



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO
SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL

***INCORPORACIÓN DE LA PLATAFORMA EDUCATIVA DOKEOS
AL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE,
ATRAVÉS DEL USO DE BLENDED- LEARNING,
PARA LA ASIGNATURA DE INFORMATICA APLICADA
DE LA LICENCIATURA EN ADMINISTRACIÓN
DE LA ESCUELA SUPERIOR DE TEPEJI DEL RIO - UAEH***

Proyecto terminal de carácter profesional para obtener el grado de:

ESPECIALIDAD EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Presenta:

Luis Alejandro Duarte Esparza

Director(a) del proyecto terminal

M.E. Luz María Montoya Chávez



Pachuca de Soto Hidalgo, Enero 2013



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO
SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL



Lic. Luis Alejandro Duarte Esparza
Candidato a Especialista en Tecnología Educativa
PRESENTE:

Por este conducto le comunico el jurado que le fue asignado a su **Proyecto Terminal de Carácter Profesional** denominado "INCORPORACIÓN DE LA PLATAFORMA EDUCATIVA DOKEOS AL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE, A TRAVÉS DEL USO DE BLENDED- LERNING, PARA LA ASIGNATURA DE INFORMÁTICA APLICADA EN LA LICENCIATURA EN ADMINISTRACIÓN DE LA ESCUELA SUPERIOR DE TEPEJI DEL RIO – UAEH", con el cual obtendrá el **Diploma de Especialista en Tecnología Educativa** y que después de revisarlo, han decidido autorizar la impresión del mismo, hechas las correcciones que fueron acordadas.

A continuación se anotan las firmas de conformidad de los integrantes del jurado:

PRESIDENTE: M.T.I. EDGAR OLGUÍN GUZMÁN

PRIMER VOCAL: M.T.E. PERLA VERÓNICA OLGUÍN GUZMÁN

SECRETARIO: M.E. LUZ MARÍA MONTOYA CHÁVEZ

SUPLENTE 1: E.T.E. ANGÉLICA BOLAÑOS MEJÍA

Sin otro asunto en particular, reitero a usted la seguridad de mi atenta consideración.

ATENTAMENTE
"AMOR, ORDEN Y PROGRESO"
Pachuca, Hidalgo, a 6 de Febrero de 2013.

M.E. Luz María Montoya Chávez
Coordinadora de la Especialidad en Tecnología Educativa.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO

SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL

INCORPORACIÓN DE LA PLATAFORMA EDUCATIVA

***DOKEOS AL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LA LICENCIATURA
EN ADMINISTRACIÓN DE LA ESCUELA SUPERIOR DE TEPEJI DEL RIO - UAEH***

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

ESPECIALIDAD EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Presenta:

Luis Alejandro Duarte Esparza

Director(a) del proyecto terminal

M.E. Luz María Montoya Chávez

Pachuca de Soto Hidalgo, Enero 2013

I. DEDICATORIA

A Dios.

Por haberme permitido llegar hasta este punto y haberme dado salud para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor.

A mis padres.

Por haberme apoyado en todo momento, por sus consejos, sus valores, por la motivación constante que me ha permitido ser una persona de bien, por los ejemplos de perseverancia y constancia que me han infundado siempre, pero mas que nada por todo su amor.

A mis asesores y tutor.

Aquellos que marcaron cada etapa de nuestro camino en la especialidad, y que me ayudaron en asesorías y dudas presentadas en el transcurso de mi preparación.

Finalmente a la Maestra Luz María Montoya Chávez, quien siempre me estuvo apoyando académica y moralmente para la realización de este proyecto de titulación y que sino hubiera sido por su enorme compromiso yo no hubiera concluido mi proyecto.

Gracias...

II. INDICE

IV.	PRESENTACIÓN	1
V.	ANTECEDENTES	3
	V.1. Las TIC's en la Educación a Distancia	4
	V.2. El uso del blended learning	6
	V.3. Plataformas educativas	6
VI.	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	8
VII.	JUSTIFICACIÓN	11
VIII.	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	12
	VIII.1. Teoría Educativa en la que se basa el proyecto	12
	VIII.2. El e- Learning	15
	VIII.3. El b-learning o blended learning	16
	VIII.4. Plataforma Dokeos	17
	VIII.5. La tutoría en línea	18
	VIII.6. El tutor a distancia	19
IX.	OBJETIVOS DEL PROYECTO	21
	IX.1. Objetivo general:	21
	IX.2. Objetivos específicos:	21
X.	METODOLOGIA	22
	X.1. Redacción de la metodología que se siguió para la formulación de la propuesta del Proyecto Terminal	26
XI.	Diseño, gestión y desarrollo curricular a través de las TIC en la educación.	28
	XI.1. Descripción del curso:	28
	XI.2. Intención educativa:	29
	XI.3. Objetivo general:	29
	XI.4. Contenido temático:	30
	XI.5. Orientación educativa:	31
	XI.6. Evaluación y acreditación:	32
	XI.7. Desarrollo del curso:	33

XI.8. Estructura del curso en la plataforma Dokeos -----	39
Continua-----	51
Continua-----	51
Continua-----	51
Continua-----	53
Continua-----	54
Continua-----	54
Continua-----	55
XII. ESTRATEGIAS DE IMPLEMENTACIÓN -----	56
XIII. ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN -----	57
XIV. CONCLUSIONES -----	60
XV. BIBLIOGRAFIA-----	61
XVI. ANEXOs-----	62

III. RELACIÓN DE ANEXOS

Cuadro de Análisis FODA.....	55
Rubrica para evaluar mapas mentales.....	56
Rubrica para evaluar el aprendizaje en ambientes virtuales	57
Rubrica para evaluar al instructor	58
Rubrica para la Coevaluación	59

IV. PRESENTACIÓN

Actualmente la educación a distancia se ha convertido en la primera opción que tiene la sociedad del nivel medio superior y superior para continuar con su formación académica, toda vez que por falta de recursos económicos gran parte de la población ve frustrado su sueño de culminar una licenciatura o una ingeniería, los alumnos tienen opciones para utilizar diversas herramientas como correspondencia o correo postal, tele-educación, educación abierta, correo-e, web, mixto (blended) y videoconferencia, en línea (E-learning) y virtual.

Es importante comentar que el uso de las Tecnologías de la Información ha pasado por varias etapas:

- 1) Programación, repetición y práctica.
- 2) Entrenamiento basado en computadora con multimedia.
- 3) Entrenamiento basado en Internet.
- 4) E-learning.
- 5) M-learning (Mobile Learning).
- 6) Mix-learning.
- 7) Software social.

La enseñanza centrada en el aprendizaje ofrece a los docentes la oportunidad de fungir como tutor que orienta al alumno en la búsqueda de información útil a través del uso y acceso a nuevas tecnologías.

La presente propuesta didáctica esta enfocada a cuarto semestre de la Licenciatura en Administración de la Escuela Superior Tepeji que cursan la asignatura de Informática Aplicada, se propone hacer uso de blended learning utilizando la plataforma virtual Dokeos, para generar actividades que tengan un objetivo vinculado con su carácter profesional y les sirva como una herramienta que les permita automatizar sus procesos administrativos.

El punto de partida de esta propuesta se centra en la elaboración de actividades mediante el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación que fortalezcan el proceso de enseñanza – aprendizaje y que verdaderamente le genere al alumno un conocimiento significativo, acorde a la demanda y necesidades del mundo laboral actual.

En el mundo actual, las tecnologías ocupan un espacio relevante en todos los sectores de la vida, y los jóvenes han nacido y crecido en un mundo tecnológico formando parte de la Generación Net, siendo usuarios comunes de las redes sociales y de muchos de los recursos que en internet encuentran, es aquí donde toma gran importancia el uso de las plataformas para la educación virtual y se da a conocer los conceptos de e-learning y de b-learning.

V. ANTECEDENTES

En los últimos años el desarrollo de la humanidad se ha caracterizado por un creciente desarrollo tecnológico el cual puede ser aprovechado en la educación. Para muchas personas la educación a distancia es una modalidad de enseñanza novedosa, pero la realidad es que sus orígenes se remontan hasta el siglo XVIII.

Los acontecimientos que constituyeron momentos más importantes para su desarrollo fueron:

La enseñanza por correspondencia que hizo posible que el poseedor de la información la entregara al destinatario sin estar en contacto con él.

La invención y el uso de los medios de difusión masiva como fuente de información.

La incursión de las computadoras personales como una herramienta o apoyo educativo a través del aprendizaje individual.

La creación y uso de las redes de cómputo que generaron la utilización de la red mundial "Internet", que extendió el panorama de uso de recursos de información didáctica.

La generalización del uso del correo electrónico que hizo eficiente la comunicación a distancia.

La educación a distancia presenta distintas modalidades, los cuales es posible englobarlos en diversas tareas, entre las cuales se destacan: correspondencia o correo postal, tele-educación, educación abierta, correo-e, web, unidades de almacenamiento extraíble como CD o DVD, mixto (blended) y videoconferencia, en línea (E-learning) y virtual.

V.1. Las TIC's en la Educación a Distancia

En la educación el uso de las Tecnologías de la Información ha pasado por varias etapas: Programación, repetición y práctica. Se enfocaba en la utilización de programas sencillos destinados a desarrollar habilidades en los estudiantes mediante la técnica de repetición y práctica.

Entrenamiento basado en computadora con multimedia. El material didáctico se enriqueció con la utilización de la computadora y los equipos multimedia dentro del aula.

Entrenamiento basado en Internet.

E-learning. Con el desarrollo del entrenamiento basado en Internet, surge esta etapa, la cual se enfoca más en el contenido didáctico e y está orientado a una interactividad entre los estudiantes con los contenidos, haciendo uso de la retroalimentación inmediata y de los recursos multimedia.

M-learning (Mobile Learning). Es un sistema educativo que se imparte a través de dispositivos móviles.

Mix-learning. Es la aplicación de una mezcla de las herramientas del E-learning con sistemas educativos tradicionales.

Software social (Aprendizaje colaborativo apoyado por computadoras). Compartir información a través de Internet y la colaboración para mejorar los recursos educativos.

Es importante reconocer que el aprendizaje evoluciona junto con la sociedad, y que los procesos de enseñanza y aprendizaje forman parte de la cultura. Debido a esta característica la educación debe efectuar todos los ajustes que sean necesarios para estar acorde con la situación social y cultural del hombre.

Gran parte de las modificaciones que las nuevas tecnologías de la información han traído al ámbito educativo son las siguientes:

Gran cantidad de información

Diversidad de contenidos

Convergencia de medios

Posibilidad de conexión con personas especialistas en diversos temas.

