



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO

SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL

**Curso b –learning “Aplicación de la Programación
Neurolingüística en la creación de materiales didácticos
multimedia”, dirigido a docentes de Educación Media Superior
de la Escuela Preparatoria No. 1 de la UAEH**

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

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

**Presenta:
Leticia González Flores**

**Director del Proyecto Terminal:
Mtro. Sergio Olguín Aguirre**

Pachuca de Soto, Hidalgo; Abril de 2018.





Lic. Leticia González Flores,
Candidata a Maestra en Tecnología Educativa
Presente:

Por este conducto le comunico el jurado que le fue asignado a su Proyecto Terminal de Carácter Profesional denominado: "Curso b - learning "Aplicación de la Programación Neurolingüística en la creación de materiales didácticos multimedia", dirigido a docentes de Educación Media Superior de la Escuela Preparatoria No. 1 de la UAEH", con el cual obtendrá el Grado de Maestra 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: DRA. MARÍA GUADALUPE VEYTIA BUCHELI.

PRIMER VOCAL: M.C.y.T.E. SERGIO OLGUIN AGUIRRE.

SECRETARIO: M.T.E. CITLALI RAMOS BAÑOS

SUPLENTE 1: M.E. ERIKA GONZÁLEZ FARFÁN.

SUPLENTE 2: M.A. LUCINA MONZALVO SERRANO.

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

A T E N T A M E N T E
"AMOR, ORDEN Y PROGRESO"
Pachuca, Hgo., a 8 de Mayo de 2018.

Mtro. Sergio Olguín Aguirre
Coordinador de la Maestría en Tecnología Educativa



Edificio de Rectoría 1º piso
Carretera Pachuca-Astecapan, Km. 4.5
Col. Campo de Tiro
Pachuca de Soto, Hidalgo, México, C.P. 42039
Teléfono: 52 (771) 71 240 00 Ext. 2904
dir_direc@ueh.edu.mx

DEDICATORIA

A mis padres, porque gracias a ellos soy como soy y lo que soy.

A mi hijo, mi motor de vida y por quien doy todo.

A mis maestros a distancia, mi reconocimiento a su gran labor docente, gracias por sus enseñanzas y por compartir sus valiosos conocimientos.

A mis primeros compañeros a distancia, hoy mis queridos amigos: David, José de Jesús y Augurio; gracias por todo lo que con ustedes y de ustedes aprendí.

Gracias Dios por todo lo que de ti he recibido.

AGRADECIMIENTOS

Con especial cariño:

A mi Ex Rector, Mtro. Humberto A. Veras Godoy, gracias por su apoyo incondicional.

Al Contador Carlos Daniel García Reyes, por su confianza y por creer en mí.

Al Sistema de Universidad Virtual de mi Universidad, quien atinadamente me brindó la oportunidad de conocer y poder estudiar un posgrado bajo esta modalidad. Mi reconocimiento a todos quienes laboran y prestan sus servicios en el mismo, Mtra. Citlali Ramos Baños, Mtra. Alejandra Hernández Silva y Mtro. Sergio Olguín Aguirre, mil gracias por estar siempre al pendiente y apoyarme.

A mi asesor, Mtro. Sergio Olguín Aguirre, muchas gracias por su disponibilidad, pero sobre todo por el profesionalismo y dedicación en sus enseñanzas y orientaciones, aprendí mucho de usted y con usted.

A los Maestros Silvia Mireya Hernández Hermosillo y Jaime Zárate Domínguez, gracias por su valioso apoyo en la integración de este curso, les admiro como maestros, como profesionales de la educación y como seres humanos.

A la Dirección y Secretaría Académica de mi querida Escuela Preparatoria No. 1 de la UAEH, así como a los docentes que contestaron el cuestionario, gracias por la información proporcionada y por escuchar mi propuesta.

A mis compañeras y compañeros del Departamento de Personal Académico, gracias por su apoyo.

A los investigadores de diversas áreas de mi Universidad, quienes sabiendo que cursaba este posgrado, siempre me alentaron a seguir adelante; de forma especial mi agradecimiento al Dr. Sergio Muñoz Juárez, admirable profesionista y excelente ser humano, mi ejemplo de constancia y perseverancia personal y profesional, gracias por ser parte de esto; y, al Dr. Carlos Arturo Soto Campos, gracias por su apoyo, por sus palabras y consideraciones personales y profesionales, un honor tenerlos como amigos.

ÍNDICE GENERAL

RESUMEN	3
PRESENTACIÓN.....	5
I. DIAGNÓSTICO	6
I.1 La Educación Media Superior (EMS)	6
I.1.1 La EMS en la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo	9
I.2 Los docentes de la EMS y de la Escuela Preparatoria No. 1	10
I.3 Programación Neurolingüística (PNL)	12
I.3.1 Oferta de cursos sobre Programación Neurolingüística	14
I.4 Percepción de los docentes sobre un curso respecto al desarrollo o creación de materiales multimedia utilizando la PNL	15
REPORTE DE RESULTADOS	15
I.5 Análisis FODA	19
II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	20
III. JUSTIFICACIÓN	23
IV. OBJETIVOS.....	24
IV.1 Objetivo general	24
IV.2 Objetivos específicos	24
V. APORTES DE LA LITERATURA.....	25
V.1 Modalidad b-learning	25
V.2 Diseño Instruccional	29
V.3 Programación Neurolingüística	32
V.4 Estilos de aprendizaje	35
V.5 Materiales o recursos didácticos multimedia	41
VI. PROCEDIMIENTO DE ELABORACIÓN DEL PRODUCTO	42
VII. CURSO.....	45
VII.1 Guía Didáctica	45
VII.2 Planeación Didáctica y Guía de Estudios	67
VII.3 Guión instruccional	71
VIII. ESTRATEGIAS DE IMPLEMENTACIÓN.....	75
IX. ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN.....	76
CONCLUSIONES	79

REFERENCIAS.....	82
A N E X O S.....	86

RESUMEN

Este proyecto presenta un curso b-learning para docentes de educación media superior de la Escuela Preparatoria No. 1 de la UAEH, enfocado en la creación de materiales didácticos multimedia haciendo uso de la programación neurolingüística, mismo que pretende servir de apoyo a quienes cuentan con una profesión pero no así con las herramientas pedagógicas y metodológicas para integrar su planeación didáctica al momento de impartir una asignatura. Lo que conllevará a mejorar su práctica docente, y, al mismo tiempo, cubrir con los requerimientos que debe reunir un docente formado en competencias, para dar cumplimiento a su vez con lo requerido por el Padrón de Buena Calidad del Nivel Medio Superior (antes Sistema Nacional de Bachillerato- SNB). Dicho trabajo derivó de la inquietud de quien lo elaboró al identificar en la muestra de docentes que fueron entrevistados, que la mayor parte de ellos utiliza materiales didácticos que bajan de la red, pero no los crean y mucho menos consideran a la programación neurolingüística en su integración.

El proyecto mencionado partió del diagnóstico situacional, lo que dió pasó a realizar un análisis de los requerimientos de la Educación Superior en México y en el contexto para el cual se desarrolló el mismo; estableciendo así el planteamiento del problema y formulando los objetivos que se persiguen, lo que llevó directamente a plantear la integración de un curso b – learning que proporcionara a los docentes involucrados, los elementos básicos para crear sus propios materiales didácticos multimedia identificando los estilos de aprendizaje de sus alumnos, haciendo uso de la programación neurolingüística, e identificando con ello los beneficios que conllevaría la adquisición de estos conocimientos por parte de los maestros buscando no sólo la mejora en su práctica docente, sino también la mejora en los aprendizajes de sus propios alumnos.

Palabras clave: Materiales didácticos multimedia, estilos de aprendizaje, programación neurolingüística, b- learning, educación media superior y práctica docente.

ABSTRACT

This project presents a b-learning course for teachers of upper secondary education at UAEH High School No. 1, focused on the creation of multimedia didactic materials using neurolinguistic programming, which aims to support those who have a profession but not so with the pedagogical and methodological tools to integrate their didactic planning at the moment of teaching a subject. This will lead to the improvement of their teaching practice and, at the same time, to meet the requirements of a teacher trained in competencies, in order to comply with the requirements of the Standard of Good Quality of the Higher Level National High School - SNB). This work derived from the concern of the person who made it by identifying in the sample of teachers interviewed that most of them use didactic materials that come down from the net but do not create them much less consider neurolinguistic programming in its integration.

The mentioned project started from the situational diagnosis, which gave rise to an analysis of the requirements of Higher Education in Mexico and in the context for which it was developed; thus establishing an approach to the problem and formulating the objectives pursued. This led directly to the integration of a b - learning course that would provide the teachers involved with the basic elements to create their own multimedia learning materials by identifying the learning styles of their students, making use of the neurolinguistic programming, and identifying with it the benefits that would entail the acquisition of this knowledge on the part of the teachers looking not only the improvement in their teaching practice, but also the improvement in the learning of their own students.

Key words: Multimedia didactic materials, learning styles, neurolinguistic programming, b-learning, upper secondary education and teaching practice.

PRESENTACIÓN

El presente trabajo tiene por objeto desarrollar un curso b-learning sobre la aplicación de la Programación Neurolingüística en la creación de materiales didácticos multimedia, que sea de utilidad a docentes de nivel medio superior de la Escuela Preparatoria No. 1 de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, quienes inmersos en la docencia no cuentan en su mayoría con una formación pedagógica que les lleve a mejorar sus estrategias de enseñanza, desconociendo los beneficios del uso de materiales didácticos multimedia con base en la Programación Neurolingüística.

Tomando en consideración que el docente de este nivel educativo de conformidad con lo que marca la Reforma Integral de la Educación Media Superior (RIEMS) en México debe contar con un perfil que incluya un conjunto de competencias que integren habilidades, conocimientos y actitudes que lo lleven a mejorar su práctica docente, este proyecto pretende abonar a la competencia referida al uso de las TIC.

En el marco de la Maestría en Tecnología Educativa, el proyecto se inserta en la línea de aplicación innovadora del conocimiento 2, que se refiere a la Aplicación Didáctica de las Tecnologías de la Información y Comunicación, estableciéndose el alcance del mismo en una propuesta de mejora con diseño y desarrollo del proyecto sin su instrumentación.

El documento está integrado por 9 apartados. En el primer apartado se presenta el Diagnóstico, mismo que establece el contexto de la Educación Media Superior y el papel de ésta en la Escuela Preparatoria Número 1 de la UAEH, además de una descripción de la percepción de los docentes de la misma sobre un curso de creación o desarrollo de materiales multimedia utilizando la programación neurolingüística.

En el segundo apartado se presenta el Planteamiento del problema que describe la necesidad de la capacitación y actualización docente en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, buscando un cambio en la mentalidad del

docente al hacer uso de recursos multimedia para mejorar la calidad de los aprendizajes de los alumnos.

El tercer apartado refiere la justificación del proyecto, haciendo énfasis en la importancia de la creación de materiales multimedia haciendo uso de la programación neurolingüística, atendiendo a los diferentes estilos de aprendizaje.

En el cuarto apartado se establecen los objetivos tanto general como específicos del proyecto, haciendo énfasis en el diseño de un curso b-learning sobre creación de materiales multimedia utilizando la programación neurolingüística, previo conocimiento de las opiniones de los docentes a quienes va dirigido sobre este particular.

Por lo que respecta al quinto apartado, se establecen las concepciones fundamentadas de diversos autores sobre los conceptos básicos de b-learning, diseño instruccional, programación neurolingüística, estilos de aprendizaje y materiales o recursos didácticos multimedia.

I. DIAGNÓSTICO

Este apartado contiene el diagnóstico del que parte el presente proyecto; en él se abordan tres aspectos importantes a considerar, lo relativo a la Educación Media Superior (EMS) en general y en la UAEH en particular, a elementos relacionados con la Programación Neurolingüística y a la percepción de los docentes sobre la creación de materiales multimedia que les sirvan de apoyo como parte de sus estrategias de enseñanza.

I.1 La Educación Media Superior (EMS)

El párrafo primero del artículo 3º de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, reformado en 2012 (Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión) establece la obligatoriedad de la Educación Media Superior (EMS), pero el mismo

artículo refiere no sólo la obligatoriedad, sino también, la calidad de la misma, teniendo como principio rector el mejoramiento constante y el máximo logro académico de los educandos.

La importancia de la EMS radica en que, de acuerdo con la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (2010, citado en INEE, 2011, p. 10) es necesaria para lograr estar fuera de la pobreza, pues de acuerdo con dicha organización, quienes no finalizan este tipo de educación quedan más expuesto a condiciones de vulnerabilidad, puesto que su nivel de preparación será bajo y, por lo tanto, sus ingresos tenderán a ser igualmente bajos, quedando en cierto modo excluidos del desarrollo.

Así, en México se ha tratado de dar cobertura en este nivel educativo buscando no sólo la oportunidad de cursarlo, sino también de obtener buenos niveles de eficiencia terminal, abatir la deserción escolar, tratando de potencializar las capacidades de los alumnos, buscando que estos estén mejor preparados para enfrentar su vida futura, dotándolos de competencias que les permitan actuar en diferentes circunstancias y momentos de su vida personal y próxima laboral.

Al respecto el Programa Sectorial de Educación (2013-2018) se plantea varias metas entre las que cabe destacar:

1. El impulso al desarrollo y utilización de las tecnologías de la información y la comunicación.
2. Mejorar la eficiencia terminal y el aprendizaje de los estudiantes

Para el logro de lo anterior, en México a partir del Gobierno de Felipe Calderón, se llevó cabo una reforma legislativa en el tema de la Educación Media Superior, realizándose en 2008 la Reforma Integral de la Educación Media Superior (RIEMS), la cual incluye varios objetivos, entre estos: La reforma tiene la intención de mejorar el desempeño de la EMS a través de la unificación de este sistema por medio de un marco curricular común que permita mejorar el perfil de egreso, permita la movilidad estudiantil entre subsistemas y que preparen al alumno y al docente en

un sistema educativo basado en competencias, que brinde la obtención de aprendizajes significativos.

El Sistema Nacional de Bachillerato (hoy Padrón Nacional de Buena Calidad) es una parte importante de la reforma, porque por medio de éste, se va a materializar o medir el avance o cumplimiento que cada plantel o subsistema da a esta RIEMS. (SEP 2012).

Con la RIEMS se planteó la necesidad de que los maestros que pertenezcan a este nivel educativo estén más capacitados y mejor preparados para impartir clases en este nivel, pues es justo en este nivel en el que existe el mayor número de deserción escolar.

En este nivel educativo, se atiende a una población que se encuentra en una etapa de desarrollo muy específica, con características específicas, que en algunos casos van a influenciar de manera positiva o bien negativa, en su desempeño escolar y en su desenvolvimiento en su vida futura, personal y profesional. Dichas características varían incluso de alumno a alumno, y que por lo tanto van a ser determinantes en la asimilación del aprendizaje, pero de manera más importante en el desarrollo de competencias que lo lleven a enfrentar su vida futura.

En México el Programa Sectorial de Educación (2013-2018) se fija como meta el incrementar la eficiencia terminal, obteniendo como consecuencia un mejoramiento en el aprendizaje de los mismos; pero para que ello se logre han de intervenir diversos factores, considerando como importante el proceso de enseñanza, es decir, la forma en que el alumno reciba del docente el acompañamiento y apoyo en dichos estudios. De ahí la importancia de que el docente esté preparado y actualizado para presentar al alumno ambientes de aprendizaje que lo motiven a querer estudiar, a querer aprender, y, a darse cuenta de la forma en que lo hace.

I.1.1 La EMS en la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo

La Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo como institución educativa oferta educación en los niveles medio superior, superior y posgrado; en el caso de la EMS lo hace a través de 6 Escuelas Preparatorias, tres de ellas ubicadas en la Ciudad de Pachuca, Hidalgo, una más en Tulancingo, otra en Ixtlahuaco y la última en Tlaxcoapan; asimismo oferta bachillerato en varias de sus Escuelas Superiores ubicadas en diversas regiones del Estado tales como: Tlahuelilpan, Actopan, Sahagún, Tizayuca, Tepeji del Río, Atotonilco de Tula y Huejutla; además cuenta con el Sistema de Universidad Virtual ofertando también Bachillerato en esta modalidad.

La Escuela Preparatoria No. 1 de la UAEH, ubicada en la Cd. de Pachuca, cuenta con dos instalaciones, la que primero se construyó cuenta con 20 aulas, las cuales están equipadas con mesas, sillas, pizarrón electrónico, cañón proyector y equipo de cómputo; además de así como con infraestructura nueva y moderna inaugurada en el mes de marzo de 2016, que incluye en un edificio de 8 pisos con 45 aulas de clase con pizarrón interactivo de 80 pulgadas en el que guardan los trabajos realizados en clase para consulta posterior, computadora, proyector y servicio de internet., 4 aulas de cómputo, 5 aulas de idiomas, Sala de Maestros, oficina de Administración Escolar y Oficina de Tutorías, Asesorías y Orientación, Laboratorios y Biblioteca. Utilizando además en algunos semestres instalaciones ubicadas en Ciudad del Conocimiento, ello dependiendo de la demanda semestral que se les presente, entre otras; y cada aula de clase cuenta con pizarrón interactivo de 80 pulgadas en el que guardan los trabajos realizados en clase para consulta posterior, computadora, proyector y servicio de internet.

En ella se imparten 8 asignaturas por semestre (son 6 semestres que cubre este bachillerato), para el semestre enero-junio 2015 que concluyó atendió a una población de aproximadamente 2900 alumnos, incrementándose dicha matrícula para el semestre julio-diciembre del mismo año a 4900, atendidos por una plantilla

docente de aproximadamente 195 maestros. Contando actualmente con una matrícula de casi 6000 alumnos.

Como parte de las políticas educativas de la UAEH referidas en su Modelo Educativo (2005) y en el Programa de Desarrollo Institucional (2011-2017), se hace uso de herramientas tecnológicas para administrar los procesos enseñanza-aprendizaje utilizando entre otras cosas la Plataforma Educativa Blackboard, hoy utilizando la Plataforma Garza.

I.2 Los docentes de la EMS y de la Escuela Preparatoria No. 1

A decir de Pérez (2003), la formación permanente de docentes es un tema que se ha tomado como referente para la realización de reformas educativas a nivel Iberoamérica, con la finalidad de estimular la excelencia del proceso pedagógico. Hablando de la Universidad Autónoma del estado de Hidalgo, es a través del instrumento rector de sus acciones, Plan de Desarrollo Institucional 2011-2017, que se contempla el Programa de Formación y Actualización Docente donde se incluye la capacitación docente en el uso de las TIC, entre otros. A su vez cada Escuela Preparatoria dispone de cursos diversos para capacitar a sus profesores.

