fueron creadas en la plataforma educaplay a excepción de dos que se crearon en word y un documento que se buscó en internet en formato pdf.



Figura 10. Procedimiento general para realizar una actividad en la plataforma Educaplay.

Ya seleccionada la actividad, se realizan las actividades que corresponden. En este caso se describirá el procedimiento para realizar una presentación, aunque algunas herramientas son las mismas, para todas las actividades.



Figura 11. Fase dos del proceso de creación de actividad en la plataforma Educaplay.

Las siguientes impresiones de pantalla muestran de manera gráfica el proceso de elaboración del material.

Ingreso a la plataforma para registrarse.



Figura 12. Página de inicio Educaplay.

Después del registro y tener una cuenta de usuario y contraseña, ya se puede tener acceso a las actividades de la plataforma.



Figura 13. Pantalla para acceder a crear nueva actividad.

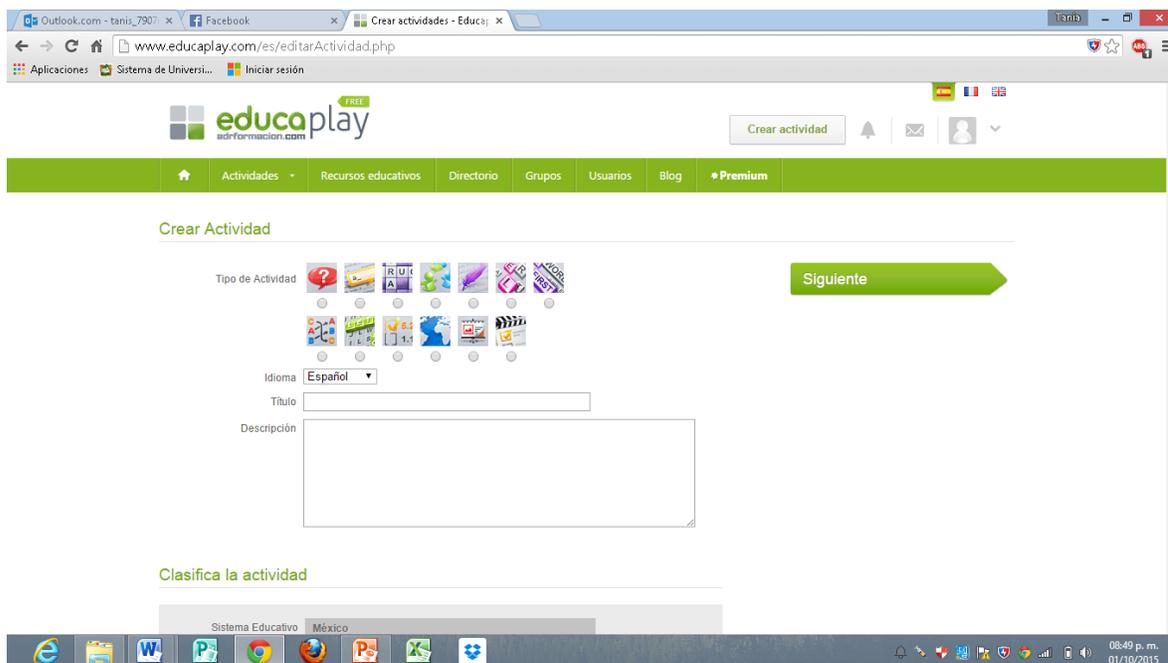


Figura 14. Selección de actividad.

En esta parte la plataforma ofrece diferentes actividades como: presentaciones, crucigramas, palabras en blanco, test, adivinanza, completar, diálogo, dictado, ordenar palabras, etc.

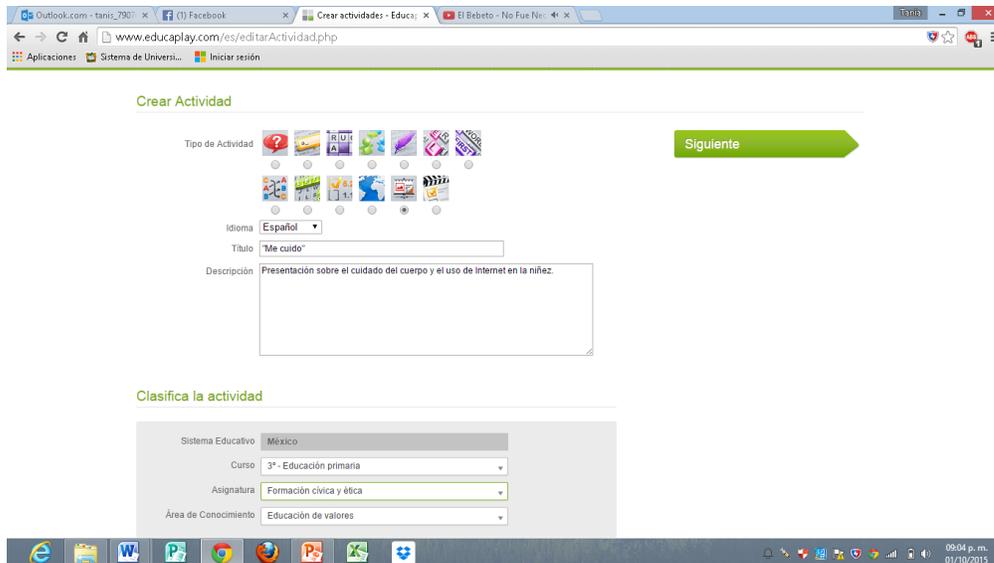


Figura 15. Clasificación de la actividad.

En la parte de la clasificación de actividad, es importante determinar el sistema educativo, el curso, nivel y grado, así como la asignatura y el área de conocimiento al que esta enfocada la actividad.