Intercambio de información y comentarios

Retroalimentación

Ruptura con las barreras del tiempo y el espacio

Todos estos elementos alteran las relaciones que establecen los elementos presentes en la educación. Aunque el estudiante el que se encuentra ante un mayor cambio, ya que es situado en una posición donde es él mismo quien puede auto dirigir su búsqueda y gran parte del proceso educativo queda bajo su cargo.

Tomando en cuenta esta consideración se puede determinar que el modelo centrado en la enseñanza o constructivista es el más pertinente en la mayoría de los casos donde la tecnología tiene un fuerte peso.

Esta migración de la educación centrada en la enseñanza a la centrada en el aprendizaje, no es más que la respuesta lógica que hace la sociedad en la búsqueda de mejores alternativas para estar a la par con las exigencias que en la actualidad se presentan.

El papel del profesor sufre la misma migración que el estudiante, ya que se presenta como un tutor que orienta al alumno en su búsqueda, ayudándolo a identificar la información útil de la inútil.

V.2. El uso del blended learning

Surge como respuesta a los problemas que planteaba el e-learning, tales como: competencias tecnológicas necesarias para el manejo de la plataforma, adaptación a nuevos métodos de aprendizaje, costos en la adquisición de la infraestructura necesaria, o sensación de pérdida y aislamiento en diferentes momentos del proceso formativo, entre otros. A pesar de sus orígenes no es una variante del e-learning, se trata de una modalidad distinta, se usa para referirse a la combinación de educación presencial y en línea, y se puede definir como la integración de elementos comunes a la enseñanza presencial con elementos de la educación a distancia por Internet, cuya idea clave es la selección de los medios adecuados para cada necesidad educativa.

V.3. Plataformas educativas

Es un entorno informático que cuenta con muchas herramientas agrupadas y optimizadas para fines docentes. Su función es permitir la creación y gestión de cursos completos para internet sin que sean necesarios conocimientos profundos de programación, tienen normalmente una estructura modular que hace posible su adaptación a la realidad de los diferentes centros escolares. Proporcionan a los usuarios espacios de trabajo compartidos destinados al intercambio de contenidos e información, incorporan herramientas de comunicación y en muchos casos cuentan con un gran repositorio de objetos digitales de aprendizaje, así como las herramientas propias para la generación de recursos.

El funcionamiento de las plataformas se orienta a dar servicio a cuatro perfiles de usuario: administradores, padres, alumnos y profesores. Cada uno de estos perfiles está identificado mediante un nombre de usuario y una contraseña a través de los cuales se accede a la plataforma, esta estructura de funcionamiento supone la creación de un espacio de trabajo e interacción cerrado y controlado.

El diseño de las plataformas educativas está orientado fundamentalmente a dos aplicaciones: la educación a distancia (proceso educativo no presencial), y apoyo y complemento de la educación presencial.

Existen tres tipos de plataformas: plataformas comerciales, plataformas de software libre y plataformas de desarrollo propio.

VI. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La Escuela Superior Tepeji del Río , se encuentra en la colonia Noxtongo, del municipio de Tepeji del Río de Ocampo, Hidalgo. El municipio se ubica geográficamente entre los paralelos 19 55' y 20 30' de latitud norte, 99 15' y 99 30' de longitud oeste, a una altitud de 2,175 metros sobre nivel del mar. Colinda al norte con Tula de Allende; al sur con el Estado de México, al este con Atotonilco de Tula y el Estado de México; y al oeste con el Estado de México.

La Escuela Superior Tepeji es creada como parte del proceso de desconcentración de los programas educativos de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, a fin de atender las demandas regionales y dar respuesta a las necesidades económicas, sociales y educativas de la región.

El 21 de junio del 2002, iniciaron los trabajos de construcción de la Escuela Superior Tepeji, con la presencia del Lic. Juan Manuel Camacho Bertrán, Rector de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, el Gobernador Manuel Ángel Núñez Soto, y Araceli Velázquez Ramírez, Presidenta Municipal de Tepeji del Río.

La Escuela se estableció en una superficie superior a los 40,000 m², ubicados a un costado de la Unidad Deportiva del municipio y dentro de un área donde están concentrados algunos de los centros educativos del mismo y a unos metros de la autopista México-Querétaro.

Con el objeto de atender oportuna y eficazmente aspectos relacionados con el proceso de enseñanza-aprendizaje, tales como: Avance y cumplimiento de programas, asistencia a catedráticos, asistencia a alumnos, carga de trabajo de los laboratorios, los servicios de auto-acceso y de cómputo, así como para captar información precisa y oportuna sobre las

condiciones en que se realiza el proceso educativo, la escuela Tepeji cuenta con modernas y funcionales instalaciones:

Infraestructura

Administración, subestación eléctrica, cisterna y bombeo, cafetería, 12 aulas para el programa de Licenciatura equipadas cada una con cañón, pizarrón electrónico y computadora con Internet, un aula de computo interactiva, un aula virtual, biblioteca, centro de auto acceso, dos centros de Cómputo, laboratorios multidisciplinario, auditorio y área de estacionamiento.

La plantilla de docentes de la Escuela Superior Tepeji del Rio (UAEH) en su programa de Licenciatura en Administración cuenta con un total de 20 profesores, con una comunidad de alumnos en Licenciatura en Administración de 100 en los distintos semestres, 4 personas de servicios, 1 administrativo, 1 coordinador de la Licenciatura.

Los grupos de Administración están formados con alrededor de 20-30 alumnos en los semestre de primero, segundo, tercero y cuarto.

Los grupos de quinto, sexto, séptimo, octavo y noveno semestre están integrados por 20 alumnos o menos, esto por una problemática de deserción debido a problemas académicos, sociales, familiares y personales; las relaciones entre alumnos y docentes están regidas en un marco de respeto mutuo, de disciplina y de humildad.

Esta propuesta didáctica se centra en los grupos de cuarto semestre en la asignatura de Informática aplicada del programa educativo de Licenciatura en Administración de la Escuela Superior de Tepeji.

Los contenidos de esta asignatura no son transversales a los de las otras asignaturas que los alumnos cursan en este semestre, por ende, el programa de informática aplicada

generalmente se aborda de manera aislada sin integrarse totalmente al contexto académico del estudiante. Es por ello que se propone hacer uso de blended learning, para generar actividades que tengan un objetivo bien vinculado con su carácter profesional y les sirva como una herramienta que les permita automatizar sus procesos administrativos. Utilizando la plataforma virtual Dokeos.

VII. JUSTIFICACIÓN

El presente proyecto parte de la importancia de la formación tecnológica que deben tener los alumnos de Licenciatura en administración. En la actualidad todas las profesiones complementan sus conocimientos con el uso de los recursos informáticos que les permitan ser mas eficientes y en un tiempo mas corto cada una de sus actividades, es por eso que se desea generar una serie de actividades de trabajo independiente que fortalezcan las habilidades informáticas (búsqueda de información, manipulación de programas de aplicación y análisis critico) de los alumnos, haciendo uso de una plataforma educativa virtual.

El punto de partida de esta propuesta se centra en la elaboración de actividades mediante el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación que fortalezcan el proceso de enseñanza – aprendizaje y que verdaderamente le genere al alumno un conocimiento significativo, acorde a la demanda y necesidades del mundo laboral actual.

Este proyecto se desarrollara en la Escuela Superior de Tepeji con alumnos de cuarto semestre de la Licenciatura en administración, para la asignatura de informática aplicada, en el periodo escolar de Agosto – Diciembre del año 2012.

VIII. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

VIII.1. Teoría Educativa en la que se basa el proyecto

El constructivismo centra su idea, en que el aprendizaje humano se construye, que la mente de las personas elabora nuevos conocimientos a partir de la base de enseñanzas anteriores. En el constructivismo el aprendizaje de los estudiantes debe ser activo, deben participar en actividades en lugar de permanecer manera pasiva observando lo que se les explica.

El constructivismo se forma a través del paso de información entre personas (maestro – alumno), en este caso construir no es lo importante, sino recibir, en esta teoría el aprendizaje es activo, no pasivo; es decir que las personas aprenden cuando pueden controlar su aprendizaje y están al corriente del control que poseen. Los alumnos construyen conocimiento por si mismo; cada uno construye significados a medida que va aprendiendo.

La teoría del constructivismo se centra en la construcción del conocimiento y no en su reproducción. Un componente importante del constructivismo es que la educación se enfoca en tareas auténticas. Estas tareas son las que tienen una relevancia y utilidad en el mundo real.

Este proyecto se fundamenta en la metodología constructivista de Biggs:2005, y en el diseño instruccional Genérico ADDIE¹, Biggs:2005, señala que la clave para reflexionar sobre la forma de enseñar consiste en basar el pensamiento en lo que se sabe acerca de la forma de aprender de los estudiantes, que el aprendizaje es una forma de interactuar con el mundo. A medida que se aprende, cambian las concepciones de los fenómenos y

¹ Williams, P (2006). Fundamentos del Diseño Técnico Pedagógico del e-learning.

se ve al mundo de forma diferente. Para lograr lo anterior la educación tiene que ver con el cambio conceptual y no solo con la adquisición de la información, y señala que ese cambio conceptual educativo tiene lugar cuando los estudiantes (y los profesores) tienen claro lo que es “apropiado”, cuales son los objetivos y hacia donde se supone que se encaminan. Los estudiantes experimentan la necesidad sentida de llegar a la meta. El arte de la buena enseñanza consiste en comunicar esa necesidad allí donde inicialmente está ausente, así como la “motivación” es un producto de la buena enseñanza.

Un buen sistema de enseñanza como el constructivismo aunado a un diseño instruccional como el Genérico ADDIE alinea el método y la evaluación de la enseñanza con las actividades de aprendizaje establecidas en los objetivos, de manera que todos los aspectos de este sistema están relacionados para el adecuado aprendizaje del estudiante, este sistema se denomina alineamiento constructivo, basado en los dos principios del constructivismo: aprendizaje y alineamiento de la enseñanza.

