



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO

SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL

**“Implementación de E-learning a los estudiantes por equivalencias de la
Licenciatura en Derecho Modalidad Semiescolarizada del COLESH.”**

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

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

P r e s e n t a:

Diana Granados Ibarra

Director(a) del Proyecto

Terminal:

Dra. María Guadalupe Veytia Bucheli

Pachuca de Soto, Hidalgo, Agosto 2018.





Lic. Diana Granados Ibarra,
 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: "Implementación de E-learning a los estudiantes por equivalencias de la Licenciatura en Derecho Modalidad Semiescolarizada del COLESH", 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: M.T.E. CITLALI RAMOS BAÑOS

PRIMERVOCAL: DRA. MARÍA GUADALUPE VEYTIA BUCHELI

SECRETARIO: DR. PEDRO ALBERTO PIÑÓN DOMÍNGUEZ

SUPLENTE 1: M.A. LUCINA MONZALVO SERRANO

SUPLENTE 2: M.E. ERIKA GONZÁLEZ FARFÁN

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

ATENTAMENTE
 "AMOR, ORDEN Y PROGRESO"
 Pachuca, Hgo., a 22 de Agosto de 2018.

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




Dedicatoria

A Dios por permitir realizar este maravilloso sueño.

A mis dos pequeñas musas inspiradoras y a mi compañero de vida por su amor y paciencia para realizar este proyecto.

A mi madre y a mi padre que ahora en espíritu me acompañan a cada momento de mi vida.

Agradecimiento

Muy especial a la Dra. María Guadalupe Veytia Bucheli usted ha sido mi mano derecha sin su apoyo, paciencia, asesoría y guía constante en este proceso no lo hubiera logrado, gracias por la confianza y el tiempo brindado.

A mi tutora M.T.E. Citlali Ramos Baños por creer en mí aun en la distancia, su ayuda en las dificultades académicas y personales fue determinante para continuar.

Al coordinador del posgrado Mtro. Sergio Olguín Aguirre por su invaluable apoyo y colaboración en la evaluación del diseño instruccional del presente proyecto.

Que Dios los bendiga.

Índice general

Índice de tablas	6
Índice de figuras	7
Presentación	10
I. Diagnóstico	11
II. Planteamiento del problema	18
III. Antecedentes del problema	22
IV. Justificación	24
V. Objetivos	29
V.1 Objetivo General	29
V.2 Objetivos Específicos	29
VI. Aportes a la literatura	30
VII. Procedimiento de elaboración del producto	50
VIII. Nombre del producto desarrollado como proyecto	91
IX. Estrategias de implementación	91
X. Estrategias de evaluación	94
XI. Reporte de resultados	96
XII. Conclusiones	96
XIII. Referencias	99

Anexos

Índice de tablas

Tabla 1. Matriz FODA.....	16
Tabla 2. Resumen de herramientas de las plataformas.	38
Tabla 3. Análisis, Diseño, Desarrollo, Implantación, y Evaluación.	48
Tabla 4. Contenido temático.....	55
Tabla 5. Descripción del curso.	56
Tabla 6. Objetivos y los módulos del curso.	60
Tabla 7. Temario de la asignatura de TIC aplicadas al derecho que se impartirá en modalidad virtual.	61
Tabla 8. Guías de estudio de las tres unidades temáticas.	68
Tabla 9. Estrategias de aprendizajes para Entornos Virtuales.	82
Tabla 10. Descripción del diseño de materiales unidad temática 1.....	83
Tabla 11. Descripción del diseño de materiales unidad temática 2.....	86
Tabla 12. Descripción del diseño de materiales unidad temática 3.....	88
Tabla 13. Inventario de instrumentos de evaluación.	89
Tabla 14. Cronograma de actividades de metodología para implementación.....	92

Índice de figuras

Figura 1. Árbol de problemas.	14
Figura 2. Página principal de ingreso a plataforma educativa schoology.	43
Figura 3. Esquema del temario signatura de TIC aplicadas al derecho.	52
Figura 4. Diseño de pre guía.	67
Figura 5. Portada de Schoology.	79
Figura 6. Ingreso a schoology.	79
Figura 7. Ingreso a la plataforma educativa schoology.	80
Figura 8. Agregar contenido a mi curso.	80

Resumen

La incorporación de las tecnologías en la educación es un llamado que hace la sociedad, y surge de la necesidad cada vez mayor del uso de la información. Se establecen así algunas características de las TIC que permiten seleccionarlas como medio de instrucción, y hasta en ocasiones como un ambiente ideal para el desarrollo del acto educativo, dependiendo del tipo de tecnología que se utilice, en este tenor el presente proyecto propone la implementación de la modalidad E-learning dirigida a los estudiantes por equivalencias que ingresan a la Licenciatura en Derecho en la modalidad semiescolarizada de Colegio de Estudios Superiores Hispanoamericano, la fase del diseño instruccional, plantea la utilización del modelo ADDIE con la finalidad de realizar una planeación del curso y elaborar el material didáctico pertinente que conforma la estructura virtual del curso, con la finalidad de que los estudiantes conozcan y exploren las herramientas de la plataforma educativa Schoology, enriquecedoras del proceso de enseñanza y aprendizaje, posibilita la participación activa del estudiante, pero el docente, previo a la realización, debe diseñar de manera pedagógica situaciones de aprendizaje para apoyar, informar, comunicar e interactuar, pues ésta es una forma se puede generar en el estudiante conocimientos específicos de la asignatura y promover en ellos el desarrollo de estrategias para el aprendizaje autónomo.

Abstract

The incorporation of technologies in education is a call made by society, and arises from the growing need for the use of information. This establishes some characteristics of ICT that allow selecting them as a means of instruction, and sometimes even as an ideal environment for the development of the educational act, depending on the type of technology used, in this tenor the present project proposes the implementation of the E-learning modality aimed at students by equivalences that enter the Bachelor of Laws in the semi-coached modality of the College of Higher Hispanic-American Studies, the instructional design phase, proposes the use of the ADDIE model in order to carry out a course planning and to elaborate the pertinent didactic material that forms the virtual structure of the course, with the purpose that the students know and explore the tools of the educational platform Schoology, enriching of the process of teaching and learning, it allows the active participation of the student, but the teacher, prior to realization, must design pedagogically learning situations to support, inform, communicate and interact, because this is a way you can generate specific knowledge of the subject in the student and promote in them the development of strategies for autonomous learning.

PRESENTACIÓN

La propuesta se pretende llevar a cabo en el COLESH (Colegio de Estudios Superiores Hispanoamericano) plantel Ixmiquilpan, Hidalgo mediante la implementación de la modalidad E- Learning en la Licenciatura en Derecho del sistema semiescolarizado, específicamente a los estudiantes por equivalencias, cuya finalidad es incorporarlos nuevamente al ámbito educativo, ya que por motivos diversos dejaron trancos sus estudios en Nivel Superior en la Licenciatura antes aludida, y desean concluirlos satisfactoriamente, sin embargo, se encuentran con muchas situaciones, trámites y requisitos que obstaculizan la culminación del logro académico, por lo cual, se plantea la reincorporación escolar para cursar las materias complementarias con la finalidad de terminar el plan de estudios pertinente.

La propuesta planteada es incluirlos en la enseñanza virtual a través del manejo de la plataforma educativa Schoology, en la que los estudiantes tendrán una novedosa experiencia innovadora, además de acceder de manera más sencilla a los contenidos de las asignaturas y organizar sus tiempos de estudio, sin necesidad de acudir a clases presenciales para la revalidación y culminación de sus estudios superiores.

Atendiendo la presente propuesta a la Línea innovadora del conocimiento número 2: Aplicación Didáctica de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), inciso a. Diseño y desarrollo de ambientes de aprendizaje – entornos educativos virtuales, en modalidades alternativas a la presencial programas de estudio para modalidad a distancia con uso de TIC y mixta, alcance del proyecto se sitúa en la 3ª Opción: Propuesta de mejora, con diseño y desarrollo del proyecto sin su instrumentación, mismo que se describe mediante el desarrollo de doce apartados consistentes en diagnóstico, planteamiento del problema, antecedentes, justificación, objetivos, aportes a la literatura, cronograma, recursos, procedimiento de elaboración del producto, estrategias de implementación, evaluación, reporte de resultados y conclusiones.

I. DIAGNÓSTICO

La incorporación de Entornos Virtuales de Aprendizaje en las universidades, ha brindado la oportunidad de innovar dentro de la formación profesional tradicional, permite tener acceso a la información de manera más ágil y eficiente, la implementación de la modalidad de E-learning en COLESH (Colegio de Estudios Superiores Hispanoamericano) plantel Ixmiquilpan los estudiantes adquirirán una nueva experiencia de aprendizaje, favoreciendo competencias digitales del alumnado que traerá múltiples beneficios en su ámbito formativo, con un sentido de innovación, y la incorporación permanente a los avances científicos y tecnológicos que se requieran, en específico, los estudiantes que por algún motivo revalidan estudios se sentirán con determinación para concluirlos en este plantel educativo dado la flexibilidad de esta modalidad a distancia.

Para el análisis del problema y sus resultados, se ha decidido aplicar un análisis FODA (Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas), el cual provee de los insumos necesarios al proceso de planeación estratégica, proporcionando la información necesaria para la implantación de acciones y medidas correctivas y la generación de nuevos o mejores proyectos de mejora.

Se plantean las fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas que inciden en la satisfacción estudiantil universitaria en el COLESH plantel Ixmiquilpan Hidalgo, es una institución educativa privada que oferta de Educación Media Superior y Superior de calidad en el Valle del Mezquital, Ixmiquilpan, Hidalgo, México y poblaciones cercanas, cuenta con instalaciones de vanguardia, programas académicos actualizados, personal docente y administrativo comprometido con el quehacer educativo, se proyecta como una institución comprometida con la educación de la región con la finalidad de que los conocimientos que adquieren los estudiantes sean en beneficio propio y del país.

Cuenta actualmente con dos modalidades de estudio, mediante el sistema escolarizado (el estudiante acude a clases de lunes a viernes); y la modalidad semiescolarizada mediante la cual el estudiante estudia los fines de semana (viernes y sábado), concluyendo sus estudios en un periodo de dos años en nivel bachillerato, tres años en nivel licenciatura y posgrado en dos años.

Como muestra estadísticas de servicios escolares del COLESH advierten que la oferta educativa ha resultado muy factible y atractiva para los estudiantes que se han incorporado al campo laboral, debido a sus horarios flexibles así como variadas modalidades de estudios, aunado a la temporalidad de los módulos que permiten a que estudiantes de la región terminen sus estudios, en más de un 60% eligen estudiar en esta institución como primera opción.

Ahora bien, por lo que respecta a la población que ingresa la colegio con motivo de revalidación o equivalencias, el reglamento de control escolar de esta institución educativa establece en su artículo 7 fracción VIII que el colegio tiene como objeto precisar, clasificar y definir los criterios de la admisión, registro, estancia, egreso, revalidación, equivalencias, certificación y titulación, por lo cual también resulta una buena opción para aquellos estudiantes que por algún motivo determinado no pudieron concluir en su totalidad sus estudios superiores.

Se destaca que el personal docente ha sido capacitado constantemente en cursos y talleres, el colegio cuenta con instalaciones adecuadas que incluyen aulas, sala de cómputo con acceso a internet, video proyectores, auditorio, módulos para el personal administrativo, sala de docentes, biblioteca, laboratorios y talleres, cafetería, espacios recreativos y deportivos como canchas de basquetbol y futbol, y como reto, ahora se plantea la implementación del uso de las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) de manera constante con docentes y estudiantes con la finalidad de seguir enfrentando las exigencias de la sociedad actual.

Acorde a las políticas de la institución educativa se advierte que los recursos humanos con los que cuenta actualmente COLESH son pertinentes, ya que tiene una plantilla docente y administrativa suficiente, se advierte que los estudiantes tienen un docente titular por asignatura, en caso de ser necesario también se otorgan asesorías personalizadas extra clase, además personal administrativo con adecuada distribución de funciones en las áreas que lo integran.

Vásquez (2016) afirmó que “el contexto en el que se desenvuelve la Educación Superior está experimentando cambios permanentes y continuos que representan oportunidades y desafíos en cuanto a las estrategias para cumplir su rol formativo, de investigación,

innovación y extensión” (p.2). Algunos de los elementos que conforman el actual y cambiante contenido, están dados por: la economía del conocimiento; el nuevo perfil del estudiante que demanda formación desde diversas latitudes, modos de acceso diversos y con rasgos etarios nuevos; el rápido y permanente desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación.

COLESH plantel Ixmiquilpan se ubica en una zona semiurbana a un costado de la Carretera Federal México-Laredo Km 156, en la comunidad de Dios Padre, a diez minutos de la ciudad de Ixmiquilpan, Hidalgo, a diez años de su creación se sigue consolidando como una institución de excelencia, ofreciendo educación de calidad a muchos jóvenes del Valle del Mezquital y otras regiones aledañas, el lugar en donde se encuentran sus instalaciones es amplio y se considera propicio para ofertar servicios educativos, al contar con la infraestructura, equipamiento y aulas de clase que cubren las necesidades del alumnado.

Por lo que respecta al aspecto socio – cultural, se advierte que han ingresado al COLESH en promedio al primer cuatrimestre en cada ciclo escolar alrededor de 25 estudiantes, acorde al estudio de factibilidad que se encuentra en los archivos de la coordinación pedagógica del plantel, se tiene que esta institución educativa se ubica en una zona donde se han suscitado conflictos sociales, sin embargo, es considerada como primera opción de estudio para los estudiantes que no culminaron por diversos motivos sus estudios superiores y que cuenta con horarios accesibles.

Se ha detectado además que los estudiantes de la Licenciatura en Derecho son de nivel económico medio-bajo, además de que radican en zonas cercanas a la ubicación de la escuela, aunado que a la mayoría de ellos, aproximadamente el 95% ya se encuentra inmerso en el campo laboral, siendo ésta la razón por la cual eligen esta modalidad para concluir sus estudios, así también que la edad promedio de sus estudiantes oscilan entre los 22 y 45 años de edad, se estima que alrededor del 40% de ellos ya cuentan con al menos 10 años de experiencia laboral, el 30% de ellos son otomíes y se destaca que el 95% utiliza algún tipo de herramienta tecnológica para la realización de sus tareas escolares con apoyo de sus equipos de cómputo personales, el 2% de su población

escolar realiza estudios por revalidación o equivalencias dentro de la institución educativa.

Figura 1. Árbol de problemas.



Fuente. Elaboración propia.