La mayoría de los docentes que prestan sus servicios en el nivel medio superior no es maestro de formación, por lo tanto, carece de la fundamentación pedagógica y tecnológica para hacer un uso adecuado de las herramientas que le provee la Web 2.0 por ejemplo, ello en beneficio del proceso enseñanza-aprendizaje, teniendo la posibilidad de potenciar su utilidad al integrar en su planeación didáctica recursos diseñados considerando los estilos de aprendizaje de los alumnos y, aplicando aquellos que lleven a los alumnos a interpretar el lenguaje contenido en estos recursos digitales, lo que dé como resultado el interés del alumno por aprender.

Resulta importante para todo docente el hecho de conocer, relacionar e identificar los recursos o materiales didácticos que ha de utilizar para el cumplimiento de los objetivos que se persiguen en el logro de aprendizajes, y el papel preponderante que tiene la programación neurolingüística en la utilización de recursos que proveen las TIC como apoyo en los procesos enseñanza-aprendizaje, y más importante aún el beneficio que esto conlleva en la mejora del aprendizaje de los alumnos.

Las competencias que definen el perfil del docente del SNB son las que determinan la cualidades individuales, de perfil profesional, académico y social que debe cumplir el docente de la RIEMS; (Acuerdo SEP 447).

Competencia número 1. Organiza su formación continua a lo largo de su trayectoria profesional (Atributo: se mantiene actualizado en el uso de la tecnología de la información y la comunicación).

Competencia número 4. Lleva a la práctica procesos de enseñanza y de aprendizaje de manera efectiva, creativa e innovadora a su contexto institucional (Atributo: Utiliza la tecnología de la información y la comunicación con una aplicación didáctica y estratégica en distintos ambientes de aprendizaje). (Acuerdo 447 SEP).

Se pretende, como lo refieren Pérez, Gómez y Agueded-Gómez (2011), procurar un cambio de mentalidad en el docente, buscando modificar la metodologías educativas, potenciando el uso pedagógico que puede darse a la incorporación de las TIC (recursos de la Web 2.0) en los procesos enseñanza-aprendizaje, obteniendo con el uso de recursos multimedia de acceso libre la mejora de la calidad de los aprendizajes obtenidos, incorporando los principios de la programación neurolingüística; respondiendo así a las necesidades y expectativas de los alumnos de hoy en día. Considerando así como importante el papel del docente en la incorporación de las TIC en los procesos educativos.

Para configurar este uso de las TIC se ha visualizado que los docentes se capaciten mediante cursos al respecto, y este proyecto es una propuesta que se suma a esta estrategia.

I.3 Programación Neurolingüística (PNL)

Según Jaruffe y Pomares (2011) se considera a la Programación Neurolingüística (PNL), concepto creado por Jonh Grinder y Richard Bandler en 1970 como una herramienta eficaz para el logro en el cambio significativo respecto al rendimiento académico de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje.

Definida por Robins (1990) citado por Jaruffe y Pomares 2011 la PNL como el estudio de cómo el lenguaje, tanto el verbal y el no verbal interfieren en el sistema nervioso, a través del proceso de la comunicación y dirigir al cerebro para lograr resultados óptimos. Partiendo de esa premisa, la inserción de las TIC en el proceso Enseñanza-Aprendizaje, utilizando materiales didácticos multimedia, considerando en su creación los principios de la programación neurolingüística, ayuda al docente para la correcta elección de aquellos que apoyen de manera más eficaz el logro de los objetivos planteados en el curso, y para la correcta elección de sus estrategias de enseñanza.

El lenguaje como parte integrante de todo ser humano, y los procesos cognitivos que llevan a éste a desarrollar distintos niveles y estilos para percibir y procesar la información que recibe, se consideran determinantes en el aspecto del aprendizaje; pero no debemos dejar a un lado que el ser humano es un todo integrado por aspectos tales como cuerpo, emociones y lenguaje, por lo tanto resulta indispensable considerar en toda planeación didáctica la inserción de recursos y materiales didácticos diseñados para potenciar esas capacidades humanas interrelacionadas, utilizándolas para mejorar los aprendizajes obtenidos.

La importancia que reviste la inserción de las TIC en la creación de recursos o materiales educativos apropiados, bien diseñados, dentro de cualquier entorno educativo en la modalidad de que se trate, sea esta presencial, semipresencial o virtual, y que la pertinencia de su uso sea verificada antes de ser aplicados, representa un factor de importancia tanto en la integración del currículo, en el diseño e integración de todo programa educativo, así como para los dos actores que intervienen en los procesos educativos, a saber, alumno y docente; ya que gran parte del éxito en la obtención o creación de nuevos conocimientos reside no en el hecho de incluir en los procesos educativos las TIC, sino en el uso pedagógico que de estos recursos se haga, tomando en consideración los estilos o perfiles de aprendizaje de los alumnos y, haciendo uso de la programación neurolingüística.

Tal como lo menciona Sánchez (2009), la utilización de las TIC en los procesos educativos deriva en un cambio pedagógico en las aulas, que conlleva a considerar nuevos entornos de aprendizaje, infraestructura tecnológica adecuada para la utilización de las herramientas tecnológicas mencionadas y la preparación adecuada por parte de los docentes para el uso de dichas herramientas; todo ello centrado en el beneficio del aprendizaje por parte de los estudiantes.

Habrá que considerarse en la creación de los recursos o materiales didácticos mediados por las TIC, el importante papel que juega la Programación Neurolingüística en la interpretación del lenguaje que los alumnos hagan de lo que dichas herramientas les proporcionen en beneficio de los aprendizajes obtenidos.

De acuerdo a lo que menciona Duque (2010), sobre que en toda actividad del hombre interviene la comunicación, y si relacionamos al lenguaje como una acción, como una forma de comunicarnos, diremos que a través de la programación neurolingüística se identifican los procesos neurológicos por medio de los cuales el ser humano percibe la información, que a partir de la lingüística ordenamos nuestros pensamientos y conductas para comunicarnos con los demás y que la

programación nos ayuda a organizar nuestras ideas y acciones a fin de producir resultados. Representar y comunicar la interpretación del mundo.

Menciona además que existen inteligencias múltiples que requieren un estímulo para lograr desarrollarlas; derivado de lo anterior podemos decir que los seres humanos utilizamos el lenguaje para representar y comunicar la interpretación del mundo que percibimos o de nuestro entorno, por lo tanto los actos del habla tales como las afirmaciones, declaraciones, juicios y promesas, peticiones y ofertas que mencionamos se relacionan directa e indirectamente con la transformación individual.

El ser humano como ser integral (emoción, cuerpo, lenguaje y conocimiento), interpreta no sólo fenómenos emotivos, sino también posibilidades concretas de pensamiento y de acción.

Duque (2010) “la vida emocional es un factor crucial en cada esfera de la acción humana. Las emociones son determinantes en lo que se pueda o no lograr en los contextos de familia, trabajo, aprendizaje, sociabilidad. . .” (p. 104)

I.3.1 Oferta de cursos sobre Programación Neurolingüística

Realizando una consulta en la Web a nivel local (Estado de Hidalgo), en Universidades tales como El Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, Universidad la Salle Pachuca y el Centro Universitario Continental (incorporado a la UAEH), y a nivel nacional se realizó una búsqueda en las Universidades Abierta y a Distancia de México, Universidad Tecmilenio, Universidad Anahuac y Universidad Intercontinental y se encontró que no existe en estas instituciones la impartición a docentes de nivel medio superior de cursos

sobre Programación Neurolingüística aplicada a la creación de materiales multimedia como apoyo docente, al menos durante el ciclo escolar presente (2017); a este respecto se vislumbra como factible la implementación de un curso de este tipo para docentes de bachillerato de la Escuela Preparatoria No. 1.

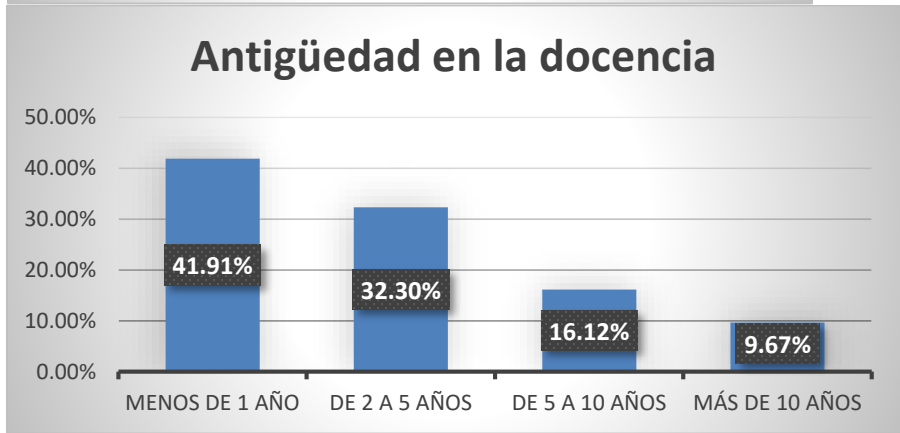
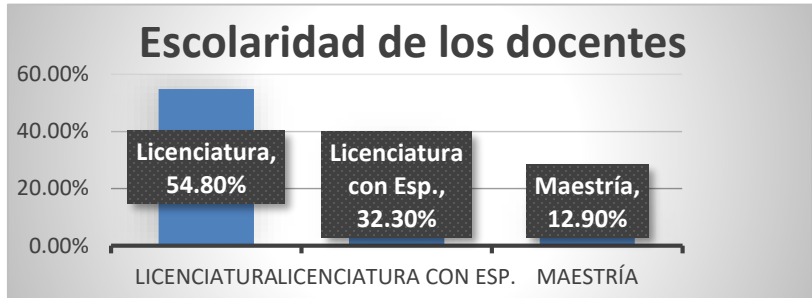
La Escuela Preparatoria No. 1 de la UAEH, al pertenecer al Padrón Nacional de Buena Calidad (antes SNB), certificada por éste en Nivel I, considera en la integración de los programas educativos de cada una de las asignaturas que conforman su plan de estudios vigente, la utilización de las TIC como recurso que sirve de apoyo para generar tanto en alumnos como en docentes el desarrollo de competencias en el uso de la Tecnología aplicada a la educación.

I.4 Percepción de los docentes sobre un curso respecto al desarrollo o creación de materiales multimedia utilizando la PNL

Para reforzar el diagnóstico planteado en este proyecto, se estableció solicitar al Director de la Escuela Preparatoria No. 1, a través de una Carta de Consentimiento informado (Anexo No. 1), aplicar una encuesta a algunos de sus docentes, con la finalidad de conocer que tanto saben de los beneficios de la aplicación de la PNL en la creación de materiales didácticos multimedia mediados por las TIC. Para ello se ha desarrollado como instrumento de obtención de información un Cuestionario, que sirva de apoyo a la integración del presente diagnóstico, mismo que se anexa a este proyecto como Anexo No. 2, y del cual a continuación se presenta el *Reporte de Resultados* obtenidos con su aplicación.

REPORTE DE RESULTADOS

El cuestionario referido fue aplicado a un total de 31 docentes, de los cuales su escolaridad y años de experiencia en la docencia se presenta en la siguiente tabla:



1. Respecto a la utilización de las TIC en la práctica docente el 100 % de los docentes contestaron que si las utilizan.
2. Sobre los cursos de TIC impartidos por la DISA de la UAEH que los docentes entrevistados han tomado, la información obtenida se presenta en la siguiente tabla:

Curso TIC	Número de docentes
I	3
II	5
III	4
IV	2
V	4
Esta certificado	2
No ha tomado ninguno	11

Tabla 1

3. En referencia a la solicitud de tareas y trabajos utilizando diversos software, el 100 % de los docentes entrevistados contestó que solicita a sus alumnos trabajos o tareas realizadas con Word, Excel o Power Point.
4. En cuanto a la utilización de la plataforma educativa Blackboard como espacio para subir materiales que sirvan de apoyo a sus clases, el 9.67% de los entrevistados contestó que la utiliza y el restante 90.33 % que no la utiliza.
5. Las razones por las cuales la mayoría no utiliza la plataforma Blackboard se presentan en la siguiente tabla:

Razón	%
Considero que es de poca utilidad	0
No sé cómo utilizarla	6.5
No me he capacitado para su uso	9.7
No sabía que existía	41.9
No tengo tiempo para utilizarla	32.2
No hay internet en la Escuela	9.7
Otro	0

Tabla 2

6. Todos los entrevistados contestaron que en ocasiones han utilizado materiales didácticos ya creados que bajan de internet y los aplican en su clase.
7. El 100% de los entrevistados contestó que no ha utilizado alguna aplicación o herramienta como una webquest para reforzar algún tema visto en clase, por lo que se visualiza con ello la necesidad de incorporar

aspectos tecnológicos y pedagógicos que apoyen a los docentes en su práctica.

8. De los docentes que contestaron que utilizan materiales multimedia consideran que al elegirlos deben tomarse en cuenta los siguientes aspectos:

- Contenido
- Distribución de la información
- Utilización de colores
- Pertinencia de su uso

9. De los docentes que no utilizan materiales multimedia, mencionaron que utilizan los siguientes recursos:

- Mapas mentales o conceptuales
- Lluvia de ideas
- Resúmenes
- Búsqueda de información en la web
- Exposición en equipos
- Resolución de ejercicios

10. Respecto a lo que se refiere a la Programación Neurolingüística, el 100% de los entrevistados contestaron que no saben que es la PNL.

11. Quienes contestaron que sí les interesa conocer los beneficios de aplicar los principios de la PNL para desarrollar materiales multimedia que les apoyen en su práctica docente, expresaron entre otras, las siguientes razones:

- Si les sirve para mejorar su práctica docente
- Si les sirve para mejorar los aprendizajes de sus alumnos
- Para saber si pueden ser aplicados en su asignatura

12. Sobre la posibilidad de tomar un curso sobre desarrollo de materiales multimedia a partir de la PNL, el 87% de los entrevistados contestaron que si les interesa tomar un curso de esta naturaleza si les va a apoyar en su práctica docente, mientras que el 13% contestó que no porque desconocen de que se trata.
13. Del total de docentes que contestaron que si le gustaría tomar un curso con las características mencionadas en el punto anterior, el 29.6% contestó que le gustaría que el curso fuera presencial, mientras que el 14.8% contestó que le gustaría cursarlo en modalidad virtual y el restante 55.6% en modalidad b-learning, lo que confirma la factibilidad de la creación del curso que se habrá de desarrollar en este proyecto.
14. Respecto al número de sesiones que consideran debe abarcar dicho curso, la mayoría dijo que 10.
15. Por lo que se refiere al horario en que prefieren cursarlo, el 90% mencionó que preferiría cursarlo por las tardes y el 10% mencionó que en días sábados.

I.5 Análisis FODA

Una vez analizado el contexto y diagnóstico de este proyecto, a continuación un resumido análisis sobre las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas sobre la integración del mismo.

ANÁLISIS FODA

FORTALEZAS		
-Docentes capacitados en el uso de las TIC. -Infraestructura adecuada y moderna.		
DEBILIDADES		
-Señal de Internet baja. -Desconocimiento por parte de los docentes de la PNL.		
OPORTUNIDADES -Docentes utilizan algunos recursos multimedia que aplican en las aulas, pero por desconocimiento, no consideran en su elección la PNL. -La PNL ayuda a modificar conductas, ya que a través de la comunicación se puede dirigir al cerebro para lograr buenos resultados.	-Capacitar ahora a los docentes en la utilización de materiales multimedia considerando los principios de la PNL. -Al contar con nuevas y modernas instalaciones, mejorar el acceso a la red.	-Considerar calendario escolar y distribución de tiempos durante el semestre para considerar las fechas de impartición del curso.
AMENAZAS -Docentes no dedicados únicamente a la docencia, por lo tanto la disponibilidad de horario para tomar el curso se plantea como una amenaza.	-Al establecer un curso de capacitación sobre la aplicación de la PNL al crearse materiales multimedia adecuados para el logro de los objetivos de cada curso, se puede integrar este en los manuales de asignatura, y ser entregado a los docentes junto con su programa académico al inicio del semestre.	-Podría presentarse el caso del desinterés en tomar el curso por parte de los docentes a quienes va dirigido.

Tabla 3

II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En todos los ámbitos de la vida el uso de la tecnología y el internet se han hecho presentes como un medio más para establecer lazos de comunicación que apoyan un sinnúmero de actividades diversas, y el ámbito educativo no es la excepción. En la Educación Media Superior (EMS), la Reforma Educativa en México publicada por la SEP a finales de 2008 considera entre otras cosas, la mejora de la calidad educativa, siendo uno de los mecanismos contar con docentes competentes; dentro de las competencias que la RIEMS dispone, está aquella que establece que el docente organiza su formación continua a lo largo de su trayectoria profesional, incorporando el uso de las TIC como apoyo en su propia práctica pedagógica.

Aunado a lo anterior, la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo a nivel Bachillerato, en atención a al decreto de obligatoriedad de la EMS, se ha dado a la tarea de ampliar la cobertura en gran parte del territorio Hidalguense a través de sus seis Escuelas Preparatorias, tres ubicadas en Pachuca, una en Tulancingo, una en Ixtlahuaco y una en Tlaxcoapan, así como en varias Escuelas Superiores distribuidas en diversos municipios, ello en la modalidad presencial, pero también oferta educación media superior en modalidad virtual. El número de alumnos aceptados para cursar el bachillerato en esta Preparatoria se incrementó en un 200 % aproximadamente a partir del semestre enero – junio 2015.

El Bachillerato de la UAEH se encuentra certificado por el Padrón Nacional de Buena Calidad (antes SNB) en el nivel I, certificación que se ha obtenido a través de muchos logros, pero cabe resaltar que un gran número de docentes que prestan sus servicios en este nivel educativo, en específico en la Escuela Preparatoria No. 1 no es docente de formación, aunque cuentan en su mayoría con estudios de Licenciatura en diversas ramas del conocimiento, pero no cuentan con la formación pedagógica para impartir clases; a este respecto la UAEH ha buscado tener el mayor número de docentes CERTIDEMS formándolos a través del Diplomado del PROFORDEMS, además de la impartición de cursos al interior de la preparatoria y cursos sobre uso de las TIC aplicadas a la docencia por parte de Dirección de Superación Académica.

A decir de Pérez (2003), la formación permanente de docentes es un tema que se ha tomado como referente para la realización de reformas educativas a nivel Iberoamérica, con la finalidad de estimular la excelencia del proceso pedagógico. Desde 1999 México fue catalogado por la OEI como uno de los países que implementan estrategias de formación permanente de sus docentes; hablando de la Universidad Autónoma del estado de Hidalgo, es a través del instrumento rector

de sus acciones, Plan de Desarrollo Institucional 2011-2017, que se contempla el Programa de Formación y Actualización Docente donde se incluye la capacitación docente en el uso de las TIC, entre otros; aún falta aún por hacer para lograr la llamada alfabetización digital; además, es desconocido por muchos el beneficio de aplicar la Programación Neurolingüística (PNL) en el desarrollo de materiales multimedia.