La enseñanza forma un sistema complejo, que abarca, en relación con la clase, al docente a los alumnos al contexto de la enseñanza, a las actividades de estos y sus resultados; el sistema de la clase se halla incluido dentro de un sistema institucional más amplio (Biggs, 1993). En un sistema, los componentes interactúan entre sí, tendiendo hacia un equilibrio estable (Von Bertalanffy, 1968). De tal modo que si el conjunto de tareas de evaluación implican actividades de un nivel cognitivo, más bajo que las señaladas en los objetivos, el equilibrio será logrado en los niveles más bajos. Cualquier intento para mejorar la enseñanza necesita ser orientado a un sistema, como un todo, no solo agregar buenos componentes, tal como un nuevo currículo por ejemplo o un nuevo método. El diseño de un sistema de enseñanza que apoye el conjunto de resultados que plantea el currículo, la idea (Cohen, 1987) del alineamiento instruccional es útil. Cuando el

currículo y los métodos de evaluación están alineados, los resultados de la enseñanza serán masivamente mejorados.

El diseño instruccional es una metodología de planificación pedagógica, que sirve de referencia para producir una variedad de materiales educativos, atemperados a las necesidades estudiantiles, asegurándose así la calidad del aprendizaje.

Las fases del Diseño Instruccional constituyen el armazón procesal sobre el cual se produce la instrucción de forma sistemática y sus fases son las siguientes:

La fase de Análisis constituye la base para las demás fases del Diseño Instruccional. En esta fase se define el problema, se identifica la fuente del problema y se determinan las posibles soluciones. Se utilizan diferentes métodos de investigación, tal como el análisis de necesidades. El producto de esta fase se compone de las metas instruccionales y una lista de las tareas a enseñarse.

En la fase de Diseño se utiliza el producto de la fase de Análisis para planificar una estrategia y así producir la instrucción. En esta fase se hace un bosquejo de cómo alcanzar las metas instruccionales. Algunos elementos de esta fase incluyen hacer una descripción de la población a impactarse, redactar objetivos, redactar ítems para pruebas, determinar cómo se divulgará la instrucción, y diseñar la secuencia de la instrucción.

En la fase de Desarrollo se elaboran los planes de la lección y los materiales que se van a utilizar. En esta fase se elabora la instrucción, los medios que se utilizarán en la instrucción y cualquier otro material necesario.

En la fase de Implantación e Implementación se divulga eficiente y efectivamente la instrucción. La misma puede ser implantada en diferentes ambientes: en el salón de clases, en laboratorios o en escenarios donde se utilicen las tecnologías relacionadas a la computadora y al uso del Internet. En esta fase se propicia la comprensión del material, el

dominio de destrezas y objetivos, y la transferencia de conocimiento del ambiente instruccional al ambiente de trabajo.

En la fase de Evaluación se considera la efectividad y eficiencia de la instrucción. La fase de Evaluación deberá darse en todas las fases del proceso instruccional. Existen dos tipos de evaluación: la Evaluación Formativa y la Evaluación sumativa. La Evaluación Formativa es continua, es decir, se lleva a cabo mientras se están desarrollando las demás fases. El objetivo de este tipo de evaluación es mejorar la instrucción antes de que llegue a la etapa final. La Evaluación sumativa se da cuando se ha implantado la versión final de la instrucción. En este tipo de evaluación se verifica la efectividad total de la instrucción y los hallazgos se utilizan para tomar una decisión final, tal como continuar con un proyecto educativo o comprar materiales instruccionales.

En el mundo actual, las tecnologías ocupan un espacio relevante en todos los sectores de la vida, y los jóvenes han nacido y crecido en un mundo tecnológico formando parte de la Generación Net, siendo usuarios comunes de las redes sociales y de muchos de los recursos que en internet encuentran, es aquí donde toma gran importancia el uso de las plataformas para la educación virtual y se da a conocer los conceptos de e-learning y de b-learning.

VIII.2. El e- Learning

Es el suministro de programas educacionales y sistemas de aprendizaje a través de medios electrónicos, se basa en el uso de una computadora u otro dispositivo electrónico (por ejemplo, un teléfono móvil) para proveer a las personas de material educativo. La educación a distancia creó las bases para el desarrollo del e-Learning, el cual viene a

resolver algunas dificultades en cuanto a tiempos, sincronización de agendas, asistencia y viajes, problemas típicos de la educación tradicional.

Así mismo, el e-Learning puede involucrar una mayor variedad de equipo que la educación en línea. El término de e-Learning o educación electrónica abarca un amplio paquete de aplicaciones y procesos, como el aprendizaje basado en Web, capacitación basada en computadoras, salones de clases virtuales y colaboración digital (trabajo en grupo).

VIII.3. El b-learning o blended learning

Es aquel modo de aprender que combina la enseñanza presencial con la tecnología no presencial.

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

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

posibilidad de realizar actividades algo más complicadas de realizar de manera puramente virtual.

Para el desarrollo de este proyecto se va a utilizar la plataforma virtual Dokeos que va estar sostenida por el sistema operativo Linux Fedora, a continuación se hace referencia de estos dos últimos términos.

VIII.4. Plataforma Dokeos

Dokeos es un entorno de e-learning y una aplicación de administración de contenidos de cursos y también una herramienta de colaboración. Es software libre y está bajo la licencia GNU GPL, el desarrollo es internacional y colaborativo. También está certificado por la OSI y puede ser usado como un sistema de gestión de contenido para educación y educadores. Esta característica para administrar contenidos incluye distribución de contenidos, calendario, proceso de entrenamiento, chat en texto, audio y video, administración de pruebas y guardado de registros.

Dokeos.com es también una compañía belga que provee hospedaje soporte y servicios de e-learning, aparte de la distribución de la plataforma Dokeos. Está escrito en PHP y usa bases de datos en MySQL. La versión actual y estable es Dokeos 1.8.6. El desarrollo de Dokeos es un proyecto internacional que incluye como contribuyentes a varias universidades, escuelas, y otras organizaciones e individuos. La metodología de desarrollo de Dokeos toma elementos de programación extrema, teoría de usabilidad, y metodología de desarrollo colaborativo Open Source.

Sistema Operativo Fedora

Fedora es una distribución Linux para propósitos generales, que se caracteriza por ser un sistema estable, la cual es mantenida gracias a una comunidad internacional de ingenieros, diseñadores gráficos y usuarios que informan de fallos y prueban nuevas tecnologías. Cuenta con el respaldo y la promoción de Red Hat.

El proyecto no busca sólo incluir software libre y de código abierto, sino ser el líder en ese ámbito tecnológico.[] Algo que hay que destacar es que los desarrolladores de Fedora prefieren hacer cambios en las fuentes originales en lugar de aplicar los parches específicos en su distribución, de esta forma se asegura que las actualizaciones estén disponibles para todas las variantes de GNU/Linux.

VIII.5. La tutoría en línea

Esta dirigida a los estudiantes que cursan programas educativos en la modalidad de educación a distancia, se caracteriza por el uso de tecnologías de la información y comunicación que facilitan el proceso de interacción entre el docente – tutor y el estudiante, aunque no compartan un mismo espacio físico y a veces se comuniquen en diferentes tiempos.

El docente tutor proporciona al estudiante tutorado un acompañamiento a lo largo de su trayectoria académica, así como una atención personalizada. Este tipo de tutoría se puede realizar de manera individual o en grupos reducidos mediante el uso de medios electrónicos como el correo electrónico, chat, teléfono celular y videoconferencia

VIII.6. El tutor a distancia

La tutoría a distancia consiste en la comunicación asíncrona entre profesor y alumnos, que facilita el seguimiento de la actividad del estudiante y permite ofrecer orientaciones académicas, específicas y personalizadas.

En el ámbito de la enseñanza a distancia el profesor – tutor es la figura básica en la dirección y el mantenimiento del proceso de enseñanza – aprendizaje. Desarrolla entre otras funciones las de orientación, seguimiento y evaluación de dicho proceso.

Características de la acción tutorial en la educación a distancia.

Se desarrolla alrededor del alumno. Es este quien decide el ritmo del aprendizaje, la profundidad o el sentido de las orientaciones, aclaraciones o refuerzos que necesita.

Actúa como mecanismo potencial de intermediación entre los materiales y sistemas de comunicación didáctica y los alumnos.

Es el docente que cuenta con las competencias necesarias para realizar las actividades de un tutor pero además debe contar con los siguientes elementos:

- Tener conocimiento teórico y práctico de la educación a distancia
- Ayudar al alumno a detectar sus fortalezas y debilidades.
- Proporcionar atención personalizada constante, concreta, motivante, alentadora y efectiva al tutorado.
- Proporcionar la información al alumno sobre aspectos académicos de su competencia como gestiones escolares.

- Conducir, coordinar, orientar, detectar necesidades, planifica intervenciones, comprende demandas y asesora.
- Facilitar el aprendizaje permitiendo que el alumno sea el protagonista de su propio aprendizaje.
- Proporcionar retroalimentación apropiada ante cualquier comunicación con el alumno.
- Entablar comunicación asertiva con el alumno.

IX. OBJETIVOS DEL PROYECTO

IX.1. Objetivo general:

Incorporar la plataforma educativa Dokeos al proceso enseñanza –aprendizaje de la licenciatura en administración de la escuela superior de Tepeji del Rio – UAEH.

IX.2. Objetivos específicos:

- Realizar un diagnostico, mediante la aplicación de ejercicios prácticos que permitan conocer los fundamentos tecnológicos con los que cuentan los alumnos de cuarto semestre que cursan la materia de informática aplicada.
- Diseñar actividades virtuales para trabajar dentro de la plataforma educativa, que ayuden a reforzar el conocimiento adquirido en las clases presenciales.
- Implementar un curso de apoyo utilizando Dokeos como plataforma educativa virtual.