Para identificar la viabilidad de proyecto, se realizó un análisis FODA consistente en un diagnóstico acerca del proceso de enseñanza – aprendizaje a los estudiantes por equivalencias que cursan modalidad semiescolarizada de COLESH de la Licenciatura en Derecho de la modalidad, con la finalidad de innovar en su práctica educativa con apoyo de las TIC, arrojando los siguientes resultados:

A) Fortalezas

- El lugar en donde se ubica la institución educativa es de fácil acceso y cuenta con servicio de internet para estudiantes y docentes.

- La modalidad educativa favorece los aprendizajes significativos en los estudiantes que por diversos motivos no pudieron culminar sus estudios de educación superior, pues tendrán una modalidad virtual para realizarlo dentro de la plataforma educativa sin necesidad de acudir a clases presenciales.
- Flexibilidad de horarios.
- COLESH cuenta con instalaciones necesarias para la realización de las actividades educativas.
- Corto tiempo para que los estudiantes culminen sus estudios de licenciatura.
- Se cuenta con laboratorio de cómputo y servicio de internet para docentes y estudiantes.

B) Oportunidades

- Los estudiantes por equivalencias muestran interés en terminar su proceso formativo con el planteamiento para realizar cursos virtuales para concluir sus estudios y cursar de manera virtual las asignaturas faltantes favoreciendo su economía y tiempos de estudio.
- Se puede obtener mayor tiempo para la retroalimentación del docente para mejora del aprendizaje.
- Los estudiantes están familiarizados con el uso de alguna herramienta digital como por ejemplo correo electrónico, procesador de textos entre otros.
- Capacitación a los docentes titulares de las asignaturas para el óptimo manejo de la plataforma.
- Elaboración de manuales para el estudiante con la finalidad de que conozca sobre el manejo de las herramientas de la plataforma educativa.
- El estudiante no tendrá que esperar a que exista disponibilidad de las asignaturas que desea cursar ya que el contenido lo tendrá disponible en el momento necesario.

C) Debilidades

- No se cuenta con plataforma educativa propia.

- Falta de tiempo para estudio dentro y fuera del aula.
- Déficit del docente y estudiantes en habilidades digitales.
- No leer la bibliografía disponible.
- Fortalecer el constructivismo en proceso de enseñanza -aprendizaje.
- Los estudiantes no acuden a la biblioteca escolar por falta de tiempo.
- Recursos humanos para diseñar el curso son limitados.
- Los estudiantes no realicen las actividades como se solicitan.

D) Amenazas

- La falta de comunicación entre el estudiante y asesor durante el desarrollo del curso para la resolución de dudas o planteamientos.
- Falta de manejo adecuado la plataforma educativa.

Tabla 1. Matriz FODA

FORTALEZAS	DEBILIDADES
<p>1.- Aplicación de herramientas de uso libre que faciliten la creación de cursos virtuales, así como el diseño de recursos digitales.</p> <p>2.- La modalidad e-learning permitirá mayor interacción y comunicación con el docente - estudiante.</p>	<p>1.- COLESH no cuenta con plataforma educativa propia.</p> <p>2.- Desconocimiento del manejo de plataformas virtuales tanto del docente titular de la materia como de los estudiantes.</p> <p>3.- Poca disponibilidad de tiempo para la realización de actividades en el desarrollo del curso en línea.</p>

<p>OPORTUNIDADES</p> <p>1.- Los estudiantes diseñan sus estrategias de estudio de manera independiente además cuentan con experiencia en el manejo de al menos una herramienta de trabajo digital.</p>	<p>Objetivos estratégicos y estrategias (FO)</p> <p>1.- Se busca motivación al estudiante para concluir sus estudios, indagar en la enseñanza virtual donde puede autorregular sus saberes acorde a su ritmo propio de trabajo incorporando la retroalimentación y el trabajo colaborativo en la plataforma educativa.</p>	<p>Objetivos estratégicos y estrategias (DO)</p> <p>1.- Diseño e implementación de un curso en línea en la plataforma Schoology para la asignatura de TIC aplicadas a derecho.</p> <p>2.- Elaboración de una guía práctica para el estudiante y docente titular para el manejo de la plataforma educativa.</p> <p>3.- Realización de actividades dinámicas con el apoyo de herramientas digitales de fácil manejo.</p>
<p>AMENAZAS</p> <p>1.- Falta de comunicación entre el estudiante y asesor durante el desarrollo del curso para la resolución de dudas o planteamientos.</p>	<p>Objetivos estratégicos y estrategias (FA)</p> <p>1.- Fomentar la motivación para lograr una participación efectiva en el desarrollo del curso.</p>	<p>Objetivos estratégicos y estrategias (DA)</p> <p>1.- Se pretende aprovechar las bondades de las TIC para incluir la temática y materiales de estudio, así como sugerencia de actividades a desarrollar de manera virtual.</p>

2.- Participación pasiva de los actores en el desarrollo de actividades.	2.- Asesorar a los docentes y estudiantes sobre el uso de los foros de debate académico, así como resolución de dudas o mejora de las actividades).	
--	---	--

Fuente: reglamento interno del COLESH sección III organización académica.

Los principales hallazgos detectados en la matriz FODA fueron que la modalidad semiescolarizada en COLESH limita a los estudiantes por equivalencias en cuestión de tiempos, las escasas políticas educativas que les permiten acceder nuevamente a una institución educativa de nivel medio superior con la finalidad de concluir su enseñanza trunca, la problemática radica también en el eventual desarrollo de los amplios contenidos de los módulos temáticos, la compleja adaptación al nuevo sistema educativo en el cual son incluidos, sin embargo, su principal fortaleza es que los estudiantes manejan herramientas digitales básicas como el uso de equipos de cómputo portátiles, realizan actividades y tareas utilizando internet, por ende es más factible para este sector de estudiantes el organizar de manera independiente sus tiempos de estudio, además de que al revalidar estudios los estudiantes deben esperar a que exista disponibilidad de asignaturas para poder cursarlas, existiendo mucho tiempo muerto en la espera.

II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Acorde a la Estadística de la SEP (2017) para el ciclo escolar 2015-2016 sigue existiendo una tasa considerable de abandono escolar en educación superior que se mantuvo en 6.8% lo cual conlleva a repercusiones sociales y económicas, siendo que solo el 17% de los jóvenes en México logran ingresar a nivel superior, este porcentaje coloca al país como uno con el número más bajo de estudiantes de educación superior entre los países

de la OCDE, siendo muy complejo que los jóvenes retomen sus estudios superiores. En México acceder a la educación superior aún es un reto.

El COLESH, ha detectado que el estudiante por equivalencias elige estudiar en esta modalidad semiescolarizada debido a que el 95% de su población estudiantil ya se encuentra incorporada en actividades laborales durante la semana, y solo acuden físicamente a espacios académicos los fines de semana, lo cual repercute en su nivel de aprendizaje, ya que sus clases presenciales se desarrollan durante un periodo de tres horas cada fin de semana, se ha detectado que el contenido temático de las asignaturas es muy extenso para el poco tiempo escolar.

Se ha observado a la población muestra de este núcleo de estudiantes equivalentes al realizarse entrevistas y encuestas, se destaca que buscar un reingreso universitario les resulta complejo dado que deben adaptarse a un nuevo ambiente de enseñanza, siguen trabajando con el modelo tradicional de enseñanza, y que por diversas circunstancias: económicas, laborales y personales no culminaron su instrucción en otras instituciones superiores de la región, además de que no cuentan con tiempo suficiente para poder acudir a la modalidad presencial, así como no disponer de tiempo para visitar la biblioteca escolar a la realización de trabajos de investigación, aunado a que la bibliografía y material en algunas ocasiones no está disponible o es obsoleto, motivo por el cual se les facilita realizar sus tareas en sus ordenadores personales con apoyo de la red.

Con base a lo anterior se considera que la incorporación de las tecnologías en la educación es un llamado que hace la sociedad y surge de la necesidad cada vez mayor del uso de la información. Se establecen así algunas características resaltantes de las TIC que permiten seleccionarlas como medio de instrucción, y hasta en ocasiones como un ambiente ideal para el desarrollo del acto educativo, dependiendo del tipo de tecnología que se utilice. Los cambios en la actualidad surgen debido a la demanda de la economía del conocimiento; el nuevo perfil del estudiante que demanda formación desde diversas latitudes y modos de acceso diversos; el rápido y permanente desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación, además del interés de las empresas en la Universidad.

Aunado al enfoque anteriormente citado, se pretende implementar como propuesta de innovación tecnológica, la incorporación de la alfabetización digital en el Colegio de Estudios Superiores Hispanoamericano, institución que dentro de sus finalidades más importantes son impartir educación superior formando profesionistas con sentido de innovación, y la incorporación a los avances tecnológicos que se requieran.

El colegio oferta dentro de sus servicios los criterios de admisión por equivalencias o revalidación de estudios dirigida a estudiantes que por motivos personales y laborales no pudieron de manera normal concluir sus estudios superiores, dejando trunca su enseñanza, la modalidad semiescolarizada que oferta les permite acudir los fines de semana, viernes y sábado, a sesiones tres horas de clase semanales por asignatura que equivale a un total de 20 horas que deben de cubrir de modo presencial, un módulo dura aproximadamente dos meses y los estudiantes solo tienen contacto con el docente los fines de semana durante la sesión, sin embargo, este sector de la población que se reincorpora para continuar sus estudios se encuentra con la problemática de disponibilidad de asignaturas para poder concluir sus estudios en aquellas materias que tiene pendientes para cursar.

Aunado a las actividades extra clase que asignan los docentes a los estudiantes los tiempos se reducen aún más para retroalimentar actividades en las sesiones subsecuentes, ya que también se tiene que realizar el avance temático, considerándose una excesiva carga de actividades en el escaso tiempo desarrollado en aula, así también deben esperar a que exista disponibilidad de asignaturas debido a que es inestable el número de participantes por asignatura y tienen problemas de adaptación en esta modalidad de enseñanza dado que provienen de otros sistemas educativos con normatividad diversa.

Por otro lado, observar a la población muestra en el colegio se ha detectado que dentro del aula los docentes aún trabajan con métodos tradicionales de enseñanza como exponer la clase frente a grupo y dejar tareas que revisan en las sesiones subsecuentes. Con los tiempos de aprendizaje cortos y las unidades temáticas muy amplias, el docente tiene poca oportunidad de retroalimentar o innovar en el aula (Vergara y Cuentas, 2015).

También mediante aplicación de cuestionarios a los alumnos de nuevo ingreso por equivalencias al COLESH se ha identificado que es más práctico y constante que este núcleo de estudiantes recurran al uso de laptops, tablets o su celular para realizar sus lecturas, ejercicios o investigaciones, ya que no cuentan con tiempo para acudir a la biblioteca escolar, la mayor parte de ellos eligen trabajar en sus tiempos libres, por lo regular en su centro de trabajo o en su hogar donde señalan cuentan con ordenadores personales y servicio de internet para poder realizar las tareas que les encomiendan sus docentes.

Este entorno de globalización e internacionalización en que está inserta la Universidad, ha ido configurando nuevas oportunidades para la Educación Superior en Europa y América Latina. En este sentido, la United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, (UNESCO 2013), señala dos puntos importantes de atención: el primero, las nuevas prácticas educativas, orientadas a que el docente identifique los factores que inciden en su desempeño, cómo este afecta el rendimiento de los estudiantes y retomar las buenas prácticas de aprendizaje utilizando las TIC; el segundo punto se refiere a la evaluación de los aprendizajes.

Según Vásquez (2016), se constituyen en elementos sustantivos inherentes al desarrollo de todos los ámbitos de la vida y la educación de las personas, han promovido un elemento ilimitado de posibilidades a través de diversos recursos y herramientas para el aprendizaje, con la posibilidad de seguir expandiéndose a más usuarios en distintos ambientes para socializar el conocimiento.

Es vital que al implementar innovación educativa, ésta se mida para redefinir, en su caso, lo que tenga que ser mejorado. Un camino que permitirá un avance para las IES privadas, será retomar las experiencias de aprendizaje de otras instituciones públicas para, con ello, evitar un fracaso escolar, ya que en la actualidad debido a los múltiples avances tecnológicos en el ámbito educativo, es menester generar cambios con el uso de nuevas herramientas educativas apoyadas con TIC.

González (2015) señala que es innegable, que el aprendizaje va ligado al manejo y adquisición de conocimiento, pero no se obtiene únicamente mediante contenidos escritos o verbales, también se adquiere por medio de actitudes, estrategias de

enseñanza, expresiones no verbales (gestuales), recursos, herramientas, entre otros. Esto hace que la personalidad del docente en conjunto con los medios y/o estrategias didácticas, sea un elemento determinante en el proceso de aprendizaje. Las tecnologías de la información y comunicación, como medios, forman parte de estos cambios conductuales.

En ese sentido, García y Seoane (2015) señalan que aquello que da lugar al término E-learning es la irrupción de las Tecnologías de la Información y la Comunicación como herramienta educativa suponiendo un punto de inflexión conceptual y metodológico en la forma en que las instituciones, educativas afrontan los procesos educativos y la gestión del aprendizaje, especialmente en lo concerniente al concepto de educación a distancia, que evoluciona, de una manera más o menos significativa, al adoptar Internet como un medio para lograrlo.

Los Recursos Educativos Abiertos u Open Educational Resources (OER) (UNESCO, 2012) se definen como materiales digitales que se ofrecen libremente y de forma abierta para docentes, estudiantes y autoaprendizaje para su uso y reutilización en docencia, aprendizaje e investigación, el eLearning se ha ido convirtiendo en una herramienta al servicio de los procesos de enseñanza aprendizaje, de manera que está perdiendo esa concepción binaria por la que una formación era online o no, para integrarse de una forma mucho más transparente en los procesos educativos y de autoaprendizaje en función de las necesidades de los involucrados.

III. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

El Colegio de Estudios Superiores Hispanoamericano plantel Ixmiquilpan es una institución educativa privada de nivel medio superior y superior que ofrece bachillerato general, ocho licenciaturas y tres posgrados en plan cuatrimestral, su modalidad de estudio es presencial mismas que se imparten de forma escolarizada (lunes a viernes), semiescolarizada (viernes y sábado) y dominical en específico para el estudio de la licenciatura en derecho, los grupos son reducidos contando con una capacidad inicial de 18 a 20 alumnos por grupo en nivel licenciatura.

En el entorno escolar se ha detectado que el estudiante ha perdido el interés en su proceso formativo, al no acudir físicamente a espacios académicos que le ayuden a reforzar sus conocimientos, y ello, genera problemas en su aprendizaje, ya que las sesiones se verifican solo fines de semana (viernes y sábado) bajo la modalidad semiescolarizada se pierde la secuencia de las actividades que realizan los docentes en las asignaturas, además de que deben esperar disponibilidad de asignaturas que tienen pendientes de recursamiento y es más difícil la adaptación al venir de otras instituciones educativas.