Con el propósito de abonar a la formación pedagógica de los docentes, y en específico de sus competencias respecto al uso de las TIC en su práctica educativa, este proyecto propone la integración de un curso b-learning dirigido a docentes de la Escuela Preparatoria No. 1 que les proporcione una fundamentación teórica y metodológica sobre la aplicación de los principios mencionados al momento de crear materiales multimedia integrándolos en su planeación didáctica.

Cabe resaltar que la Escuela Preparatoria No. 1 de la UAEH, al pertenecer al SNB, certificada por este sistema en Nivel II, considera en la integración de sus programas educativos de cada una de las asignaturas que conforman su plan de estudios vigente, la utilización de las TIC como recurso que sirve de apoyo para generar tanto en alumnos como en docentes el desarrollo de competencias en el uso de la Tecnología aplicada a la educación.

Se pretende, como lo refieren Pérez, Gómez y Agueded-Gómez (2011), procurar un cambio de mentalidad en el docente, buscando modificar la metodologías educativas, potenciando el uso pedagógico que puede darse a la incorporación de las TIC en los procesos enseñanza-aprendizaje, obteniendo con el uso de recursos multimedia de acceso libre la mejora de la calidad de los aprendizajes obtenidos, incorporando la programación neurolingüística; respondiendo así a las necesidades y expectativas de los alumnos de hoy en día. Considerando así como importante el papel del docente en la incorporación de las TIC en los procesos educativos.

En este proyecto un curso en modalidad b-learning, el cual se encuentre bien diseñado instruccionalmente, se considera de utilidad para los docentes de la Escuela Preparatoria No. 1, quienes inmersos en el uso de las TIC y teniendo una infraestructura tecnológica adecuada en sus instalaciones, cuenten a partir de este curso con la fundamentación teórica y metodológica, que les permita estar en posibilidades de desarrollar materiales didácticos multimedia considerando la PNL; dicho curso puede estar alojado en la propia plataforma educativa Blackboard o bien en la página web de la UAEH y puede impartirse en alguno de los laboratorios de cómputo de la propia Escuela .

III. JUSTIFICACIÓN

Resulta importante para todo docente el hecho de conocer, relacionar e identificar los diferentes estilos de aprendizaje, los recursos o materiales didácticos y el papel preponderante que tiene la programación neurolingüística en la utilización de recursos que proveen las TIC como apoyo en los procesos enseñanza-aprendizaje, y más importante aún el beneficio que esto conlleva en la mejora del aprendizaje de los alumnos, ya que al aplicar los principios de la PNL en la creación de materiales didácticos, se puede lograr mejor comunicación entre lo que se busca al utilizar dichos materiales y la motivación del alumno por aprender, así como modificar conductas y mejorar los aprendizajes.

Esta propuesta es factible de aplicarse, ya que se cuenta al interior de cada Preparatoria de la UAEH con academias de cada una de las asignaturas que conforman su plan de estudios, que de manera continua comparten experiencias, revisan programas, proponen cambios, tanto a los programas como a la forma en que han de desarrollarse los mismos; y, en específico en la Escuela Preparatoria No. 1 se ha trabajado en potenciar el uso de las TIC en el aula y fuera de ella,

buscando sus Directivos cursos que capaciten a su plantilla docente en esta utilización.

Además en la UAEH se imparten programas de capacitación y actualización docente que apoyan estas funciones, sirviendo de apoyo tecnológico la plataforma educativa Blackboard, en la cual maestros y alumnos interactúan y desarrollan por medio de las TIC, productos educativos que dan evidencia de los aprendizajes obtenidos haciendo uso de las mismas, por lo que esta es la opción para poder alojar en este sitio el curso que se pretende desarrollar; o bien utilizar alguna otra plataforma tecnológica como Moodle o Dokeos.

IV. OBJETIVOS

IV.1 Objetivo general

Diseñar un curso b-learning dirigido a docentes de la Escuela Preparatoria No. 1 de la UAEH enfocado en la aplicación de la Programación Neurolingüística (PNL) en el desarrollo de materiales multimedia, para la mejora de su práctica docente.

IV.2 Objetivos específicos

Conocer a través de un cuestionario la percepción de los docentes sobre el desarrollo del curso propuesto para la determinación de su pertinencia y características.

Diseñar un curso b-learning que incorpore los principios referidos, relacionándolos con la utilización de materiales multimedia en los procesos enseñanza-aprendizaje de los docentes, a través de la planeación didáctica, guía de estudios y materiales correspondientes.

Colocar en plataforma Blackboard los elementos correspondientes a la parte virtual del curso, sitio que servirá de alojamiento para dicho curso.

Validar el curso a través de la opinión de dos expertos, uno en tecnología educativa y otro en PNL, para mejorarlo.

Presentar el curso a las autoridades de la Preparatoria No. 1 a través de una audiencia para su posible autorización e implementación futura.

V. APORTES DE LA LITERATURA

V.1 Modalidad b-learning

- Concepto

La inserción de las TIC en el ámbito educativo plantea la oportunidad para desarrollar nuevas formas de diseñar propuestas formativas, de aquí que la modalidad b-learning facilite la formación más allá del aula, combinando los alcances de la modalidad presencial y el e-learning.

Se denomina Blended Learning o B-Learning al aprendizaje que combina las alternativas presenciales (docente, contenidos, textos) y no presenciales (las que utilizan las TIC) donde se le atribuye una gran importancia al alumno y a la forma de mediar el conocimiento.

Graham (2006) citado por Osorio (2010) comenta al respecto que a este tipo de ambientes también se les conoce como ambientes de aprendizaje híbridos, que son la unión de dos ambientes de aprendizaje, por un lado el ambiente tradicional de aprendizaje (presencial) utilizado durante siglos, por el otro, los ambientes de aprendizaje distribuidos que han aumentado de manera rápida con la expansión de la tecnología de comunicación e interacción.

El Blended Learning combina los aspectos positivos de la formación presencial (trabajo directo de actitudes, destrezas, habilidades) con la formación a distancia (interacción, rapidez, interactividad...), en esta mezcla de aspectos de aprendizaje interactúan distintos canales de comunicación, información y aprendizaje, generando mayor participación y dinamismo en el alumno.

Según Costa y Fernández (2011), esta modalidad tiene la posibilidad de utilizar modelos, estrategias, procesos y metodologías que combinan varias opciones, como clases en aula, e-learning y aprendizaje al ritmo de cada alumno.

Para trabajar en esta modalidad, el docente debe tener conocimientos en teorías, estilos y metodologías de enseñanza-aprendizaje en educación presencial y no presencial, conocimiento en el uso de plataformas tecnológicas y de diversos dispositivos y/o aplicaciones que hagan inclusión en dicha modalidad.

De acuerdo a lo que establece Morán (2012), el concepto b-learning no se considera un concepto nuevo, ya que en muchos lugares se ha hablado de enseñanza semipresencial, aprendizaje mezclado, formación mixta, etc. Y es a finales de los 90 cuando surge el concepto b-learning como un nuevo modo de diseñar la enseñanza.

La utilización de las TIC en el aula propone la inserción de recursos multimediales que faciliten los aprendizajes obtenidos, al hacer más atractivo el conocimiento, dejando a un lado la clase 100 % presencial.

Para finalizar, García y Moreno (2006) citado en González (2011), en el B-Learning el maestro es el facilitador, guía y orientador quien diseña la enseñanza, mientras que el alumno le corresponde el aprendizaje. Entre las características que más se destacan en esta modalidad son las siguientes:

- Permite desarrollar competencias, si existe un buen diseño instruccional: debe existir una coincidencia entre las habilidades y competencias propuestas y las actividades que se realizarán.
- Desarrolla un método de estudio independiente: Cada alumno dirige su autocontrol y autoevaluación como una actividad orientada hacia la formación de habilidades intelectuales para conseguir el conocimiento y el aprendizaje. Esta modalidad se utiliza para la reflexión personal, la investigación, la recuperación de conocimientos, desarrollo de la originalidad y creatividad.
- El diseño instruccional de esta modalidad, debe considerar tanto aspectos online como sesiones presenciales (estrategias y técnicas de enseñanza): debe existir conocimiento en la correcta combinación de los instrumentos llamados tradicionales (como el pizarrón, el plumón, los libros...) y los dispositivos digitales que permitan una comunicación fuera del espacio.
- Desarrolla habilidades del pensamiento crítico y presenta estrategias centradas en el estudiante.
- Debe haber unión, equilibrio y complementación de los recursos, metodologías, estrategias, actividades y medios más apropiados para satisfacer la necesidad de aprendizaje.
- Promueve la reflexión en los alumnos, para que ellos puedan tomar conciencia de lo que aprenden y realizar mejoras a este proceso.
- Uso de las tecnologías de la información y comunicación como complemento de clases presenciales, por medio de una plataforma tecnológica.

- Utiliza el trabajo colaborativo, al utilizar medios que permiten comunicar y distribuir la información fuera del contexto presencial, de esta manera se genera retroalimentación.

- Elementos

A decir de Morán (2012), cada una de las dos modalidades aquí mencionadas (presencial e e-learning), poseen características propias, mismas que analizadas cada una nos permiten visualizar la oportunidad de las bondades de su combinación, a saber:

Hipermedialidad.- Permite integrar elementos varios como son audio, video o texto, permitiendo además la interacción humana, al desarrollar actividades integrando diferentes formatos, lo que coadyuve a encontrar diversos modos de acceder a los conocimientos.

Sincronía y asincronía.- Una limitativa y la otra no, ya que una permite establecer canales de comunicación en tiempo real y la asincrónica trasciende a ese tiempo. O también explicado como de que una refiere la comunicación cara a cara (presencial-sincrónica) y la otra asincrónica y no presencial, pero que permite esta última establecer comunicación con muchas personas aunque no se encuentren en el mismo lugar.

Andamiaje personalizado y andamiaje colectivo.- En el primero, el estudiante es guiado por un profesor, mientras que en el segundo, el conocimiento se construye de manera colectiva y colaborativa.

Accesabilidad a los materiales.- característica que permite identificar que todas las personas involucradas pueden tener acceso a la información integrada en los materiales didácticos, independientemente del lugar en donde se encuentren; aquí se habla también de otros elementos como son la navegabilidad, la interfaz amigable, etc.

Interacción.- utilización de los canales de comunicación por parte de docentes y alumnos para la creación de conocimientos, mediados estos canales por las TIC.

V.2 Diseño Instruccional

- Concepto

El desarrollo de un curso en un entorno virtual presupone la integración de muchos elementos clave para su implementación con éxito, pues las actividades han de estar mediadas por el uso de las TIC, en este proceso el diseñador instruccional cumple con varios papeles: pedagogo, diseñador gráfico, etc.

Se ha definido al diseño instruccional de diferentes maneras, para los siguientes autores citados por Belloch (S/F), el diseño instruccional es:

Bruner (1969). *“El diseño instruccional se ocupa de la planeación, la preparación y el diseño de los recursos y ambientes necesarios para que se lleve a cabo el aprendizaje.”* (p.2)

Reigeluth (1983). *“... la disciplina interesada en prescribir métodos óptimos de instrucción, al crear cambios deseados en los conocimientos y habilidades del estudiante”.* (p.2)

Richey, Fields y Foson (2001). *“... el DI supone una planificación instruccional y los materiales, claros y efectivos, que ayudarán al alumno a desarrollar la capacidad para lograr ciertas tareas.”* (p.2)

Independientemente del concepto que sobre DI se dé, han surgido diversos modelos de Diseño Instruccional, algunos de ellos enfocados a diversas corrientes educativas tales como el conductismo, constructivismo, conectismo, cognitivismo o a la teoría de sistemas; atendiendo en esos diseños a aspectos fundamentales que son la base de cada uno de ellos, pudiendo entonces el DI tener como punto de partida al individuo, a sus conocimientos previos, al objetivo que se persiga, al aprendizaje significativo, etc.

Derivado de lo anterior podemos mencionar que cada uno de los modelos diseñados según Benítez, citada por Belloch (s/f), tienen su fundamento u origen en la teoría del aprendizaje que en su momento se desarrollaba; de ahí que existan modelos enfocados al conductismo, a la teoría de sistemas, a la teoría cognitiva, a las teorías constructivistas y de sistemas juntas o a las más recientemente creadas derivadas de la inserción de las tecnologías y su influencia en el aprendizaje, a las que tienen como origen al conectivismo o conectismo.

Algunos de los modelos de diseño instruccional que existen son: El modelo Dick y Carey, el modelo ASSURE de Heinich y Col, Modelo Gagne, Modelo ADDIE, Modelo Bergman y Moore, Modelo Smith y Ragan, o el Modelo Jonassen, el cual está enfocado al diseño de ambientes de aprendizaje constructivista identificando el papel del aprendiz en la construcción del conocimiento.

Debido a que el alcance del presente proyecto de investigación no plantea la etapa de implementación y evaluación, podríamos mencionar que aquel tomará como modelo el de Dick y Carey (muy utilizado en el ámbito educativo), el cual según

Belloch (s/f) se basa en que la instrucción va dirigida a las habilidades y conocimientos que se enseñan y proporciona las condiciones de aprendizaje; pasando a continuación a mencionar sus elementos, adaptándolos al caso concreto del que trata este proyecto.

- Elementos

1. Identificar la meta instruccional: tener identificado el objetivo que se persigue con el desarrollo del curso, es decir, lo que deseamos obtener en el alumno al final del curso, tomando como referencia el cómo se inicia, es decir, desde que partimos y lo que pretendemos lograr en aquel.

2. Análisis de la instrucción: Se refiere a las habilidades y conocimientos que se deben incluir en la instrucción.

3. Análisis de los estudiantes y del contexto: Ya que a través del análisis de los estudiantes y del contexto, se estará en posibilidades de diseñar de manera informada y dirigida; y, por lo tanto, el conocimiento adquirido tendrá mayor significado.

4. Redacción de objetivos: Es decir, identificar lo que se espera que el estudiante identifique o domine al finalizar la instrucción.

5. Desarrollo de instrumentos de evaluación: Para el caso que nos ocupa, incluiremos un pre-test para identificar desde que parten los alumnos a los que va dirigida la instrucción, mismo que está diseñado y se anexa al presente como anexo no. 2.

6. Elaboración de la estrategia instruccional: En esta etapa se establecen las estrategias metodológicas a utilizar y se diseñan las actividades que se habrán de realizar.

7. Desarrollo y selección de los materiales de instrucción: En esta etapa se eligen los materiales a utilizar, tomando en consideración diversos aspectos, lo que lleve a fortalecer el proceso enseñanza – aprendizaje.

8. Diseño de la evaluación formativa: Sólo se pondrá como sugerencia la revisión y mejora de los materiales durante la instrucción, y se tratará de propuesta, debido a que el presente proyecto no llega a la etapa de implementación del mismo.

9. Diseño de la evaluación sumativa: Se propondrá la utilización de un instrumento de evaluación para identificar varios elementos tales como: el logro de los objetivos del curso, si el mismo tuvo la capacidad de estimular y mantener el interés en los alumnos por aprender, la eficacia de los elementos interactivos, y del uso de las herramientas propuestas, entre otros aspectos.

10. Revisión de la instrucción (esta etapa tal vez no se aplique porque el alcance de este proyecto no va a la implementación del mismo), aunque también podría plantearse durante el desarrollo de la instrucción para la aplicación de mejoras.

V.3 Programación Neurolingüística

- Antecedentes

Dicho término fue acuñado a principios de los años 70 en la Universidad de California, por John Grinder (lingüista) y Richard Bandler (matemático, psicólogo y experto en informática), buscando encontrar la explicación de la diferencia entre una persona común y una de éxito, buscando no encontrar diferencias, sino identificar que hacia el éxito en una persona, para replicarlo en la otra, construyendo así patrones de comunicación efectiva.

En 1976 se le llama PNL, aplicándola de inicio al aspecto terapéutico, y más adelante utilizada en el ámbito educativo.

- Concepto de PNL e interpretación del lenguaje

De acuerdo a lo que menciona Duque (2010), sobre que en toda actividad del hombre interviene la comunicación, y si relacionamos al lenguaje como una acción, como una forma de comunicarnos, diremos que a través de la programación neurolingüística se identifican los procesos neurológicos por medio de los cuales el ser humano percibe la información, que a partir de la lingüística ordenamos nuestros pensamientos y conductas para comunicarnos con los demás y que la programación nos ayuda a organizar nuestras ideas y acciones a fin de producir resultados. Representar y comunicar la interpretación del mundo.

Menciona además que existen inteligencias múltiples que requieren un estímulo para lograr desarrollarlas; derivado de lo anterior podemos decir que los seres humanos utilizamos el lenguaje para representar y comunicar la interpretación del mundo que percibimos o de nuestro entorno, por lo tanto los actos del habla tales como las afirmaciones, declaraciones, juicios y promesas, peticiones y ofertas que mencionamos se relacionan directa e indirectamente con la transformación individual.

El ser humano como ser integral (emoción, cuerpo, lenguaje y conocimiento), interpreta no sólo fenómenos emotivos, sino también posibilidades concretas de pensamiento y de acción.

Duque (2010) “la vida emocional es un factor crucial en cada esfera de la acción humana. Las emociones son determinantes en lo que se pueda o no lograr en los contextos de familia, trabajo, aprendizaje, sociabilidad. . .” (p. 104)

El lenguaje como parte integrante de todo ser humano, y los procesos cognitivos que llevan a éste desarrollar distintos niveles y estilos para percibir y procesar la información que recibe, considero son determinantes en el aspecto del aprendizaje; pero no debemos dejar a un lado que el ser humano es un todo integrado por aspectos tales como cuerpo, emociones y lenguaje, por lo tanto resulta indispensable considerar en toda planeación didáctica la inserción de recursos y materiales didácticos diseñados para potenciar esas capacidades humanas interrelacionadas, utilizándolas para mejorar los aprendizajes obtenidos.

- Teorías relacionadas

Asociacionismo

Teoría descrita por Orozco (2009) como una teoría del aprendizaje empirista, mencionando que para Aristóteles aprendemos a partir de las leyes de asociación: Contigüidad, similitud y contraste. Adaptada esta concepción a lo reciente podemos decir que el conductismo es un asociacionismo conductual, en el que se asocian estímulos y respuestas como mecanismos asociativos según la contigüidad, la repetición y la contingencia.

Cognoscitivismo

La psicología del cognoscitivismo se remonta a la época de Platón y Aristóteles, sin embargo comenzó a evidenciarse con la psicología norteamericana en la década de los 50 Seattler, 1990, citado en Mergel, (1998). El principal protagonista de esta teoría es Jean Piaget. Esta teoría se basa en los procesos mentales del que aprende y que tiene lugar en los cambios de conducta. Se ocupa más en cómo la mente interpreta, procesa y almacena la información en la memoria. Se interesa

por la forma en que la mente humana piensa y aprende. La teoría cognoscitivista es la que tiene mayor dominio en cualquier diseño instruccional que se emprenda.