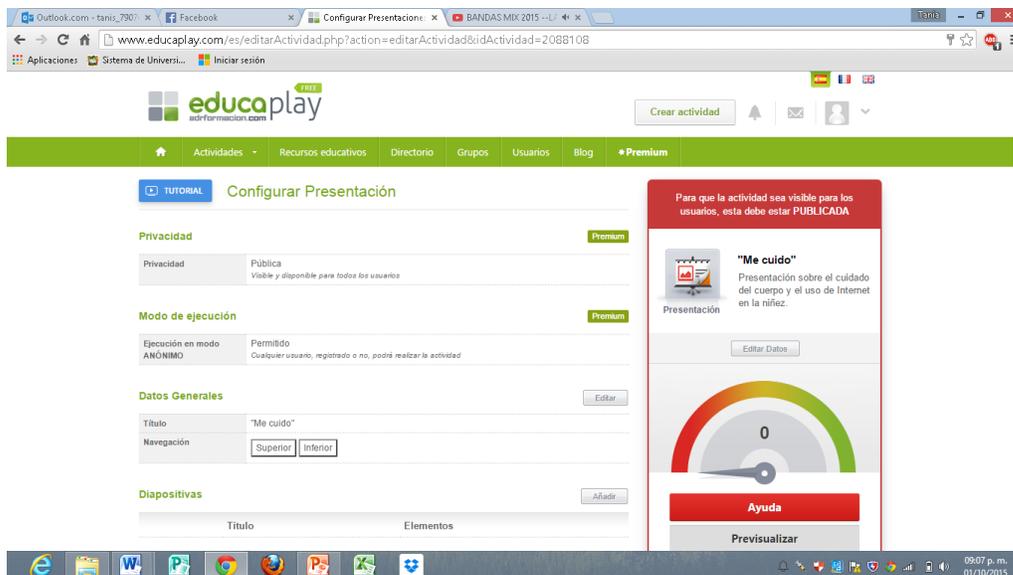


Figura 16. Configuración de la actividad

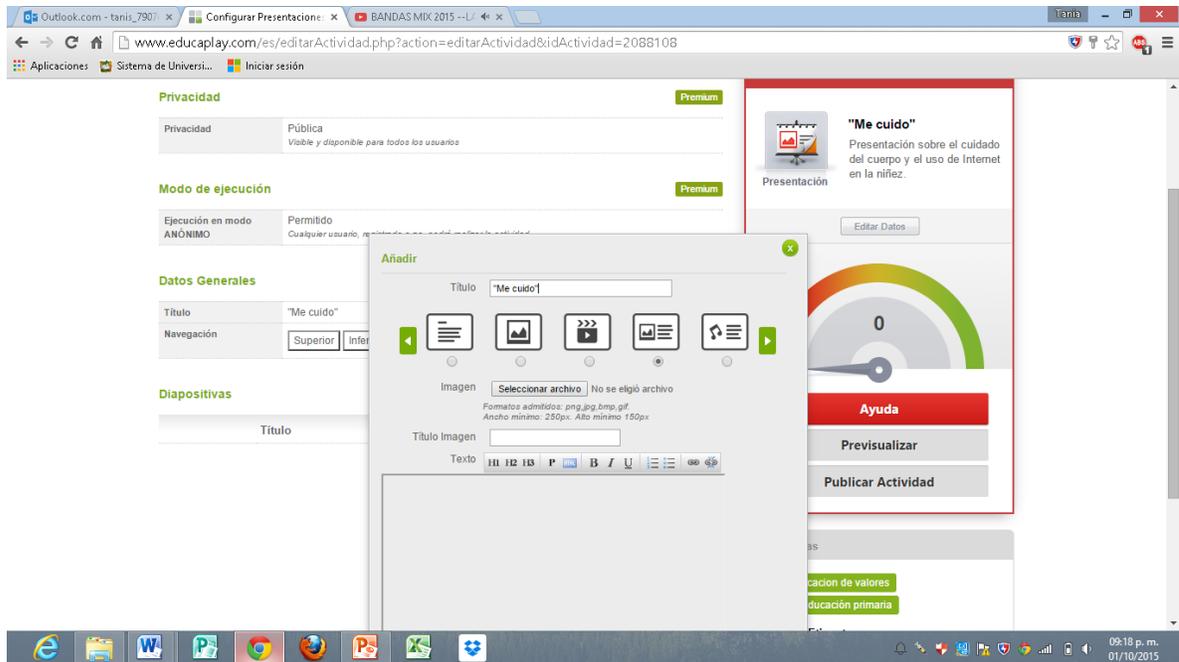


Figura 17. Añadir diapositivas.

En cada caso esta parte cambia, pues la plataforma muestra de manera muy sencilla el procedimiento que debe seguirse para la creación de cada actividad.

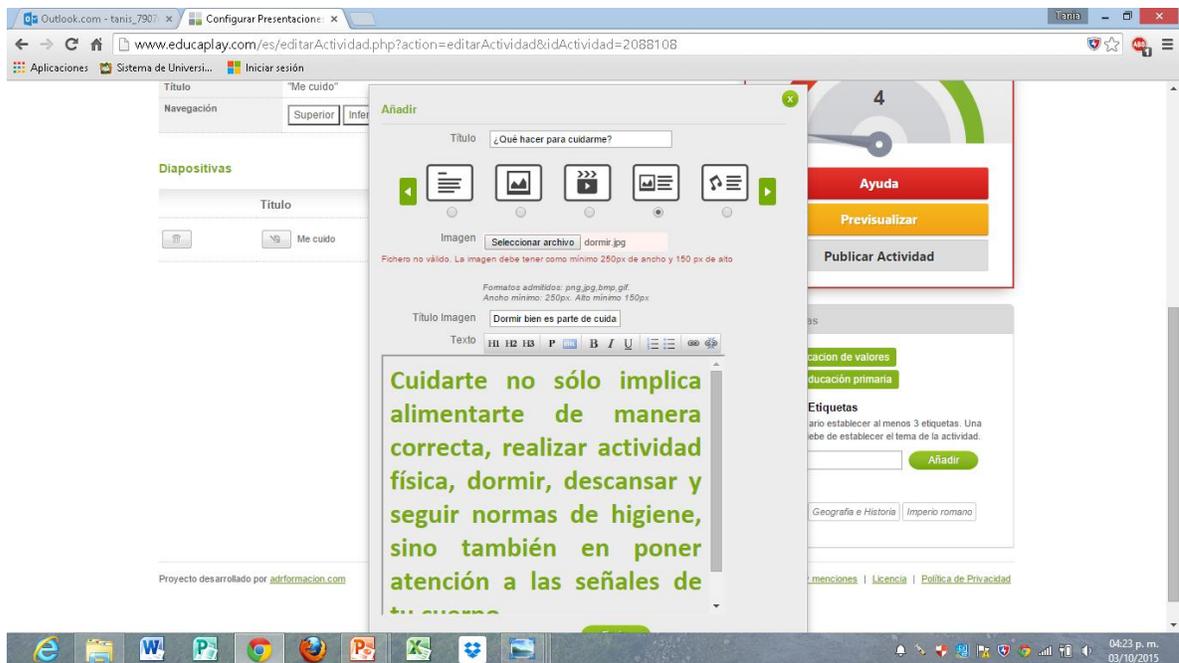


Figura 18. Agregar texto e imagen a las diapositivas.