X. METODOLOGIA

DIAGNOSTICO DEL PROBLEMA Y FODA	CARACTERÍSTICAS A CONSIDERAR PARA ESTABLECER LA METODOLOGÍA DEL PROYECTO	METODOLOGÍA DEL PROYECTO DESCRIPCIÓN BREVE DE CADA APARTADO DE ACUERDO A TU DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA Y DE FODA.
<p>Actualmente los alumnos de cuarto semestre de la licenciatura en administración, no encuentran la verdadera aplicación de la informática como apoyo en su carrera profesional</p>	<p>Actualmente los alumnos de cuarto semestre de la licenciatura en administración de la Escuela Superior de Tepeji, no encuentran como usar los conocimientos adquiridos en la asignatura de informática aplicada como apoyo en su carrera profesional y escolar. Es por ello que se propone hacer uso de blended learning, para generar actividades que tengan un objetivo bien vinculado con su carácter profesional y les sirva como una herramienta que les permita automatizar sus procesos administrativos. Utilizando la plataforma virtual Dokeos.</p>	<p>Se utilizo la observación como instrumento para el desarrollo del diagnostico. Se observo a un grupo de 32 alumnos de cuarto semestre de la licenciatura en administración.</p> <p>Fortalezas:</p> <p>Hacer uso de una plataforma educativa.</p> <p>Manejar software actual y pertinente al perfil de los alumnos.</p> <p>Realizar actividades para trabajo independiente.</p> <p>Buen manejo de las herramientas informáticas por parte de los alumnos.</p>
OBJETIVOS ESTRATÉGICOS	CARACTERÍSTICAS A CONSIDERAR PARA ESTABLECER LA METODOLOGÍA DEL PROYECTO	
<p>Implementar una plataforma educativa virtual, haciendo uso del software libre. Diseñar actividades para</p>	<p>El proyecto esta dirigido a estudiantes de Licenciatura en administración, quien en su formación deben adquirir las habilidades tecnológicas que le ayuden en su desarrollo profesional como licenciados en administración.</p>	<p>Es necesario elaborar estrategias aplicables en la plataforma educativa a los estudiantes de cuarto semestre de la licenciatura en administración.</p>

trabajar en la plataforma.		
SOPORTE PEDAGÓGICO	CARACTERÍSTICAS A CONSIDERAR PARA ESTABLECER LA METODOLOGÍA DEL PROYECTO	
La teoría que sustenta el proyecto es el constructivismo, el diseño instruccional y el b-learning.	<p>La teoría constructivista propone la necesidad de entregar al alumno herramientas que le permitan crear sus propios procedimientos para resolver una situación problemática, lo cual implica que sus ideas se modifiquen y siga aprendiendo. El constructivismo sugiere un paradigma en donde el proceso de enseñanza-aprendizaje se percibe y se lleva a cabo como proceso dinámico, participativo e interactivo del sujeto, de modo que el conocimiento sea una auténtica construcción operada por la persona que aprende.</p> <p>El b-learning o blended learning es aquel modo de aprender que combina la enseñanza presencial con la tecnología no presencial.</p> <p>Este modelo de formación hace uso de las ventajas de la formación 100% on-line y la formación presencial, combinándolas en un solo tipo de formación que agiliza la labor tanto del formador como del alumno.</p>	
Lineamientos Metodológicos	Con base en el modelo de Pronóstico, Proceso y Producto, así como el modelo de alineamiento constructivo de Biggs se diseñarán actividades en	Las actividades diseñadas en la plataforma educativa deberán incluir un objetivo de aprendizaje para que el

	la plataforma educativa buscando con ellas el aprendizaje significativo.	<p>estudiante conozca lo que será capaz de demostrar al término de la actividad.</p> <p>Se manejarán estudios de casos y resolución de diferentes problemas aplicados a su contexto.</p> <p>Incluir espacios para trabajo colaborativo.</p> <p>Definir los criterios de evaluación para que el estudiante sea consciente de lo que se pretende con su producto final.</p> <p>Se propondrá bibliografía extra para reforzar contenidos.</p> <p>La retroalimentación a las diferentes actividades.</p>
SOPORTE TECNOLÓGICO		
Métodos e instrumentos	Describe el diseño, estructura, tratamiento, fundamentos y visión general del porqué se integra determinada herramienta.	<p>Hacer uso de la plataforma educativa, para la construcción de actividades, mediante el apoyo en el distinto software.</p> <p>Haciendo uso de la metodología adecuada para llegar al aprendizaje significativo de los alumnos.</p>
Guías de uso de las herramientas de autor incluidas	Se incluyen materiales a un nivel micro en el que se describan y demuestren los usos del soporte tecnológico propuesto. Se utilizan íconos, instrumentos en gráficos, etc.	En la plataforma se incluirán hipervínculos hacia videos, tutoriales y bibliografía en general que le permita al alumno reforzar los contenidos.
Plan de evaluación Alpha y Beta	Se describen los resultados que se espera obtener con la tecnología o herramientas propuestas, así como el plan de evaluación	Resultados esperados: Mediante el uso de la plataforma educativa Dokeos, el alumno conocerá diferentes

		<p>casos que le permitan reforzar los conocimientos adquiridos en el aula y ser generador de su propio aprendizaje,.</p> <p>Plan de evaluación: Las actividades que se desarrollen en el entorno virtual tendrán definidos los criterios de evaluación acordes al nivel de aprendizaje que se pretenda promover con cada una de ellas.</p> <p>Además se incluirán actividades de autoevaluación para que el propio estudiante mida su desempeño.</p>
Especificaciones técnicas	Se describen las especificaciones técnicas que los equipos deben de tener para el uso de las herramientas elegidas.	<p>Distintos software: Microsoft Project, Dreamweaver, Corel Draw</p> <p>Computadora</p> <p>Internet</p> <p>Plataforma educativa Dokeos</p>
PROCESO DE DISEÑO DE LA PROPUESTA DE SOLUCIÓN		
<p>Se desea implementar un curso de apoyo en la plataforma educativa Dokeos que permita mejorar el desempeño del estudiante, para ello se diseñarán actividades virtuales que ayuden a reforzar el conocimiento adquirido en las clases presenciales, estas actividades serán acordes a los objetivos de la asignatura de Informática aplicada y basados en la teoría constructivista, sin perder de vista el perfil de egreso del profesional de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.</p> <p>Después de diseñar las actividades y publicar el curso en la plataforma educativa será necesario capacitar a los alumnos en el uso de esta. Posteriormente se monitorearán constantemente las actividades, avances y resultados, con el fin de mejorar el curso.</p>		
OTROS		
<p>Antes de iniciar con el trabajo en plataforma se les capacite a los alumnos en el uso y adecuada navegación de la misma.</p> <p>y una vez iniciado el trabajo se realice el seguimiento de manera virtual, así como las inquietudes que presenten los estudiantes con las diferentes actividades que están realizando dentro de la plataforma como apoyo al curso presencial.</p>		

X.1. Redacción de la metodología que se siguió para la formulación de la propuesta del Proyecto Terminal

La metodología empleada en la formulación de la propuesta "Incorporación de la plataforma educativa Dokeos al proceso de enseñanza - aprendizaje", está sustentada en el modelo constructivista de aprendizaje, los preceptos teóricos de John Biggs y las ventajas del B-learning como dinamizador del aprendizaje.

El diagnóstico se basó en la observación y prueba práctica a un grupo de 35 alumnos que cursan la asignatura de Informática aplicada en el cuarto semestre de licenciatura en administración, los cuales encuentran dificultad en apropiarse de estos conocimientos y ver su aplicación en un ambiente profesional.

La Escuela Superior Tepeji cuenta con infraestructura suficiente para adoptar esta propuesta, además los alumnos tienen habilidad en el uso de las herramientas tecnológicas,. Sin embargo deben de tener una capacitación en el uso de plataformas virtuales.

La propuesta va dirigida a estudiantes de Licenciatura en administración quienes a lo largo de su formación profesional deben desarrollar las competencias en el uso de la tecnología.

Se busca con esta propuesta desarrollar el aprendizajes significativo en los estudiantes, por ello se basa en la teoría constructivista que tiene como premisa que el alumno construya sus propios conocimientos; Por lo tanto se complementarán las actividades en el aula con actividades a distancia que permitan reforzar los conocimientos adquiridos presencialmente.

Las actividades diseñadas en la plataforma educativa deberán incluir un objetivo de aprendizaje para que el estudiante conozca lo que será capaz de demostrar al término de la actividad; se manejarán estudios de casos aplicados a su contexto; se incluirán espacios para trabajo colaborativo; se definirán los criterios de evaluación, se propondrá bibliografía extra para reforzar contenidos; por último, se realizara retroalimentación en línea, y se propondrá la tutoría en línea.

Por otro lado, las actividades que se desarrollen en el entorno virtual tendrán definidos los criterios de evaluación acordes al nivel de aprendizaje que se pretenda promover con cada una de ellas. Además se incluirán actividades de autoevaluación para que el propio estudiante mida su desempeño.

Para iniciar esta propuesta se requiere de: Computadora, Conexión a Internet, Software: Fedora, Dreamweaver y Microsoft Project, Corel Draw y Plataforma educativa Dokeos.

XI. DISEÑO, GESTIÓN Y DESARROLLO CURRICULAR A TRAVÉS DE LAS TIC EN LA EDUCACIÓN.

XI.1. Descripción del curso:

Este curso esta creado bajo la plataforma educativa Dokeos, para fortalecer los conocimientos adquiridos en las clases presenciales, como apoyo a los contenidos temáticos de la asignatura, ya que el curso esta fundamenta en el b-learning, es decir el trabajo realizado en esta plataforma se tomara como trabajo independiente y además estimulara el aprendizaje autónomo de los estudiantes, ya que ellos administraran su tiempo de la manera mas adecuada para cumplir con los objetivos planteados en el curso.

La plataforma Dokeos en el PEA

La plataforma Dokeos es una sencilla y potente herramienta Web que facilita un aprendizaje más rápido gracias a un amplio número de herramientas de formación capacitación y entrenamiento. Las aulas virtuales de Dokeos favorecen la comunicación entre alumnos y tutores a través de un entorno de trabajo colaborativo que estimula la participación y acelera el proceso formativo. Permite a los docentes crear y gestionar cursos ene línea mediante itinerarios de aprendizaje que ofrecen múltiples posibilidades pedagógicas y un seguimiento exhaustivo y a conciencia de análisis y evaluación.

Permite compartir recursos y servicios, integra múltiples herramientas multimedia (video, audio, voz). Es intuitivo y fácil de usar para todos los usuarios(profesores, formadores, estudiantes). Cuenta con diversas herramientas para los alumnos y los docentes: un gestor de documentos, un creador de lecciones, un visualizador de lecciones; la posibilidad de realizar pruebas, enviar trabajos, discutir en foros y chat, enviar anuncios y

mensajes, disponer de una agenda, video conferencia y pizarra digital, herramientas para el trabajo en grupo, realizar encuestas y seguimiento de los alumnos.

Todo esto para que el proceso de aprendizaje sea mas interactivo y el alumno comience a formar su propio aprendizaje con ayuda de las herramientas de las Tecnología de Información y Comunicación y a su vez con la ayuda de la plataforma educativa Dokeos.

XI.2. Intención educativa:

El uso de la informática y sus diversas herramientas es fundamental en el desarrollo profesional de los licenciados en administración. En la actualidad el uso de la informática es básico en cualquier área de la vida profesional y social y en la formación de los licenciados en administración no es la excepción, es por ello que se les enseña utilizar las herramientas informáticas para que puedan optimizar y automatizar los procesos administrativos

.