Constructivismo

Esta teoría es el parteaguas en las teorías de aprendizaje hasta este momento conocidas, con el surgimiento de ella se da un mayor cambio significativo en los procesos de enseñanza en comparación con el conductismo y el cognoscitvismo.

La concepción constructivista parte del hecho de que la escuela hace accesible a sus alumnos aspectos de la cultura para su desarrollo personal y no sólo en el ámbito cognitivo. El aprendizaje se facilita por la interacción social que se vive en ese espacio, según Coll, Martín, Mauri, Miras, Onrubia, Solé y Zabala, (2007) “aprendemos cuando somos capaces de elaborar una representación personal sobre un objeto de la realidad o contenido que pretendemos aprender”, es decir se estará en condiciones de aprender cuando se establezca relación entre los conocimientos previos que se poseen sobre el objeto de estudio y los nuevos conocimientos, de tal forma que se modifican e interpretan los nuevos conceptos de forma personal para en consecuencia hacer propio el conocimiento.

Dicha teoría se fundamenta en que el aprendizaje humano es todo un proceso complejo en el que convergen mecanismos mentales más complejos como la comprensión, el análisis y la aplicación del conocimiento, es decir, de lo aprendido, a un contexto social, modificando con ello sus propias estructuras mentales anteriores a la adquisición de conocimientos a través de esta teoría.

V.4 Estilos de aprendizaje

A decir de Crispín y Loya (2011) a partir de los conocimientos previos, lo que se observa y reflexiona da como resultado la formación de conceptos. Pero, derivado

de lo anterior, en cada sujeto el desarrollo de sus capacidades será diferente ya que influyen factores externos, lo que da como consecuencia que existan diversos estilos de aprendizaje.

Aprendizaje divergente, este tipo de aprendizaje deriva de experiencias previas y quienes así aprenden tienden a ser emotivos e imaginativos.

Aprendizaje convergente, las personas que basan su aprendizaje de esta forma son más prácticas, utilizan el razonamiento hipotético deductivo, son más hábiles para captar, son realistas y transfieren lo aprendido.

Aprendizaje asimilador, quienes se a caracterizan por aprender de esta manera se interesan por buscar información, son más teóricos y se identifican por ser organizados y metódicos, y reflexivos.

Aprendizaje acomodador, el tipo de personas en los que prevalece este tipo de aprendizaje son más activos, y aprenden por descubrimiento. Tienden a utilizar la teoría relacionista, aprenden a través del ensayo-error.

Crispín (2011) “Lo ideal es aprender a desarrollar todos los estilos, aunque siempre habrá alguno que, por las características personales, predomine sobre otros”. (p. 36)

Todos percibimos la información que se nos presenta del exterior, de la misma forma, a través de los sentidos; pero muy distinto es la forma en cada uno procesa esa información que recibe; y aquí cabe mencionar que son muchas la teorías del aprendizaje que se mencionan en diferentes textos, resulta importante conocerlas y, a partir de ello, tratar de identificar la forma en que nuestros alumnos aprenden,

ello puede lograrse al realizar una evaluación diagnóstica al inicio del curso, para que esto sea nuestro punto de partida al momento de seleccionar las herramientas o recursos didácticos para el desarrollo de los temas a tratar.

Algunos mencionan que también pueden considerarse como estilos de aprendizaje las formas en que seleccionamos y representamos la información, dando paso así a los estilos de aprendizaje Visual, auditivo y kinestésico, considerándolos también bajo el término de canales de aprendizaje.

Utilizando el sistema de representación visual recordando imágenes, visualizar nos ayuda a establecer relaciones entre ideas y conceptos; de ahí que muchas de las veces algunos alumnos aprenden mejor cuando leen o ven la información que se les presenta de alguna manera.

El sistema de representación auditivo no permite relacionar conceptos con la misma facilidad que el visual, pero sin embargo es elemental en el aprendizaje de idiomas y de la música, ya que requiere de escuchar para aprender. En algunos casos los alumnos aprenden mejor cuando reciben explicaciones oralmente y cuando ellos pueden explicar esa información a otras personas.

El sistema de representación Kinestésico requiere procesar la información asociándola a sensaciones y movimientos, es el caso por ejemplo de aprender algún deporte, o bien cuando realizan un experimento en laboratorio; los alumnos con este estilo de aprendizaje requieren del movimiento. Explicados los sistemas de representación o también llamados canales de aprendizaje mencionados, cada uno de ellos presenta también limitaciones, ya que para uno se le facilitará la comprensión y adquisición de conocimientos a través de imágenes por ejemplo, pero se le dificultará seguir una clase que se de en forma oral únicamente, y así

con cada uno de ellos; lo cierto es que todos percibimos la información por los mismos medios, aunque cada uno la procese de manera diferente.

Honey y Alonso (2014) subdividen los estilos de aprendizaje en Pragmático, Activo, Reflexivo y Teórico, estableciendo las características que distinguen a cada uno de estos estilos, proporcionando a los interesados en conocer su estilo de aprendizaje dominante, a través del llenado de un cuestionario que contiene diversos ítems, y que al finalizarlo, de acuerdo a la puntuación obtenida, se identifica dicha predominancia.

El cuestionario de Honey - Alonso estilos de aprendizaje CHAEA, es un instrumento que ha sido integrado por especialistas en la materia y sirve como herramienta de apoyo para potencializar el rendimiento académico; establece elementos para identificar la forma de estudiar y aprender, reconociendo cuatro estilos de aprendizaje, a saber: Teórico, Reflexivo, Pragmático y Activo; el conocimiento de los estilos referidos representa una oportunidad para el autoconocimiento, la toma crítica de decisiones, la adopción de estrategias dirigidas al fortalecimiento de aptitudes que no han sido desarrolladas pero que son susceptibles de cultivarse o aprenderse, por otra parte, dado que el ser humano evoluciona y se adapta a su entorno constantemente es en base a ello como debe de enfocarse la forma de estudio y aprendizaje individual, porque es muy diferente la forma de estudiar de alguien teórico o de alguien pragmático y viceversa por lo que no ocuparan los mismos recursos.

Cada estilo de aprendizaje se ve influido por un grupo de rasgos cognitivos, afectivos, motivacionales y fisiológicos que cada individuo posee y con los cuales asimilan de forma distinta en los ambientes de aprendizaje que se le presentan.

Así, por un lado, las debilidades resaltadas a través del cuestionario CHAEA, representan áreas de Oportunidad para el desarrollo de habilidades que permitan al discente mejorar sus procesos de aprendizaje en ambientes colaborativos o desde la perspectiva del aprendizaje autónomo. Por otro lado las fortalezas constituyen una guía para que el individuo oriente sus fortalezas individuales para generar la sinergia a través de la colaboración e interacción dentro de un grupo de estudio.

Una de las herramientas más valiosas que genera ese acercamiento a conocer los rasgos cognitivos individuales es desarrollar estrategias que permitan aumentar la eficiencia del aprendizaje autónomo así como el aprendizaje colaborativo, que le permitan desarrollar competencias para su desempeño en diferentes circunstancias.

Muñetón, Pinzón, Alarcón & Olaya (2012) afirman que en la sociedad actual donde los procesos de aprendizaje que se ponen en marcha en las instituciones educativas, tienden a centrarse en el alumno, por eso es necesario encontrar el medio para conocer las características y rasgos cognitivos de cada individuo, que permitan realizar precisamente esa adecuación de los procesos enseñanza – aprendizaje.

Con respecto al aprendizaje autónomo, el hecho de conocer a través de esta herramienta los estilos de aprendizaje de un individuo, le ayuda a regular su propio aprendizaje. Por el lado del aprendizaje colaborativo sería de suma importancia contar con herramientas colaborativas heterogéneas que contengan los diversos estilos de aprendizaje para garantizar el éxito en el logro de los objetivos.

Conocer los estilos de aprendizaje de los alumnos como lo manifiestan Camacho, Chiappe Laverde & López de Mesa (2012), es un factor importante a considerar durante el diseño de los ambientes de aprendizaje, aunque cada individuo va a manejar su propio perfil de aprendizaje de acuerdo a su forma de percibir los conocimientos, la forma en que los procese y en la forma en que les encuentre significado; permitiendo a los profesores y diseñadores de dichos ambientes virtuales, estructurar estrategias didácticas que propicien realmente un aprendizaje significativo en los alumnos.

Resulta de suma utilidad en el desarrollo de recursos didácticos mediados por tecnologías que para poder brindar de manera adecuada una enseñanza basada en todos los estilos de aprendizaje haciendo que los alumnos puedan aprender no importando su estilo y a su vez con la participación colaborativa de los integrantes y así se pueda enriquecer y mejorar la calidad de los conocimientos adquiridos.

Ramírez, Rojas, Cortés, Lozano & Solís (2013) hacen una propuesta de las estrategias que pueden ser utilizadas de acuerdo a cada estilo de aprendizaje, Activo – emplear métodos expositivos con materiales que representen un reto en la solución de problemas en ambientes los más reales posibles; reflexivo - propiciar el trabajo de investigación, elaboración de mapas conceptuales, diagramas de flujo y árboles de problemas a través de preguntas que despierten su curiosidad; Teórico – elaborar actividades estructuradas que les permitan hipotetizar, formular y comprobar suposiciones; Pragmático – utilizar ejemplos con indicaciones prácticas para la elaboración de actividades, complementando con visitas de campo y clases demostrativas.

El estilo de aprendizaje que se lleva entre jóvenes y adultos a pesar de que son distintas generaciones no cambia a través del tiempo, pero también se pueden desarrollar y pulir otros estilos a lo largo de la vida, debido a que no siempre puedes

ser activo o pragmático y puedes adquirir los estilos reflexivo y teórico y viceversa. La educación debe ser orientada al cambio permanente en el que el ente o institución educativa debe enseñar a aprender y a generar nuevos conocimientos.

V.5 Materiales o recursos didácticos multimedia

Según Barnes (2014), muchos profesores siguen con el tipo de enseñanza tradicional, basándose en libros o textos, o evaluando mediante pruebas de opción múltiple, pero esto no ayuda en la escuela actual, al contrario, no atrae la atención del estudiante de hoy en el aprendizaje, el cual se interesa más por lo interactivo y lo digital.

No se trata ahora de enseñar por enseñar, se trata ahora de que el docente sea el facilitador entre el conocimiento y el medio que acerque al alumno a este; y hace referencia a una gama de aplicaciones de la Web que son utilizadas por muchos estudiantes, mismas que los acercan a hacer, e interactuar dentro de lo que se ha llamado la era digital.

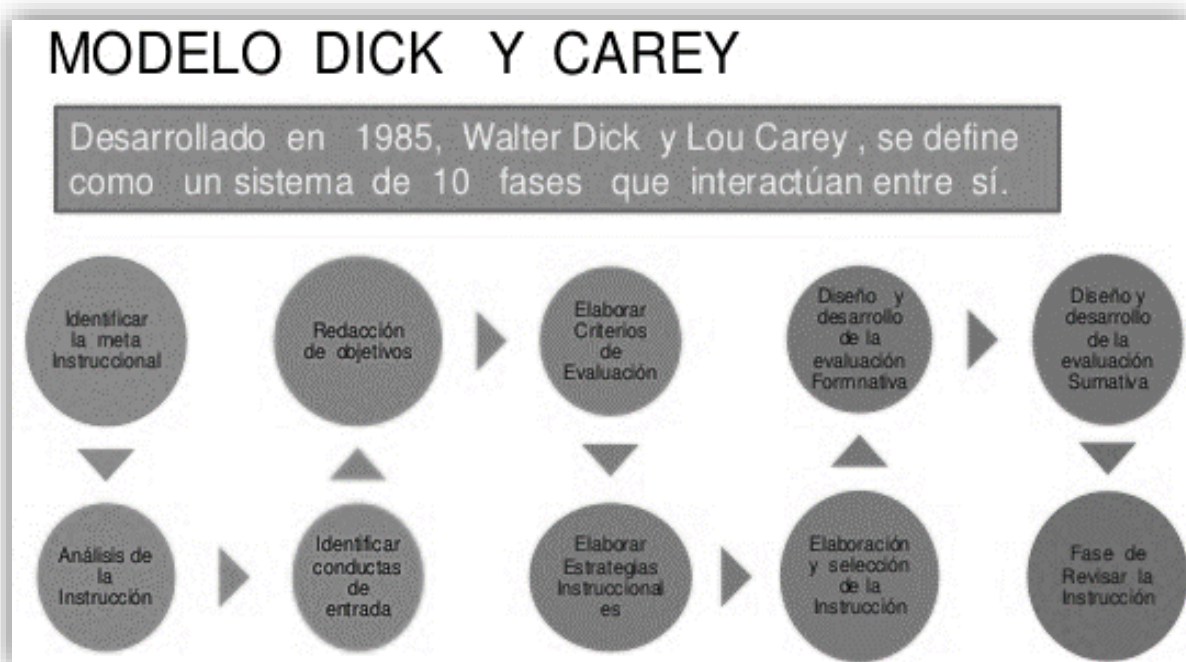
Los alumnos lo mismo pueden utilizar herramientas que provee la web 2.0 tales como Blogger, Glogster, Animoto, Facebook, entre otros; desde su ordenador o, incluso desde los dispositivos móviles que les acercan una gama de apps para realizar diferentes actividades que los lleven no solo a obtener conocimientos nuevos, sino a participar en la propia construcción del conocimiento; lo anterior debido en primer lugar a que se encuentran ya muy familiarizados con el uso de estos dispositivos, y, por el otro, la facilidad con que manejan las aplicaciones que dichos dispositivos les proporcionan, además de que utilizan con facilidad las redes sociales.

Una de las ventajas de utilizar herramientas digitales es que en ellas mismas el profesor puede ofrecer una retroalimentación más inmediata, resaltando así el poder y la inmediatez de este tipo de aprendizaje.

El uso de móviles en el aula debe de aplicarse de manera consciente, responsable y adecuada, además de pertinente; el hecho de que los alumnos de hoy sean diestros en su manejo, y, por consiguiente, de las aplicaciones que estos dispositivos les proporcionan, no quiere decir que su implementación en los procesos educativos deba dejarse a elección de los alumnos. Además, para que un docente pretenda que sus alumnos utilicen estos recursos en sus procesos de aprendizaje, presupone el conocimiento por parte del docente tanto de los móviles como de la utilidad de las aplicaciones que estos proveen, y que pueden ser utilizadas en la educación.

VI. PROCEDIMIENTO DE ELABORACIÓN DEL PRODUCTO

Como se mencionó en el apartado de las aportaciones de la literatura la metodología para el desarrollo de este curso es el modelo de Dick y Carey, cuyas etapas se mencionan en el siguiente esquema.



La siguiente tabla menciona las acciones a realizar en el presente proyecto para cada una de las etapas que el modelo de Dick y Carey establece.

Tabla 4	
1. Identificar la meta instruccional	Tener identificado el objetivo que se persigue con el desarrollo del curso, es decir, lo que deseamos obtener en el alumno al final del curso, tomando como referencia el cómo se inicia, es decir, desde que partimos y lo que pretendemos lograr en aquel
2. Análisis de la instrucción	<p>El análisis sobre la creación del curso b-learning que se pretende realizar se especificó en el diagnóstico de este proyecto, en el cual además de brindar un contexto institucional y de los docentes a quienes va dirigido el producto de este proyecto, se destaca lo siguiente:</p> <p>Se diseñó un instrumento de apoyo al diagnóstico y planteamiento del problema establecido en el presente proyecto, y aplicó dicho instrumento (Cuestionario) a quienes va dirigido el producto de este proyecto, a saber: docentes de bachillerato de la Escuela Preparatoria No.1 de la U.A.E.H.</p> <p>El análisis de los resultados de la aplicación del mismo a sus destinatarios, así como la sistematización de los datos obtenidos, ha sido descrito en el apartado Diagnóstico del presente proyecto.</p>
3. Análisis de los estudiantes y del contexto	El análisis de este punto se especificó en el diagnóstico de este proyecto, indicando el contexto institucional y de los docentes a quienes va dirigido el producto de este proyecto (Curso b-learning).
4. Redacción de objetivos	Se ha especificado en el apartado IV de este proyecto los objetivos tanto general como específicos que se pretenden con

	este proyecto, mencionando lo que se espera que sus destinatarios identifiquen o dominen al finalizar la instrucción.
5. Desarrollo de instrumentos de evaluación	Para el caso que nos ocupa, incluiremos un pre-test para identificar desde que parten los alumnos a los que va dirigida la instrucción, mismo que está diseñado y se anexa al presente como anexo no. 2.
6. Elaboración de la estrategia instruccional	En esta etapa se establecen las estrategias metodológicas a utilizar y se diseñan las actividades que se habrán de realizar, integrándolas a las guías de estudio que contienen la descripción de actividades y los materiales a utilizar, mismas que deberán realizarse en un periodo de tres semanas, tomando en consideración la temática .
7. Desarrollo y selección de los materiales de instrucción	En esta etapa se eligieron los materiales a utilizar, tomando en consideración diversos aspectos, tales como el diagnóstico del contexto y de los destinatarios, los diferentes estilos de aprendizaje, los principios de la PNL en la creación de materiales multimedia, la opinión de expertos disciplinares en el tema, para determinar la integración de los contenidos del curso, entre otros; lo que lleve a fortalecer el proceso enseñanza – aprendizaje, y a la obtención de aprendizajes significativos.
8. Diseño de la evaluación formativa	Sólo se pondrá como sugerencia la revisión y mejora de los materiales durante la instrucción, y se tratará de propuesta, debido a que el presente proyecto no llega a la etapa de implementación del mismo.
9. Diseño de la evaluación sumativa	Se propondrá la utilización de instrumentos de evaluación para identificar varios elementos tales como: el logro de los objetivos del curso, si el mismo tuvo la capacidad de estimular y mantener el interés en los alumnos por aprender, la eficacia de los


	elementos interactivos, el contenido del curso, y del uso de las herramientas propuestas, entre otros aspectos
10. Revisión de la instrucción	Aunque el modelo incluye la evaluación, ésta etapa se queda a nivel de pilotaje, y en un apartado de este documento se plantean algunas estrategias en caso de que el proyecto se tuviera que evaluar.

VII. CURSO

Como apoyo al Curso b –learning “Aplicación de la Programación Neurolingüística en la creación de materiales didácticos multimedia”, dirigido a docentes de Educación Media Superior de la Escuela Preparatoria No. 1 de la UAEH.