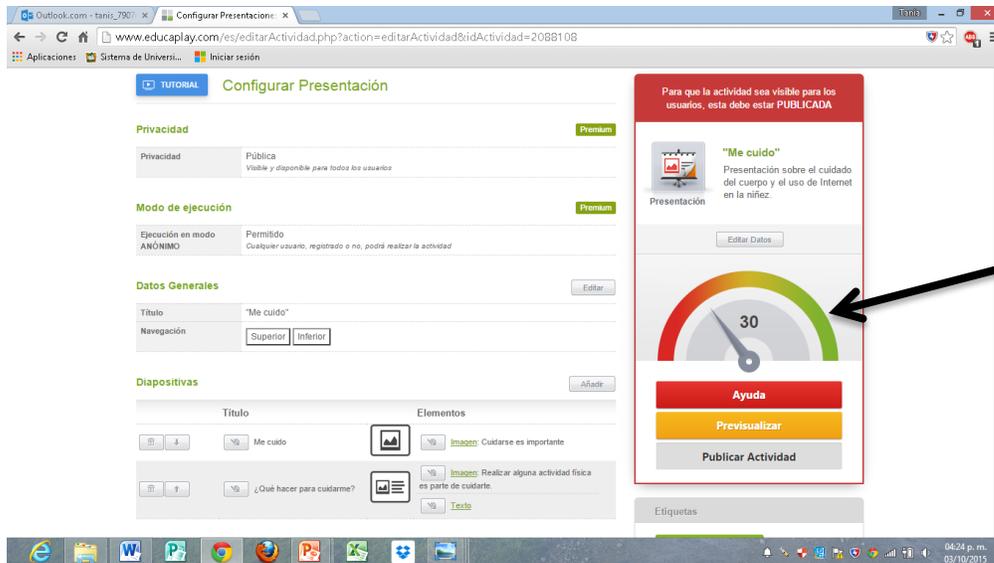


Figura 19. Del botón de calidad.

Esta herramienta de calidad de la plataforma me parece adecuada, ya que, en ocasiones se suben actividades sin tener en cuenta estos controles.

Antes de publicar la actividad, también es importante colocar las etiquetas necesarias para que pueda ser identificada por los usuarios.

A continuación se mencionan las ventajas y desventajas que se encuentran al utilizar esta plataforma en la creación de materiales.

VENTAJAS

- Uso sencillo.
- Recursos gráficos.
- Una gama amplia de actividades.
- Control de calidad.
- Etiquetas para facilidad de búsqueda.
- Tutorial.
- Rapidez para generar las actividades.
- Ambiente amigable.
- Visualización previa del trabajo desarrollado.

DESVENTAJAS

- Pocos recursos en cuanto a fuentes.
- Sólo se podía insertar una imagen y los tamaños fueron un problema.

El producto terminado, ya en la Plataforma tiene el siguiente aspecto



Figura 20. Pantalla de inicio de la Plataforma Google Sites, para la asignatura de Formación Cívica y Ética de 3 de la Primaria René Zazzo.

En este apartado se dan a conocer los objetivos del proyecto.

Otra parte importante es la descripción del proyecto, donde se habla del proyecto y se menciona el objetivo general del mismo.



Figura 21. Subpágina Información del curso.

Como se puede observar en la impresión de pantalla anterior en la barra lateral, se muestra el contenido del curso y cada una de las actividades. En las subpáginas se insertaron los hipervínculos para acceder a cada una de las actividades.

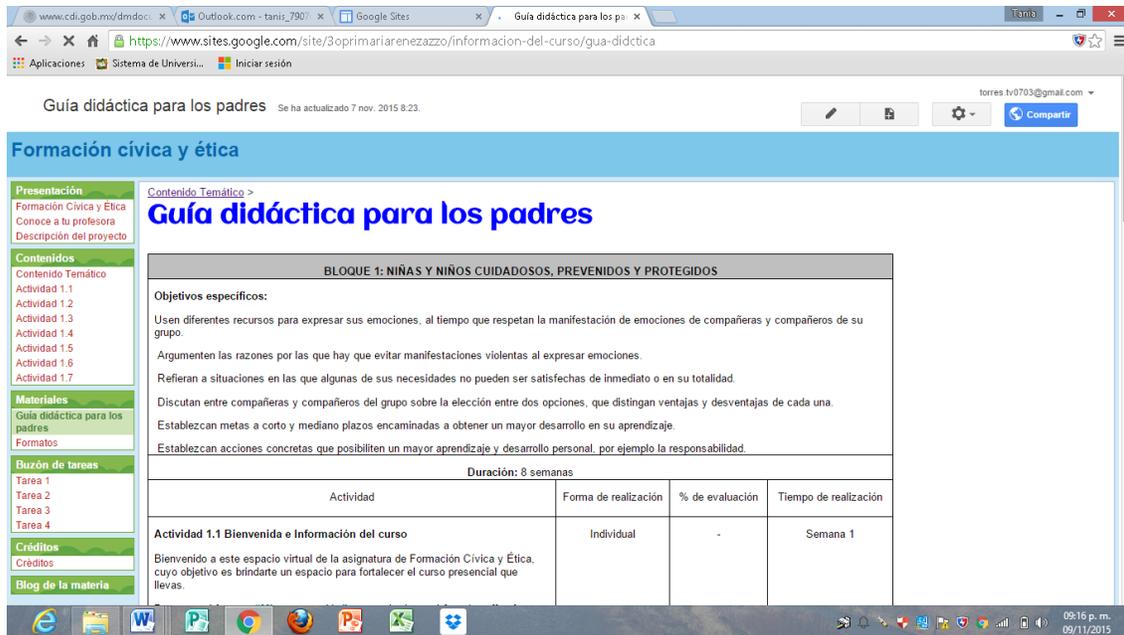


Figura 22. Subpágina con la guía didáctica para los padres.

En la parte inferior, están los archivos que el alumno puede descargar para realizar las actividades.

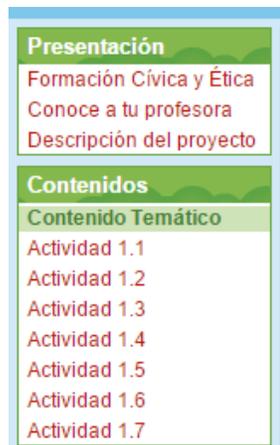


Figura 23. El contenido temático y las actividades.