XI.3. Objetivo general:

Se instruirá al alumno para aprender a diseñar páginas web para internet y explotar su potencial de información, así como para que sea capaz de desarrollar cualquier tipo de diseño usando Corel Draw. Finalmente aprenderá a utilizar Microsoft Project en la elaboración de proyectos.

XI.4. Contenido temático:

El curso esta integrado por 3 módulos, con sus respectivas unidades:

MODULO 1 INTERNET

- Unidad 1. Fundamentos
- Unidad 2. Internet
- Unidad 3. Diseño de paginas WEB

MODULO 2 COREL DRAW

- Unidad 1. Introducción.
- Unidad 2. Creación de dibujos y objetos
- Unidad 3. Inserción de texto

MODULO 3 PROJECT

- Unidad 1. Introducción
- Unidad 2. Introducción a la creación y organización de un proyecto
- Unidad 3. Programación de las tareas.
- Unidad 4. Asignación de costos
- Unidad 5. Evaluación y ajuste de la programación.
- Unidad 6. Impresión y generación de informes.

XI.5. Orientación educativa:

Serán integrados equipos de trabajo para el desarrollo de los trabajos colaborativos previstos en el curso, así mismo, se desarrollaran actividades que propicien en el estudiante la motivación, el interés, el análisis, el razonamiento y la creatividad.

Los materiales a utilizar, serán: mapas conceptuales y mentales, lecturas sobre el tema en archivos de texto, en formato de Word o PDF, presentaciones, referencias bibliográficas, videos demostrativos, entre otros.

Se promoverá el empleo de estrategias de aprendizaje, tales como, ejercicios prácticos y organizadores gráficos, como mapas mentales, cuadros sinópticos, esquemas, que permitan a los estudiantes lograr un aprendizaje significativo y la adquisición de competencias para su vida profesional, llevándolos a desarrollar habilidades de auto aprendizaje y a la participación activa.

Los reportes de las estrategias integrarán un portafolio de evidencias que será revisado por el profesor para proporcionar retroalimentación y asesoría.

Habrán dos tipos de foros:

Foros temáticos, son los espacios donde los alumnos podrán discutir, con la asesoría del profesor, los temas abordados en el curso.

Foro de dudas, es el espacio en el que el estudiante podrá exponer sus dudas o inquietudes en relación a los contenidos, los materiales, el desarrollo de las actividades individuales o en equipo.

XI.6. Evaluación y acreditación:

Se realizará una evaluación diagnóstica para valorar los conocimientos previos del estudiante, en cada uno de los módulos.

A lo largo del curso se realizará una evaluación formativa que contempla la integración de actividades como pueden ser: Organizadores gráficos, ejercicios prácticos, y participación en foros. Para cada uno de los módulos.

Como evaluación sumativa se realizará un proyecto final en equipo o de manera individual, que tendrá por objeto integrar todos los conocimientos obtenidos en el transcurso del módulo.

Además de las asesorías académicas, de orientación y de resolución de dudas durante el curso, Las cuales permitan desarrollar en cada momento productos de aprendizaje que aseguren la construcción de conocimientos significativos que puedan ser eficientemente evaluados para determinar el nivel de alcance de los objetivos previstos.

También se tomara en cuenta dentro de la evaluación sumativa, la heteroevaluación, aplicando Coevaluación y autoevaluación en cada uno de los módulos y al final del programa de la asignatura.

XI.7. Desarrollo del curso:

MODULO 1 INTERNET

Unidad 1. Fundamentos

Objetivo particular: El alumno conocerá los elementos de las comunicaciones y los aspectos más importantes de las redes.

- 1.1 Elementos de la comunicación de datos.
- 1.2 Componentes de una red de comunicación de datos.
- 1.3 Codificación de datos.
- 1.4 Transmisión en paralelo y serie.
- 1.5 Transmisión analógica, digital, síncrona y asíncrona.
- 1.6 Modos de transmisión.
- 1.7 Canales de comunicación

Unidad 2. Internet.

Objetivo particular: El alumno comprenderá como se encuentra formada la red de Internet.

- 2.1 Como trabaja Internet.
- 2.2 Redes de conmutación de paquetes.
- 2.3 Protocolos IP, TCP.
- 2.4 Aplicaciones de Internet.
- 2.5 Estructura de dominios.
- 2.6 Sistema de nomenclatura de dominios.

Unidad 3. Diseño de páginas WEB

Objetivo Particular: El alumno aprenderá a diseñar páginas WEB mediante editores y el uso de herramientas.

3.1 Documentos HTML.

3.2 Editor HTML.

3.3 Estructura básica de un documento en HTML.

3.4 Etiquetas.

3.5 Imágenes.

3.6 Gifs animados.

3.7 Diseño de su propia página.

MODULO 2 COREL DRAW

Unidad 1. Introducción.

Objetivo particular: Saber manipular los textos con elementos gráficos.

1.1 La pantalla principal del Corel Draw.

1.2 Botones de la barra de herramienta.

1.3 La caja de herramienta de Corel.

1.4 Uso del Zoom.

1.5 Salida de Corel.

Unidad 2. Creación de dibujos y objetos.

Objetivo particular: El alumno aprenderá a crear dibujos y objetos aplicando una variedad de herramientas.

2.1 Dibujo de líneas rectas.

2.2 Dibujo de curvas.

2.3 Unión automática de líneas y curvas.

2.4 Selección de objetos.

2.5 Mover, copiar, borrar objetos.

2.6 Relleno de objetos.

2.7 Trabajar con colores vivos y gris.

2.8 Paleta de colores.

Unidad 3. Inserción de texto

Objetivo particular: El alumno aprenderá a escribir texto fuera y dentro de figuras y objetos, en distintas formas y estilos.

3.1 Texto artístico diagonal de párrafo

3.2 Transformación de objetos.

3.3 Perfilado de líneas, curvas y elipses.

3.4 Impresión y procesamiento de imágenes.

3.5 Creación de efectos especiales.

3.6 Práctica.

MODULO 3 PROJECT

Unidad 1. Introducción

Objetivo particular: Conocer el concepto de Microsoft Project y las acciones básicas que se realizan con este sistema. Determinar las etapas de la gestión.

- 1.1 Conceptos básicos
- 1.2 Dimensionamiento del proyecto
- 1.3 Elaboración de presupuesto
- 1.4 Programación detallada del proyecto
- 1.5 Control de avance
- 1.6 Actualización del informe presupuestario.

Unidad 2. Introducción a la creación y organización de un proyecto.

Objetivo particular: Conocer el concepto de los diferentes tipos de proyectos, así como sus etapas, su misión sus funciones y las habilidades necesarias.

- 2.1 Conceptos básicos para elaborar un proyecto.
- 2.2 Ciclo de vida de un proyecto
- 2.3 Etapas de un proyecto
- 2.4 Tipos de proyectos
- 2.5 La responsabilidad de los clientes en la definición de necesidades.
- 2.6 Roles en la administración de proyectos.

- 2.7 Dirección exitosa de proyectos.
- 2.8 Metodología para la dirección de proyectos.
- 2.9 El plan del proyecto.
- 2.10 El proceso de planificación de un proyecto
- 2.11 Programación de actividades.

Unidad 3. Programación de las tareas.

Objetivo particular: El alumno reconocerá la importancia de la correcta definición de las tareas de un proyecto.

- 3.1 ¿Qué son y cómo trabajar con tareas?
- 3.2 Diagrama de Gantt
- 3.3 Inclusión, Edición y vinculación de tareas.
- 3.4 Conocimiento del tiempo de posposición y de adelanto.
- 3.5 Camino crítico.
- 3.6 Esquematización del proyecto.
- 3.7 Uso de tareas de duración fija
- 3.8 Ordenar tareas.

Unidad 4. Asignación de costos

Objetivo particular: Analizar la importancia de una buena planificación y mostrar los costos de la mala planificación de un proyecto.

- 4.1 Elaboración del presupuesto.
- 4.2 Enfoque a priori y a posteriori.
- 4.3 Elaboración del presupuesto del factor humano.
- 4.4 Flujos del proyecto.
- 4.5 La importancia de la planificación.
- 4.6 La misión del responsable de proyectos.
- 4.7 La asignación y administración de recursos.
- 4.8 Información acerca de recursos.
- 4.9 Costos de recursos.

Unidad 5. Evaluación y ajuste de la programación.

Objetivo particular: Aprender a imprimir adecuadamente los reportes que habrán de utilizarse para análisis y seguimiento.

- 5.1 Informes y configuración de página, presentación preliminar e impresión.
- 5.2 Personalización de vistas, tablas e informes.
- 5.3 Imprimir informes.

XI.8. Estructura del curso en la plataforma Dokeos

Dokeos una plataforma en la cual se subraya la visibilidad y la facilidad de manejar los contenidos para que los estudiantes puedan tener una comunicación lo más simple posible y un acceso a los saberes que quieren aprender.

En la plataforma Dokeos, se puede personalizar la descripción del curso, agregando texto e imágenes para generar una pantalla de inicio y bienvenida del mismo, con una apariencia agradable para los alumnos.

Se publicaran anuncios para dar seguimiento a las actividades propuestas y para dar a conocer actividades, cambios, sugerencias. En fin publicaciones relacionadas al desarrollo de las actividades del curso.

Cada curso está estructurado en bloques, para el caso del proyecto propuesto, se prevé desarrollar un bloque para cada una de las unidades temáticas. De los tres módulos que comprende esta asignatura.

En cada bloque será posible agregar uno o varios de los siguientes contenidos:

Documentos ya sea creados en la plataforma o importados de formato de procesador de textos, PDF, presentaciones en Power Point, entre otros.

Enlaces. Vínculos a otros sitios de interés relacionados con el tema abordado o el curso en general.

Recursos

Foros

Tareas

Multimedia

Imágenes, fotografías, videos, animaciones en formato flash, archivos de audio, Podcast, Mapas mentales.

Dokeos ofrece diversas herramientas de interacción como son: foros, chat, wiki, blog, grupos.

El uso de esta aplicación es como apoyo a la asignatura de manera presencial, por lo cual la mayor parte del transcurso del curso dentro de la plataforma se ocupara para elaborar practicas, actividades integradoras, evaluaciones continuas, evaluaciones parciales, foros de discusión que retroalimentaran lo expuesto y analizado en las sesiones presenciales.

Para ciertos temas, se tiene planeado que los alumnos trabajen en equipo para la realización de actividades colaborativas. En todos los casos, los alumnos deberán integrar un portafolio de evidencias virtual, enviando a la plataforma los documentos requeridos.