VII.1 Guía Didáctica

DATOS DE LA INSTITUCIÓN

Plantel	 <div style="text-align: center;"> <p>Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo</p> <p>Escuela Preparatoria No. 1</p> </div> 
Programa	Bachillerato

DATOS DEL DISEÑADOR INSTRUCCIONAL

Nombre	Leticia González Flores
Correo	leticiag@uaeh.edu.mx

DATOS DEL CURSO

Nombre	“Aplicación de los principios de la Programación Neurolingüística en la creación de materiales didácticos multimedia”
Modalidad	B-learning
Destinatarios	Docentes de Educación Media Superior de la Escuela Preparatoria No. 1 de la UAEH
Duración	4 semanas

INFORMACIÓN GENERAL DEL CURSO

PRE-REQUISITOS	
De estudio	<p>Este curso requiere que distribuyas tus tiempos para desarrollar las actividades que te son solicitadas en cada una de las sesiones presenciales y de las que realizarás en línea. Organízate de manera que puedas dar cumplimiento con el 100 % de las actividades requeridas, considerando tiempos para aclarar dudas y realizar las correcciones que sean pertinentes.</p> <p>Se requiere además disponibilidad y apertura para consultar materiales en línea y desarrollar a partir de ellos, los productos que te sean solicitados en las actividades a realizar, y verdadero compromiso para sacar el mayor provecho de este curso y aplicar en tu práctica docente lo aprendido en el curso.</p>
De Conocimientos	<p>Manejo de herramientas informáticas como Microsoft Word, PowerPoint, Excel así como nociones básicas de software en general.</p> <p>Manejar la navegación y consulta en Internet, estar familiarizado con la descarga e instalación de software de prueba o de libre acceso.</p> <p>Estar familiarizado con los principales tipos de archivos multimedia (Imagen, sonido y video), así como con los reproductores de dichos archivos.</p> <p>Manejo de equipo de cómputo, software y utilización de la web.</p>
De Hardware/Software	<p>HARDWARE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Procesador que soporte la plataforma de un Sistema Operativo Windows 7 o superior. • Al menos 1GB de memoria RAM o superior. • Tarjeta de audio. • Bocinas o audífonos y cámara web. • Conexión a Internet.

	<p>SOFTWARE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sistema Operativo 7 o superior. • Navegadores Mozilla Firefox o Google Chrome. • Adobe Reader. • Microsoft Office 2010 o 2013. • Movie Maker • CmapTools. • Xmind.
--	--

<p>INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA O CURSO</p>
<p>La intención de este curso, es brindarte un conjunto de conocimientos y habilidades que te permitan utilizar la tecnología como un recurso de apoyo para la enseñanza, llevándote a crear materiales multimedia desarrollados a partir de los principios de la Programación Neurolingüística, de manera que puedas lograr, en el ejercicio de tu práctica docente, aprendizajes más significativos en los estudiantes, mediante la diversificación e interactividad que proporcionan las tecnologías de información y comunicación.</p> <p>Teniendo en consideración que los materiales didácticos sirven para facilitar el proceso enseñanza-aprendizaje, y al aplicarlos por medio del uso de la tecnología, se debe considerar que posibilitan el aprendizaje significativo al favorecer la creatividad, motivar el aprendizaje en un entorno atractivo y atender a distintos ritmos de construcción del conocimiento; nos queda claro que las nuevas generaciones aprenden de manera diferente, de ahí la importancia de las características que deben tener los materiales utilizados.</p> <p>Debe ponerse mucha atención al texto escrito, a las figuras e imágenes que se inserten, a las animaciones, las fotografías y a la relación texto-imagen; si se inserta material de audio o video, verificar el sonido y la imagen. Siempre al elegir un material didáctico debemos considerar el ¿Qué? y ¿Para qué?, el qué, refiriendo al material que voy a elegir dependiendo de mi tema a tratar, y el para qué, para identificar la finalidad del recurso utilizado, y a quien va a ir dirigido el mismo, considerando para ello, los tiempos y recursos con los que se cuenta.</p> <p>El curso está integrado en 4 unidades referidas a: Materiales didácticos multimedia, Estilos de aprendizaje, Programación Neurolingüística y Aplicación de la PNL en la creación de materiales multimedia; en las cuales habrá sesiones presenciales únicamente en las primeras tres y la última será para que desarrolles materiales aplicando lo aprendido en el curso.</p>

OBJETIVOS Y/O COMPETENCIAS

General:

Este curso pretende:

Proporcionar a los docentes a quienes va dirigido este curso elementos teóricos, metodológicos y tecnológicos que los lleven a gestionar ambientes de aprendizaje significativo a partir de la creación de materiales didácticos multimedia utilizando la PNL como parte de sus estrategias educativas, así como utilizar las diversas tecnologías informáticas, que permiten el desarrollo de materiales y recursos multimedia mediados por los principios de la PNL que se pueden utilizar para enriquecer las estrategias de enseñanza.

Desarrollar en ellos habilidades técnicas para la generación de materiales y recursos didácticos mediante la utilización de tecnologías de la información y comunicación.

Utilizar eficientemente los principios de la programación neurolingüística y los estilos de aprendizaje que sirvan al docente de fundamento para la elaboración de materiales multimedia mediados por los principios de la PNL.

Específicos:

Unidad 1. Identificar lo que es un material didáctico multimedia y sus principales características, así como las aplicaciones más sencillas o software para crear materiales de este tipo, que sirvan de apoyo a su práctica docente.

Unidad 2. Definir lo que es un estilo de aprendizaje e identificar los diferentes estilos de aprendizaje, conocimiento que le proporcione al docente elementos y herramientas para identificar los estilos de aprendizaje de sus propios alumnos.

Unidad 3. Conocer la definición de PNL y los beneficios de su aplicación en el proceso Enseñanza-Aprendizaje.

Unidad 4. Identificar el beneficio de aplicar la PNL en la creación de materiales didácticos multimedia.

Competencias genéricas

1. Emplear la argumentación y el razonamiento al analizar situaciones, identificar problemas, formular preguntas, emitir juicios y proponer diversas soluciones para el desarrollo de un curso en línea.

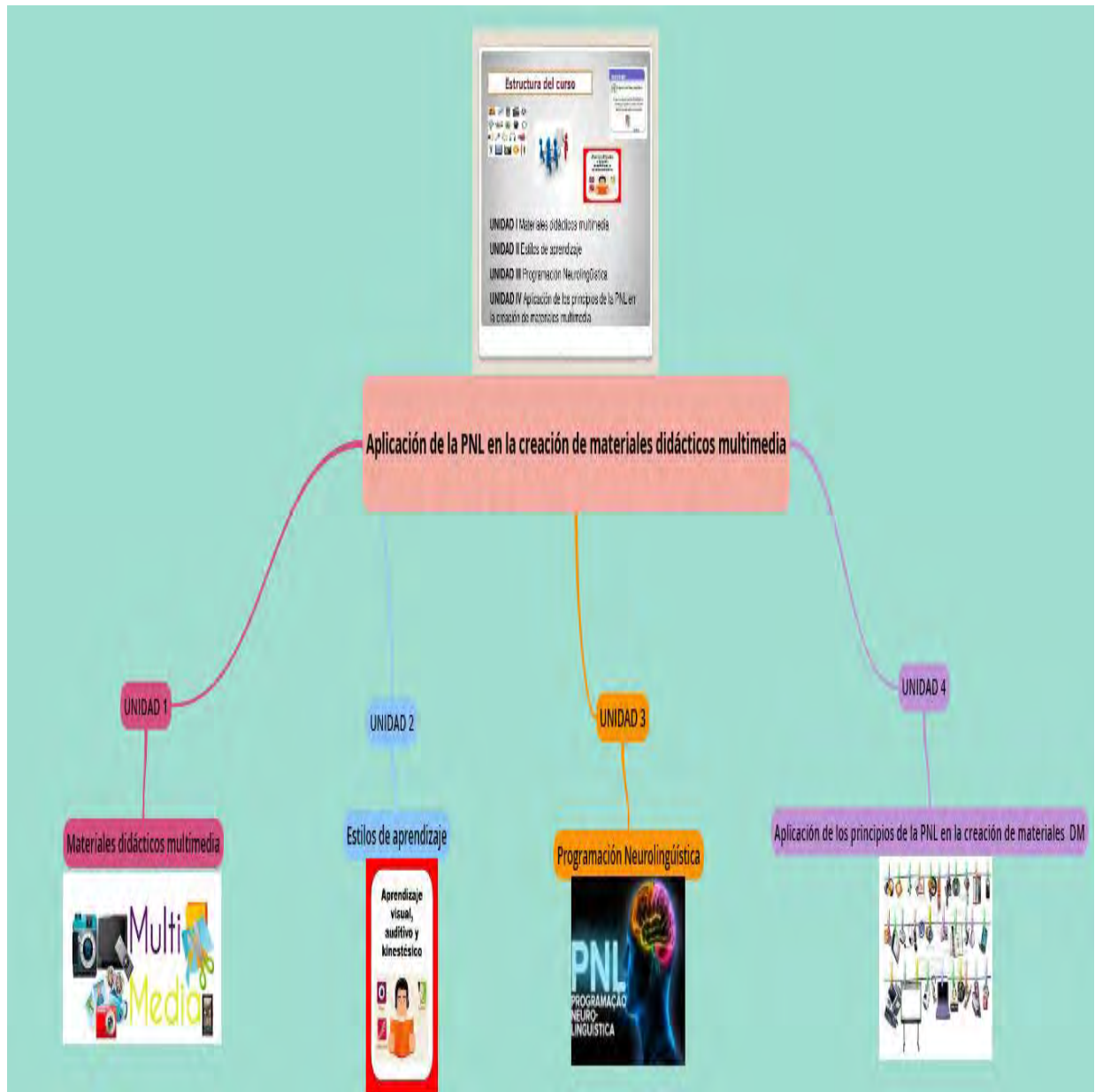
2. Desarrollar habilidades como la responsabilidad, perseverancia, autoestima, creatividad, autocrítica o control personal, habilidades que permiten al estudiante tener una visión estratégica de los retos y oportunidades a los que se tiene que enfrentar a lo largo de su vida y le facilitan la toma de decisiones.

3. Promover el liderazgo intelectual: Habilidades intelectuales Pensamiento crítico y creativo Solución de problemas.

4. Promover la Innovación y cambio: Capacidad de adaptación, Habilidades de proyección Imaginación y creatividad.

Competencias específicas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buscar que los docentes relacionen la PNL, con los estilos de aprendizaje de sus alumnos al momento de crear materiales didácticos multimedia, lo que le lleve a promover aprendizajes significativos en sus alumnos. 2. Dar a conocer a los destinatarios de este curso una serie de aplicaciones o software de libre acceso que les permita crear materiales didácticos multimedia que le sirvan de apoyo para innovar en su práctica educativa. 3. Lograr que los docentes creen materiales didácticos multimedia sencillos pero efectivos para el mejoramiento de los aprendizajes, considerando las necesidades educativas de sus alumnos. 4. Utilizar las tecnologías de la información y comunicación para investigar, producir materiales y comunicar información, relacionados con su asignatura.
Conocimientos	<p>Construir un bagaje conceptual sobre la PNL, las teorías del aprendizaje y los materiales multimedia, que sirvan de apoyo en la práctica docente.</p> <p>Motivación y creatividad para la generación de materiales multimedia innovadores con el uso de las TIC mediados por la PNL en los procesos de enseñanza, que lleven a la obtención de aprendizajes significativos.</p>
Habilidades	<p>Analizar críticamente la utilización de materiales multimedia, relacionando al elegirlos, los elementos que habrán de contener así como los estilos de aprendizaje de sus alumnos y la PNL, lo que redunde en la mejora de los aprendizajes de sus alumnos.</p> <p>Fomentar el interés y motivación por la creación de materiales didácticos multimedia como apoyo en la práctica docente, que le sirvan para mejorar sus propios procesos de enseñanza y los lleven a la innovación pedagógica y a la obtención de aprendizajes significativos.</p> <p>Aplicar las nuevas tecnologías de información y la comunicación en los procesos de enseñanza aprendizaje.</p> <p>Utilizar las teorías de aprendizaje y la PNL como fundamento de los diseños y prácticas educativas con tecnologías de la información.</p>
Actitudes y Valores	<p>Mostrar disponibilidad para investigar, dar cumplimiento a las actividades requeridas en el curso, interactuar con sus compañeros, compartir información y conocimientos, así como mostrarse respetuoso a las opiniones de los demás, utilizando en línea las reglas de netiqueta.</p>

ESTRUCTURA TEMATICA



METODOLOGÍA

Estrategias de Enseñanza-Aprendizaje

-El curso se encuentra desarrollado en 4 Unidades didácticas, cada unidad establece un objetivo a alcanzar, incluyendo los temas que se desarrollarán a través de las actividades de aprendizaje, así como materiales de apoyo e indicaciones para la realización de las mismas, así como la forma de evaluar lo solicitado.

-Contarás desde el inicio con guías, materiales y recursos que te permitirán desarrollar los materiales didácticos y actividades que se te soliciten en cada unidad de aprendizaje.

-La secuencia didáctica se organiza partiendo del estudio y análisis de lecturas, las cuales se encuentran en formato digital. Algunos recursos podrán ser visualizados en pantalla y otros deberán ser descargados para su reproducción, todos ellos serán distribuidos a través de vínculos o enlaces.

-Para dar atención a las dudas, se enviará correo electrónico al asesor, para contemplar de forma exclusiva inquietudes de carácter académico.

-Las entregas de las actividades se realizarán en la forma y tiempos que se especifiquen en guía e estudios.

-El desarrollo de actividades del curso se encuentra dividido en actividades individuales y grupales.

* Actividad Individual. Construirás y gestionarás, recursos didácticos mediante las herramientas tecnológicas que se describen en cada unidad de aprendizaje, los cuales enviarás o publicarás en Internet según sea el caso.

* Actividades Grupales. Son actividades colaborativas para las cuales se requiere la participación de todos los integrantes del grupo.

-El curso detalla una guía de actividades estructurada de tal forma que se logren los objetivos de aprendizaje.

-El alumno posee flexibilidad en su tiempo con respecto a la ausencia de un horario de clases, no obstante se establecen fechas compromiso de entrega de trabajos y cumplimiento de actividades de forma periódica.

Evaluación

- Las participaciones y trabajos individuales, así como los grupales serán evaluados mediante las rúbricas respectivas.

- Cada una de las actividades a desarrollar equivalen a un porcentaje de la calificación global.

Actividad	Porcentaje
Act. 1.2	3%
Act. 1.3	10%
Act. 1.4	7%
Act. 2.1	5%
Act. 2.2	10%
Act. 2.3	10%
Act. 2.4	7%
Act. 3.1	5%
Act. 3.2	4%
Act. 3.3	4%
Act. 4.1	35%
T O T A L	100%

Recursos de ayuda

- Durante el desarrollo de las actividades en línea (o no presenciales) habrá oportunidad de resolver dudas mediante correo electrónico, o bien en el foro de dudas de nuestro espacio en la plataforma; o de ser necesario mediante sesión de Hangout o Skype, siempre y cuando se solicite con tiempo y se acuerde el horario respectivo.

**Especificaciones
del curso**

1)ACTIVIDADES DIDÁCTICAS.

Cumplir con la entrega de trabajos dentro de la calendarización establecida.

Cumplir con las estipulaciones de la consigna: tema, características y extensión.

La entrega de actividades será a través del buzón de transferencia digital a menos que por instrucción única del asesor se elija una diferente (en situaciones determinadas).

En el caso de actividades individuales guardar los archivos con su nombre y al enviarlos al buzón identificarlos con el tipo de actividad y tema al cual corresponden.

Documentos de actividades que se envíen para evaluación y se detecte que son copia fiel de documentos de la red, o bien de otros trabajos similares desarrollados por docentes de esta o de otras instituciones, serán considerados como plagio y se nulificarán.

2) ACTIVIDADES DEL FORO

La participación en los foros de discusión debe hacerse en forma respetuosa.

Las comunicaciones o mensajes deberán responder a la consigna prevista.

Las participaciones serán valoradas en cada instancia.

Deberás tener por lo menos dos participaciones con comentarios u aportaciones sobre el tema tratado, y realizar comentarios a por lo menos dos participaciones de tus compañeros de grupo.

3) COMUNICACIONES

Revisar diariamente el área de anuncios y correo electrónico para estar enterados de comunicaciones importantes.

Se deben leer las participaciones realizadas en el foro de dudas antes de escribir una nueva.

Las situaciones de carácter personal o privado se harán vía correo electrónico.

Utilizar las [reglas de etiqueta](#) en "Internet" al expresarse en los foros de discusión, correo electrónico o chat.