VIII.6 Instrumentos de evaluación del aprendizaje.

Se considera que el Modelo CIPP o Toma De Decisiones, propuesto por Stufflebeam (1971), es el más recomendable, ya que, asegura que en los procesos de creación y diseño hasta la aplicación de un proyecto es posible encontrar cuatro tipos generales de evaluación: Evaluación de Contexto, Evaluación de Entrada o de Insumos, Evaluación de Proceso y Evaluación de Producto.

Considerando que la evaluación de contexto ha quedado cubierta con el diagnóstico de necesidades se considera que para esta etapa del proceso se debe realizar una Evaluación de Entrada o de Insumos que será nomotética en su tipo criterial por que se realizará tomando en cuenta criterios o indicadores, los cuales serán claros, concretos y prefijados, lo cual la vuelve mas objetiva en comparación con la idiográfica, que evalúa las actitudes de los alumnos, lo cual es difícil de medir.

Pues sirve para orientar las decisiones respecto al diseño más adecuado del proyecto y, por medio de la información que contiene, puede decidirse cómo utilizar los recursos para lograr las metas de un programa. Responde a preguntas como las siguientes: ¿son factibles los objetivos planeados?, ¿cuáles son los costos potenciales y cuáles los beneficios esperados en función de las estrategias establecidas?, ¿cuáles son los supuestos o fundamentos subyacentes?, ¿cuáles son las actitudes y necesidades de los estudiantes, maestros, la comunidad..?, ¿con qué recursos y facilidades se cuenta?, ¿qué cambios tienen que realizarse en la institución?, ¿qué participación tendrá el docente?, ¿qué se espera del egresado?, etcétera. Las decisiones fundamentadas en este tipo de evaluación llevan a especificar procedimientos, facilidades, materiales, programas, equipo, esquemas de organización, mecanismos de participación, requerimientos de personal, presupuestos, etcétera.

En cuanto a sus relaciones con las etapas del diseño curricular, generalmente se vincula con la definición última del perfil de egreso, la organización y

estructuración del currículum. También incluye las actividades previas para implantar el proyecto curricular. Por lo que se proponen las siguientes rúbricas y listas de cotejo, con los criterios a valorar.

LISTA DE COTEJO PARA ENTREGA DE PRODUCTOS DE LOS ALUMNOS

N.P	Acciones a evaluar	REGISTRO DE CUMPLIMIENTO			OBSERVACIONES
		Si	No	A veces	
1	Entrega el producto de la actividad con los criterios establecidos para su elaboración o realización.				
2	Entrega oportunamente el producto de la actividad asignada.				

LISTA DE COTEJO PARA TRABAJO EN EQUIPO

N.P	ACCIONES A EVALUAR	REGISTRO DE CUMPLIMIENTO			OBSERVACIONES
		SI	NO	ALGUNAS VECES	
1	Se integra al equipo en las actividades programadas.				
2	Participa activamente aportando alternativas de solución a la actividad.				
3	Tiene una actitud de respeto con los demás integrantes del equipo.				

4	Tiene una actitud de tolerancia con los demás integrantes del equipo.				
---	---	--	--	--	--

RÚBRICA PARA BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN

ASPECTOS A EVALUAR	Muy Alto (10-9)	Alto (8-7)	Medio (6)	Bajo (5)
investigó en fuentes bibliográficas e Internet	investigó sólo en dos fuentes bibliográficas y dos de internet.	investigó en una sola fuente bibliográfica y una en Internet	investigó en una sola fuente bibliográfica	Investigó sólo en Internet.
Comparó la información obteniendo conclusiones, arreglo de información.	Ordenó la información en cuadros comparativos o cuadros sinópticos y obtuvo conclusiones.	Comparó la información y obtuvo conclusiones, pero no la ordenó en cuadros.	Sólo realizó la investigación, no comparó.	Investigó, pero no obtuvo conclusiones.

RÚBRICA PARA TRABAJO COLABORATIVO

ASPECTOS A EVALUAR	Muy Alto (10-9)	Alto (8-7)	Medio (6)	Bajo (5)
Control de la Eficacia del Grupo	Repetidamente controla la eficacia del grupo y hace sugerencias para que sea más efectivo.	Repetidamente controla la eficacia del grupo y trabaja para que el grupo sea más efectivo.	Ocasionalmente controla la eficacia del grupo y trabaja para que sea más efectivo.	Rara vez controla la eficacia del grupo y no trabaja para que éste sea más efectivo.
Calidad del Trabajo	Proporciona trabajo de la más alta calidad.	Proporciona trabajo de calidad.	Proporciona trabajo que, ocasionalmente, necesita ser comprobado o reelaborado por otros miembros del grupo para asegurar su calidad.	Proporciona trabajo que, por lo general, necesita ser comprobado o rehecho por otros para asegurar su calidad.
Trabajando con Otros	Casi siempre escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros. Trata de mantener la unión de los miembros trabajando en grupo.	Usualmente escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros. No causa "problemas" en el grupo.	A veces escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros, pero algunas veces no es un buen miembro del grupo.	Raramente escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros. Frecuentemente no es un buen miembro del grupo.
Contribuciones	Proporciona siempre ideas útiles cuando participa en el grupo y en la	Por lo general, proporciona ideas útiles cuando participa en el grupo y en la	Algunas veces proporciona ideas útiles cuando participa en el grupo y en la	Rara vez proporciona ideas útiles cuando participa en el grupo y en la