Finalmente, para terminar cada bloque, el alumno deberá resolver una evaluación final por bloque, así como su autoevaluación y también deberá realizar la evaluación a sus compañeros de equipo, así como también la evaluación del curso.

1. Programa Educativo	Licenciatura en Administración.
2. Nombre oficial de la asignatura / curso	Informática aplicada
3. Clave	Referencia: AF02

4. PRE-REQUISITOS

De conocimientos:

Uso básico de Dreamweaver, Corel Draw y Microsoft Project.

De materiales:

Hardware

- Procesador Pentium IV
- 512 en RAM
- 80 GB en disco duro
- Acelerador grafico

Software:

- Procesador de textos
- Presentaciones electrónicas (Power Point)
- CmapTools
- Dreamweaver
- Corel Draw
- Navegador de Internet (Mozilla, IE)
- Microsoft Project

5. INTRODUCCIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE, ASIGNATURA O CURSO

La asignatura de informática aplicada se encuentra ubicada en el cuarto semestre de la licenciatura en administración; enfoca su propósito principal en proporcionar al alumno elementos técnicos y prácticos que le permitan mejorar su actividad administrativa. Así como poder crear un sitio web, en donde aplique todos los conocimientos adquiridos y las habilidades desarrolladas en el uso de las herramientas informáticas.

6. OBJETIVOS GENERALES

Se instruirá al alumno para aprender a diseñar páginas Web y explotar su potencial de información, así como para que sea capaz de desarrollar cualquier tipo de diseño usando Corel Draw. Finalmente aprenderá a utilizar Microsoft Project en la elaboración de proyectos.

7. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

MODULO 1 INTERNET

Unidad 1. Fundamentos

Objetivo particular: El alumno conocerá los elementos de las comunicaciones y los aspectos más importantes de las redes.

Unidad 2. Internet.

Objetivo particular: El alumno comprenderá como se encuentra formada la red de Internet.

Unidad 3. Diseño de paginas WEB

Objetivo Particular: El alumno aprenderá a diseñar páginas WEB mediante editores y el uso de herramientas.

MODULO 2 COREL DRAW

Unidad 1. Introducción.

Objetivo particular: Saber manipular los textos con elementos gráficos.

Unidad 2. Creación de dibujos y objetos.

Objetivo particular: El alumno aprenderá a crear dibujos y objetos aplicando una variedad de herramientas.

Unidad 3. Inserción de texto

Objetivo particular: El alumno aprenderá a escribir texto fuera y dentro de figuras y objetos, en distintas formas y estilos.

MODULO 3 PROJECT

Unidad 1. Introducción

Objetivo particular: Conocer el concepto de Microsoft Project y las acciones básicas que se realizan con este sistema. Determinar las etapas de la gestión.

Unidad 2. Introducción a la creación y organización de un proyecto.

Objetivo particular: Conocer el concepto de los diferentes tipos de proyectos, así como sus etapas, su misión sus funciones y las habilidades necesarias.

Unidad 3. Programación de las tareas.

Objetivo particular: El alumno reconocerá la importancia de la correcta definición de las tareas de un proyecto.

Unidad 4. Asignación de costos

Objetivo particular: Analizar la importancia de una buena planificación y mostrar los costos de la mala planificación de un proyecto.

Unidad 5. Evaluación y ajuste de la programación.

Objetivo particular: Aprender a imprimir adecuadamente los reportes que habrán de utilizarse para análisis y seguimiento.

Unidad 6. Impresión y generación de informes.

Objetivos particulares: Analizar el avance del proyecto presentando informes de su ejecución.

8. ESTRUCTURA TEMÁTICA

MODULO 1 INTERNET

Unidad 1. Fundamentos

1.1 Elementos de la comunicación de datos.

- 1.2 Componentes de una red de comunicación de datos.
- 1.3 Codificación de datos.
- 1.4 Transmisión en paralelo y serie.
- 1.5 Transmisión analógica, digital, síncrona y asíncrona.
- 1.6 Modos de transmisión.
- 1.7 Canales de comunicación

Unidad 2. Internet.

- 2.1 Como trabaja Internet.
- 2.2 Redes de conmutación de paquetes.
- 2.3 Protocolos IP, TCP.
- 2.4 Aplicaciones de Internet.
- 2.5 Estructura de dominios.
- 2.6 Sistema de nomenclatura de dominios.

Unidad 3. Diseño de paginas WEB

- 3.1 Documentos HTML.
- 3.2 Editor HTML.
- 3.3 Estructura básica de un documento en HTML.
- 3.4 Etiquetas.
- 3.5 Imágenes.
- 3.6 Gifs animados.
- 3.7 Diseño de su propia página.

MODULO 2 COREL DRAW

Unidad 1. Introducción.

- 1.1 La pantalla principal del Corel Draw.
- 1.2 Botones de la barra de herramienta.
- 1.3 La caja de herramienta de Corel.
- 1.4 Uso del Zoom.
- 1.5 Salida de Corel.

Unidad 2. Creación de dibujos y objetos.

- 2.1 Dibujo de líneas rectas.
- 2.2 Dibujo de curvas.
- 2.3 Unión automática de líneas y curvas.
- 2.4 Selección de objetos.
- 2.5 Mover, copiar, borrar objetos.
- 2.6 Relleno de objetos.
- 2.7 Trabajar con colores vivos y gris.
- 2.8 Paleta de colores.

Unidad 3. Inserción de texto

- 3.1 Texto artístico diagonal de párrafo
- 3.2 Transformación de objetos.
- 3.3 Perfilado de líneas, curvas y elipses.

- 3.4 Impresión y procesamiento de imágenes.
- 3.5 Creación de efectos especiales.
- 3.6 Práctica.

MODULO 3 PROJECT

Unidad 1. Introducción

- 1.1 Conceptos básicos
- 1.2 Dimensionamiento del proyecto
- 1.3 Elaboración de presupuesto
- 1.4 Programación detallada del proyecto
- 1.5 Control de avance
- 1.6 Actualización del informe presupuestario.

Unidad 2. Introducción a la creación y organización de un proyecto.

- 2.1 Conceptos básicos para elaborar un proyecto.
- 2.2 Ciclo de vida de un proyecto
- 2.3 Etapas de un proyecto
- 2.4 Tipos de proyectos
- 2.5 La responsabilidad de los clientes en la definición de necesidades.
- 2.6 Roles en la administración de proyectos.
- 2.7 Dirección exitosa de proyectos.
- 2.8 Metodología para la dirección de proyectos.
- 2.9 El plan del proyecto.
- 2.10 El proceso de planificación de un proyecto
- 2.11 Programación de actividades.

Unidad 3. Programación de las tareas.

- 3.1 ¿Qué son y cómo trabajar con tareas?
- 3.2 Diagrama de Gantt
- 3.3 Inclusión, Edición y vinculación de tareas.
- 3.4 Conocimiento del tiempo de posposición y de adelanto.
- 3.5 Camino crítico.
- 3.6 Esquematización del proyecto.
- 3.7 Uso de tareas de duración fija
- 3.8 Ordenar tareas.

Unidad 4. Asignación de costos

- 4.1 Elaboración del presupuesto.
- 4.2 Enfoque a priori y a posteriori.
- 4.3 Elaboración del presupuesto del factor humano.
- 4.4 Flujos del proyecto.
- 4.5 La importancia de la planificación.

- 4.6 La misión del responsable de proyectos.
- 4.7 La asignación y administración de recursos.
- 4.8 Información acerca de recursos.
- 4.9 Costos de recursos.

Unidad 5. Evaluación y ajuste de la programación.

- 5.1 Informes y configuración de página, presentación preliminar e impresión.
- 5.2 Personalización de vistas, tablas e informes.
- 5.3 Imprimir informes

11. METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE

Este proyecto esta basado en la metodología del b-learning, es decir este curso se tomara como un complemento de las clases presenciales. También se basa en un aprendizaje autónomo y un aprendizaje colaborativo.

Este proyecto tiene un soporte pedagógico basado en el enfoque por competencias dentro de las líneas de Competencias para el aprendizaje permanente y Competencias para el manejo de la información, también se basa en un aprendizaje colaborativo basado en los

El soporte tecnológico en que se basa esta propuesta es el uso de una plataforma virtual educativa, para el desarrollo de actividades y evaluaciones extra clases o de trabajo independiente.

El alumno deberá realizar lo siguiente:

- Deberá desarrollar habilidades de búsqueda, selección, análisis y evaluación de la información, asumiendo un papel más activo en la construcción del conocimiento.
- Participe en actividades que le permitan intercambiar experiencias y opiniones con sus compañeros.
- I. Se comprometa en procesos de reflexión sobre lo que hace, cómo lo hace y qué resultados logra.
- Toma contacto con su entorno para intervenir social y profesionalmente en él, a través de actividades como trabajar en proyectos, estudiar casos y solucionar

problemas.

- Desarrolle la autonomía, el pensamiento crítico, actitudes colaborativas, destrezas profesionales y capacidad de autoevaluación.

12. METODOLOGÍA DE EVALUACIÓN

Evaluación Diagnóstica a los alumnos involucrados en este proyecto. Durante cada una de los módulos de este curso, para conocer sus fortalezas y debilidades.

Evaluación:

Evaluación continua:

- Creación de mapas conceptuales y mentales.
- Realización de presentaciones electrónicas.
- Practicas en:
 - Dreamweaver
 - Corel Draw
 - Mocrosoft Project.
- Elaboración de proyectos integradores por modulo.
- Elaboración de proyecto final del curso.

Evaluación parcial: los alumnos realizaran una evaluación parcial teorica.

Los instrumentos de evaluación serán:

1. Listas de cotejo.

2. Rubricas o matriz de valoración.

Autoevaluación

Coevaluación.

Ponderación

Evaluación parcial 20%

Eva. Continua 30%

Proyecto final 40%

Coevaluación 5%

Autoevaluación 5%

13. POLÍTICAS

1. Revisar diariamente los anuncios ingresando a la plataforma.
2. Utilizar adecuadamente los foros.
3. La participación en los foros de discusión y los mensajes por correo electrónico deberán de hacerse de forma respetuosa haciendo uso de las reglas de etiqueta en "Internet".
4. Fomentar la interacción frecuente entre asesor, tutor y alumnos.
5. Establecer instrucciones claras y precisas de cada una de las actividades
6. Realizar el envío de las actividades en tiempo y forma, de acuerdo a lo

estipulado por el asesor.