Si bien, como estrategia de aula se implementa elaboración de actividades con la finalidad de obtener un avance en sus unidades temáticas, señalan en diversas ocasiones tener muchas dudas, además de que consideran que los tiempos de estudio en clase presencial son muy reducidos para agotar los temas de su interés en el ámbito teórico -práctico ya que por asignatura asisten tres horas semanales a clase, lo cual no resulta suficiente para agotar recursos que mejoren sus conocimientos, así como consideran necesitan de otras herramientas para establecer contacto con sus docentes y que les resuelvan dudas en días en que no asisten a la escuela.

También, se ha identificado mediante el cuestionario aplicado a los alumnos por equivalencias de nuevo ingreso al colegio que es más práctico y constante que recurran al uso de ordenadores, tablets o su celular para realizar sus lecturas, ejercicios o investigaciones. En este sentido, el COLESH considera que se puede motivar a que elijan estudiar en esta institución educativa para culminar sus estudios a este sector equivalente de estudiantes ofreciéndoles la modalidad E-Learning, cuyo impacto fundamental se centra en su aplicación como fuente de información, desarrollo de actividades y resolución de dudas, además de establecer un canal de comunicación entre docentes y compañeros de clase, así también se considera un óptimo instrumento cognitivo y de procesamiento de datos.

A pesar de que esta modalidad es muy práctica, en cuanto a tiempo y costos, no resulta tan benéfica para los estudiantes que no han desarrollado habilidades digitales, ya sea

por desmotivación o desinterés, dejando de lado la alfabetización digital. Por otro lado, los docentes aún trabajan con métodos tradicionales de enseñanza como exponer la clase frente a grupo y dejar tareas que revisan en las sesiones subsecuentes. Con los tiempos de aprendizaje cortos y las unidades temáticas muy amplias, el docente tiene poca oportunidad de retroalimentar o innovar en el aula, pero el área de oportunidad radica en la disposición a la actualización constante y a los cambios en mejora del proceso de enseñanza aprendizaje.

IV. JUSTIFICACIÓN

Según Vera (2008) las Tecnologías de la Información y la Comunicación demuestran ser un importante recurso pedagógico que las Instituciones de Educación Superior, deben de considerar seriamente en sus programas curriculares, hoy practicante todas las universidades cuentan con herramientas de apoyo basadas en internet. Por tal, se busca la incorporación de estos recursos mediante la creación de un aula virtual en la plataforma educativa antes señalada a los estudiantes por equivalencias a la Licenciatura en Derecho de la modalidad semiescolarizada que acorde con lo mencionado en el contexto, se enlaza con su entorno eligen esta forma de estudio, y que buscan cambios en su enseñanza que se adecuen aún más a sus necesidades para concluirlos.

Las TIC se constituyen en elementos sustantivos inherentes al desarrollo de todos los ámbitos de la vida y la educación, han promovido un elemento ilimitado de posibilidades como recurso para el aprendizaje, con la posibilidad de seguir expandiéndose a más usuarios en distintos ambientes para socializar el conocimiento así como para la mejora de los procesos pedagógicos.

El rápido avance tecnológico y la incorporación de TIC en los diferentes contextos del ámbito educativo, han permitido que cada vez menos estudiantes acudan físicamente a una biblioteca escolar para elaborar o complementar la información para sus trabajos de investigación o tareas, siendo más práctico y constante que recurran al estudio mediante m-learning con el uso de ordenadores portátiles, tablets o celular.

El análisis anterior se vincula con lo establecido en el reglamento interno del COLESH, cuya finalidad es formar profesionistas con un sentido de innovación, y la incorporación de avances tecnológicos que se requieren, sin embargo, se observa que a diez años de su creación en sus diversas modalidades de estudio, se manejan métodos tradicionales de enseñanza sin ningún tipo de incorporación de alfabetización digital a través de plataformas educativas.

Derivado de la inquietud de incentivar la mejora en el aprendizaje de los estudiantes del COLESH Ixmiquilpan, y con el propósito de crear nuevos escenarios de formación universitaria, se pretende implementar la modalidad e-learning, para incorporar nuevas estrategias en la relación pedagógica con el docente mediante la elaboración de un curso en línea en la plataforma educativa schoology se implementará esta modalidad para alumnos de nuevo ingreso por equivalencias y la prueba piloto se hará para la asignatura de TIC aplicadas al Derecho de la Licenciatura en Derecho modalidad semiescolarizada primer cuatrimestre, modalidad que se efectuará mediante enseñanza virtual para que puedan cursar las asignaturas que tienen pendientes y culminar satisfactoriamente sus estudios.

Con la implementación, se pretende reducir costos operativos educativos, disponibilidad de asignaturas, mayor flexibilidad y adaptabilidad de los estudiantes con problemas de recursamiento, además del mejoramiento de la calidad educativa en el colegio con el actual sistema al incorporar recursos tecnológicos que permiten innovar en los métodos pedagógicos que se están utilizando tradicionalmente, y además constituye una oportunidad para desarrollar nuevas competencias en esta población estudiantil, de acuerdo con las demandas de una sociedad en que la información y el conocimiento son cada día más y mejor valorados, cumpliendo con la finalidad institucional al contar con profesionistas innovadores acorde a los avances tecnológicos.

Se consideran también para la implementación, los resultados del cuestionario aplicado y las entrevistas al personal directivo de COLESH, que identifican de manera clara y oportuna los factores que inciden en la falta de innovación tecnológica para la

implementación de la modalidad e-learning, además de señalar que es necesario que en la región se cuente con una institución educativa que oferte dicha modalidad de enseñanza virtual con la finalidad de que pueda beneficiarse este sector de la comunidad escolar, a continuación se describen los datos arrojados:

- No existe información respecto al tema.
- Falta de interés y motivación del estudiante.
- Docentes tradicionales.
- Falta de tiempo para estudio dentro y fuera del aula.
- Déficit en las habilidades digitales.
- Docentes rezagados con el modelo educativo.
- Problemas de adaptabilidad de los estudiantes por equivalencias.
- No hay disponibilidad de algunas asignaturas pendientes de cursamiento.

COLESH cuenta con una infraestructura suficiente, red de internet, personal docente con disposición a los cambios y a una mejora constante y actualización profesional. Los estudiantes, por su parte, cuentan con dispositivos móviles y habilidades digitales básicas para su manejo, aunado a que se ha podido observar que los estudiantes por equivalencias no disponen de tiempo suficiente para acudir a la biblioteca escolar a realizar sus actividades escolares, realizan el 90% de sus investigaciones con apoyo de ordenadores personales y con red de internet que cuentan en su hogar o en sus centros de trabajo, por tal razón se considera viable la implementación al reincorporarse a su educación superior en esta modalidad.

Se considera de suma importancia la realización del proyecto para que el COLESH de cumplimiento a su finalidad institucional consistente en la formación de profesionistas aptos en los requerimientos de diversos ámbitos mediante incorporación permanente a los avances tecnológicos que le ayudarán a consolidarse como una IES privada que se mantiene a la vanguardia, beneficiando directamente a los estudiantes de nuevo ingreso al incorporarlos al aula virtual, elevando con esto, la calidad y mejora educativa, atrayendo a los estudiantes que desean continuar sus estudios en esta modalidad misma que resulta factible para quienes ya cuentan con herramientas indispensables para poder

incursionar en una plataforma educativa como lo son conocimientos informáticos requeridos, ordenadores personales, acceso a la red, entre otros.

El primer planteamiento es la necesidad de implementar Schoology al ofrecer múltiples ventajas, entre ellas que no es necesario tener grandes conocimientos técnicos, en cuanto a la creación de contenidos y exportación de datos, si bien COLESH en la actualidad no cuenta con ninguna modalidad virtual, sin embargo, las características de este software permitirán implementarlo, por ser de fácil acceso, manejo y no necesitar pago de licencias, motivo por el cual se considera viable y factible la propuesta.

Bajo los lineamientos y reglamento escolar del COLESH específicamente en el artículo 2 fracción VIII establece la clasificación y definición de los criterios de la admisión, registro, estancia, egreso, revalidación, equivalencias de los estudiantes, específicamente en el artículo 7 fracción I establece que sus fines son la formación de profesionistas, aptos en los requerimientos en los ámbitos local, estatal nacional e internacional, con un sentido de innovación, y la incorporación permanente a los avances científicos y tecnológicos que se requieran, como apoyo a los procesos de enseñanza-aprendizaje de todas las licenciaturas, es por ello que se pretende implementar un modelo E-learning como apoyo a los estudiantes por equivalencias de nuevo ingreso a COLESH.

La Secretaría de Educación Pública dependiente del poder ejecutivo de la República Mexicana define a las equivalencias de estudios como el documento a través del cual la autoridad educativa declara equiparables entre sí estudios realizados dentro del Sistema Educativo Nacional, cuyo contenido refleja una tabla de correspondencia entre asignaturas de una instancia educativa a otra dentro del Sistema Educativo Nacional (SEP, 2017).

Encontrando su fundamento jurídico y administrativo en los artículos 13 Fracción V, 14 Fracción III, 60, 61, 62 y 63 de la Ley General de Educación, Acuerdo número 286 por el que se establecen los lineamientos que determinan las normas y criterios generales, a los que se ajustarán las revalidaciones de estudios, siendo la Dirección General de Educación Superior, Dirección de Instituciones Particulares de Educación Superior el organismo que resuelve la procedencia previo a la realización de la solicitud y trámites

pertinentes con base a la comparación de los planes de estudio correspondiente, obteniéndose la resolución de equivalencia de estudios (SEPH, 2017).

Esta propuesta surge como respuesta a la necesidad de los estudiantes por equivalencias de concluir sus estudios superiores que por diversos motivos dejaron trancos sus estudios iniciales en alguna institución de Educación Superior del Estado de Hidalgo, además permitir la construcción de un aprendizaje significativo apoyándose en el uso de TIC, y apunta a brindar oportunidades en el desarrollo de habilidades, aptitudes y competencias en los estudiantes, al manejar la información y actividades del aula virtual.

Al utilizar esta modalidad de enseñanza, los estudiantes adquieren mayor experiencia confiabilidad y seguridad al desarrollar sus trabajos personales de manera virtual, pues ya están familiarizados con el m-learning, no tendrán problemas de adaptación en su nuevo entorno educativo, ni necesidad de esperar disponibilidad de asignaturas en modalidad semipresencial para cursamiento, ya que de manera inmediata tendrán disponibilidad en la plataforma educativa para poder comenzar a cursar las materias pendientes y así poder concluir satisfactoriamente sus estudios.

Manejándose como herramienta didáctica, el apoyo de la plataforma educativa Schoology, donde se incluirán actividades de apoyo a cada uno de los temas del programa de la asignatura, como foros de discusión, correo electrónico para recepción de trabajos, evaluaciones en línea, el contenido del curso, actividades para trabajo colaborativo en grupos.

El manejo de la plataforma educativa Schoology se utiliza para facilitar la comunicación y el conocimiento entre los usuarios del curso, favoreciendo el desarrollo de la comunidad educativa, considerándose esta modalidad E-learning como una innovación en el ámbito educativo. El objetivo fundamental de esta propuesta es crear un espacio donde docentes y estudiantes por equivalencias compartan, intercambien y promuevan la construcción de un conocimiento significativo, a través de un debate académico, adquirir experiencia, así como utilizar herramientas de aprendizaje colaborativo, y evaluación.

Por otro lado, Schoology permitirá a docentes y estudiantes hacer uso de los recursos tecnológicos para la construcción y reforzamiento de conocimientos previos y adquiridos

dentro de las clases presenciales, ya que los estudiantes deberán desarrollar actividades de manera individual o colaborativa que contribuya al mejoramiento de habilidades, destrezas y actitudes que favorezcan su formación profesional en su vida cotidiana, logrando hacer que sean capaces de responder a las exigencias del contexto laboral al que pretendan incursionar.

La propuesta se pretende desarrollar con un grupo de estudiantes de nuevo ingreso al COLESH de la Licenciatura en Derecho, monitoreando las actividades a través de foros de discusión y grupos de trabajo colaborativo, ya que les permitirá participar activamente y entregar actividades dentro de los tiempos establecidos. La evaluación de dichas actividades formará parte de su calificación final, con el objetivo de que los estudiantes se involucren e identifiquen la importancia de la implementación del modelo E-learning en la asignatura.

V. OBJETIVOS

V.1 Objetivo General

Implementar la modalidad E- learning en el COLESH a los estudiantes por equivalencias de la Licenciatura en Derecho de la modalidad semiescolarizada, mediante el diseño de un curso en la plataforma educativa Schoology con la finalidad de que puedan concluir satisfactoriamente sus estudios además de desarrollar competencias digitales, promoviendo la innovación y el aprendizaje autónomo.

V.2 Objetivos Específicos

- ✓ Implementar la modalidad e-learning para promover la innovación, desarrollo de competencias digitales, autoaprendizaje que permitan lograr un ambiente que facilite la culminación de estudios de estudiantes por equivalencias.
- ✓ Diseñar en la plataforma Schoology un curso que contenga el material didáctico necesario para el aprendizaje de los estudiantes por equivalencias, elaborando la guía instruccional y de actividades, señalando los métodos de aprendizaje y los elementos del programa de estudios.
- ✓ Evaluar los resultados alcanzados al terminar el curso piloto.

VI. APORTES A LA LITERATURA

El estudio del presente apartado tiene como finalidad verificar el sustento teórico en el que se basa la presente propuesta destacando 5 apartados que sirven de fundamento para la implementación siendo: historia de los ambientes virtuales de aprendizaje, el e-Learning como estrategia en el proceso educativo, plataforma gestora de aprendizaje (LMS), modelo ADDIE.

VI.1. Historia de los Ambientes Virtuales de Aprendizaje

En sus inicios señalan Gatica, Florina y Rosales Vega (2012) que la educación a distancia buscó responder a la necesidad de formación de personas adultas que por diferentes circunstancias no tenían tiempo para asistir a las instituciones educativas. Conforme se incrementó la necesidad de una formación y actualización permanente, se hizo énfasis en la andragogía como disciplina de educación y aprendizaje del adulto, además de combinar un modelo educativo flexible, que tiene por estudio los métodos, estrategias, técnicas y procedimientos eficaces para su aprendizaje. No se trata de una educación estandarizada, sino de aquella que responde a los intereses, necesidades y experiencias del educando partiendo de la realidad del adulto, y que ayuda a determinar las pautas para dirigir su aprendizaje.