	discusión en clase. Es un líder definido que contribuye con mucho esfuerzo.	discusión en clase. Un miembro fuerte del grupo que se esfuerza.	discusión en clase. Un miembro satisfactorio del grupo que hace lo que se le pide.	discusión en clase. Puede rehusarse a participar.
Manejo del Tiempo	Utiliza bien el tiempo durante todo el proyecto para asegurar que las cosas estén hechas a tiempo. El grupo no tiene que ajustar la fecha límite o trabajar en las responsabilidades por la demora de esta persona.	Utiliza bien el tiempo durante todo el proyecto, pero pudo haberse demorado en un aspecto. El grupo no tiene que ajustar la fecha límite o trabajar en las responsabilidades por la demora de esta persona.	Tiende a demorarse, pero siempre tiene las cosas hechas para la fecha límite. El grupo no tiene que ajustar la fecha límite o trabajar en las responsabilidades por la demora de esta persona.	Rara vez tiene las cosas hechas para la fecha límite y el grupo ha tenido que ajustar la fecha límite o trabajar en las responsabilidades de esta persona porque el tiempo ha sido manejado inadecuadamente.
Actitud	Nunca critica públicamente el proyecto o el trabajo de otros. Siempre tiene una actitud positiva hacia el trabajo.	Rara vez critica públicamente el proyecto o el trabajo de otros. A menudo tiene una actitud positiva hacia el trabajo.	Ocasionalmente critica en público el proyecto o el trabajo de otros miembros de el grupo. Tiene una actitud positiva hacia el trabajo.	Con frecuencia critica en público el proyecto o el trabajo de otros miembros de el grupo. A menudo tiene una actitud positiva hacia el trabajo.
Resolución de Problemas	Busca y sugiere soluciones a los problemas.	Refina soluciones sugeridas por otros.	No sugiere o refina soluciones, pero está dispuesto a tratar soluciones propuestas por	No trata de resolver problemas o ayudar a otros a resolverlos. Deja a otros hacer el

			otros.	trabajo.
Enfocándose en el Trabajo	Se mantiene enfocado en el trabajo que se necesita hacer. Muy autodirigido.	La mayor parte del tiempo se enfoca en el trabajo que se necesita hacer. Otros miembros del grupo pueden contar con esta persona.	Algunas veces se enfoca en el trabajo que se necesita hacer. Otros miembros del grupo deben algunas veces regañar, empujar y recordarle a esta persona que se mantenga enfocado.	Raramente se enfoca en el trabajo que se necesita hacer. Deja que otros hagan el trabajo.

RÚBRICA PARA RESUMEN

ASPECTOS A EVALUAR	Muy Alto (10-9)	Alto (8-7)	Medio (6)	Bajo (5)
Extracción de la información más importante.	Extrae las ideas centrales del tema y las argumenta entendiéndolas y explicándolas.	Extrae las ideas centrales del tema, aunque aún requiere de la explicación y retroalimentación del docente.	Extrae algunas ideas centrales del tema, aunque omite algunas importantes.	Sólo transcribe la información si hacer una verdadera selección.
Dividió el tema en párrafos claves.	Identifica los temas de los subtemas y los jerarquiza según su importancia.	Identifica los temas y subtemas, para facilitar su entendimiento y análisis.	Identifica la importancia del tema, solo verbal no hace ninguna anotación y no divide la información para su análisis.	Sólo transcribe, investiga sin importarle las divisiones temáticas

RÚBRICA PARA EVALUAR TEXTO ESCRITO

ASPECTOS A EVALUAR	Muy Alto (10-9)	Alto (8-7)	Medio (6)	Bajo (5)
Introducción (Organización)	La introducción es atractiva, plantea el tema principal y anticipa la estructura del trabajo.	La introducción claramente plantea el tema principal y anticipa la estructura del trabajo, pero no es particularmente atractiva para el lector.	La introducción plantea el tema principal, pero no anticipa adecuadamente la estructura del trabajo o es particularmente atrayente para el lector.	No hay una introducción clara del tema principal o la estructura del trabajo.
Secuencia (Organización)	Los detalles son puestos en un orden lógico y la forma en que son presentados mantiene el interés del lector.	Los detalles son puestos en un orden lógico, pero la forma en que son presentados o introducidos algunas veces hacen al escrito menos interesante.	Algunos detalles no están en un orden lógico o esperado, y distraen al lector.	Muchos detalles no están en un orden lógico o esperado. Hay poco sentido de organización en el escrito.
Conclusión (Organización)	La conclusión es fuerte y deja al lector con un sentimiento de que entendió lo que el escritor quería "alcanzar".	La conclusión es reconocible y ata casi todos los cabos sueltos.	La conclusión es reconocible, pero no ata varios de los cabos sueltos.	No hay conclusión clara, sólo termina.
Caligrafía (Convención)	El documento está nítidamente escrito o mecanografiado sin ninguna corrección que llame la atención.	El documento está nítidamente escrito o mecanografiado con 1 ó 2 correcciones que llaman la atención (por ejemplo, tachaduras, manchones de corrección blancos, palabras escritas sobre otras).	La escritura en general es legible, pero el lector tiene que esforzarse un poco para comprender algunas palabras.	Muchas palabras son difíciles de leer o hay varias correcciones que llaman la atención.
Enfoque en el tema (Contenido)	Hay un tema claro y bien enfocado. Se destaca la idea principal y es respaldada con información detallada.	La idea principal es clara, pero la información de apoyo es general.	La idea principal es algo clara, pero se necesita mayor información de apoyo.	La idea principal no es clara. Parece haber una recopilación desordenada de información.

X. ESTRATEGIAS DE IMPLEMENTACIÓN

Las etapas de implementación son: a) Instalación y distribución, b) Gestión de las actividades de los alumnos. Las actividades a llevarse a cabo durante esta etapa son:

ACTIVIDAD	RESPONSABLE
Montaje de las actividades en la Plataforma Libre Google Sites.	Diseñador del curso y asesor.
Presentación del curso (Bienvenida y descripción de los objetivos del mismo).	Diseñador del curso y Docente
Actividad pedagógica previa o inicial (Presentación de todos los integrantes del curso en el foro “Coffee for kids”).	Docente y alumnos.
Ciclo de actividades pedagógicas (Divididas en ocho actividades, una cada semana)	Docente
Evaluación final (La última actividad consiste en un test sencillo, para saber el nivel de logro de los alumnos.	Docente
Retroalimentación y conclusión (Esta se realizará en el aula)	Docente y alumnos

X. ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

La evaluación es un proceso continuo que lleva a la toma de decisiones para mejorar el desempeño, todos estamos inmersos en ella, ya que, en todo momento se evalúa como demuestran la evaluación inicial, procesual y final, que forman parte de la evaluación formativa, la cual no tiene espacio ni tiempo. Eso quiere decir que constantemente se valora o emiten juicios de valor. Y ésta evaluación debe tener como objetivo el “mejorar el proceso que evalúa” (Casanova, 1999).