7. Explicar las formas y estrategias de evaluación
8. Evaluar de forma pertinente y a la brevedad posible.
9. La relación alumno- asesor debe realizarse de manera respetuosa en cada momento del curso.

14. DISEÑO INSTRUCCIONAL ELABORADO POR:

L.I Luis Alejandro Duarte Esparza

15. DISEÑO INSTRUCCIONAL APROBADO POR:

Academia de Informática Escuela Superior de Tepeji

16. FECHA DE ELABORACIÓN:

17. FECHA DE ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN:

18. CALENDARIO DEL CURSO

UNIDAD (MODULO)	DENOMINACIÓN	SEMANAS
I	Internet	4 Semanas
II	Corel Draw	4 Semanas
III	Project	6 Semanas

FORMATO No. 4: GUÍA DE ESTUDIO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

NOMBRE DE LA ASIGNATURA, CURSO O MODULO	Informática Aplicada	NÚMERO DE SEMANAS		
NOMBRE DE LA UNIDAD DE TRABAJO O UNIDAD	Internet	4		
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	<p>El alumno conocerá los elementos de las comunicaciones y los aspectos más importantes de las redes El alumno comprenderá como se encuentra formada la red de Internet.</p> <p>El alumno aprenderá a diseñar páginas WEB mediante editores y el uso de herramientas.</p>			
ACTIVIDADES		FORMA DE REALIZACIÓN	EVALUACIÓN	TIPO DE EVALUACIÓN
Elaboración de un mapa conceptual, utilizar cmap tools		Individual	Rubrica para mapa conceptual	Continua
Ver el video de el despertar de la Internet		Individual		
Realizar una síntesis del video que previamente se vio “El despertar de la red”, completar la información con investigación individual, con diversas fuentes de información.		Individual	Rubrica para evaluar síntesis	Continua
Realizar las siguientes lecturas		Individual		

Crear un cuadro sinóptico, basándose en las lecturas previas, donde se explique. ¿Qué es el diseño de paginas Web? y ¿Cuál es la estructura de un documento HTML?	Individual	Rubrica para mapa conceptual	Continua
Asistir al foro de discusión de grupo y participar activamente en el tema: "Importancia del uso de Internet en la sociedad actual"	Equipo	Guía de observación	Continua
Realizar el diseño de un sitio Web, para hacer el trabajo de publicidad y mercadotecnia de un producto. El mínimo de paginas es de 4.	Equipo	Rubrica para pagina Web	Continua
Autoevaluación	Individual		
Coevaluación	Individual		
Tema del foro de debate	FORO DE PRESENTACIÓN		
Texto del foro de debate de la Unidad Didáctica	Como primer momento dentro de la plataforma, deberán de presentarse ante sus compañeros y comentar las ventajas y desventajas que tiene el uso de la plataforma educativa Dokeos.		
Secuencia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Como primer momento deberán realizar su participación de presentación y su comentario de ventajas y desventajas. 2. Como segundo momento hacer dos comentarios a la participación de dos de sus compañeros. 3. En los comentarios a cada uno de sus compañeros, no se podrá hacer las participaciones únicamente a portando (Estoy de acuerdo con mi compañero o algo similar). 		
Tema del foro de debate	FORO DE DUDAS		
Texto del foro de debate de la Unidad Didáctica	Este espacio estará habilitado para responder todas sus dudas acerca de la realización de sus actividades.		
Secuencia	Estará vigente para todas las unidades de los 3 Módulos del curso.		
	FOROS TEMÁTICOS		

Tema del foro de debate	“Importancia del uso del Internet dentro de la sociedad escolar, laboral y en la vida diaria, en nuestros días”
Secuencia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Como primer momento deberán realizar su participación deberán realizar su aporte donde expresen cual es la importancia del internet en la actualidad. 2. Como segundo momento hacer dos comentarios a la participación de dos de sus compañeros. Además de responder los dos comentarios que hagan a su aportación sus dos compañeros. 3. En los comentarios a cada uno de sus compañeros, no se podrá hacer las participaciones únicamente a portando (Estoy de acuerdo con mi compañero o algo similar).

NOMBRE DE LA ASIGNATURA, CURSO O MODULO	Informática Aplicada	NÚMERO DE SEMANAS		
NOMBRE DE LA UNIDAD DE TRABAJO O UNIDAD	Corel Draw	4		
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	<p>Saber manipular los textos con elementos gráficos El alumno aprenderá a crear dibujos y objetos aplicando una variedad de herramientas. El alumno aprenderá a escribir texto fuera y dentro de figuras y objetos, en distintas formas y estilos.</p>			
ACTIVIDADES	FORMA DE REALIZACIÓN	EVALUACIÓN	TIPO DE EVALUACIÓN	
Realizar un mapa mental en donde explique las generalidades de Corel Draw y los elementos de la ventana	Individual	Rubrica para mapa	Continua	

de Corel Draw X4		conceptual	
Descargar la versión de Corel DrawX4	Individual		
Utilizando Corel Draw realizar el diseño de un producto comercial haciendo uso de las herramientas vistas en clase.	Equipo	Rubrica para evaluar producto	Continua
Realizar un cartel donde se publicite el producto previamente diseñado. Hacer uso de Corel Draw X4.	Individual	Lista de cotejo	Continua
Autoevaluación	Individual		
Coevaluación	Individual		

NOMBRE DE LA ASIGNATURA, CURSO O MODULO	Informática Aplicada	NÚMERO DE SEMANAS
NOMBRE DE LA UNIDAD DE TRABAJO O UNIDAD	Project	6
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	<p>Conocer el concepto de Microsoft Project y las acciones básicas que se realizan con este sistema. Determinar las etapas de la gestión.</p> <p>Conocer el concepto de los diferentes tipos de proyectos, así como sus etapas, su misión sus funciones y las habilidades necesarias.</p>	

	<p>El alumno reconocerá la importancia de la correcta definición de las tareas de un proyecto.</p> <p>Analizar la importancia de una buena planificación y mostrar los costos de la mala planificación de un proyecto.</p> <p>Identificar y proponer medidas para ajustar las desviaciones que se produzcan en el curso del proyecto.</p> <p>Aprender a imprimir adecuadamente los reportes que habrán de utilizarse para análisis y seguimiento.</p>
--	---

ACTIVIDADES	FORMA DE REALIZACIÓN	EVALUACIÓN	TIPO DE EVALUACIÓN
Crear un mapa mental donde explique las etapas que se deben seguir para elaborar la planeación de un proyecto, Hacer uso del software EdrawMindmap o ImindMap	Individual	Lista de cotejo	Continua
Crea un archivo en Project, asignar los tiempos laborales (semanas de lunes a viernes) y la fecha de comienzo del mismo	Equipo	Lista de cotejo	Continua
Realizar la asignación de tareas y la duración de las mismas.	Equipo	Lista de cotejo	Continua
Asignación de los recursos materiales, de costo y de trabajo para cada tarea.	Equipo	Lista de cotejo	Continua
Entregar el proyecto. En formato PDF, deberá entregar la hoja de tareas, el diagrama de Gantt con su ruta crítica y el calendario de	Equipo	Rubrica	Continua

actividades.			
Realizar una conclusión de las experiencias que se tuvieron al realizar el proyecto y del trabajo en equipo.	Individual		Continua
Autoevaluación	Individual		
Coevaluación	Individual		

XII. ESTRATEGIAS DE IMPLEMENTACIÓN

- Se propondrá en la Academia de Informática, del programa educativo de licenciatura en Administración, la implementación de un curso de blended- learning para los alumnos de cuarto semestre en la asignatura de Informática Aplicada.
- Se iniciara la implementación del curso, dando una capacitación, de la plataforma virtual Dokeos.
- Se capacitara a los alumnos en el uso de las herramientas que proporciona el curso en la parte virtual
- Monitoreo diario en la plataforma a los alumnos, para que se vayan habituando en el uso de la misma.

XIII. ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

Uno de los aspectos fundamentales de los Sistemas de Educación a Distancia, y quizás uno de los elementos determinantes del éxito de los mismos sistemas educativos virtuales es el proceso de evaluación, ya que estos determinarán a través de sus componentes, utilidad, viabilidad, propiedad y precisión la calidad y eficacia de los conocimientos generados por parte de los alumnos; y si se habla de evaluación no se puede dejar de lado la Autoevaluación, Coevaluación, Heteroevaluación, Evaluación diagnóstica, Evaluación Formativa y Evaluación Sumativa, los cuales deben aplicarse en tiempo y forma para obtener elementos que evidencien la adquisición de los saberes dentro del proceso educativo, y así se pueda llevar a cabo, por parte del asesor una adecuada y oportuna retroalimentación que permita a los docentes identificar las áreas de oportunidad que se lleguen a presentar.

Algunos tipos de evaluación son:

Evaluación Transversal: Se evaluara en tres momentos:

Inicial (Apertura),

Continua (Desarrollo) y

Final (Cierre)

Evaluación inicial: Se realiza al iniciarse cada una de las fases del proceso de aprendizaje y enseñanza, tiene la finalidad de proporcionar información sobre los conocimientos previos de los alumnos, y así diseñar las estrategias que permitan y a su vez garanticen la adquisición de nuevos conocimientos por parte de los alumnos.

La evaluación puede utilizarse a la hora de planificar el curso para definir los objetivos y contenidos adaptándolos a las características del grupo.

En este sentido la evaluación se realizara al iniciar cada unidad.

Evaluación continua: Se aplica a lo largo del proceso de aprendizaje y enseñanza, su finalidad es ir retroalimentando y a su vez fortaleciendo el conocimiento generado por parte de los alumnos, se caracteriza por una permanente retroalimentación de cada una de las tareas.

El *feedback* es especialmente importante en la enseñanza *virtual* puesto que es el medio que tiene el estudiante de tener conciencia del proceso formativo que está siguiendo.

Evaluación final: Se realiza al concluir el proceso de aprendizaje y enseñanza, su finalidad es determinar el nivel de conocimientos logrado por los alumnos, en referencia al cumplimiento de los objetivos de aprendizaje determinados al inicio del curso considerando las distintas variables.

Finalidad de la evaluación

Consiste en conocer el nivel de desempeño alcanzado por cada uno de los alumnos y determinar la calidad del proceso educativo, considerando los distintos medios y herramientas con las que se disponen dentro del programa educativo.

La evaluación permite tener un diagnóstico general del cumplimiento de los objetivos propuestos, permitiendo así la toma de decisiones.