Bibliografía

- Belloch, C. (S/F). Diseño Instruccional. Unidad de Tecnología Educativa. Universidad de Valencia. www.uv.es/belloch/pedagogia/EVA4.pdf
- Camacho, J. A., Chiappe Laverde, A., & López de Mesa, C. (2012). Blended Learning y estilos de aprendizaje en estudiantes universitarios del área de la salud. *Educación Médica Superior*, 26(1), 27-44. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0864-21412012000100004&script=sci_arttext
- Coll, C., Martín, E., Mauri, T., Miras, M., Onrubia, J., Solé, I. y Zabala, A. (2007). El constructivismo en el aula. http://books.google.com.mx/books?id=BzOef9UIDb4C&printsec=frontcover&dq=constructivismo&hl=es-419&sa=X&ei=GIUvVM_WOYj0oATC_ILwBQ&ved=0CCcQ6AEwAg#v=onepage&q=constructivismo&f=false
- Duque, M. E. L. (2010). La trilogía del lenguaje, cuerpo y emoción en la transformación organizacional. *Scientia et Technica*, 1(44), 101-106. <http://revistas.utp.edu.co/index.php/revistaciencia/article/view/1783/1211>
- Honey y Alonso, (2014). Estilos de aprendizaje. <https://antoniortega2000.files.wordpress.com/2014/10/cuestionario-de-estilos-de-aprendizaje-y-explicacion-de-estilos.pdf>
- Jaruffe Arlinthon & Pomares María (2011). Programación Neurolingüística, ¿realidad o mito en Psicología y Ciencia Cognitiva?, Vol. 8, No. 2, pags. 243-250. Dialnet. <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3903314>
- Muñetón, M. J. B., Pinzón, M. A. V., Alarcón, L. L. A., & Olaya, C. I. B. (2012). Estilos y estrategias de aprendizaje: una revisión empírica y conceptual de los últimos diez años. *Pensamiento psicológico*, 10(1). <http://revistas.javerianacali.edu.co/index.php/pensamientopsicologico/article/view/183/546>
- Ramírez, A. M., Rojas, L. E. A., Cortés, C. H., Lozano, R. Z. G., & Solís, J. E. M. (2013). Relación entre estilos de aprendizaje, rendimiento académico y otras variables relevantes de estudiantes universitarios. *Revista de estilos de aprendizaje*, 12(12), 151-166. http://www.uned.es/revistaestilosdeaprendizaje/numero_12/articulos/articulo_9.pdf

SECUENCIA ORIENTATIVA DE ACTIVIDADES

Tipo de Actividad	Nombre de la actividad	Módulo/ Bloque o unidad	Semana	Herramienta	Duración
Individuales 11	Actividad 1.1 Bienvenida e información del curso	1	1	Presentación electrónica	1 hora presencial
	Actividad 1.2 Definición de material didáctico multimedia	1	1	Lectura	1 hora presencial
	Act. 1.3 Principales características de los MDMM	1	1	Lectura	1 hora presencial
	Actividad 1.4 Identificación de aplicaciones para crear MDMM	1	1	Lectura y video	10 horas en línea
	Actividad 2.1 Definición de estilo de aprendizaje	2	2	Lectura	1 hora presencial
	Actividad 2.2 Clasificaciones de estilos de aprendizaje	2	2	Presentación electrónica y formulario	1 hora presencial

	Actividad 2.3 Definición y Clasificación de estilos de aprendizaje	2	2	Lectura	1 hora presencial
	Actividad 2.4 Estilo de aprendizaje	2	2	Cuestionario en línea	10 horas en línea
	Actividad 3.1 Concepto de PNL	3	3	Lectura	1 hora presencial y 10 horas en línea distribuidas en las act. 3.1, 3.2 y 3.3
	Actividad 3.2 Principios de la PNL	3	3	Lectura	½ hora presencial
	Actividad 3.3 Aplicación de la PNL al proceso E-A	3	3	Lectura	½ 1 hora presencial
	Actividad 3.4 Discusión sobre el tema	3	3	Lluvia de ideas	1 hora presencial
	Actividad 4.1 Aplicación de la PNL en la creación de materiales didácticos multimedia	4	4	Lecturas, Presentación Electrónica, video, lluvia de ideas, Cuestionario en línea	23 horas en línea

Grupales 2	Actividad 1.1	1	1	Presentación electrónica Lluvia de ideas	1 hora
	Actividad 3.4	3	3	Lluvia de ideas	1 hora
Exámenes	Ninguno				
Evaluación del curso	Actividad 4.2	Unidad 4	4		30 minutos
Autoevaluación	Actividad 4.2	Unidad 4	4		30 minutos

NOMBRE DE LA UNIDAD DE TRABAJO O UNIDAD

Unidad 1: Materiales multimedia

Semana 1 **1 sesión presencial de 3 horas y 10 horas en línea**

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Identificar lo que es un material didáctico multimedia y sus principales características, así como las aplicaciones más sencillas o software para crear materiales de este tipo, que le sirvan de apoyo en su práctica docente.

ESTRUCTURA DE CONTENIDOS

Presentación del curso
 Material didáctico multimedia
 Características de los materiales didácticos multimedia
 Aplicaciones y software para la creación de materiales didácticos multimedia

DESARROLLO DE CONTENIDOS

Nombre de la actividad: **Actividad 1.1** Bienvenida e información del curso

Forma de realización: Grupal

Instrucciones de la actividad de aprendizaje

1. Debido a que se trata de un curso b-learning analizaremos porque se le denomina así a esta modalidad de aprendizaje.
2. Además revisaremos la *Presentación Electrónica* Curso b-learning, que contiene los datos generales del curso, dando oportunidad a aclarar dudas y sentar las bases sobre las cuales habrá de trabajarse en el mismo.

<http://es.slideshare.net/agpkegnja/presentacin-curso-blearning>

Evaluación: Participación del grupo con dudas y comentarios.

Sin ponderación por tratarse de actividad grupal.

Nombre de la actividad: **Actividad 1.2** Definición de material didáctico multimedia

Forma de realización: Individual

Instrucciones de la actividad de aprendizaje

1. Realiza la lectura El papel de los materiales digitales multimediales en el aula, y una vez identificados los elementos principales, elabora un mapa conceptual sobre la definición de material didáctico multimedia.
2. Recuerda que los mapas conceptuales como estrategia de aprendizaje son herramientas que sirven para organizar y representar el conocimiento, son un medio para visualizar conceptos y las relaciones jerárquicas entre ellos.
3. Utiliza el software de tu preferencia para realizar el producto solicitado, se te recomienda utilizar XMind o Cmap Tools.
4. Envía tu producto a través del *buzón de tareas*, como formato de imagen (jpeg), con el nombre de la actividad y tus iniciales. Ejem: Actividad_1.2_MGJP

["http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/el-papel-de-los-materiales-digitales-multimediales-en-el-aula/324/"](http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/el-papel-de-los-materiales-digitales-multimediales-en-el-aula/324/)

Evaluación: Se evaluará mediante la **Rúbrica Mapa Mental** que se encuentra en el espacio de *Evaluación* de este curso. Esta actividad equivale al 3%

Nombre de la actividad: **Actividad 1.3** Principales características de los materiales didácticos multimedia.

Forma de realización: Individual

Instrucciones de la actividad de aprendizaje

1. Con apoyo del audio *Características de los materiales didácticos* y la lectura *Materiales Multimedia* que aquí se presenta, realiza una presentación electrónica en Power Point, máximo 5 diapositivas, donde establezcas las características de los materiales didácticos multimedia.
2. Envía tu producto al *buzón de tareas* con el nombre de la actividad y tus iniciales.

<http://vocaroo.com/i/s0R1MWcr4NdW>

<http://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA6.wiki?2>

Evaluación: La presentación será evaluada bajo la **Rúbrica Presentación Electrónica** que se encuentra en el apartado de *Evaluación* de este curso.

Esta actividad equivale al 10%

Nombre de la actividad: **Actividad 1.4** Identificación de aplicaciones y software para la creación de materiales didácticos multimedia.

Forma de realización: Individual

Instrucciones de la actividad de aprendizaje

1. Realiza la lectura 150 herramientas gratuitas para crear materiales didácticos on line y visualiza el video tutorial como usar Windows live movie maker, materiales que te servirán para participar en el segundo foro de discusión grupal, así como para crear en la unidad 4 a partir de lo anterior, un sencillo material didáctico multimedia sobre una de las asignaturas que impartes.
2. La temática sobre la que versará el foro la encontrarás ingresando al mismo.

["https://juandomingofarnos.wordpress.com/2010/10/14/150-herramientas-gratuitas-para-crear-materiales-didacticos-on-line/"](https://juandomingofarnos.wordpress.com/2010/10/14/150-herramientas-gratuitas-para-crear-materiales-didacticos-on-line/)

["https://www.youtube.com/watch?v=bT80FEX6kUE"](https://www.youtube.com/watch?v=bT80FEX6kUE)

3. Encontrarás además en el apartado de *documentos del curso* dos materiales más que podrás consultar para esta actividad.
4. Recuerda que en el apartado *información del curso* se encuentran las reglas de participación en los foros.

Evaluación: La presentación será evaluada bajo la **Rúbrica Foro** que se encuentra en el apartado de *Evaluación* de este curso.

Esta actividad equivale al 7%

Foro de Debate: Foro Integración del Curso

Ingresa al primer foro de nuestro curso que se encuentra en el apartado *Foro de Grupo*, realizando una breve presentación para que te conozcamos; además de mencionar tus expectativas del curso y si tienes conocimientos previos sobre el tema a tratar en el mismo.

Recuerda que en el apartado *información del curso* se encuentran las reglas de participación en los foros.

NOMBRE DE LA UNIDAD DE TRABAJO O UNIDAD

Unidad 2: Estilos de aprendizaje

Semana 2 1 sesión presencial de 3 horas y 8 horas en línea

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Definir lo que es un estilo de aprendizaje e identificar los diferentes estilos de aprendizaje, conocimiento que le proporcione los elementos y las herramientas que lo lleven a identificar los estilos de aprendizaje de sus propios alumnos.

ESTRUCTURA DE CONTENIDOS

Estilo de aprendizaje
Clasificación de estilos de aprendizaje
Definición y clasificación de los EA
Identificación de tu estilo de aprendizaje

DESARROLLO DE CONTENIDOS

Nombre de la actividad: **Actividad 2.1** Definición de estilo de aprendizaje.

Forma de realización: Individual.

Instrucciones de la actividad de aprendizaje

1. Realiza la siguiente lectura, ingresa a la *wiki del grupo* y publica tu definición de estilo de aprendizaje en un texto máximo de 150 palabras. Lee las definiciones de por lo menos dos de tus compañeros.

["http://www.uned.es/revistaestilosdeaprendizaje/numero_7/articulos/lsr_7_articulo_12.pdf"](http://www.uned.es/revistaestilosdeaprendizaje/numero_7/articulos/lsr_7_articulo_12.pdf)

Evaluación: Se evaluará mediante la **Rúbrica Wiki** que se encuentra en el espacio de *Evaluación del curso*.

Esta actividad equivale al 5%

Nombre de la actividad: Actividad 2.2 Diferentes clasificaciones de los estilos de aprendizaje.

Forma de realización: Individual.

Instrucciones de la actividad de aprendizaje

1. Visualiza la siguiente **presentación electrónica**.
2. Contesta después el **formulario** que te ha sido compartido a tu cuenta de gmail, y envíalo con tus respuestas por el mismo medio.
3. Espera indicación de tu Asesor y participa en la **lluvia de ideas** grupal sobre Definición y Clasificación de estilos de aprendizaje.

<http://es.slideshare.net/agpkegnja/modelos-estilos-de-aprendizaje-55880021>

Evaluación: Se evaluará con la entrega del formulario contestado completo.

Esta actividad equivale al 10%

Actividad 2.3 Definición y clasificación de los estilos de aprendizaje.

Forma de realización: Individual.

Instrucciones de la actividad de aprendizaje

1. Retoma la lectura de la actividad 2.1 e investiga en otras dos fuentes (académicas) sobre la definición y clasificación de los estilos de aprendizaje.
2. Realiza en ensayo sobre el tema de esta actividad, el mismo no deberá exceder de 10 hojas, incluyendo portada y referencias.
3. Los aspectos mínimos que habrás de considerar son:
Portada, Introducción, Desarrollo, Cierre, Conclusión y Referencias.

Evaluación: Este producto será evaluado bajo la siguiente **Rúbrica Ensayo**, que se encuentra en el apartado *Evaluación del curso*.

Esta actividad equivale al 10%

Actividad 2.4 Estilo de Aprendizaje

Forma de realización: Individual.

Instrucciones de la actividad de aprendizaje

1. Ingresa a la siguiente liga y contesta el Cuestionario de Honey-Alonso-Chaea, una vez contestados todos sus ítems, da clic en resultados y toma una impresión de pantalla con el resultado obtenido; guarda esa impresión de pantalla en una hoja de Word, anexa además de la imagen tus comentarios sobre los resultados obtenidos.

<http://www.estilosdeaprendizaje.es/chaea/chaea.htm>

Envía ese archivo al *buzón de tareas*, con el nombre de la actividad y tus iniciales.

2. Realiza la siguiente lectura que te servirá conocer un poco más sobre este cuestionario y sobre los estilos de aprendizaje.

[Estilos de aprendizaje.pdf](#)

5. Elabora un resumen sobre los estilos de aprendizaje que marcan Chaea –Alonso – Honey, envía tu producto a través del *buzón de tareas*, en archivo de word, con el nombre de la actividad y tus iniciales. Ejem: Actividad_2.4_MGJP

Evaluación: Esta actividad se evaluará con la entrega del producto solicitado que incluya la imagen con los resultados del cuestionario contestado y con los comentarios propios del alumno sobre dichos resultados. Así como con la Rúbrica Resumen que se encuentra en el apartado *Evaluación* de este curso.

Esta actividad equivale al 7%

Foro de Debate: Foro Estilos de aprendizaje

Ingresa al tercer foro de nuestro curso que se encuentra en el apartado *Foro de Grupo* y sigue las indicaciones del mismo.

Recuerda que en el apartado *información del curso* se encuentran las reglas de participación en los foros.

NOMBRE DE LA UNIDAD DE TRABAJO O UNIDAD

Unidad 3: Programación Neurolingüística

Semana 3 1 sesión presencial de 3 horas

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Conocer la definición de PNL y los beneficios de su aplicación en el proceso Enseñanza-Aprendizaje

ESTRUCTURA DE CONTENIDOS

Concepto de PNL

Principios de la PNL

Aplicación de la PNL al proceso E-A

DESARROLLO DE CONTENIDOS

Nombre de la actividad: **Actividad 3.1** Concepto de PNL

Forma de realización: Individual.

Instrucciones de la actividad de aprendizaje

1. Identifica en la siguiente lectura el concepto de Programación Neurolingüística y realiza un mapa mental o conceptual sobre dicho concepto.

["http://rtdibermatica.com/?p=759"](http://rtdibermatica.com/?p=759)

Evaluación: Dicho producto será evaluado con la **Rúbrica Mapa Mental o Mapa Conceptual** según corresponda, mismas que se encuentran en el apartado *Evaluación de este curso*.

Esta actividad equivale al 5%

Nombre de la actividad: **Actividad 3.2** Principios de la Programación Neurolingüística.

Forma de realización: Individual.

Instrucciones de la actividad de aprendizaje

1. Realiza la siguiente lectura y observa el siguiente mapa mental, participa con tus comentarios o aportaciones en el foro grupal principios de la PNL.

["https://books.google.com.mx/books?id=SBkiT3HaxEcC&pg=PA11&hl=es&source=gbs_toc_r&cad=3#v=onepage&q&f=false"](https://books.google.com.mx/books?id=SBkiT3HaxEcC&pg=PA11&hl=es&source=gbs_toc_r&cad=3#v=onepage&q&f=false) (Pag. 16-18)

["http://es.slideshare.net/Bryanlikerr/mapa-mental-programacin-neurolinguistica"](http://es.slideshare.net/Bryanlikerr/mapa-mental-programacin-neurolinguistica)

Evaluación: Dicho producto será evaluado con la **Rúbrica Foro** misma que se encuentra en el apartado *Evaluación de este curso*.

Esta actividad equivale al 4%

Nombre de la actividad: **Actividad 3.3** Aplicación de la PNL al proceso E-A.

Forma de realización: Individual.

Instrucciones de la actividad de aprendizaje

1. Realiza la siguiente lectura y publica en la wiki tu respuesta a la pregunta planteada en un texto no máximo de 250 palabras.

["https://books.google.com.mx/books?id=xHuliMQG7p8C&printsec=frontcover&dq=aplicaci%C3%B3n+de+los+principios+de+la+PNL+al+proceso+E-A&hl=es&sa=X&ved=0CDkQ6AEwBWoVChMI8dCBvfbOxwIVBX6SCh24Zw71#v=onepage&q&f=false"](https://books.google.com.mx/books?id=xHuliMQG7p8C&printsec=frontcover&dq=aplicaci%C3%B3n+de+los+principios+de+la+PNL+al+proceso+E-A&hl=es&sa=X&ved=0CDkQ6AEwBWoVChMI8dCBvfbOxwIVBX6SCh24Zw71#v=onepage&q&f=false)

Evaluación: Se evaluará mediante la **Rúbrica Wiki** que se encuentra en el espacio de *Evaluación del curso*.

Esta actividad equivale al 4%

Nombre de la actividad: **Actividad 3.4** Lluvia de ideas sobre el tema.

Forma de realización: Grupal.

Instrucciones de la actividad de aprendizaje

Una vez terminada tu participación en la wiki, y las dos actividades anteriores, espera la indicación de tu asesor para concluir de manera grupal con una lluvia de ideas sobre la temática del curso.

Evaluación: Debido a que se trata de una actividad grupal, esta actividad no tiene ponderación ni forma de evaluación.

FOROS DE DEBATES GENERALES

Nombre	Foro de Dudas
Indicaciones del Foro:	Ingresa al apartado <i>Foro de Grupo</i> , donde encontrarás el Foro de Dudas, expresa en el mismo tus dudas o comentarios relacionados con los materiales o las indicaciones de las actividades, o sobre lo que tu consideres importante resolver; recibirás respuesta en ese mismo espacio a más tardar 24 horas después de publicada tu duda.