Por lo tanto al ser la nomotética, proporciona a los involucrados un panorama de lo que se espera de ellos y así éstos puedan de manera consciente trabajar con base en los indicadores o parámetros requeridos, para lograr su objetivo y en caso de no llegar a él, podrá de manera más clara encontrar sus fallas y mejorar. Como se mencionó anteriormente, se considera que el Modelo CIPP o Toma De Decisiones, propuesto por Stufflebeam (1971), es el más recomendable, ya que, asegura que en los procesos de creación y diseño hasta la aplicación de un proyecto es posible encontrar cuatro tipos generales de evaluación.

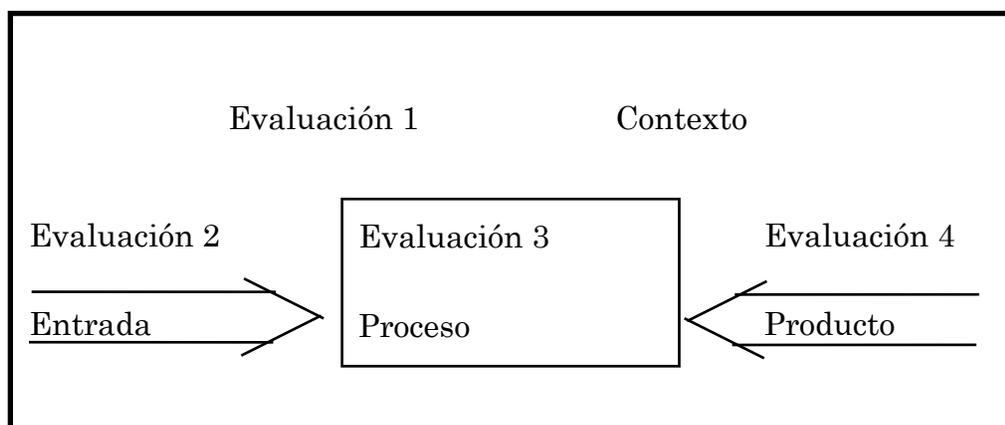


Figura 24. Tipos de evaluación. Fuente: (Stufflebeam, 1971).

Tipos de evaluación, según Stufflebeam. En: F. Díaz Barriga, L. Lule (1990, pp. 139): Evaluación de Contexto, Evaluación de Entrada o de Insumos, Evaluación de Proceso y Evaluación de Producto.

Ya se ha dicho que los dos primeros tipos de evaluación han sido abordados, una en el diagnóstico y la otra en la evaluación de los aprendizajes y en lo que corresponde a esta etapa, la evaluación que corresponde de acuerdo con este modelo es la: Evaluación de Proceso, que sirve para definir decisiones que permitan monitorear el proyecto curricular en su aplicación. Después que un curso de acción fue aprobado y comienza a implantarse, es necesario instrumentar un proceso para valorarlo conforme a sus distintas etapas y retroalimentar periódicamente a los planes y procedimientos.

Con este tipo de evaluación se pretende cubrir lo siguiente:

- a) Detectar, predecir y corregir deficiencias en el proceso de diseño curricular, o en su aplicación.
- b) Proveer información válida, conducente a tomar decisiones razonadas, justificadas y programadas.
- c) Realizar un seguimiento continuo del proyecto en acción.
- d) Establecer la interdependencia de los procesos curricular e instruccional en el marco de los procesos humanos y los logros del aprendizaje resultantes.

Así, la evaluación del proceso, en la que mayor énfasis pondríamos, requiere un análisis de aspectos como: relaciones interpersonales, prácticas educativas y cotidianidad en el aula, canales de comunicación, logística, actitudes de los usuarios hacia el proyecto curricular, necesidades de adecuación de recursos, disponibilidades físicas, personal, problemas de tiempo, estructura interna de los programas, entre muchos otros. Para obtener información que contribuya al análisis de un proyecto curricular en proceso, existen múltiples opciones metodológicas y técnicas auxiliares.

Entre los procesos para recopilar información pueden utilizarse tanto procedimientos formales como informales, estrategias cuantitativas o cualitativas.

El empleo de análisis documental, listas de cotejo, entrevistas, cuestionarios o encuestas, escalas, buzones de sugerencias, son algunas estrategias que permiten la evaluación.

Las estrategias de evaluación del currículum deben ser válidas y confiables. Deben estar prescritas por una ética de la evaluación, donde la transparencia de los propósitos, la credibilidad de los procesos, el manejo confidencial de la información y la racionalidad de las decisiones serán criterios clave que habrían de seguirse (Santos, 1990). Dentro del marco de desarrollo curricular, la evaluación del proceso es particularmente relevante para decidir si el proyecto en práctica se realiza de manera adecuada.

Por último pero no menos importante tenemos la Evaluación de Producto, que en principio sirve para reciclar el proceso de toma de decisiones tendentes a juzgar los logros del proyecto, permite interpretarlos no sólo al finalizar cada etapa, sino también desde una perspectiva global y terminal. Equivaldría a una evaluación de índole sumativa.

XI. CONCLUSIONES

Las TIC han transformando la educación de manera cada vez más notablemente y lo seguirán haciendo en conjunto con los nuevos modelos educativos (la Educación Basada en Competencias, por ejemplo) están evolucionando la forma de enseñar, han modificado la forma de aprender de los alumnos y permiten modificar de manera radical los roles tanto de maestro como del alumno y en este momento exige la cooperación y el trabajo en equipo aún cuando estos no se trabajen de manera presencial al cien por ciento.

Las TIC nos ofrecen diversidad de recursos de apoyo a la enseñanza (material didáctico, entornos virtuales, internet, blogs, wikis, webquest, foros, chat, mensajerías, videoconferencias, y otros canales de comunicación y manejo de información) desarrollando creatividad, innovación, entornos de trabajo colaborativo, promoviendo el aprendizaje significativo, activo y flexible.

Especialmente las plataformas libres proveen de diferentes herramientas para crear y organizar contenidos interactivos y ejercicios, lo cual permite a los alumnos utilizar las TIC para búsqueda y evaluación de información, solucionar las diferentes problemáticas planteadas en cada uno de los ejercicios y por lo tanto mejora su capacidad de tomar decisiones informadas y responsables, además de promover la creatividad y la eficiencia en el uso de estas herramientas, ya que, los ambientes son interactivos y altamente gráficos.

Tomando en cuenta que los destinatarios son alumnos que pertenecen a la generación net, se considera adecuado el uso de todos estos recursos, aunque el presente proyecto sólo se basó en una plataforma libre, es necesario considerar toda la gama de actividades y software que pueden ser utilizados para mejorar la práctica docente, siempre encaminada a la obtención de aprendizajes significativos en diferentes asignaturas.