Al respecto, Guerra, Hilbert, Jordan y Nicolai (2008) han explicado que las aplicaciones de las TIC iniciaron con proyectos de educación a distancia o teleeducación, que luego evolucionaron a la educación electrónica/e-educación (e-learning), incluyendo aspectos como aprendizaje y enseñanza por medios electrónicos, capacitación para su uso, adquisición de sistemas de aprendizaje y programas educacionales, a través de entornos virtuales de aprendizaje, y el uso de tecnologías de redes y comunicaciones para diseñar, seleccionar, administrar, entregar y extender la educación, así como para organizar y administrar la información relativa a sus educandos.

Según Cano (2012), los cambios generados por las TIC en el sistema educativo a nivel mundial, predicen la evolución del proceso de enseñanza-aprendizaje, y la forma en que docentes y estudiantes acceden al conocimiento y la información, con una descripción de

la trayectoria de la educación virtual en diferentes instituciones a nivel nacional. El uso de las TIC repercute en la modernización del sistema educativo, de manera significativa, y acorta la brecha de aprendizaje en la sociedad del conocimiento. Su evolución es veloz y así se percibe en toda América Latina, el Caribe, América del Norte y Europa, señalando que las aplicaciones de las TIC iniciaron con proyectos de educación a distancia o teleeducación.

Contreras (2007) aduce que el término enseñanza por correspondencia fue reemplazado por educación a distancia, y más tarde por aulas virtuales, lo cual desentierra dos grandes transiciones de las teorías educativas en los últimos dos períodos: en primer lugar, se transfiere de un paradigma instructivo hacia la enseñanza enfocada ampliamente en el estudiante; y, en segundo lugar, se transita desde un prototipo del material impreso y enviado por correspondencia hacia nuevos canales de difusión tecnológica, progresivamente más rápidos, selectos, orales y visuales, así como multidireccional, ya que la comunicación asíncrona favorece el aprendizaje constructivista permite al estudiante leer y analizar la información lo que a su vez genera participación sobre un tema, potencializa la comunicación con el docente facilitador resolviendo y aclarando dudas.

Otro de los cambios a través del tiempo se refiere a la búsqueda de innovaciones en los sistemas educativos para que éstos pasen de ser centros cerrados y rígidos, a centros abiertos y flexibles, donde la colaboración y la transferencia de conocimientos genere nuevas experiencias de aprendizaje, innovadoras formas de trabajo e interacción para la apropiación y enriquecimiento de los nuevos conocimientos en todos los niveles: primario, secundario y a nivel superior (Cano, 2012).

VI.2. *E-Learning* en educación superior

A partir de la educación a distancia surge el concepto de *e-learning*, entendido como el aprendizaje electrónico, o como el uso de TIC para apoyar procesos educativos y de aprendizaje basados en el contenido en línea y sistemas compartidos del conocimiento activo y de la instrucción cooperativa potenciada por Internet, en dicho escenario se

modifica el rol del docente transformándose en facilitador-tutor (Gatica, Florina y Rosales Vega, 2012).

Gamboa, y Carballo (2010) señalan al respecto que el e-learning, particularmente, se está convirtiendo en una atractiva modalidad de formación con un amplio arraigo social y con una presencia cada vez mayor en universidades tradicionalmente presenciales; cada curso académico crece el número de ofertas formativas a través de este sistema de formación, quizás por la conciencia social de las ventajas que esta modalidad de aprendizaje incorpora y debido, sobre todo, a los retos inmediatos que plantea la sociedad de la información y del conocimiento así como las necesidades derivadas del proceso de convergencia.

El e-learning forma parte de la educación a distancia, ya que implica en su desarrollo aspectos metodológicos, pedagógicos e instruccionales. Los contenidos y herramientas pedagógicas aplicadas dependen de los requerimientos particulares de los estudiantes y de la institución educativa que oferta la formación mediada electrónicamente. Algunos autores señalan que se trata de una modalidad educativa totalmente a distancia o semipresencial apoyada por recursos como plataformas educativas que favorecen la socialización de contenidos y de experiencias, recursos y aprendizaje (Gatica, Florina y Rosales, 2012).

Parece, entonces, que el e-learning pone sobre el panorama nuevos modelos de enseñar y aprender, situando al estudiante en un proceso de construcción del conocimiento más activo y de mayor autonomía (Bates, 2009). Este profundo cambio de paradigma educativo convierte al estudiante en la piedra angular del proceso y a los formadores en gestores de su aprendizaje. Se está ante nuevos requerimientos y necesidades que emergen, fundamentalmente, del contexto de la sociedad de la información y el conocimiento, pasándose de centrar la atención en la enseñanza a centrarla en el aprendizaje.

Está claro que la universidad del siglo XXI, como motor de transformación y elemento estratégico del tejido socioeconómico, requiere de la implementación de la modalidad e-learning para preparar ciudadanos altamente competentes, y sobre todo teniendo en cuenta que el conocimiento es capital como fuente más importante de productividad y

crecimiento. Las políticas educativas enmarcadas en la sociedad de la información y el conocimiento integran las tecnologías en todas las agendas. (Herrera, 2009).

El e-learning para Fernández, Álvarez y Mariño (2013), consecuentemente, debería formar parte de las agendas educativas actuales, ya que constituye un sistema de formación que posibilita a los estudiantes la realización de actividades muy variopintas (búsqueda y selección de información, lectura de documentos, interacción con materiales multimedia formativos, debates grupales, ejercicios de autoevaluación, chats y/o videoconferencias, gestiones de secretaría on-line etc.), se encuentra, aún, en una etapa inicial de desarrollo, convirtiéndose en un indicador de la nueva economía, de la productividad, del crecimiento o bienestar social. Desde luego, se debe encauzar su potencial para así responder, a los desafíos que se derivan de la sociedad de la información y el conocimiento.

A primera vista, los componentes tecnológicos son los más tangibles y el ejemplo más significativo son las plataformas de e-learning o LMS (Learning Management Systems); sistemas que permiten la administración y control de los aspectos administrativos de la capacitación entre otras funciones. Los aspectos pedagógicos son como el alma del e-learning y van a trabajar sobre los contenidos. Puede que al principio sean los menos tangibles, pero serán al final los componentes más relevantes en términos de eficacia de los objetivos de enseñanza y aprendizaje fijados (Zambrano y Medina 2010).

Los beneficios del e-learning son:

- Reducción de costos: permite reducir y hasta eliminar gastos de traslado, alojamiento, material didáctico, etc.
- Rapidez y agilidad: Las comunicaciones a través de sistemas en la red confiere rapidez y agilidad a las comunicaciones.
- Acceso just-in-time: los usuarios pueden acceder al contenido desde cualquier conexión a Internet, cuando les surge la necesidad.
- Flexibilidad de la agenda: no se requiere que un grupo de personas coincidan en tiempo y espacio.

Una de las tendencias de la educación universitaria del presente siglo corresponde a la utilización de las TIC en los procesos educativos; generando nuevos modos de comunicar, trabajar y aprender para la autodenominada sociedad en red, es viable observar la relación existente entre la evolución tecnológica, su desarrollo en sociedad e introducción en los sistemas educativos (Turpo, 2010).

En este sentido, Adell, (2010) explicó cuáles eran las 5 dimensiones de la competencia digital, mismas que son consideradas para el desarrollo del presente proyecto educativo con la finalidad de fortalecer dichas capacidades que el estudiante debe desarrollar en el ámbito virtual educativo por lo que respecta a la enseñanza mediada con apoyo de TIC:

1. Alfabetización informacional: define, accede, gestiona, integra, evalúa, crea y comunica información.
2. Alfabetización tecnológica: comprenden y utilizan las tecnologías para acceder, crear y compartir información en múltiples formatos.
3. Alfabetizaciones múltiples: usan lenguajes específicos (textual, numérico, icónico, visual, gráfico, sonoro). Interpretan, comunican, expresan y crean mensajes multimedia.
4. Competencia cognitiva: análisis, síntesis, evaluación, capacidad de resolución de problemas, etc.
5. Ciudadanía digital: actitud crítica y reflexiva ante la información que reciben. Comprenden el impacto social y económico de la tecnología. Usan la tecnología de manera autónoma y responsable. Evalúan información y tecnologías. Respetan las leyes.

Este aprendizaje no se trata sólo de agregar tecnología a la clase, sino de reemplazar algunas actividades de aprendizaje con otras apoyadas con tecnología, utiliza los recursos de internet, Recursos Educativos Abiertos (REA) multimedia y los clásicos de la formación presencial como video, pizarras digitales, proyectores entre otros. Considerando el aprendizaje combinado para la formación docente puesto que este debe cumplir con las características y competencias necesarias para formar al educando ante las necesidades requeridas por la sociedad del siglo XXI (Adell, 2010).

Cualquier programa de e-learning está conformado por la previa definición de un modelo organizacional, un modelo pedagógico y un modelo tecnológico (Gatica, Florina y Rosales Vega, 2012). Este programa fue diseñado para guiar el proceso de conversión de programas de estudio a formato digital a fin de posibilitar su implantación utilizando la tecnología para crear cursos en línea; puede ser de utilidad para otros ámbitos educativos incluyendo la educación permanente. Además éste puede tener alguna de las siguientes modalidades o enfoques de aprendizaje:

- Modalidad semipresencial (blended learning). Se realiza de forma combinada o mixta con actividades presenciales y en línea. Generalmente el blended learning se utiliza para complementar la formación presencial y fortalecer ciertas habilidades, actitudes, competencias o destrezas que no pueden conseguirse en escenarios virtuales de aprendizaje.

- Aprendizaje distribuido. Es un modelo instruccional donde el aprendizaje y la enseñanza ocurren en diferente tiempo y lugar mediado por herramientas tecnológicas como la multimedia y las redes de computadoras, además el contenido está descentralizado. Esta modalidad puede combinarse con clases en el aula o con cursos a distancia.

- Educación en línea. El desarrollo del *e-learning* se da completamente en escenarios virtuales donde el tutor hace el seguimiento del estudiante. El acceso a la formación en línea se media por Internet y sus diversas herramientas de comunicación e información.

Entre los beneficios del *e-learning* se encuentra la flexibilidad de tiempo y espacio, mayores oportunidades para acceder a la educación, incrementa la calidad del contenido instruccional, el uso de diversos instrumentos de evaluación, favorece el uso de herramientas de simulación, y disminuye costos. Al mismo tiempo, favorece el desarrollo de competencias y destrezas específicas como el trabajo colaborativo e interdisciplinario, la comunicación efectiva, el pensamiento reflexivo y el estudio autorregulado (Gatica, et. al, 2012).

VI.3. Plataformas gestoras de aprendizaje gratuito (LMS)

El desarrollo e incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación a la docencia, ha potencializado el uso de Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) apoyados en plataformas e-learning en el ámbito universitario a nivel mundial, las cuales permiten la gestión del proceso de enseñanza aprendizaje a través de la web, las plataformas gratuitas de código abierto son las más utilizadas ya que cumplen con requerimientos básicos (Fernández y Rivero 2014).

Concepto de LMS

Learning Management System (LMS) o Sistema de Gestión del Aprendizaje, es un software instalado generalmente en un servidor web (puede instalarse en una intranet), que se emplea para crear, aprobar, administrar, almacenar, distribuir y gestionar las actividades de formación virtual (puede utilizarse como complemento de clases presenciales o para el aprendizaje a distancia). Se centra en gestionar contenidos creados por una gran variedad de fuentes diferentes. La labor de crear los contenidos para los cursos es desarrollada mediante un Learning Content Management System (LCMS), (Clarenc, Castro, López, Moreno y Tosco, 2013).

Álvarez (2012) señala que la función principal de un LMS es administrar estudiantes y dar seguimiento a su aprendizaje, participación y desempeño asociados con todo tipo de actividades de capacitación. Sin embargo, en el desarrollo del presente trabajo, se aprecia que el conjunto de funciones de un LMS abarcan un campo mucho más amplio, ya que se pretende no solamente la creación de un entorno virtual para el aprendizaje, sino un ambiente para que el aprendizaje se convierta en una verdadera experiencia. Lo anterior se logra integrando materiales didácticos y herramientas de comunicación, colaboración y gestión educativa.

Características básicas de los LMS

Según Clarenc (2012 y 2013) en su investigación colaborativa realizó un análisis de 19 plataformas educativas e-learning (también llamados sistemas de gestión de aprendizaje) y entornos para la creación de aulas virtuales o de educación a distancia

que se efectuó en el Congreso Virtual Mundial de E –learning, siendo la primer investigación en América Latina realizada en forma síncrona y conjunta, incluye la investigación en el ámbito teórico y práctico, señalando que las plataformas deben cumplir las siguientes características:

- 1. Interactividad.-** se relaciona con la conversación bidireccional entre receptor y emisor. El receptor elige la parte del mensaje que le interesa, el emisor establece qué nivel de interactividad le dará a su mensaje y el receptor decidirá cómo utilizar esa interactividad.
- 2. Flexibilidad.-** es una condición que posee algo material o inmaterial, referida al poder sufrir adaptaciones a los cambios, a ser maleable. Un cuerpo es flexible cuando es capaz de moverse con facilidad y adoptar posturas diversas sin demasiado esfuerzo. Cuando un LMS ofrece flexibilidad, la plataforma no se mantiene rígida a los planes de estudio, sino que puede adaptarse tanto a la pedagogía como a los contenidos adoptados por una organización.
- 3. Escalabilidad.-** se refiere a la propiedad de aumentar la capacidad de trabajo de un sistema, sin comprometer por ello su funcionamiento y calidad habituales. Es decir, poder crecer sin perder la calidad en sus servicios.
- 4. Estandarización.-** Un estándar es un método aceptado, establecido y seguido normalmente para efectuar una actividad o función, para lo cual se deben cumplir ciertas reglas (implícitas y explícitas) con el fin de obtener los resultados esperados y aprobados para la actividad o función. Por medio de un estándar se garantiza el funcionamiento y acoplamiento de elementos que fueron generados independientemente.
- 5. Usabilidad.-** Se refiere a la rapidez y facilidad con que las personas realizan tareas propias mediante el uso de un producto, y se logran objetivos específicos con: efectividad, eficiencia y satisfacción.
- 6. Funcionalidad.-** Las funciones que cumple un objeto son fijadas por las necesidades que se desea que el objeto satisfaga. Un objeto es funcional si cumple las funciones que le fueron asignadas. La funcionalidad de un objeto se puede ampliar para que satisfaga mayor cantidad de necesidades y se puede mejorar para que sea más avanzada.