VII.2 Planeación Didáctica y Guía de Estudios

Curso b-learning “Aplicación de la Programación Neurolingüística en la creación de materiales didácticos multimedia”, dirigido a docentes de Educación Media Superior de la Escuela Preparatoria No. 1 de la UAEH

CARTA DESCRIPTIVA					
PROPÓSITO DEL CURSO					
<p>La intención de este curso, es brindar a sus destinatarios (docentes de bachillerato de la Esc. Preparatoria No.1) un conjunto de conocimientos y habilidades que les permitan utilizar la tecnología como un recurso de apoyo para la enseñanza, de manera que puedan lograr, en el ejercicio de tu práctica docente, aprendizajes más significativos en los estudiantes, mediante diversificación e interactividad que proporcionan las tecnologías de información y comunicación, lo que les lleve a crear materiales multimedia aplicando los principios de la programación neurolingüística como un elemento que lleve a los alumnos a mejorar sus aprendizajes.</p>					
SESIÓN 1					
UNIDAD	PROPÓSITO	CONTENIDO	ACTIVIDAD Y MATERIAL	EVIDENCIAS y EVALUACIÓN	TIEMPO
Presentación del curso	Dar a conocer a los participantes del curso la información que los lleve a tener una panorámica general del mismo, haciendo desde un principio que los mismos identifiquen los beneficios que en su práctica docente obtendrán terminado este	<ul style="list-style-type: none"> -Bienvenida -Introducción -Estructura del curso (Contenido por unidades) -Forma de trabajo -Forma de evaluación 	<p>Actividad: Introducción y generalidades</p> <p>Material: Presentación electrónica</p>	- Retroalimentación (lo que dé paso a resolver dudas y aclarar puntos sobre lo expuesto)	40 minutos (Presencial)

UNIDAD I Materiales didácticos multimedia	Que el alumno identifique lo que es un material didáctico multimedia y sus principales características, así como las aplicaciones más sencillas o software para crear materiales de este tipo, que le sirvan de apoyo en su práctica docente.	1.1 Definición de material didáctico multimedia.	Actividad y material 1: Realizar lectura sobre definición de material didáctico multimedia.	1. Mapa conceptual sobre esta definición. 3%	40 minutos (Presencial)
		1.2 Principales características de los materiales didácticos multimedia.	Actividad y material 2: Realizar lectura sobre características de los materiales didácticos multimedia.	2. Presentación electrónica sobre dichas características. 10%	1 hora 40 minutos (Presencial)
		1.3 Identificación de aplicaciones y software para la creación de materiales didácticos multimedia.	Actividad y material 3: Realizar lectura sobre aplicaciones y software para crear materiales didácticos multimedia. Actividad y material 4: Ver video sobre creación de materiales didácticos multimedia.	3. Participación en el Foro respectivo. 7% 4. Creación de material didáctico multimedia sobre un tema de su asignatura.	10 horas (en línea o no presencial)
SESIÓN 2					
UNIDAD	PROPÓSITO	CONTENIDO	ACTIVIDAD Y MATERIAL	EVIDENCIAS	TIEMPO
		2.1 Definición de estilo de aprendizaje.	Actividad y material 1: Lectura sobre definición de	5. Publicación de su definición en la wiki del grupo. 5%	1 hora (presencial)

UNIDAD II	Que el alumno defina lo que es un estilo de aprendizaje e identifique los diferentes estilos de aprendizaje, conocimiento que le proporcione elementos y herramientas para identificar los estilos de aprendizaje de sus propios alumnos.		estilo de aprendizaje.		
		2.2 Diferentes clasificaciones de los estilos de aprendizaje.	Actividad y material 2: Ver presentación electrónica sobre clasificaciones de los estilos de aprendizaje.	6. Contestar formulario en Google Drive sobre el tema. 10%	1 hora 20 minutos (presencial)
			Actividad y material 3: Lluvia de ideas sobre la temática de la presente unidad.	7. Conclusiones sobre el tema.	40 minutos (presencial)
		2.3 Definición y clasificación de los estilos de aprendizaje.	Actividad y material 4: Retomar lectura sugerida e investigar en dos fuentes más (académicas), sobre la definición y clasificación de los estilos de aprendizaje.	8. Ensayo sobre definición y clasificación de los estilos de aprendizaje. 10 % 9. Contestar cuestionario Honey-Alonso-Chaea sobre estilos de aprendizaje e impresión de pantalla del resultado obtenido. 7%	8 horas (en línea o no presencial)
SESIÓN 3					
UNIDAD	PROPÓSITO	CONTENIDO	ACTIVIDAD Y MATERIAL	EVIDENCIAS	TIEMPO
UNIDAD III	Que el alumno conozca la definición de	3.1 Concepto de PNL	Actividad y material 1: Lectura sobre concepto de PNL.	10. Mapa conceptual o mental sobre este concepto. 5%	40 minutos (presencial)

Programación Neurolingüística	PNL y los beneficios de su aplicación en el proceso Enseñanza-Aprendizaje.	3.2 Principios de la PNL	Actividad y material 2: Lectura sobre los principios de la PNL.	11. Participación en el foro grupal respectivo. 4%	50 minutos (presencial)
		3.3 Aplicación de la PNL al proceso E-A.	Actividad y material 3: Lectura sobre aplicación de los principios de la PNL al proceso E-A	12. Publicar en wiki respuesta a pregunta planteada. 4%	30 minutos (presencial)
UNIDAD IV Aplicación de la PNL en la creación de materiales multimedia	Que el alumno identifique el beneficio de aplicar la PNL en la creación de materiales didácticos multimedia.	4.1 Aplicación de la PNL a la creación de materiales didácticos multimedia.	Actividad y material 4: Lluvia de ideas sobre el tema referido.	13. Conclusiones	1 hora (presencial)
			Actividad y material 5: Elegir un tema o subtema de su asignatura y crear tres materiales didácticos multimedia considerando los estilos de aprendizaje de sus alumnos y aplicando los principios de la PNL.	14. Publicación de los productos obtenidos en el buzón de tareas, y comentarios a por lo menos dos materiales de diferentes compañeros del curso. 35%	23 horas (en línea o no presencial)
TOTAL DE HORAS QUE CUBRE EL CURSO					50

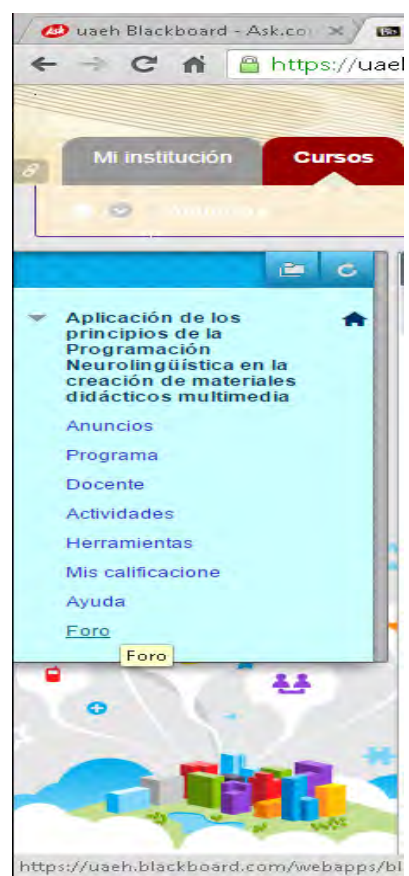
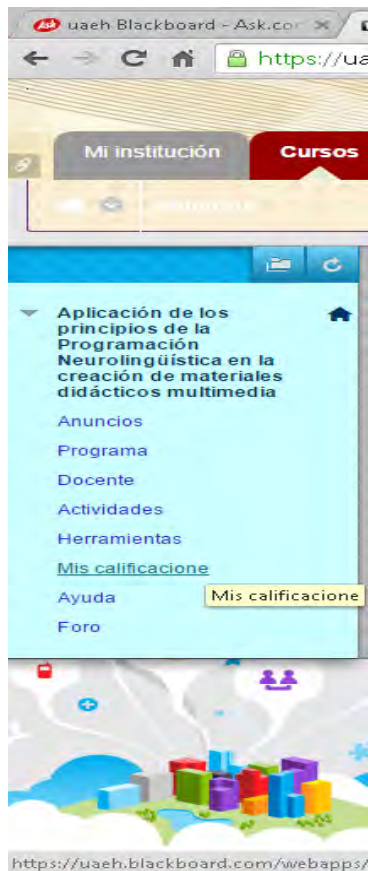
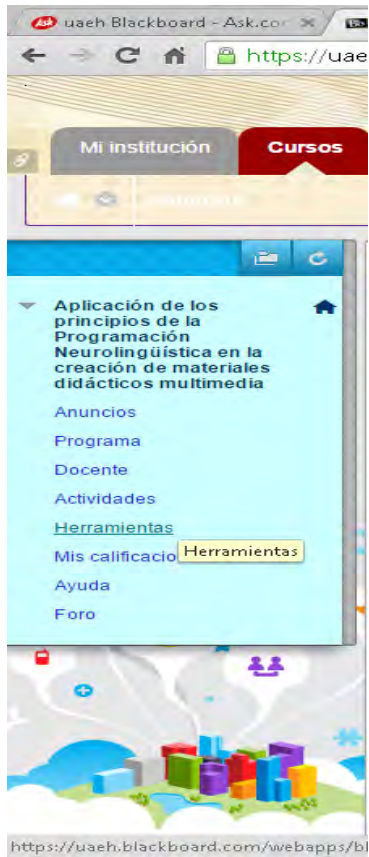
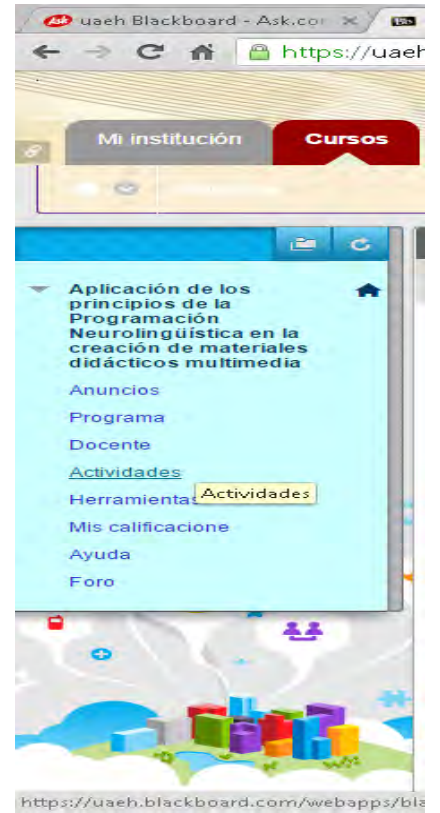
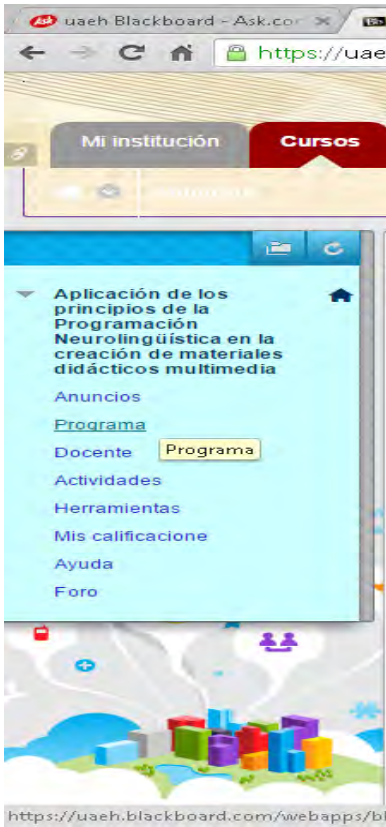
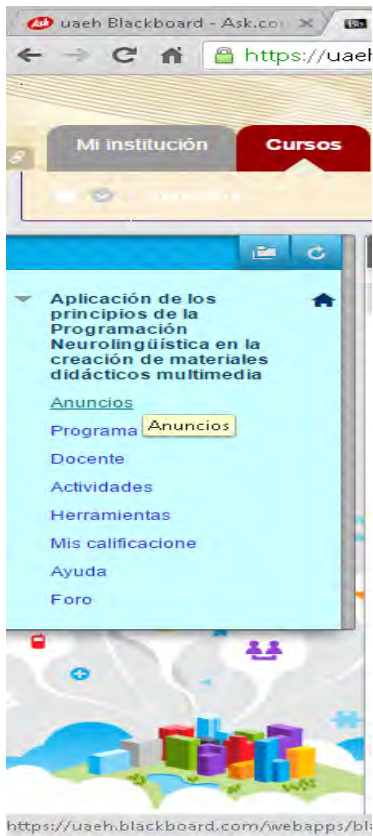
VII.3 Guión instruccional

1. Para el desarrollo de este curso b-learning será utilizada la plataforma educativa Blackboard, a la cual los docentes matriculados en el curso podrán acceder con su número de empleado (Nombre de usuario) y su NIP (contraseña), desde esta dirección electrónica, mediante la cual se desplegará la siguiente interfaz.

https://uaeh.blackboard.com/webapps/portal/frameset.jsp?tab_group_id=21&url=%2Fwebapps%2Fblackboard%2Fexecute%2Flauncher%3Ftype%3DCourse%26id%3D402201%26url%3D



2. Una vez que se ingrese con el número de empleado y nip, se desplegará la siguiente pantalla, la cual nos indica el nombre del curso en el cual están inscritos, así como los **botones de navegación** del mismo.



3. El botón de navegación **Programa** llevará al docente a conocer el temario, mapa e información del curso.

Plataforma educativa UAESH

Programa

Temario

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO
ESCUELA PREPARATORIA NO. 1

Unidad 1: Materiales multimedia

Unidad 2: Estilos de aprendizaje

Unidad 3: Programación Neurolingüística

Unidad 4:
Aplicación de los principios de la PNL en la creación de materiales multimedia

Plataforma educativa UAESH

Mapa de la asignatura

Archivos adjuntos: Mapa del curso.jpg (82,158 KB)

Información del curso

DATOS DE LA INSTITUCIÓN

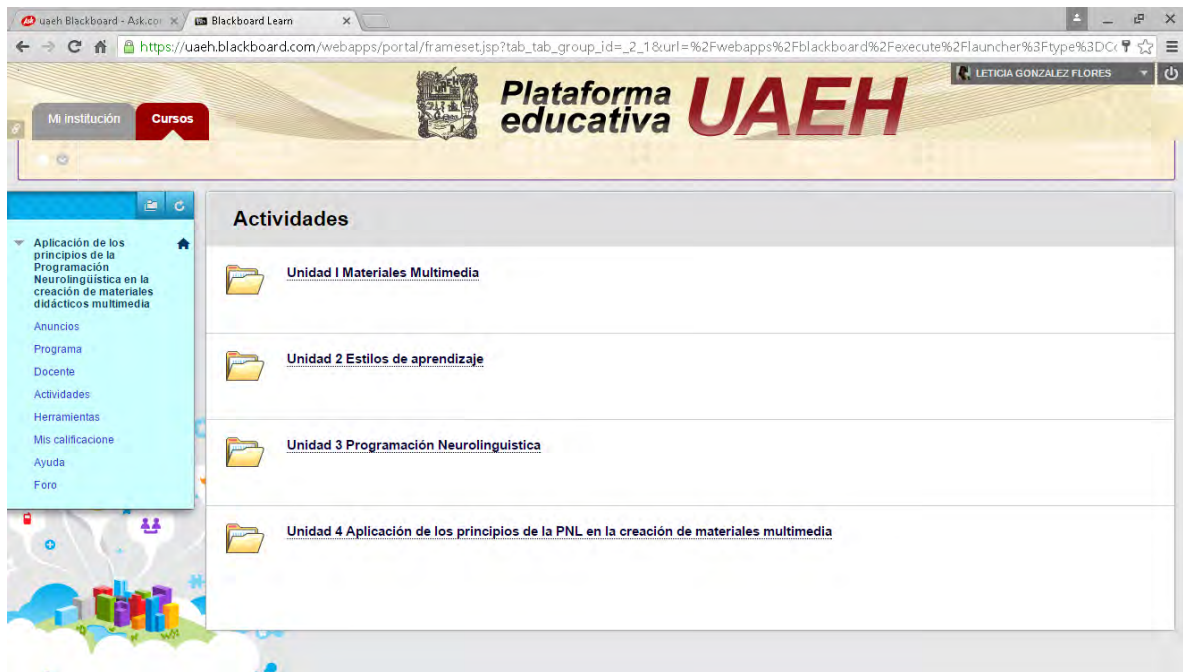
Plantel	Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo Escuela Preparatoria No. 1
Programa	Bachillerato

DATOS DEL DISEÑADOR INSTRUCCIONAL

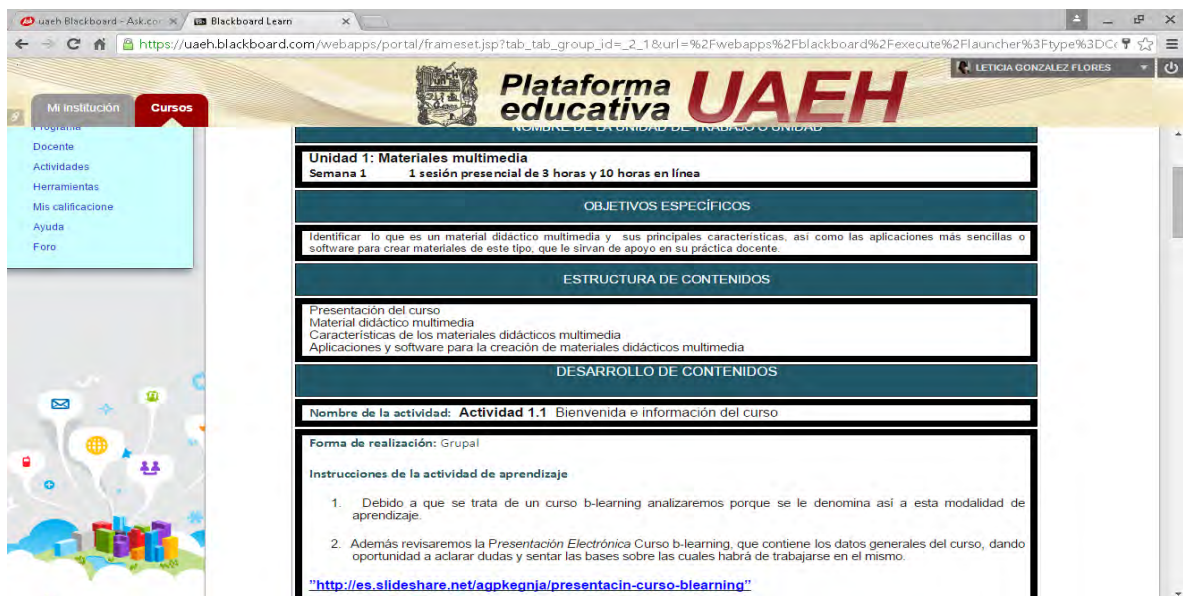
Nombre	Leticia González Flores
Correo	leticiag@uaeh.edu.mx

DATOS DEL CURSO

4. El botón de navegación **Actividades** llevará al docente a ingresar a cada una de las unidades del curso, identificando los pasos a seguir para cumplir con cada una de las actividades de aprendizaje solicitadas y la forma en que ha de ser evaluado el trabajo realizado.



5. Cada una de las actividades contiene materiales multimedia a los que se accede por medio de cada una de las ligas marcadas.



6. El botón de acceso **Foro** contiene los foros en los que habrá de participar el docente, mostrando desde un inicio las indicaciones para participar en cada uno de ellos. .

Tablero de discusión

Los foros se componen de secuencias de discusión individuales que se pueden organizar conforme a un tema concreto. Cree foros para organizar las discusiones. [Más ayuda](#)

Foro	Descripción	Publicaciones totales	Publicaciones sin leer	Participantes totales
Foro presentación	<p>1. Para iniciar conociendonos en este curso, participa en este foro proporcionando tu nombre, área de formación, asignatura que impartes y en que semestre.</p> <p>2. Comparte con todos tus intereses y pasatiempos, así como las expectativas que tienes del curso y si cuentas con conocimientos previos sobre la temática del mismo.</p> <p>3. Realiza comentarios a por lo menos dos de tus compañeros.</p>	0	0	0
Foro de dudas	Este espacio está plateado para que expreses tus dudas o comentarios relacionados con las actividades, indicaciones de las actividades, sobre los materiales o sobre lo que tu consideres importante resolver, recibirás respuestas en este mismo espacio a más tardar 24 horas después de publicada tu duda.	0	0	0
Herramientas para crear materiales	a) Una vez que has analizado la lectura y el video marcados en la actividad 1.4 participa en este foro comentando lo siguiente:	0	0	0

VIII. ESTRATEGIAS DE IMPLEMENTACIÓN

Aún cuando el presente proyecto no llega a la etapa de implementación, sino sólo al diseño del mismo, se propone a continuación para el caso de que sea aplicado, la siguiente estrategia de implementación:

1. Presentación del Proyecto al Director, Secretario Académico y Academias de la Escuela Preparatoria No. 1 de la UAEH.
2. Aprobado el mismo por los arriba mencionados y alojado el curso en la plataforma educativa Blackboard, se procederá a matricular o inscribir a los docentes que vayan a tomar el curso, lo que decidirá el Director de la propia Escuela. Cabe aclarar que el acceso a dicha plataforma por parte de los docentes se realiza mediante su

número de empleado y NIP, elementos con los que cuenta la plantilla docente de la UAEH.