Es por ello que en este proyecto se le da gran importancia al proceso de la evaluación ya que este instrumento nos permitirá conocer las fortalezas y debilidades del curso.

Con los criterios propuestos se pueden detectar con facilidad las necesidades y demandas de los usuarios del programa educativo y de la plataforma, y con ello lograr la mejora continua.

XIV. CONCLUSIONES

La educación en línea es mucho más que la simple aplicación de la informática al proceso de enseñanza aprendizaje.

La educación en línea; transforma la concepción y el manejo del tiempo y el espacio en la modalidad mixta b-learning y en la modalidad virtual e-learning. A través de la red, es posible una amplia conectividad e interactividad entre estudiantes y profesores.

La educación en línea también cambia los términos de la relación entre profesor y estudiantes, en donde este último se convierte en el centro del proceso de enseñanza – aprendizaje a través de su participación en las actividades de clase. Aunque el tutor sigue desempeñando un papel central, sobre el estudiante recae la responsabilidad de su propia formación. La enseñanza en línea es un instrumento de empoderamiento en la medida en que lleva al estudiante a utilizar su propia iniciativa para cumplir con sus propias metas y responder a sus propias expectativas.

Un aspecto relevante a considerar en la evaluación en línea, entendida como proceso inherente e integral a todo fenómeno de formación. Permite, sobre la base de datos cualitativos y cuantitativos, mejorar de forma constante y sistemática dicho proceso. La aplicación de instrumentos y estrategias evaluativas posibilita generar una reflexión y comprensión sistémica, a partir de los datos obtenidos, alcanzando una visión más objetiva de la realidad evaluada. En tal sentido, lo relevante no es sólo registrar y calificar los aprendizajes al modo como tradicionalmente se lleva a la práctica, sino que, trascendiendo dicha acción, la evaluación ha de preocuparse de la calidad, la eficacia y efectividad del programa, emitiendo juicios razonados sobre los aspectos relevantes y significativos involucrados en la acción pedagógica.

XV. BIBLIOGRAFIA

- Arieto, L. G. (2003). *Historia de la Educación a Distancia*. España.
- Barbera, E. (s.f.). Los fundamentos teóricos de la tutoría presencial y en línea: Una perspectiva socio-constructivista. En *Educación en red y tutoría en línea* (pág. 151 a 168). Catalunya: Universidad Oberta de Catalunya.
- Centro de Demostraciones. (2010). *Youblisher*. Recuperado el 01 de 02 de 2013, de www.youblisher.com/p/15494-Dokeos
- Lizarraga, R. E., Saldivar Colado, A., & Peraza Garzon, J. (2007). Analisis comparativo de las plataformas virtuales Dokeos y Moodle.
- Mergel, B. (1998). *Diseño Instruccional y Teoría del Aprendizaje*. Canada.
- Orejudo Hernandez, S. (2006). Calidad del aprendizaje Universitario. *Interuniversitaria de formación del profesorado*.
- Requena, S. H. (2008). El modelo constructivista: con las nuevas tecnologías aplicado en el proceso de aprendizaje. . *Revista de Universidad y sociedad del conocimiento*.
- Reyes, N. P. (2005). *La Educación Virtual en Mexico*. México, D.F.
- Rodriguez, J. A. (2010). *La Educación Virtual en Mexico*. Mexico, D.F.
- William, P. (2006). *Fundamentos del Diseño Tecnico Pedagogico del e-learning*.

XVI. ANEXOS

Cuadro de Análisis FODA

<p>Formadores Internos</p> <p>Formadores externos</p>	Fortalezas	Debilidades
<p>Oportunidades</p> <p>Capacidad de los docentes y alumnos en el uso de las tecnologías de información.</p> <p>Excelente infraestructura</p> <p>Se cuenta con software actualizado.</p> <p>Fortalecer los procesos de Enseñanza - Aprendizaje.</p>	<p>Uso de las fortalezas para aprovechar oportunidades</p> <ul style="list-style-type: none"> Hacer uso de una plataforma educativa. Manejar software actual y pertinente al perfil de los alumnos. Realizar actividades para trabajo independiente. 	<p>Disminuir debilidades aprovechando las oportunidades</p> <ul style="list-style-type: none"> Brindar a los alumnos el mejor software que permita vincular la herramienta informática con su perfil administrativo. Implementar el uso de la plataforma para trabajo independiente. Diseñar prácticas que puedan apoyarse en el uso de la plataforma educativa.
<p>Amenazas</p> <p>Se tiende a una metodología tradicionalista.</p> <p>Falta el uso de una plataforma educativa.</p>	<p>Uso de las fortalezas para evitar amenazas</p> <ul style="list-style-type: none"> Generar actividades para reforzar lo aprendido en clase. Hacer uso de la plataforma educativa. Adecuarlos contenidos curriculares para generar un aprendizaje significativo. 	<p>Minimizar debilidades y evitar amenazas</p> <ul style="list-style-type: none"> Implementar actividades usando la plataforma virtual. Diseñar actividades que fortalezcan el proceso de enseñanza aprendizaje. Y permitan ver la articulación de la tecnología con la administración.

Tema	Plataforma educativa Dokeos	
Problema	Actualmente los alumnos de cuarto semestre de la licenciatura en administración, no encuentran la verdadera aplicación de la informática como apoyo o auxiliar en su carrera profesional	
Actores involucrados	<ul style="list-style-type: none"> • Alumnos de cuarto semestre • Docente 	
Causas	<ul style="list-style-type: none"> • Los temas del programa curricular de la asignatura de informática aplicada son muy vagos. • El nivel de conocimiento básico de informática de los alumnos es muy deficiente. • Existe poco interés hacia la materia por parte de los alumnos. 	
Efectos	<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos son capaces de utilizar las herramientas informáticas. Pero en realidad no encuentra la aplicación adecuada de los temas con su perfil profesional. 	

Propuesta de rúbrica para evaluar mapas mentales

CRITERIOS	EXCELENTE 2 ptos.	BUENO 1.75 ptos.	REGULAR 1.5 ptos.	INSUFICIENTE 1 pto.
Estructura	Parte de un tema central, cuenta con mínimo 5 subtemas, existen conectores entre el tema central y las ideas de cada subtema.	Parte de un tema central, cuenta con menos de 5 subtemas, existen conectores entre el tema central y las ideas de cada subtema.	Parte de un tema central, cuenta con menos de 5 subtemas, existen ideas aisladas (sin conexión).	Parte de un tema central, no cuenta con subtemas solo con ideas aisladas.
Información	La información explica el tema de manera clara y concisa.	Existe información clara, pero se encuentran ideas que no corresponden al tema establecido o son irrelevantes.	Existe información clara pero incompleta.	No existe información solo se muestran ideas aisladas.
Imágenes	Las imágenes empleadas son acordes a las ideas propuestas, apreciándose nítidamente.	Las imágenes empleadas son acordes a las ideas propuestas pero no se aprecian nítidamente.	Las imágenes empleadas son acordes a las ideas propuestas pero son insuficientes para mostrar la idea central.	No utilizó imágenes.
Ortografía	No presenta ningún error ortográfico ni gramatical.	Tiene 2 o 3 errores ortográficos o gramaticales.	Tiene 4 o 5 errores ortográficos o gramaticales.	Tiene más de 5 errores ortográficos o gramaticales.
Puntualidad	Su entrega fue en el tiempo establecido vía buzón de transferencia.	Envió su trabajo vía correo electrónico horas después del tiempo establecido.	Envió su trabajo vía correo electrónico un día después de la fecha establecida.	Envió su trabajo vía correo electrónico 2 días después de la fecha establecida.

Evaluación del aprendizaje en ambientes virtuales

Alumno:	Módulo:
Propósito de Unidad:	
INSTRUCCIONES: Marcar con una X en la celda que corresponda, según el nivel de calidad de la aportación del productos.	

E = El trabajo presentado se ubica por arriba del estándar.	B = La propuesta cumple con los elementos básicos para su entendimiento.	R = La propuesta contiene los elementos mínimos para su entendimiento.	INS. = El trabajo no cumple con lo solicitado e incurre en faltas y errores básicos.
--	---	---	---

CATEGORIA	INDICADOR	E	B	R	INS.
CREDIBILIDAD	Se apega a los principios propuestos por el autor				
	Su argumentación es correcta				
	Ejemplifica correctamente				
VALIDEZ	Dominio del contenido				
	Secuencialidad				
	Calidad del contenido				
OBJETIVIDAD	Desarrolla los tres momentos del tema: Apertura, Desarrollo y Cierre				
	Establece conclusiones validas, acorde con el tema				
AUTENTICIDAD	Es innovador y creativo				
	Utiliza una variedad de recursos				
	Los conceptos y/o imágenes son correctos				
	Utiliza los enlaces y vínculos correctamente				
ASPECTOS GENERALES	Se apega a los principios metodológicos de referencia (Sist. APA)				
	Incluye en su trabajo: Portada, resumen, Abstract, desarrollo, conclusión y bibliografía				
	Entrego en tiempo y forma				
	Presento avances del producto				

Propuesta de rubrica para evaluar al instructor:

Autoevaluación del aprendizaje en ambientes virtuales				
Alumn@:				
Modulo:			Equipo:	
Instrucciones: Marca con una X en la celda que responda mejor el enunciado.				
Enunciado	Excelente	Bueno	Regular	Insuficiente
Demostre iniciativa en el trabajo por equipos				
Realice investigación documental antes de elaborar mis actividades				
Participo de manera efectiva en los foros de grupo.				
Mi participación en el foro contribuyo para lograr los objetivos de las actividades.				
Fundamento mis participaciones de manera adecuada				
El uso de mi vocabulario fue empleado de manera adecuada.				
Mis trabajos fueron presentados con calidad.				
Tuve participaciones diarias en la blackboard				
Mi desempeño en este módulo fue				

Propuesta de Coevaluación del aprendizaje en ambientes virtuales				
Alumno:				
Modulo:			Equipo:	
Instrucciones: Marca con una X en la celda que responda mejor el enunciado.				
Enunciado:	Excelente	Bueno	Regular	Insuficiente
Propuso aportaciones para realizar las actividades				
Las aportaciones fueron fundamentadas y con calidad.				
Sus aportaciones permitieron el logro de las actividades				
Respeto los tiempos establecidos por el equipo para realizar la actividad.				
Demostró iniciativa para realizar las actividades				
Sus aportaciones fueron con respeto				
Tomo en cuenta las aportaciones de cada integrante de su equipo.				
Respeto a sus compañeros.				
Su desempeño fue				