- 7. Ubicuidad.-** La tecnología nos permite estar presentes en diferentes lugares al mismo tiempo, tener la información disponible a cualquier hora y en cualquier lugar, porque los dispositivos tecnológicos modifican la manera de acceder a la información y conocimiento.
- 8. Persuabilidad.-** a capacidad que tiene de una plataforma de convencer, fidelizar o evangelizar a un usuario a través de su uso. Es decir, la capacidad de convertirlo en un potencial cliente.

En consonancia con las 8 características mínimas con las que debería contar todo LMS, señaladas anteriormente, para que un entorno virtual de aprendizaje sea considerado adecuado es necesario que permita implementar la mayor cantidad posible las siguientes funcionalidades: gestión administrativa, gestión de recursos y herramientas de comunicación, así también las herramientas cuyo análisis realiza (Boneu, 2007), mismas que se resumen en el siguiente cuadro:

Tabla 2. Resumen de herramientas de las plataformas.

Herramientas	Descripción
Orientadas al aprendizaje	Foros, buscador de foros, soporte de múltiples formatos, e-portafolio intercambio de archivos comunicación sincrónica (chat), comunicación asincrónica (mensajería, correo electrónico), blogs (weblogs grupales, individuales y blogs de asignaturas), presentación multimedia (videoconferencia), wikis.
Orientadas a la productividad	Anotaciones personales o favoritos, calendario y revisión de progreso, buscador de cursos, ayuda en el uso de la plataforma, mecanismos de sincronización y trabajo fuera de línea, control de publicación, páginas caducadas y enlaces, novedades del curso.
Implicación de los estudiantes	Grupos de trabajo, autovaloraciones, grupos de estudio, perfil del estudiante.

Soporte	Autenticación de usuarios, registro de estudiantes, auditoría.
Publicación de cursos y contenidos	Test y resultados automatizados, administración del curso, seguimiento del estudiante, apoyo al creador del curso, calificación en línea.
Diseño y planes de estudio	Conformidad con la accesibilidad, la reutilización y compartición de contenidos, plantillas de cursos, personalización del entorno (look and feel), conformidad con el diseño de la educación (IMS, AICC y ADL)

Fuente: (Boneu, 2007, p.41).

Tipos de LMS

Clarenc, et, al. (2013) señala que los LMS pueden ser de tres tipos:

1. **Comercial.-** Son de uso licenciado, es decir que para su uso hay que abonar a alguna empresa, ya sea la que desarrolló el sistema o la que lo distribuye. Son sistemas generalmente robustos y bastante documentados. Con diversas funcionalidades que pueden expandirse de acuerdo con las necesidades y presupuesto del proyecto. Es decir que, cuanto más completo sea el paquete que abone, más servicios recibirá a cambio, como por ejemplo una mesa de ayuda online durante un determinado tiempo. las más conocidas se encuentran Blackboard, WebCT, OSMedia, Saba, eCollege, Fronter, SidWeb, e-ducativa y Catedr@, entre otras.
2. **Software libre.-** Surgieron como una alternativa para hacer más económico un proyecto de formación en línea. Estos LMS generalmente están desarrollados por instituciones educativas o por personas que están vinculadas al sector educativo. Algunas de estas plataformas son de tipo "Open Source" (de código abierto), lo que establece que son de libre acceso, permitiendo que el usuario sea autónomo para manipular ese software, es decir, que una vez obtenido se pueda usar, estudiar, cambiar y redistribuir libremente. Es variada la gama de funcionalidades

que traen cada una de estas plataformas. Hay algunas que pueden equipararse o superar a las comerciales, mientras que otras sólo cuentan con funcionalidades básicas. Entre las más usadas están ATutor, Dokeos, Claroline, dotLRN, Moodle, Ganesha, ILIAS y Sakai.

3. **En la nube.-** No son consideradas plataformas LMS propiamente dichas, porque su mayor utilidad es la de permitir el apoyo a la clase presencial, así como el desarrollo de MOOC (Cursos online abiertos y masivos), acrónimo en inglés para Massive Open Online Course. Las más populares son Udacity, Coursera, Udemy, edX, Ecaths, Wiziq y Edmodo, entre otros.

Entre los aspectos que se deben de considerar para la implementación de un LMS Clarenc, (2013) establece que hay que mantener la visión de que se está construyendo un ambiente para el aprendizaje, el cual, en primer lugar debe responder a satisfacer una gran cantidad de necesidades, las que darán origen a los objetivos que se desean lograr en el proceso de construcción. Es por ello que se requiere del concurso de personas calificadas para la evaluación previa, de manera que la selección siempre sea guiada por la obtención de respuestas a los planteamientos que dieron lugar a su creación.

Por otra parte como lo señala Fernández y Rivero (2014), las LMS están presentes en la actualidad de forma cotidiana en los procesos de enseñanza aprendizaje, con el objetivo de elevar la calidad del proceso docente educativo y hacerlo más accesible eliminando las barreras de espacio y tiempo, siendo innumerables las universidades a nivel internacional que disponen de campus virtuales y enseñanza en línea, una plataforma virtual no es más que una aplicación informática diseñada para facilitar la comunicación pedagógica entre los participantes en un proceso pedagógico. Es un software que proporciona la logística necesaria para llevar a cabo la formación on line, constituyendo la arquitectura tecnológica sobre la cual se sustenta la tele formación y que permite la creación, almacenamiento y publicación de objetos de aprendizaje guardados en un espacio o repositorio para que puedan ser utilizados por el usuario cada vez que se quiera y donde se quiera. Estas plataformas tecnológicas se instalan en un servidor y a partir de ella se crean entornos de aprendizaje.

Las plataformas en línea cuentan con determinados requerimientos técnicos y tecnológicos, para que posterior a su selección esta pueda ser implementada cuidando su óptimo funcionamiento, sin perder de vista que se está construyendo un ambiente de aprendizaje que debe satisfacer necesidades de los estudiantes a quienes va dirigido, según Badillo (2007), los aspectos más resaltantes a ser tomados en cuenta tienen que ver con las algunas de las siguientes características:

- Ancho de banda (BandWidth): consumo total de la plataforma teniendo en cuenta la descarga y visualización de contenidos (desde la navegación hasta la bajada de un documento). Suele medirse mensualmente.
- Tipo y capacidad del servidor: Consiste en el conjunto de servidores dentro de la organización o la contratación de servidores externos en un datacenter. Varía según la cantidad de usuarios conectados.
- Sistema operativo: bajo Windows o GNU/Linux, principalmente.
- Software necesario para administrar cada función y ejecutar los contenidos: para diseño instruccional, elaboración de contenidos o material multimedia.

Un LMS sirve para poner a disposición de los estudiantes la metodología plasmada en la organización didáctica, materiales, tareas, foros, chat (entre otros) creada por un grupo de docentes para fomentar el aprendizaje en un área determinada, para ello se emplea la plataforma de enseñanza virtual en la enseñanza semipresencial, en la que parte de un curso/asignatura se desarrolla en sesiones presenciales y parte a través de una plataforma en este caso se ha optado por elegir la plataforma Schoology que es una plataforma considerada de software libre que dispone de un tipo especial de licencia, GPL (General Public License), que posibilita cuatro libertades a los usuarios, Pérez, Del Olmo y Moreno (2013) señalan algunos beneficios.

- La libertad de usar el programa con cualquier propósito.
- La libertad de estudiar cómo funciona el programa y adaptarlo a tus necesidades.

- La libertad de distribuir copias, con lo que puedes ayudar a tu compañero.
- La libertad de mejorar el programa y hacer públicas las mejoras de modo que toda la comunidad se beneficie.



Clarenc, (2013) establece que Jeremy Friedman, Ryan Hwang, Tim Trinidad y Bill Kindler comenzaron a desarrollar la plataforma Schoolology a fines del año 2009. Su misión consistía en reinventar la forma en que la tecnología se utilizaba en los salones de clase. Motivo por el cual comenzaron a verificar la plataforma antes mencionada encontrando las siguientes:

Características

- Funciona en la nube.
- Es gratuito para los docentes.
- Existe una versión de pago para empresas.
- Cuenta con calendarios sincronizables con Microsoft Outlook o con Google Calendar.
- No es necesario emplear HTML o CSS (pero están disponibles para ser utilizados si se prefiere).
- Mensajería / E-mail.
- Soporta una amplia variedad de formatos de contenido, incluyendo SCORM 2004.
- Permite grabación de audio y video.
- Se puede personalizar el dominio de los cursos.
- Proporciona estadísticas y reportes de actividad y evaluación.
- Ofrece integración con Google.

Encontrando también como características más sobresalientes de Schoolology las siguientes:

- ✓ Funciona como una red social (cada miembro tiene un perfil personal y un blog donde pueden comentar el resto de los compañeros).

- ✓ Cuenta con un muro en el que todos pueden publicar comentarios, documentos o enlaces.
- ✓ Todos pueden crear discusiones.
- ✓ Permite publicar páginas estáticas.
- ✓ Crear tareas, tests, quiz, etc.
- ✓ Crear autoevaluaciones.
- ✓ Añadir archivos y enlaces.
- ✓ Crear foros (que pueden ser puntuables).
- ✓ Crear galerías de fotos.
- ✓ Crear páginas (extractos de texto enriquecido disponibles para los estudiantes).
- ✓ Administrar el calendario.
- ✓ Llevar libro de asistencia.
- ✓ Puntuar y poner comentarios en las tareas que los estudiantes envían.

Como se ha analizado con anterioridad las plataformas más reconocidas y utilizadas en el ámbito educacional, son las plataformas de código abierto como la plataforma educativa schoology, ya que al realizar un análisis de sus características se verifica que la misma cumple con los criterios básicos para ser incluida en el proceso de enseñanza aprendizaje, y aunque no todo son ventajas en la utilización de esta plataforma, sus bondades son suficientes como para ser fundamental su presencia en cualquier entorno educativo.

Figura 2. Página principal de ingreso a plataforma educativa schoology.



Fuente: Imagen de <https://www.schoology.com/>

Ventajas

- ✓ Por ser un servicio en la nube, no es necesario instalar ningún software.
- ✓ Sencillez de uso para cualquier usuario de internet.
- ✓ Interfaz intuitiva, con estructura de red social.
- ✓ Proporciona un API y un SDK para poder añadirle nuestras propias funcionalidades.
- ✓ Es gratuita.

Desventajas

- Hay quienes consideran que al utilizar servicios en la nube no tenemos un dominio total sobre nuestros datos.
- No posee herramienta de chat.

Con base en lo anterior como afirma Clarenc (2013) en la actualidad existen infinidad de LMS, cada uno de ellos con sus propias herramientas y funcionalidades. No es posible encontrarlas a todas en una única plataforma y, por esta razón, es importante que al momento de optar por uno de estos sistemas de gestión de aprendizaje evalúe cuáles indicadores y sub-indicadores abordados en este trabajo son más importantes para la institución, así también con qué presupuesto y recursos (humanos, administrativos y tecnológicos) cuenta, para tomar una decisión acertada que se ajuste a sus necesidades y expectativas presentes y futuras.

Formación virtual con e-learning

En la formación virtual, tanto si se sigue la modalidad e-learning como b-learning, cualquier propuesta de formación o instrucción precisa conocer no solo la materia de estudio, las teorías de aprendizaje y las estrategias didácticas, sino que también es indispensable conocer el medio tecnológico con el fin de generar ambientes de aprendizaje adaptados a la modalidad virtual, considerando las tecnologías como herramientas cognitivas que el estudiante va a manejar para construir su conocimiento (Belloch, 2008).

El diseño instruccional. En el ámbito educativo, independientemente de la modalidad, una instrucción se diseña con la finalidad de propiciar el desarrollo de habilidades y destrezas, así como favorecer la adquisición del conocimiento en forma directa. Es evidente que existe la necesidad de seguir un plan o metodología cuando se pretende desarrollar no sólo una, sino varias instrucciones dentro de la organización de un curso y hasta de una clase. Específicamente, en la Educación a Distancia (EaD) se considera aún mayor esta necesidad por la separación docente-estudiante en tiempo y espacio. (Martínez, 2009).

Por tanto, el diseño instruccional no debe dejarse de lado en la producción e implementación de ningún recurso educativo o ambiente virtual de aprendizaje, sino que sirve como garantía de rigor y validez de todo el proceso. Coll (2008) plantea el concepto de "diseño tecnoinstruccional o tecnopedagógico", haciendo referencia a que en el proceso de diseño instruccional en la formación virtual se vinculan de forma indisoluble dos dimensiones:

Dimensión tecnológica. Establece la selección adecuada de las herramientas tecnológicas al proceso formativo que se desea realizar, analizando sus posibilidades y limitaciones, tales como la plataforma virtual, las aplicaciones de software, los recursos multimedia, además de diseñar y ofrecer soluciones oportunas a las diferentes situaciones de aprendizaje que incluya la mejora de resultados.

Dimensión pedagógica. Precisa del conocimiento de las características de los destinatarios, análisis de los objetivos y/o competencias de la formación virtual, desarrollo e implementación de los contenidos, planificación de las actividades, con orientaciones y sugerencias sobre el uso de las herramientas tecnológicas en el desarrollo de las actividades, y la preparación de un plan de evaluación de los procesos y de los resultados.

Ahora bien, el diseño instruccional, en el ámbito educativo, debe facilitar el procesamiento significativo de la información y del aprendizaje; por tanto, ha de ser capaz de enseñar el conocimiento organizadamente diseñar la instrucción desde esta perspectiva significa identificar, de manera previa, la información acerca de cómo el

estudiante construye el conocimiento y crea la representación mental de lo aprendido. De acuerdo a la revisión de la literatura, el diseño instruccional es considerado un pilar de la tecnología educativa. Existen cientos de modelos de diseño o desarrollo instruccional; sin embargo, en uso hay un número mucho menor (Martínez, 2009).

Bates (2013) en lugar de hablar de métodos de enseñanza, que se pueden aplicar a ambientes virtuales o presenciales, hace referencia a diseñar modelos donde el método de enseñanza se adapta al ambiente de aprendizaje. Son numerosos los modelos de aprendizaje que se ofrecen para el aprendizaje en línea; sin embargo, se podrían destacar como especialmente útiles: el aprendizaje colaborativo, el aprendizaje experiencial y el diseño ágil.

Modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implantación y Evaluación).

Siguiendo a Bates (2013) señala que ADDIE es un modelo genérico de diseño de instrucción de aplicación a enseñanza online y no online. Modelo que permite adaptarse a las diferentes temáticas situaciones y destinatarios. Se considera uno de los modelos más comunes para la sistematización del diseño de la instrucción que puede ayudar a prevenir los problemas más frecuentes a la hora de planificación el pro-ceso instruccional: contenidos, actividades, evaluación.