3. Tomando en consideración los espacios (infraestructura física y tecnológica) de la Escuela Preparatoria No. 1, se impartiría el curso a dos grupos de docentes de máximo participantes cada uno.

4. Se propone que el curso tenga una duración de 50 hrs., considerando tres sesiones presenciales de 3 horas cada una y 41 horas de trabajo en línea, lo anterior para cumplir con el desarrollo de las actividades propuestas en dicho curso. Sólo quedaría pendiente fijar fechas de inicio y término, considerando las fechas de inicio y término del semestre lectivo en que se pretenda impartir, para no interferir en las actividades diarias de cada docente.

5. Quien fungiría como asesora del curso que nos ocupa, es la misma que lo ha desarrollado, quien conoce el manejo de la plataforma Bb como docente y como alumno, ya que ha tomado Cursos que oferta la Dirección de Superación Académica (DISA) tanto de TIC como de Inglés y Metodología de la Investigación, aunado a que fue alumna del Programa Educativo de Posgrado Maestría en Tecnología Educativa (Modalidad Virtual) de esta Universidad (UAEH).

6. Debido a que se trataría de un curso sin valor curricular, se propondría sólo como una actividad de Innovación Educativa complementaria a la formación docente de la plantilla de Maestros de la Escuela Preparatoria No. 1 de la UAEH.

7. Por la razón al inicio indicada, no se presenta un cronograma de actividades.

IX. ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

Se pretende que el curso diseñado sea evaluado por un Maestro o Doctor en Tecnología Educativa experto en Diseño Instruccional, lo que permitirá tal como lo menciona Belloch (s/f) realizar una *evaluación analítica* en donde se identifiquen todos los elementos del curso y se prediga su uso y utilidad por parte del usuario

del mismo; así como una *evaluación experta*, lo que permita identificar problemas en caso de que existan, para que los mismos sean subsanados o bien se propongan mejoras. Puede realizarse además una *evaluación por observación*, bajo una lista de cotejo, verificando como los usuarios del curso interactúan con el mismo, lo que nos permita recabar información necesaria para, en su caso, realizar posibles mejoras al prototipo.

Y se propone también la evaluación por un especialista en Programación Neurolingüística, debido a la temática del propio curso. Con todo lo anterior se estaría abarcando el aspecto técnico, pedagógico y formativo del propio curso.

Se considera además que los alumnos a quienes va dirigido el curso realicen también una evaluación al mismo, la que se ha incluido en la guía de estudios al final de la unidad 4, como parte de la actividad 4.2.

Se propone para el experto en Tecnología Educativa evaluar la calidad y efectividad del curso propuesto considerando los siguientes aspectos:

ASPECTOS METODOLÓGICOS
Objetivos
Contenidos
Metodología y actividades
Modelo didáctico
Tutorización en línea
Interactividad y comunicación
Evaluación

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DEL CURSO
Recursos técnicos
Uso de canales de comunicación

Usabilidad, navegabilidad
Estructura hipertextual

ELEMENTOS DEL CURSO
Diseño Instruccional
Coherencia y estructura de las actividades
Complejidad
Calidad y funcionamiento de los materiales
Diseño gráfico

Considerando además que el proceso evaluativo en los procesos de E-A se da en todas las etapas de la instrucción, al momento de la aplicación del curso pueden detectarse oportunidades de mejora lo que permitirá ir realizando las adecuaciones que se consideren pertinentes.

Otra forma en la que se podría evaluar la eficacia del curso sería el hecho de hacer un comparativo entre los aprendizajes obtenidos por parte de los alumnos de los docentes que tomaron el curso y que aplican lo visto en el curso, comparándolos con los aprendizajes de los alumnos de docentes que no tomaron el curso; elaborando para ello un cuadro comparativo que incluya diversos ítems, y que permita obtener resultados que puedan ser medidos y que sirvan para valorar la eficacia del curso, y para detectar oportunidades de mejora; lo anterior apoyándose entrevistando a ambos grupos de alumnos preguntando sobre el desempeño de sus docentes en la transmisión de los conocimientos, al utilizar materiales didácticos multimedia como apoyo al proceso enseñanza-aprendizaje.

CONCLUSIONES

El desconocimiento por parte de los docentes de nivel medio superior, de la inclusión dentro de su planeación didáctica de los beneficios de aplicar la PNL en la creación de materiales didácticos multimedia, fue determinante para desarrollar el curso b-learning que aquí se presenta.

Una vez que se obtuvo información que sirviera de fundamento al diagnóstico de este proyecto, se integró el curso arriba mencionado tomando en consideración que la forma en que comuniquemos a nuestros alumnos los contenidos de aprendizaje, derivará en la capacidad que el alumno tenga de hacer suyos los conocimientos y darles una aplicación práctica dentro de su propio contexto.

La correcta e informada inclusión que como docentes hagamos dentro de nuestra planeación didáctica de materiales didácticos como elementos que el propio docente utiliza para facilitar y conducir los aprendizajes de los alumnos, vistos también dichos materiales como apoyos para desarrollar los contenidos, pero tomando en cuenta el objetivo que se persigue con su utilización, será un factor determinante para el mejoramiento de los aprendizajes obtenidos por parte de nuestros alumnos.

Se estableció la importancia no sólo de las características de dichos materiales, sino también de las funciones y los criterios de selección que hagamos al utilizar aquellos, mejorará no sólo la labor docente sino también los propios procesos de enseñanza-aprendizaje.

Una vez identificados los estilos de aprendizaje de los alumnos y la forma en que procesan la información obtenida, la tarea del docente va más dirigida e informada

al momento de crear materiales didácticos utilizando las TIC, ya que ello permitirá al docente hacer más dinámica la transmisión de los conocimientos utilizando los multimedia, innovando su práctica docente en beneficio de los aprendizajes de sus alumnos.

La inclusión como estrategia de enseñanza de la Programación Neurolingüística en la creación de materiales didácticos multimedia, vista aquella como un modelo basado en la interacción que brinda técnicas de apoyo para comunicar de manera persuasiva y efectiva los conocimientos, así como para la comprensión de los procesos mentales que llevan a percibir y procesar la información recibida, logrando con ello mejores resultados en la obtención de los aprendizajes, se visualiza como necesaria en toda práctica docente.

El objetivo propuesto se alcanzó al obtener un curso integrado de manera fundamentada, con el mayor deseo de que el mismo sea de utilidad, proporcione nuevos conocimientos, desarrolle habilidades, sea aplicado y sirva de punta de lanza para que los docentes a quienes va dirigido, mejoren sus estrategias de enseñanza en beneficio de los aprendizajes obtenidos por parte de sus alumnos; quien lo ha desarrollado ha conjuntado y puesto en práctica los conocimientos obtenidos durante sus estudios de Posgrado de Maestría en Tecnología Educativa, tratando de materializar así, y de forma fundamentada, la idea de que la forma en que el docente comunique los contenidos y conocimientos a obtener, será un factor determinante en el éxito de los aprendizajes obtenidos.

El proyecto cuenta con varias ventajas, está desarrollado de manera sencilla y fácil de comprender, abona a que los docentes mejoren sus competencias y habilidades en el uso de la tecnología como apoyo a sus procesos de enseñanza-aprendizaje, todo ello en beneficio de los aprendizajes de sus alumnos. La ventaja de poder alojar

el curso b- learning desarrollado en este proyecto, en una plataforma educativa tan bondadosa y completa como lo es la Blackboard, permitirá que el mismo se estructure bien definidamente, y que permita una interacción real.

A simple vista podría visualizarse como desventaja el hecho de que el curso no tenga un valor curricular, ya que el mismo no será impartido como parte de los procesos de capacitación y actualización docente por parte de la UAEH, Universidad a la que pertenece la Escuela Preparatoria No. 1, contexto para la aplicación del curso diseñado; pero si podría formar parte de las Actividades de Innovación Educativa , las que permiten que Directores de Escuelas e Institutos de la propia Universidad busquen cursos para su plantilla docente, que abonen a la mejora educativa y, por ende, al aprendizaje de los alumnos y a la eficiencia terminal de sus egresados.

Para entender el propósito de este curso, se sugiere dar lectura al proyecto tecnológico completo, lo que permitirá reconocer la problemática detectada que sirvió de punto de partida para el desarrollo del curso que nos ocupa, entender el diagnóstico y el contexto, así como los elementos que lo integran y que sirvieron de base para la integración del producto obtenido.

REFERENCIAS

Acuerdo 447 SEP. Cámara de Diputados. H. Congreso de la Unión.
http://www.sems.gob.mx/work/models/sems/Resource/10905/1/images/Acu_447_competencias_docentes_EMS.pdf

Amor Pérez, M., Hernando-Gómez, Á., & Agueded-Gómez, I. (2011). La integración de las TIC en los centros educativos: percepciones de los coordinadores y directores. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 37(2), 197-211.
http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052011000200012&script=sci_arttext&tlng=e

Belloch, C. (S/F). Diseño Instruccional. Unidad de Tecnología Educativa. Universidad de Valencia. www.uv.es/belloch/pedagogia/EVA4.pdf

Camacho, J. A., Chiappe Laverde, A., & López de Mesa, C. (2012). Blended Learning y estilos de aprendizaje en estudiantes universitarios del área de la salud. *Educación Médica Superior*, 26(1), 27-44.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0864-21412012000100004&script=sci_arttext

Coll, C., Martín, E., Mauri, T., Miras, M., Onrubia, J., Solé, I. y Zabala, A. (2007). El constructivismo en el aula.
http://books.google.com.mx/books?id=BzOef9UIDb4C&printsec=frontcover&dq=constructivismo&hl=es-419&sa=X&ei=GIUvVM_WOYj0oATC_ILwBQ&ved=0CCcQ6AEwAg#v=onepage&q=constructivismo&f=false

Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión. Última Reforma (DOF 07-07-2014)
<http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/htm/1.htm>

Costa, G. & Fernandez, M. (2011). Blended Learning. Universidad de Morón.
<http://es.slideshare.net/gfcosta/blended-learning-8217420?related=1>

Crispín, M. (Comp.) (2011). Aprendizaje Autónomo Orientaciones para la docencia. Universidad Iberoamericana, AC. Primera Edición Electrónica 2011, México, D.F. (pp 29-38) Disponible en
<http://www.uia.mx/web/files/publicaciones/aprendizaje-autonomo.pdf>

Duque, M. E. L. (2010). La trilogía del lenguaje, cuerpo y emoción en la transformación organizacional. Scientia et Technica, 1(44), 101-106.
<http://revistas.utp.edu.co/index.php/revistaciencia/article/view/1783/1211>

González, V. (2011). Blended Learning, Aprendizaje Semipresencial. Universidad de Murcia.
<https://es.scribd.com/doc/80669759/Blended-Learning-aprendizaje-semipresencial>

Honey y Alonso, (2014). Estilos de aprendizaje.
<https://antoniortega2000.files.wordpress.com/2014/10/cuestionario-de-estilos-de-aprendizaje-y-explicacion-de-estilos.pdf>

INEE (2011). Panorama Educativo de México. Indicadores del Sistema Educativo Nacional 2011. Educación Básica y Media Superior.

www.guiaeduca.com.mx/documentos/educacion/INEE-Panorama-Educativo-de-Mexico-2011.pdf

Jaruffe Arlinthon & Pomares María (2011). Programación Neurolingüística, ¿realidad o mito en Psicología y Ciencia Cognitiva?, Vol. 8, No. 2, pags. 243-250. Dialnet. <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3903314>

Mergel, B. (1998). Diseño instruccional y teoría del aprendizaje. [http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Maestria/MTE/disenio de prog de amb de apren/Unidad%20III/Diseno-instruccional-y-teorias-del-aprendizaje.pdf](http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Maestria/MTE/disenio_de_prog_de_amb_de_apren/Unidad%20III/Diseno-instruccional-y-teorias-del-aprendizaje.pdf)

Morán, L. (2012). Blended-learning. Desafío y oportunidad para la educación actual. EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. Número 39 / Marzo 2012. EDUTEC.rediris.es/Revetec39/pdf/Edutec-e_39_%20Moran.pdf

Muñetón, M. J. B., Pinzón, M. A. V., Alarcón, L. L. A., & Olaya, C. I. B. (2012). Estilos y estrategias de aprendizaje: una revisión empírica y conceptual de los últimos diez años. *Pensamiento psicológico*, 10(1). <http://revistas.javerianacali.edu.co/index.php/pensamientopsicologico/article/view/183/546>

Osorio, M. (2010). Características de los ambientes híbridos de aprendizaje: estudio de caso de un programa de posgrado de la Universidad de los Andes. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=78012953004>

Pérez, C. (2003). Formación de docentes para la construcción de saberes sociales. *Revista Iberoamericana de Educación*, No. 33: Septiembre - Diciembre 2003. <http://www.rieoei.org/rie33a02.htm>

Programa Sectorial de Educación. (2013) Secretaría de Educación Pública. Primera Edición
http://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/4479/4/images/PROGRAMA_SECTORIAL_DE_EDUCACION_2013_2018_WEB.pdf

Ramírez, A. M., Rojas, L. E. A., Cortés, C. H., Lozano, R. Z. G., & Solís, J. E. M. (2013). Relación entre estilos de aprendizaje, rendimiento académico y otras variables relevantes de estudiantes universitarios. *Revista de estilos de aprendizaje*, 12(12), 151-166.
http://www.uned.es/revistaestilosdeaprendizaje/numero_12/articulos/articulo_9.pdf

Santos, A. y Delgado, A. (s/f). Consideraciones sobre la obligatoriedad y la composición de la educación media superior. http://publicaciones.inee.edu.mx/buscadorPub//P1/D/237/P1D237_04E04.pdf

A N E X O S

Anexo No. 1

Carta de Consentimiento informado.

LIC. JOSÉ LUIS GIL CHÁVEZ

DIRECTOR DE LA ESCUELA PREPARATORIA NO. 1 UAEH

P R E S E N T E.

Por este medio, la que suscribe Lic. Leticia González Flores, personal académico de tiempo completo de nuestra Universidad, se dirige a usted muy atentamente con la finalidad de solicitar su autorización para el efecto de que este en posibilidad de aplicar una encuesta a algunos de sus catedráticos, en específico 6 de cada uno de los seis semestres que integran este bachillerato; misma que irá enfocada a saber o identificar que tanto conocen dichos docentes de los beneficios de utilizar en sus estrategias de enseñanza la PNL en la creación de materiales didácticos mediados por las TIC, conociendo los estilos de aprendizaje de sus alumnos.

Cabe hacer mención que dicha entrevista servirá de apoyo para realizar un Proyecto Tecnológico Educativo que realizará su servidora, estudiante de la Maestría en Tecnología Educativa de nuestra Universidad, mismo que podrá servir de referente a las academias de su Escuela al momento de revisar sus programas educativos, o al modificar sus Manuales de asignatura.

Sabedora de su compromiso con la mejora educativa de nuestra Universidad y de nuestro estado de Hidalgo, agradezco de antemano la atención brindada al presente, y el apoyo otorgado, quedando de ud. como S.S.S.

ATENTAMENTE

LIC. LETICIA GONZÁLEZ FLORES

Anexo No. 2 Instrumento de recolección de información como apoyo al diagnóstico del proyecto



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO

SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA



ALGO NUEVO PARA DOCENTES DE LA ESC. PREPARATORIA NO. 1

El presente instrumento tiene como finalidad conocer su opinión respecto a la creación de un curso de capacitación sobre la aplicación de la Programación Neurolingüística, en el desarrollo de materiales multimedia. Le solicitamos muy atentamente dar contestación a cada una de las siguientes preguntas de acuerdo a su situación particular. Los resultados de esta aplicación son confidenciales y servirán de apoyo al diagnóstico de un Proyecto Tecnológico Educativo que puede aplicarse en su Escuela; de antemano agradecemos tu participación.

SECCIÓN I. INFORMACIÓN GENERAL

Nombre: _____

Escolaridad _____

Semestre en que impartes asignaturas: _____

Nombre de la (s) asignatura (s):

Antigüedad en años y meses en la docencia:

SECCIÓN II. USO DE LAS TIC

1.- ¿Utilizas las TIC en tu práctica docente?

2.- Indica cuáles de los siguientes cursos has tomado en la Dirección de Superación Académica

TIC I _____ TIC II _____ TIC III _____ TIC IV _____

TIC V _____ Estoy certificado _____ No he tomado ninguno _____

3.- Solicitas a tus alumnos trabajos o tareas utilizando alguno de estos software?

a) Word _____ b) Excel _____ c) Power Ponit _____ d) Ninguno _____

4.- ¿Utilizas la Blackboard para subir o crear materiales que sirvan de apoyo a tus clases?

Sí _____ (pasa a la pregunta 6)

No _____ (pasa a las pregunta 5)

5. Indica las razones por las que no utilizas la plataforma Blackboard.

A) Considero que es de poca utilidad _____ B) No sé cómo utilizarla _____

C) No me he capacitado para su uso. _____ D) No sabía que existía _____

E) No tengo tiempo para utilizarla _____ F) No hay internet en la Escuela _____

E) Otro (descríbelo) _____

6.- ¿Buscas en internet materiales didácticos digitales ya creados y los aplicas en clase?

7.- ¿Sabes utilizar alguna aplicación o herramienta como una WebQuest para reforzar algún tema visto en clase?

8.- ¿Qué elementos consideras al elegir un material multimedia que te sirva de apoyo en clase?

a) No utilizo material multimedia (pasa a la pregunta 9)

b) Señala los elementos

1 _____ 2 _____

3 _____

9.- ¿En caso de no utilizar materiales multimedia, indica los recursos que utilizas en clase, sea para reforzar un tema, o dar a conocer uno nuevo?

a) Mapas conceptuales o mentales _____ b) Lluvia de ideas _____ c) Resúmenes _____

d) Búsqueda de información en la web _____

Otros _____

SECCIÓN III. UTILIZACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN NEUROLINGÜÍSTICA

10.- ¿Sabes que es la Programación Neurolingüística y en qué casos es aplicada?

Sí _____ Explícalo (pasa a la pregunta 11) No _____

11.- ¿Te gustaría conocer los beneficios de aplicar la Programación Neurolingüística para desarrollar materiales multimedia que apoyen tu práctica docente?

Sí _____ Por qué? No _____ Por qué?

12.- ¿Te gustaría tomar un curso sobre desarrollo de materiales multimedia a partir de la Programación Neurolingüística?

Sí _____ Por qué? No _____ Por qué?

13.- ¿En qué modalidad te gustaría cursarlo?

a) Presencial _____ b) Virtual _____ c) B-learning _____

14.- ¿Qué tiempo consideras suficiente debe durar dicho curso?

15.- ¿En qué horario preferirías tomar el curso?

¡MUCHAS GRACIAS POR TU PARTICIPACIÓN!