La experiencia del diseño instruccional para la asignatura de Formación Cívica y Ética de tercero de primaria, muestra que con un poco de voluntad y

acompañamiento se pueden promover prácticas de enseñanza-aprendizaje utilizando las TIC y desarrollar el aprendizaje significativo en los alumnos, se reflexiona también sobre una de las necesidades presentadas por los alumnos al momento de diseñar el presente DI era: identifica y aprecia, las características físicas, emocionales y culturales que le dan singularidad y respeta las de otros niños, realiza la comparación sobre los rasgos que caracterizan a los grupos de los que forma parte: familia, vecinos y expresa la importancia de actuar en beneficio de su salud y emplea medidas para una dieta correcta, activación física regular, higiene y seguridad.

Esta necesidad fue atendida a lo largo del diseño, con actividades como presentaciones, reconocimiento de sus fortalezas y debilidades en diferentes formatos que fueron elaborados para tal fin, por lo que se piensa que la presente propuesta cumple con lo necesario para ser un DI de calidad.

XII. ANEXOS

Test de Sistema de Representación VAK

Nombre del alumno: _____ Grado y Grupo: _____

Instrucciones: Elige la opción a), b) o c) que consideres para ti más adecuada:

1.-Cuando estás en clase y el profesor explica algo que está escrito en el pizarrón o en tu libro, te es más fácil seguir las explicaciones:

- a).-Escuchando al profesor
- b).-Leyendo el libro o el pizarrón
- c).-Te aburres y esperas que te den algo que hacer a ti

2.-Cuando estas en clase:

- a).-Te distraen los ruidos
- b).-Te distrae el movimiento
- c).-Te distraes cuando las explicaciones son demasiado largas

3.-Cuando te dan instrucciones:

- a).-Te pones en movimiento antes de que acaben de hablar y explicar lo que hay que hacer
- b).-Te cuesta recordar las instrucciones orales, pero no hay problema si te las dan por escrito
- c).-Recuerdas con facilidad las palabras exactas de lo que te dijeron

4.-Cuando tienes que aprender algo de memoria:

- a).-Memorizas lo que ves y recuerdas la imagen (por ejemplo, la página del libro)
- b).-Memorizas mejor si repites rítmicamente y recuerdas paso a paso
- c).-Memorizas a base de pasear y mirar y recuerdas una idea general mejor que los detalles

5.-En clase lo que más te gusta es que:

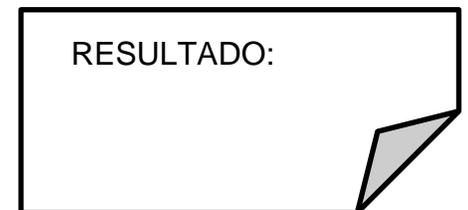
- a).-Se organicen debates y que haya diálogo
- b).-Que se organicen actividades en que los alumnos tengan que hacer cosas y puedan moverse
- c).-Que te den el material escrito y con fotos, diagramas

6.-Marca las dos frases con las que te identifiques más:

- a).-Cuando escuchas al profesor te gusta hacer garabatos en un papel
- b).-Eres visceral e intuitivo, muchas veces te gusta/disgusta la gente sin saber bien porqué
- c).-Te gusta tocar las cosas y tiendes a acercarte mucho a la gente cuando hablas con alguien
- d).-Tus Cuadernos y libretas están ordenados y bien presentados, te molestan los tachones y las correcciones
- e).-Prefieres los chistes a los cómics
- f).-Sueles hablar contigo mismo cuando estás haciendo algún trabajo

Respuestas:

- 1-- a) Auditivo b) Visual c) Kinestésico
- 2-- a) Auditivo b) Kinestésico c) Visual
- 3-- a) Kinestésico b) Visual c) Auditivo
- 4-- a) Visual b) Auditivo c) Kinestésico
- 5-- a) Auditivo b) Kinestésico c) Visual
- 6-- a) Visual; b) Kinestésico; c) Kinestésico; d) Visual; e) Auditivo; f) Auditivo





UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO

SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL ESPECIALIDAD EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

PLANTILLA PARA EVALUAR EL CURSO

El presente instrumento será contestado por el docente que utilice la plataforma.

Objetivo general:

Conocer el grado de satisfacción del usuario con respecto al uso de la plataforma Libre Google Sites para la asignatura de Formación Cívica y Ética en el tercer grado de primaria.

Primera Parte: Datos Generales

Nombre:	
Edad:	
Sexo:	
Grado académico:	
Escuela:	

Segunda Parte:

Indicaciones: Marque con una X la opción que más se acerque a su respuesta.

OBJETIVOS					
ASPECTOS	VALORACIÓN				
	EXCELENTE	MUY BUENA	BUENA	REGULAR	BAJA
Se plantearon de manera clara.					
Son alcanzables.					
Coinciden con el plan y programa 2011					

CONTENIDOS					
ASPECTOS	VALORACIÓN				
	EXCELENTE	MUY BUENA	BUENA	REGULAR	BAJA
Los contenidos están actualizados					
Los contenidos permiten el logro de los objetivos					
Los contenidos concuerdan con las actividades					
Tienen coherencia entre sí					

ACTIVIDADES					
ASPECTOS	VALORACIÓN				
	EXCELENTE	MUY BUENA	BUENA	REGULAR	BAJA
Son correctas para los contenidos					
Son innovadoras					
Son creativas					
Tienen un nivel pedagógico que contribuye al logro de objetivos					

MATERIALES					
ASPECTOS	VALORACIÓN				
	EXCELENTE	MUY BUENA	BUENA	REGULAR	BAJA
Son adecuados para las actividades					
Contribuyen al logro de los objetivos					
Son los indicados para abordar los contenidos					
Son innovadores					
Promueven la creatividad					
Promueven el aprendizaje					

USO DE PLATAFORMA					
ASPECTOS	VALORACIÓN				
	EXCELENTE	MUY BUENA	BUENA	REGULAR	BAJA
Es fácil de usar					
Los menús son accesibles					
Tiene una buena presentación					
La navegación es sencilla					

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!

REFERENCIAS

Agudelo, M. (2009). Importancia del diseño instruccional en ambientes virtuales de aprendizaje. *Nuevas Ideas en Informática Educativa*, (5), 118-127.