El diseño instruccional se desarrolla en 5 fases: analizar, diseñar, desarrollar, implementar y evaluar (Bates, 2013): 1) Análisis: determinar las variables que afectan al proceso de aprendizaje, 2) Diseño: establecimiento de los objetivos, contenidos, materiales y la tecnología, 3) Desarrollo: desarrollo del contenido, 4) Implementación: puesta en marcha del curso, 5) Evaluación e investigación: Los datos de la evaluación del curso para la mejora en la siguiente iteración.

Existe una variedad de modelos o estrategias sistemáticas que orientan el diseño instruccional. En este apartado se describe uno de los modelos llamados Diseños de Cuarta Generación, sustentados en las teorías constructivistas que privilegian el proceso del aprendizaje (y no los contenidos) como resultado de un esfuerzo colectivo.

Desde esta perspectiva, el diseño debe ser intrínsecamente flexible, abierto y adaptable a las características situacionales del proceso didáctico más que un paquete prescriptivo y cerrado, tal como lo exponen Alonso y Martín (2008) al explicar además que debemos dar a los estudiantes un cierto grado de control sobre su propio proceso a medida que progresa cognitiva y socialmente. Como en la planificación, en el diseño de un ambiente educativo se contemplan criterios que orientan la toma de decisiones para disponer, organizar y gestionar una serie de dispositivos, que, relacionados entre sí, conduzcan al logro de las intencionalidades definidas.

Estos criterios se establecen según el modelo del diseño instruccional que se adopte, aunque no difieran en la mayoría de ellos. Estos modelos para Amaro, (2011), en términos generales, están conformados por las fases de Análisis, Diseño, Producción, Implementación y Revisión continua, concebidas como integradoras y cíclicas y no lineales como en otros modelos. Entre las aproximaciones al diseño instruccional de propuestas de formación en línea que reporta la literatura resulta interesante comentar algunas estrategias sistemáticas de diseño instruccional que pueden ser implementadas en la plataforma educativa, tales como: ADDIE.

Benítez (2010) plantea 4 generaciones de modelos de Diseño Instruccional (DI) que comprenden una serie de procesos de diseño de materiales educativos de manera indistinta. Destacando el modelo ADDIE es un proceso de diseño Instruccional interactivo, en donde los resultados de la evaluación formativa de cada fase pueden conducir al diseñador instruccional de regreso a cualquiera de las fases previas. El producto final de una fase es el producto de inicio de la siguiente fase. Sus fases son: análisis, diseño, desarrollo, aplicación y evaluación, es un modelo básico de DI, pues contiene las fases básicas del mismo, es el acrónimo del modelo, atendiendo a las mismas:

Análisis. El paso inicial es analizar el alumnado, el contenido y el entorno cuyo resultado será la descripción de una situación y sus necesidades formativas.

Diseño. Se desarrolla un programa del curso deteniéndose especialmente en el enfoque pedagógico y en el modo de secuenciar y organizar el contenido.

Desarrollo. La creación real (producción) de los contenidos y materiales de aprendizaje basados en la fase de diseño.

Implementación. Ejecución y puesta en práctica de la acción formativa con la participación de los alumnos.

Evaluación. Esta fase consiste en llevar a cabo la evaluación formativa de cada una de las etapas del proceso ADDIE y la evaluación sumativa a través de pruebas específicas para analizar los resultados de la acción formativa.

Tabla 3. Análisis, Diseño, Desarrollo, Implantación, y Evaluación.

Fase	Características
Análisis	Consideración de: <ul style="list-style-type: none"> • Audiencia a quien va dirigido • Necesidades • El presupuesto disponible • Los medios de difusión • Limitaciones Las actividades que necesitan hacer los estudiantes para el logro de las competencias.
Diseño	Consideración de los tipos de destrezas cognitivas que se requieren para el logro de las competencias <ul style="list-style-type: none"> • Señalamiento de los objetivos instruccionales • Selección de Estrategias pedagógicas • Bosquejo de unidades, lecciones y módulos • Diseño del contenido del curso teniendo en cuenta los medios interactivos electrónicos
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Selección y creación del medio requerido • Utilización de la internet para presentar la información en formatos variados multimedia para atender las preferencias del estudiantado

	<ul style="list-style-type: none"> • Determinación de las interacciones apropiadas para favorecer en el estudiante una experiencia creativa, innovadora y de exploración • Planificación de actividades que le permitan al estudiantado construir un ambiente social de apoyo.
Implantación	<ul style="list-style-type: none"> • Reproducción y distribución de los materiales • Implantación e implementación del curso • Resolución de problemas técnicos y discusión de planes alternos
Evaluación	<p>Esta fase consiste en llevar a cabo la evaluación formativa de cada una de las etapas del proceso ADDIE y la evaluación sumativa a través de pruebas específicas para analizar los resultados de la acción formativa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de pruebas para medir los estándares instruccionales • Implantación de pruebas y evaluaciones • Evaluación continua • Desarrollo de evaluaciones formativas para evaluar el curso. • Desarrollo de evaluaciones sumativas para emitir un juicio de efectividad de la instrucción.

Modelo ADDIE: Aspectos implicados (Pérez, 2009).

El diseño instruccional requiere de pasos dependientes e interrelacionados, que al ser evaluados permiten identificar sus fallas. Su éxito o fracaso no se percibe hasta que se lleva a la práctica (Martínez, 2009). Existen diversos modelos de diseño instruccional usados en b- learning, como ejemplo el modelo de ASSURE, modelo ADDIE que puede ser trabajado por personas que no tienen experiencia en modelos instruccionales, el modelo de McIntosh, la metodología PACIE, entre otros.

Actualmente, los modelos de diseño instruccional se han reenfocado para pasar a modelos centrados en el estudiante, tanto para promover y fortalecer la capacidad de un aprendizaje duradero, transferible y autorregulable, como para brindar un ambiente

adecuado donde el aprendiz pueda desplegar su autonomía (Troncoso, Cuicas, Debel, 2010). Para la fase del diseño instruccional del curso se propone utilizar el modelo ADDIE para realizar una adecuada planeación y elaboración del curso con la estructura y materiales didácticos digitales, explorando las herramientas educativas que ofrece la plataforma educativa Schoology con la finalidad de que el estudiante adquiera autonomía en el proceso de enseñanza – aprendizaje así también adquirir experiencias de trabajo colaborativo en entornos virtuales.

VII. PROCEDIMIENTO DE ELABORACIÓN DEL PRODUCTO

A continuación se presentan los productos realizados para conformar el curso en línea en la plataforma educativa schoology, el curso solo está dirigido a estudiantes por equivalencias quienes ingresan al COLESH para culminar con sus estudios superiores, pero se espera que al hacer el análisis al grupo piloto sobre la pertinencia de este curso y los resultados que arroje, permita extender esta modalidad a los demás módulos escolares a futuro.

Se realizará en la asignatura de TIC aplicadas al derecho que fue incluida recientemente en el plan de estudios de la Licenciatura en Derecho, el contenido de la asignatura ha sido rediseñado y adaptado a la modalidad virtual para estudiantes por equivalencias en apoyo para que puedan cursar las asignaturas que tiene pendientes, y poder culminar sus estudios superiores, consta de tres unidades temáticas distribuidas en seis semanas en las cuales tendrán disponible el curso virtual en la plataforma educativa schoology.

A continuación, se presenta la información del curso de manera general, la secuencia de estudio de cada unidad y ejemplos de actividades que realizarán los estudiantes que cursen la asignatura, para lo cual es necesario desarrollar una metodología que entregue como resultado un módulo de aprendizaje en modalidad e-learning, definiéndose así el modelo de diseño instruccional que se utilizará y entregará las directrices generales necesarias que se deben seguir para cumplir con la creación del módulo o curso.

Elegido el modelo ADDIE, Luego compuesto por 5 etapas fundamentales cuyas iniciales forman su nombre: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación cuyos resultados de la evaluación formativa de cada fase pueden conducir al diseñador de

aprendizaje de regreso a cualquiera de las fases previas, por lo que a continuación se describen las fases y las tareas necesarias para diseño y creación del curso en la modalidad e-learning, no tiene por qué ser lineal-secuencial, no obstante, como ocurre en la mayoría de las ciencias del diseño, hay una secuencia general inevitable que es la planificación seguida del diseño y la implementación.

Fases del Modelo ADDIE para esta metodología

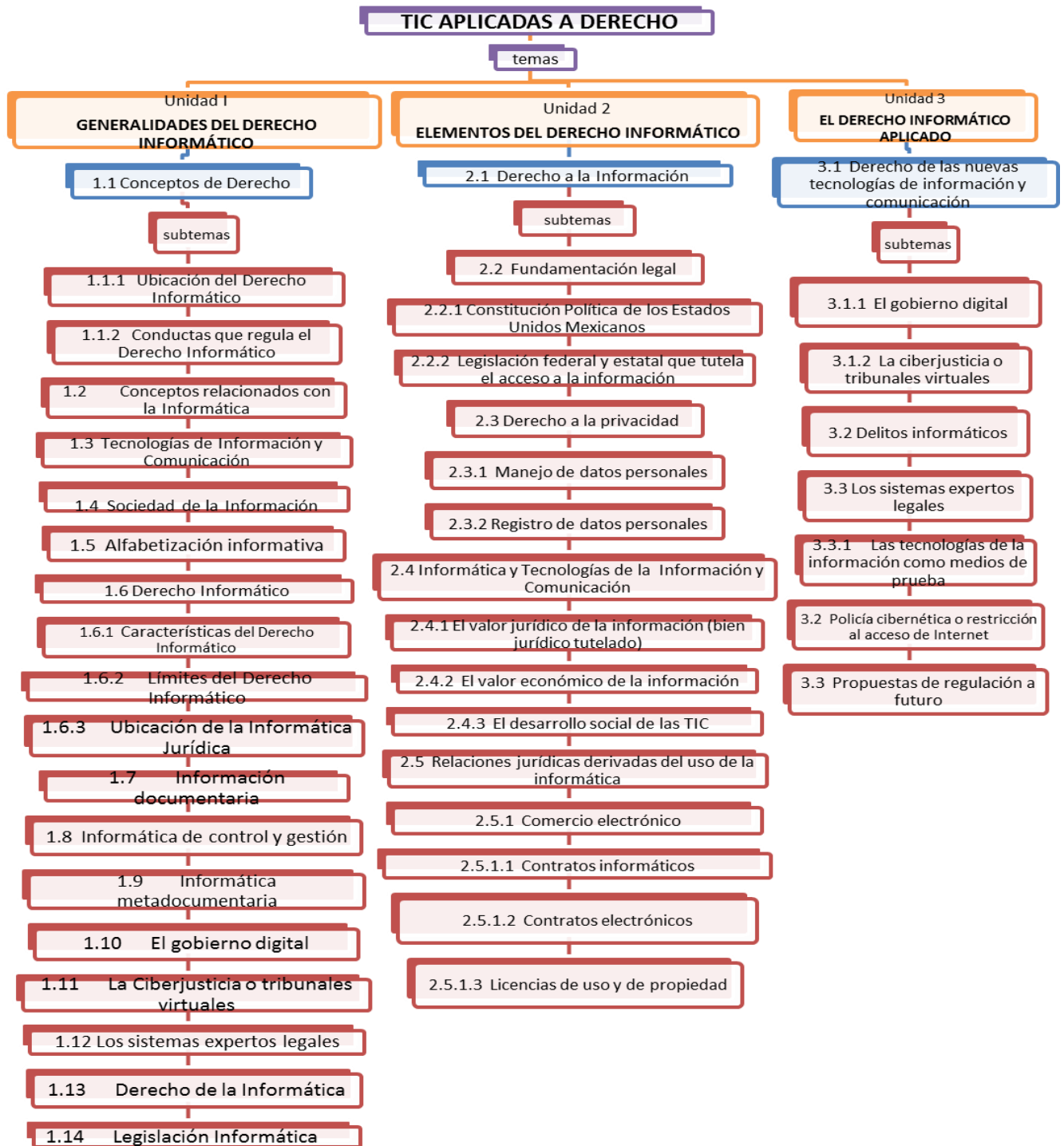
VII.1 Fase de Análisis

El análisis trata el entorno (organización), las personas (estudiantes y estudiantes potenciales) y el contenido, por lo cual se denomina la primera fase en la metodología ADDIE, precisamente de análisis en esta fase el paso inicial es analizar el alumnado, el contenido y el entorno cuyo resultado será la descripción de una situación y sus necesidades formativas para lo cual se realizó el sondeo mediante entrevistas a los directivos y población muestra del colegio donde se pretende implantar.

VII.1.1 Estructura del curso

En el siguiente esquema de elaboración propia se presenta la estructura de tópicos la asignatura de TIC aplicadas al derecho con sus tres respectivas unidades temáticas y así como los subtemas que lo integran, se pretende distribuir cada unidad de manera uniforme, para aplicarse durante dos sesiones semanales, dando un total de seis sesiones semanales (mes y medio) para desarrollar todo el contenido temático.

Figura 3. Esquema del temario signatura de TIC aplicadas al derecho.



Fuente: elaboración propia.

Como se ha comentado, la tabla corresponde a las tres unidades temáticas que comprenden el bloque I de la asignatura de TIC aplicadas al derecho del plan de estudios actual de la licenciatura en derecho de la modalidad semiescolarizada que se imparte a los estudiantes de nuevo ingreso al COLESH en el primer cuatrimestre escolar, sin embargo, el proyecto pretende abarcar la aplicación de esta asignatura de manera virtual por lo que respecta a los estudiantes que ingresen por equivalencias a cursarla.

VII.1.2 Modalidad

La asignatura se pretende impartir de manera virtual en la modalidad e – learning esta modalidad se elige debido a los resultados de los estudios realizados a la población muestra que son los estudiantes por equivalencias del COLESH en virtud de que provienen de otras instituciones de educación superior en las cuales no concluyeron sus estudios por diversos motivos, sin embargo, pretenden culminarlos y les es muy complejo después de realizar el procedimiento de equivalencias adaptarse a un nuevo ambiente escolar además de no contar con tiempo suficiente para acudir de manera presencial a sus clases en virtud de sus lugares lejanos de radicación, motivos laborales y personales, por lo cual el planteamiento de cursar las asignaturas pendientes para concluir bajo esta modalidad les resulta interesante.

Criterios de evaluación

Para que un curso sea efectivo debe tener suficientes prácticas, ejercicios, recursos didácticos de apoyo, evaluaciones formativas y medios de comunicación que permitan a los participantes aplicar sus nuevos conocimientos o habilidades, en este caso a evaluación estará constituida por actividades digitales que promuevan el desarrollo de conocimientos, destrezas y prácticas de aplicación de conocimientos teórico-metodológicos.

- 1) Trabajos de investigación individual y en equipo (tareas, exposiciones, resúmenes, prácticas, actitud en clase, etc.)
- 2) Examen global de conocimientos

- 3) Elaboración de proyecto integrador de la asignatura que involucre el aprendizaje o actualización en temas jurídicos con apoyo de tecnologías multimedia mediante el desarrollo de un caso con apoyo de TIC.

Acorde con el reglamento escolar del COLESH la calificación se expresará en cada curso, prueba o examen mediante números del 0 al 10, siendo la calificación mínima aprobatoria 7 (Siete). La calificación mínima para acreditar un curso, se obtendrá de la suma que se haga del promedio obtenido en sus actividades, su examen global y proyecto práctico de la asignatura dividida entre tres.

VII.13 Información general del curso TIC aplicadas a derecho modalidad virtual.

Dentro del programa de estudios para sistema semiescolarizado en el área de ciencias sociales y humanidades, dentro de la carrera de Licenciatura en Derecho se incluye la asignatura TIC aplicadas al derecho, de primer semestre del tronco común, esta materia tiene como objetivo general analizar, identificar y aplicar los ordenamientos legales que regulan las conductas derivadas del uso de las tecnologías de la información y comunicación. Aplicar las diferentes ramas del derecho en el uso de las tecnologías de información y comunicación.

El programa de estudios de esta materia comprende tres unidades que se describen como sigue: la primera unidad relativa a las generalidades y principales conceptos del derecho informático, ubicación, características y clasificación, durante la segunda se refiere a los elementos del derecho informático, legislaciones que lo regulan así como las bases jurídicas del comercio y contratos electrónicos, y la tercera unidad aborda el derecho informático aplicado en donde se hace una combinación de los elementos teóricos abordados en las unidades anteriores.

Ubicación Curricular

El curso de TIC aplicadas al derecho actualmente se imparte a los estudiantes de primer semestre de la licenciatura en derecho del COLESH y se encuentra en el mapa curricular del primer cuatrimestre, sin embargo la propuesta es el alojamiento de su contenido en la plataforma educativa schoology bajo la modalidad e-learning teniendo como elementos de integración del curso el temario dividido en tres unidades con subtemas, mismo que será implementado a los alumnos por equivalencias de la modalidad semiescolarizada, será desarrollada en seis sesiones, dos sesiones semanales por unidad temática (210 horas por semana) a continuación se describen los recursos y material didáctico, no existe materia que antecede dado que esta asignatura es de primer cuatrimestre del módulo educativo materia consecuente metodología jurídica.

Tabla 4. Contenido temático.

PRIMER CUATRIMESTRE	SEGUNDO CUATRIMESTRE	TERCER CUATRIMESTRE
Introducción al Estudio del Derecho Derecho Romano I Sociología Jurídica Economía Comunicación y Argumentación Oral y Escrita TIC Aplicadas al Derecho Habilidades para el Aprendizaje y Creatividad	Acto Jurídico y Personas Derecho Romano II Derecho Penal I Teoría General del Estado Derecho Económico Derecho Constitucional Metodología Jurídica	Bienes y Derechos Reales Sociedades Mercantiles Derecho Penal II Teoría General del Proceso Derecho Administrativo I Garantías Sociales e Individuales Derecho Individual del Trabajo
CUARTO CUATRIMESTRE	QUINTO CUATRIMESTRE	SEXTO CUATRIMESTRE
Obligaciones	Contratos Civiles Contratos Mercantiles	Sucesiones

Títulos y Operaciones de Crédito Derecho Procesal Civil I Derecho Administrativo II Derecho Colectivo del Trabajo Derecho Internacional Público Ética Jurídica	Derecho Procesal Penal Derecho Procesal Civil II Derechos Humanos Derecho Familiar Derecho Internacional Privado	Derecho Procesal Mercantil Amparo Técnicas de Litigación Oral Derecho Procesal Laboral Derecho Fiscal
SÉPTIMO CUATRIMESTRE Métodos Alternos a la Solución de Conflictos Práctica Forense del Derecho Penal Práctica Forense del Derecho Civil Seguridad Social Práctica Forense Servicio Social I	OCTAVO CUATRIMESTRE Derecho Ecológico Derecho Procesal Familiar Proyecto de Titulación Servicio Social II Inducción a la Vida Profesional	NOVENO CUATRIMESTRE Derecho Agrario Derecho Indígena Taller de Titulación Estadía Profesional

Fuente: plan de estudios de la asignatura. COLESH.

El curso se describe a continuación:

Tabla 5. Descripción del curso.

Curso TIC APLICADAS AL DERECHO	
Temas (unidades):	UNIDAD I GENERALIDADES DEL DERECHO INFORMÁTICO
	1.1 Conceptos de Derecho
	1.1.1 Ubicación del Derecho Informático
	1.1.2 Conductas que regula el Derecho Informático
	1.2 Conceptos relacionados con la Informática
	1.3 Tecnologías de Información y Comunicación

- 1.4 Sociedad de la Información
- 1.5 Alfabetización informativa
- 1.6 Derecho Informático
 - 1.6.1 Características del Derecho Informático
 - 1.6.2 Límites del Derecho Informático
 - 1.6.3 Ubicación de la Informática Jurídica
- 1.7 Información documentaria
- 1.8 Informática de control y gestión
- 1.9 Informática metadocumentaria
- 1.10 El gobierno digital
- 1.11 La Ciberjusticia o tribunales virtuales
- 1.12 Los sistemas expertos legales
- 1.13 Derecho de la Informática
- 1.14 Legislación Informática

UNIDAD II ELEMENTOS DEL DERECHO INFORMÁTICO

- 2.1 Derecho a la Información
- 2.2 Fundamentación legal
 - 2.2.1 Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos
 - 2.2.2 Legislación federal y estatal que tutela el acceso a la información.
- 2.3 Derecho a la privacidad
 - 2.3.1 Manejo de datos personales
 - 2.3.2 Registro de datos personales
- 2.4 Informática y Tecnologías de la Información y Comunicación
 - 2.4.1 El valor jurídico de la información (bien jurídico tutelado)
 - 2.4.2 El valor económico de la información
 - 2.4.3 El desarrollo social de las TIC

	<p>2.5 Relaciones jurídicas derivadas del uso de la informática</p> <p>2.5.1 Comercio electrónico</p> <p>2.5.1.1 Contratos informáticos</p> <p>2.5.1.2 Contratos electrónicos</p> <p>2.5.1.3 Licencias de uso y de propiedad</p> <p>UNIDAD III EL DERECHO INFORMÁTICO APLICADO</p> <p>3.1 Derecho de las nuevas tecnologías de información y comunicación</p> <p>3.1.1 El gobierno digital</p> <p>3.1.2 La ciberjusticia o tribunales virtuales</p> <p>3.2 Delitos informáticos</p> <p>3.3. Los sistemas expertos legales</p> <p>3.3.1 Las tecnologías de la información como medios de prueba</p> <p>3.2 Policía cibernética o restricción al acceso de Internet</p> <p>3.3 Propuestas de regulación a futuro</p>
Población:	Estudiantes por equivalencias que cursarán asignaturas faltantes del tronco común de la licenciatura en derecho del área de ciencias sociales y humanidades del COLESH Ixmiquilpan.
Número de Sesiones:	6 (Sesiones semanales de 210 horas por semana)
RECURSOS necesarios	<p>Aula virtual.</p> <p>Lecturas obligatorias.</p> <p>Plataforma educativa schoology.</p> <p>Presentación multimedia.</p>

	<p>Procesadores de textos, hojas de cálculo y editores de presentación. Sitios electrónicos.</p> <p>Software gratuito para elaboración de trabajos.</p> <p>Foros</p> <p>Trabajos de investigación.</p> <p>Videos.</p> <p>La mayoría de los recursos antes mencionados los tendremos disponibles en schoology que es la plataforma gratuita de aprendizaje en la cual estaremos trabajando, se considera sencilla y fácil de usar, pero también es una red social de docentes y estudiantes que comparten opiniones, recursos etc. Con Schoology se pueden crear grupos de estudiantes, herramientas de evaluación, foros de debate, tableros de anuncio, subir recursos propios e incluso incluir recursos alojados en plataformas externas como Google Drive, Khan Academy, Dropbox, Evernote.</p> <p>El estudiante y docente deberán contar con equipo de cómputo con acceso al servicio de Internet, software básico, etc.</p>
Materia antecedente:	Ninguna (Conocimientos previos adquiridos en bachillerato)
Materia consecuente:	Metodología jurídica.

Fuente: elaboración propia.

Objetivo general del curso/materia/paquete didáctico

Permitir al estudiante identificar y conocer los ordenamientos legales que regulan las conductas derivadas del uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación, así

como su aplicación en las diferentes ramas del derecho, a su vez permitirá innovar y desarrollar habilidades digitales en la plataforma educativa schoology donde se alojará el curso que se encuentra desarrollado en tres unidades temáticas, ya que estará efectuando actividades en la misma que le permitirán tener conocimiento de la materia y hacer uso de las TIC proporcionando al estudiante las herramientas que le permitan, apropiarse de los conceptos, metodología, técnicas, que sean de utilidad en las aplicación de las diferentes ramas del derecho.

Objetivos particulares por unidad/modulo/sección

Los objetivos particulares son los siguientes:

Tabla 6. Objetivos y los módulos del curso.

	UNIDAD	OBJETIVO
I.	Generalidades del derecho informático	Proporcionar al estudiante las herramientas que le permitan, analizar, comprender y apropiarse de los conceptos, metodología, técnicas, analizar e identificar los principales conceptos mediante el desarrollo y diseño de actividades didácticas en la plataforma educativa que permitan evaluar sus conocimientos, así como aplicar los ordenamientos legales que regulan las conductas derivadas del uso de las tecnologías de la información y comunicación.
II.	Elementos del derecho informático	Conocer los elementos integrantes de la información legal y su aplicación con apoyo de nuevas herramientas tecnológicas, mediante el desarrollo de las actividades plasmadas en la guía didáctica con la finalidad de contar con elementos para la adecuada aplicación de los recursos tecnológicos en la abogacía.

III.	El derecho informático aplicado	El estudiante aplicará los conceptos y elementos teóricos estudiados en relación al uso de las nuevas tecnologías de la información en el campo jurídico y su implementación práctica jurídica, mediante la elaboración y planteamiento de actividades que permitan aplicar en el ámbito práctico las habilidades adquiridas con el uso de las herramientas digitales.
-------------	--	--

Fuente: plan de estudios de la asignatura de COLESH.

Temario de la asignatura de TIC aplicadas al derecho que se impartirá en modalidad e – learning, los temas que comprende el temario de la asignatura son los siguientes:

Tabla 7. Temario de la asignatura de TIC aplicadas al derecho que se impartirá en modalidad virtual.

UNIDADES TEMÁTICAS	
UNIDAD I GENERALIDADES DEL DERECHO INFORMÁTICO	
1.1	Conceptos de Derecho
1.1.1	Ubicación del Derecho Informático
1.1.2	Conductas que regula el Derecho Informático
1.2	Conceptos relacionados con la Informática
1.3	Tecnologías de Información y Comunicación
1.4	Sociedad de la Información
1.5	Alfabetización informativa
1.6	Derecho Informático
1.6.1	Características del Derecho Informático
1.6.2	Límites del Derecho Informático
1.6.3	Ubicación de la Informática Jurídica
1.7	Información documentaria
1.8	Informática de control y gestión
1.9	Informática metadocumentaria
1.10	El gobierno digital

- 1.11 La Ciberjusticia o tribunales virtuales**
- 1.12 Los sistemas expertos legales**
- 1.13 Derecho de la Informática**
- 1.14 Legislación Informática**

UNIDAD II ELEMENTOS DEL DERECHO INFORMÁTICO

- 2.1 Derecho a la Información**
- 2.2 Fundamentación legal**
 - 2.2.1 Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos**
 - 2.2.2 Legislación federal y estatal que tutela el acceso a la información.**
- 2.3 Derecho a la privacidad**
 - 2.3.1 Manejo de datos personales**
 - 2.3.2 Registro de datos personales**
- 2.4 Informática y Tecnologías de la Información y Comunicación**
 - 2.4.1 El valor jurídico de la información (bien jurídico tutelado)**
 - 2.4.2 El valor económico de la información**
 - 2.4.3 El desarrollo social de las TIC**
- 2.5 Relaciones jurídicas derivadas del uso de la informática**
 - 2.5.1 Comercio electrónico**
 - 2.5.1.1 Contratos informáticos**
 - 2.5.1.2 Contratos electrónicos**
 - 2.5.1.3 Licencias de uso y de propiedad**

UNIDAD III EL DERECHO INFORMÁTICO APLICADO

- 3.1 Derecho de las nuevas tecnologías de información y comunicación**
 - 3.1.1 El gobierno digital**
 - 3.1.2 La ciberjusticia o tribunales virtuales**
- 3.2 Delitos informáticos**
- 3.3. Los sistemas expertos legales**
 - 3.3.1 Las tecnologías de la información como medios de prueba**

3.2 Policía cibernética o restricción al acceso de Internet

3.3 Propuestas de regulación a futuro

Fuente: plan de estudios de la asignatura de COLESH (2014).

Método de aprendizaje

La formación virtual exige un diseño instructivo y producción de materiales digitales, adecuados al medio, considerando los diferentes estilos de aprendizaje y posibles limitaciones técnicas (software y hardware). Para el proceso de enseñanza-aprendizaje en esta propuesta de estrategia didáctica se consideran tres métodos de aprendizaje que serán utilizados en el desarrollo del curso, a continuación se describe su justificación:

- Método expositivo: Para dar a conocer un tema nuevo el docente utiliza éste método y a través de una exposición interactiva o electrónica se transmite el conocimiento.
- Método de trabajo independiente: Los estudiantes deberán elaborar de manera independientes trabajos o actividades que le sean asignadas por su docente, por ejemplo, mapas mentales o conceptuales, ensayos, entre otros.
- Elaboración conjunta: Habrá actividades que requieran de una conversación o diálogo para estimular a un proceso de pensamiento colectivo de conocimientos los cuales se transmiten sobre respuestas dadas después de haber conocido los fundamentos de un tema en particular. Por ejemplo, un debate, en cual defenderán sus ideas y conocimientos.

Estableciéndose como propuesta las siguientes estrategias de enseñanza aprendizaje mediante el desarrollo de actividades durante las secuencias temáticas:

Preinstruccionales

- Actividades de exploración (investigación). Actividades de integración grupal. Actividades introductorias.
- Cuadros sinópticos.
- Cuestionarios o actividades de diagnóstico. Lluvia de ideas.
- Mapas conceptuales.