Alonso M. C. & Honey P. (1988). *Valoraciones de cuestionario Honey-Alonso de Estilos de aprendizaje: CHAEA*. Recuperado de http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Especialidad/AporTeoDAprend_NTec/unidad4/ValoracionesCuestionarioHoney_U4_ETE013.pdf

Alonso, C.; Honey, .P; Gallego, D. (1994). *Los Estilos de Aprendizaje*. Recuperado de <http://www.estilosdeaprendizaje.es/menuprinc2.htm>

Arroyo Almaraz, I. (2006). Nuevos retos en la educación del siglo XXI: Uso de Internet, mejorar la reputación de la escuela pública e introducir la ética profesional. *Revista de Comunicación y Nuevas Tecnologías, ICONO 14 No.7*.

Arteaga Mejía, L. M. (2015). *Definición de Software Libre*. Recuperado de Free Software Foundation : <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.es.html>

Baez Ornelas, D. G. (2008). Generación net. *Docentes innovando*, 1-2.

Bartolomé, A. (2004). Blended Learning. Conceptos Básicos. *Píxel-Bit. Revista de Medios y educación*, 7-20.

Belloch, C. (2012). *Recursos Tecnológicos (TIC)*. Obtenido de Universitat de Valencia: <http://www.uv.es/bellochc/logopedia/NRTLogo1.wiki>

Belloch, C. (2012). *Unidad de Tecnología Educativa*. Obtenido de Universidad de Valencia: <http://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA4.pdf>

Bernal, C., & Barbas, Á. (2010). Una generación de usuarios de medios. En R. Aparici, *Conectados en el ciberespacio* (págs. 111-120). Madrid: Uned.

Caballero M., E. (s.f.). *Desafíos de enseñar a la generación net*. Recuperado de <http://generacionnett.wikispaces.com/file/view/DESAF%C3%8DOS+DE+EN>

SE%C3%91AR+A+LA+GENERACI%C3%93N+NET.pdf

- Cabrero Almenara, J. (2006). Tecnología Educativa: Su Evolución Histórica y su Conceptualización. En J. Cabrero Almenara, *Tecnología Educativa* (págs. 13-28). España: Síntesis Madrid.
- Cardona Ossa, G. (2002). *Tendencias Educativas Para El Siglo XXI Educación Virtual , Online Y @Learning Elementos Para La Discusión*. Obtenido de Edutec, Revista Electrónica de tecnología Educativa: <http://Edutec.Rediris.Es/Revelec2/Revelec15/Car.Htm>
- Casanova, M. A. (1999). *Evaluación, concepto y tipología. En la evaluación educativa*. México: SEP.
- Clarenc, C. A., Castro, S. M., López de Lenz, C., Moreno, M., & Tosco, N. B. (2013). *Analizamos 19 plataformas de E-Learning*. Grupo GEIPITE: Congreso Virtual Mundial de e-Learning. Sitio web:www.congresoelearning.org.
- Kaplum, G. (2005). La pedagogía de la EaD con NTIC: ¿transmisión o construcción de conocimientos? En G. Kaplum, *Aprender y enseñar en tiempos de Internet* (págs. 35-49). Montevideo, Uruguay: Cinterfort.
- Macías Álvarez, D. (2010). *Plataformas de enseñanza virtual libres y sus características de extensión: Desarrollo de un bloque para la gestión de tutorías en Moodle*. Alcalá: Universidad de Alcalá.
- Manrique Villavicencio, L. (2004). *LatinEduca2004.com*. Recuperado de Primer Congreso Vitual Latinoamericano de Educación a distancia: http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Especialidad/AporTeoDAprend_NTec/unidad4/AprendizajeAutonomoEaD_U4_ETE013.pdf
- Marí Saez , V. (1999). *Globalización, nuevas tecnologías y comunicación* . Madrid: De la Torre.

- Méndez Barceló, A., Rivas Diéguez, A., & Del Toro Borrego, M. (2007). *Entornos virtuales de enseñanza-Aprendizaje*. Ciudad de Las Tunas: Editorial Universitaria, ISBN 978-959-16-0637-2.
- Moreno Martín, J. C. (2008). *Diferencia entre plataforma y aplicación*. Recuperado de: <http://www.saasmania.com/blog/2008/04/10/diferencia-entre-plataforma-y-aplicacion/>
- Parra Herrera, L. A. (2008). Blended Learning. La nueva formación en Educación Superior. *AVANCES Investigación en Ingeniería*, 95-102.
- Pereira Pereira, J. (2009). *Plataformas Educativas Libres*. Recuperado de: <https://tallercomunicacionyeducacion.files.wordpress.com/.../plataformas...>
- Real Academia de la Lengua Española. (22a. Edición de 2001). *Real Academia Española*. Obtenido de: <http://www.rae.es/diccionario-de-la-lengua-espanola/que-contiene/item-numero-2>
- Ríos, L. R., López Rodríguez, E., Lezcano Brito, M., & Pérez, R. (s.f.). *Historia y Evolución de los Medios de Enseñanza*. Obtenido de Revista Iberoamericana de Educación (ISSN:1681-5653): http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Especialidad/TecnologiaEducativaG15/modIII_la_tec_educativa/Unidad%202/act22_lec_HistEvolMediosEnsen_U2.pdf
- SEP. (2011). *Plan de estudios 2011*. México: SEP.
- SEP. (2011). *Programas de estudio 2011 Guía para el maestro*. México: SEP.
- Soto Cabrera, L. (s/f). *Materiales de Aprendizaje On Line Education de ACTRAV y Formación de Formadores por competencias DELTA*. Recuperado de: http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Especialidad/AporTeoDAprend_NTec/unidad4/ComoAprendeLineaLibro_U4_ETE013.pdf
- Soto Pérez, F., & Rodríguez Vázquez, J. (2004). *Tecnología, Educación y*

Diversidad: Retos y Realidades de la Inclusión Digital. *Actas del III Congreso Nacional de Tecnología, Educación y Diversidad (Tecnoneet)*. Murcia: Consejería de Educación y Cultura.

Zañartu Correa, L. M. (2003). *ContextoEducativo*. Recuperado de: http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Especialidad/AporTeoDAprend_NTec/unidad4/AprendizajeColaborativo_U4_ETE013.pdf

Zapata, M. (2010). *Evaluación de competencias en entornos virtuales de aprendizaje y docencia universitaria*. Obtenido de RED. Revista de Educación a Distancia. Sección de Docencia Universitaria en la Sociedad del Conocimiento. Nº 1: http://www.um.es/ead/reddusc/1/eval_compet.pdf