- Mapas mentales. Organizadores previos.
- Orientaciones para el aprendizaje independiente.

Co instruccionales:

- Actividades de abstracción de modelos: gráficos, ilustraciones, tablas, diagramas. Actividades de análisis y razonamiento.
- Actividades de síntesis. Analogías y metáforas. Discusión guiada.
- Ejemplos de los procesos, ideas o conceptos presentados. Ejercicios prácticos y problemas de aplicación.
- Estructuras textuales.
- Exámenes de preguntas tipo ensayo. Exámenes objetivos.
- Glosarios de términos.
- Mapas mentales y redes semánticas. Paráfrasis de contenidos complejos. Pistas topográficas o discursivas. Portafolio impreso o electrónico. Preguntas intercaladas.
- Presentación oral (presencial o mediada).
- Recuperación de conocimientos previos, experiencias, actitudes y creencias. Solución de problemas o situaciones.
- Trabajo colaborativo basado en TIC (foros, blogs, wikis, chat, webquests).

Pos instruccionales:

- Cuestionarios de autoevaluación.
- Cuestionarios de reforzamiento.
- Estrategias de repaso.
- Exámenes de preguntas tipo ensayo.
- Exámenes objetivos. Mapas conceptuales. Organizadores gráficos.
- Recirculación de la información (repetición simple o acumulativa). Resúmenes.
- Retroalimentación.
- Vinculación de los contenidos a situaciones de la vida cotidiana y profesional.

Requerimientos Técnicos para tomar el curso

Para acceder a la plataforma educativa schoology modalidad E-learning se requiere que el participante pueda cubrir tres aspectos fundamentales: hardware, software y conexión a Internet.

Hardware

1. Computadora personal (Laptop o de Escritorio) con:
 - o Procesador Intel Pentium 4 a 3.8 ghz o superior, AMD Athlon XP a 1.7 ghz., o AMD Athlon 64 de 2.0 ghz. (Recomendado: tanto para usuarios de PC o Mac, procesador Intel Core 2 Duo a partir de los 2.33 ghz)
2. De 256 a 512 megas de memoria RAM. (Recomendado: desde los 1024 megas)
3. Tarjeta de sonido estereofónica para la reproducción de audios.
4. Bocinas internas o externas.
5. Tarjeta de video de 128 megas de memoria con soporte para gráficos en 16 y 32 bits, con resolución mínima de 1024x768 pixeles o superior.
6. Monitor de 15 pulgadas. (Recomendado, 17" o 19" para la lectura de textos)

Software

1. Sistema Operativo Windows XP, Windows Vista, MacOS X o Distribución Linux con entorno gráfico (X-Windows)
2. Navegador web Mozilla Firefox o Internet Explorer (se recomienda usar las versiones más actuales).
3. Editor de Presentaciones (Microsoft Office PowerPoint u Open Office Impress)
4. Adobe Acrobat Reader (para leer documentos PDF)
5. Procesador de Textos (Microsoft Office Word u Open Office Writer)
6. Antivirus ligero y actualizado (Avira o AVG Free, por ejemplo).

Conexión de Internet

Los requerimientos necesarios en cuanto a ancho de banda para una experiencia agradable, por usuario/computadora, son:

1. Conexión a Internet tipo ADSL o cable de cuando menos, 256 kbps de bajada.
2. Recomendado: conexión tipo ADLS o cable de 512 a 1024 kbps de bajada.

VII.2 Fase de diseño

De acuerdo a la metodología ADDIE para la elaboración del producto en esta fase se desarrolla un programa del curso deteniéndose especialmente en el enfoque pedagógico y en el modo de secuenciar y organizar el contenido en la plataforma educativa de schoology, que fue previamente seleccionada acorde al análisis de requerimientos necesarios considerándose la fase inicial en el desarrollo del producto.

En la fase de Diseño se lleva a cabo lo siguiente:

- Selección del mejor ambiente (ya sea electrónico o tradicional) examinando los tipos de destrezas cognitivas que se requieren para el logro de la meta.
- Señalamiento de los objetivos instruccionales
- Selección de estrategias pedagógicas.
- Bosquejo de unidades, lecciones y módulos.
- Diseño del contenido del curso teniendo en cuenta los medios interactivos electrónicos.

VII.2.1 Diseño de Pre guía

La tabla de la pre guía es de suma importancia ya que permite enlistar las actividades de enseñanza, de aprendizaje y de evaluación estableciendo el tiempo en que cada una debe llevarse a cabo, señalándose con precisión semana por semana la unidad a la que pertenece el tema, el objetivo, los materiales que se utilizarán, así también su elaboración, contenido del curso teniendo en cuenta los medios interactivos electrónicos

de igual forma las fechas de estudio y el porcentaje de evaluación de las actividades, lo cual permite ayudar a establecer para cada uno de los objetivos de aprendizaje cuál será la actividad de aprendizaje a realizar, tal y como se describe a continuación:

Figura 4. Diseño de pre guía.

Nombre de la escuela: COLESH PLANTEL IXMIQUILPAN

Programa Educativo	LICENCIATURA EN DERECHO
Asignatura	TIC APLICADAS A DERECHO
Objetivo de la asignatura	Analizar, identificar y aplicar los ordenamientos legales que regulan las conductas derivadas del uso de las tecnologías de la información y comunicación.
Docente que elabora el PA	DIANA GRANADOS IBARRA
Numero de Unidades/Modulos	TRES UNIDADES
Numero de semanas/Unidad/Modulo	SEIS SEMANAS
Numero de horas totales	60
Modalidad	VIRTUAL

UNIDAD/Modulo	Tiempo por unidad en semanas	OBJETIVO/COMPETENCIA (S) Especificos (por unidad)	LISTADO DE ACTIVIDADES (Incluyendo recursos didácticos)	ENSEÑANZA			APRENDIZAJE		EVALUACIÓN
				Materiales educativos		Horas de Estudio	Tiempo de actividades de estudio	Tiempo de actividades para revisión del docente por alumno	PUNTOS/PORCENTAJE POR ACTIVIDAD
				Material recopilado	Creación propia	Tiempo de estudio			
I. GENERALIDADES DEL DERECHO INFORMÁTICO	10	El alumno conocerá y aplicará las nuevas tecnologías de la información en el campo jurídico, distinguiendo los principales aspectos que regula y su relevancia en los sectores de investigación, gestión y toma de decisiones.	Formato llamado "mi presentación"	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	0	0	0	0
			Visualización del mapa conceptual de la materia	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1 hora	1 hora	0	
			Revisión de objeto de aprendizaje consistente en la guía resumen de la unidad 1	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	3 horas	3 horas	0	
			Diseñar una presentación electrónica	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	3 horas	3 horas	10 MIN	30%
			Lista de cotejo presentación electrónica	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	0	0	0	
			Foto de Discusión derecho informático	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	3 horas	3 horas	5 MIN	5%
TOTALES POR SEMANA					10 HORAS	10 HORAS	HORAS CON 20 MI	35%	
II. ELEMENTOS DEL DERECHO INFORMÁTICO	10	Conocer los elementos integrantes de la información legal y su aplicación con apoyo de nuevas herramientas tecnológicas. Y también formar ciudadanos que al mismo tiempo, sean capaces de reflexionar sobre el sentido de lo que hacen con la aplicación de los recursos tecnológicos en la abogacía.	Guía para elaboración del proyecto práctico de la asignatura	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1 hora	10 MIN	0	
			Elaboración de mapa conceptual de los elementos del derecho informático	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3 horas	50 MIN	10 MIN	10%
			Elaboración de reporte de investigación de artículos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3 horas	50 MIN	10 MIN	20%
			Control de lecturas de la unidad 1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	30 MIN	0	10%
			Glosario en BB	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	3 horas	3 horas	5 MIN	5%
			TOTALES POR SEMANA					10 HORAS	10 HORAS
III. EL DERECHO INFORMÁTICO APLICADO	10	El alumno aplicará los conceptos y elementos teóricos estudiados en relación al uso de las nuevas tecnologías de la información en el campo jurídico y su implementación práctica.	Objeto de aprendizaje 3	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1 hora	10 MIN	0	
			Elaboración del ensayo	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	3 horas	50 MIN	10 MIN	
			Elaboración de cuadro comparativo de contratos electrónicos e informáticos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3 horas	50 MIN	10 MIN	
			Evaluación global de conocimientos	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	0	30 MIN	0	20%
			Entrega del proyecto práctico de la asignatura	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	3 horas	3 horas	5 MIN	
			TOTALES POR SEMANA					10 HORAS	10 HORAS
TOTALES POR PERIODO ESCOLAR					60	60	42	0.19	
					TOTAL			1	

Fuente: elaboración propia.

VII.3 Fase de desarrollo

De acuerdo a la metodología ADDIE en esta fase se desarrollará la creación real (producción) de los contenidos y materiales de aprendizaje basados en la fase de diseño para lo cual se diseña la guía de estudio y los materiales necesarios para la implementación.

VII.3.1 Diseño de Guías de estudio

A partir de la pre guía desarrollada en donde se organizó el contenido del curso didáctico se han desarrollado las guías de estudio que tienen como objetivo organizar las actividades que deberá desarrollar el estudiante para aplicar las nuevas tecnologías de la información en el campo jurídico, distinguiendo los principales aspectos que regula y su relevancia en los sectores de investigación, gestión y toma de decisiones.

Tabla 8. Guías de estudio de las tres unidades temáticas.

Unidad 1: GENERALIDADES DEL DERECHO INFORMÁTICO		
Objetivos específicos: Verificar las generalidades del derecho informático con la finalidad de integrar nuevas TIC en el ámbito de la abogacía, para ser capaces de realizar sus actividades de una manera más eficiente.		
Duración: 2 semanas		
Actividades de inicio	Forma de realización	% de evaluación
Actividad 1.1 Bienvenida e información del curso. Indicaciones al estudiante en plataforma. Bienvenido al curso de TIC aplicadas al derecho, el cual nos proporcionará un conjunto de conocimientos, herramientas, habilidades, destrezas y actitudes que nos ayudarán a identificar y aplicar los ordenamientos legales que regulan las conductas derivadas del uso de las tecnologías de la información y comunicación. Se solicita al estudiante revisar el apartado de <i>Información del curso</i> , para identificar los pre-requisitos, metodologías y características del curso, así como los objetivos, competencias y políticas del mismo.	Individual	0

Actividad de desarrollo	Forma de realización	% de evaluación
<p>Actividad 1.2</p> <p>Foro de presentación, participación en el mismo, el cual tiene la finalidad de que conocer a sus compañeros y docentes y expectativas de la asignatura.</p>	Individual	0
<p>Actividad 1.3</p> <p>Mapa conceptual del curso. Con la finalidad de conocer la ubicación y regulación del derecho informático y de distinguir la distinguir los conceptos principales y ubicación del derecho informático, como herramienta necesaria en los negocios.</p>	Individual	0
<p>Actividad 1.4 Mapa mental derecho informático se solicita al estudiante elaborarlo y se le proporcionan links de dos lecturas digitales de fuentes oficiales para poder realizarlo.</p>	Individual	5%
<p>Actividad 1.5 Realizar evaluación diagnóstica disponible en el apartado de materiales denominado evaluaciones.</p>	Individual	5%
<p>Actividad 1.6 Elaboración de un cuadro sinóptico en donde se describan las características del Derecho Informático, sus límites y ubicación de la informática jurídica.</p>	Colaborativa	10%

Actividad de cierre	Forma de realización	% de evaluación
<p>Actividad 1.7 Participación en el foro de discusión: “Derecho y TIC, justicia virtual”</p> <p>Dando respuesta a los siguientes cuestionamientos:</p> <p>1.- ¿A qué contribuye la aplicación de la ciberjusticia?</p> <p>2.- Cita tres casos donde se esté aplicando en la actualidad ciberjusticia en México.</p> <p>3.- Menciona y explica brevemente los objetivos de la Estrategia Nacional Digital que propone el Gobierno de México.</p> <p>Se debe realizar una aportación dando respuesta a los planteamientos, una réplica fundamentada a los compañeros y una conclusión del tema.</p>	individual	5%
Unidad 2: ELEMENTOS DEL DERECHO INFORMÁTICO		
<p>Objetivos específicos: Conocer los elementos integrantes de la información legal y su aplicación con apoyo de nuevas herramientas tecnológicas. Y también formar ciudadanos que al mismo tiempo, sean capaces de reflexionar sobre el sentido de lo que hacen con la aplicación de los recursos tecnológicos en la abogacía.</p>		
Duración: 2 semanas		
Actividad de inicio	Forma de realización	% de evaluación
Actividad 2.1 Poster multimedia en gloster revisando el material sugerido acerca de los Elementos del Derecho	Individual	10%

Actividad de inicio	Forma de realización	% de evaluación
<p>Informático con la finalidad de identificar los fundamentos legales constitucionales y leyes secundarias que regulan el derecho informático, así mismo tutelan el acceso a la información.</p> <p>Se procede a verificar la infografía derecho a la privacidad que contiene el manejo y registro de datos personales.</p> <p>Posterior a ello elabora un poster multimedia en la herramienta gloster en donde se solicita al educando incluir lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Fundamentos constitucionales del derecho informático. b) Fundamentos constitucionales del derecho a la privacidad y datos personales. c) Incluir audio y un video relacionado con el tema con la finalidad de hacer interactivo tu trabajo. <p>Generar aprendizaje en los estudiantes utilizando herramientas de aprendizaje es importante, esta ocasión trabajaremos con una herramienta web</p>	Individual	10%

Actividad de desarrollo	Forma de realización	% de evaluación
<p>llamada glogster, la cual nos ayudará a realizar un poster multimedia que tiene como finalidad plasmar los fundamentos antes citados.</p> <p>Ingresa al sitio: http://www.glogster.com</p> <p>Se solicita al estudiante navegar mediante la herramienta apoyándose de los siguientes tutoriales que te ayudarán a identificar los pasos a seguir para la creación de un poster multimedia.</p> <p>Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=TSNAuwWzq8</p>	Individual	10%
Actividad de desarrollo	Forma de realización	% de evaluación
<p>Actividad 2.2 Participación en el foro de discusión: “Valor jurídico y económico de la información” Participa en el foro de discusión denominado: “Valor jurídico y económico de la información”</p> <p>Dando respuesta a los siguientes cuestionamientos:</p>	Individual	5%

Actividad de desarrollo	Forma de realización	% de evaluación
<p>1.- ¿Cuál es la importancia de contar con un marco jurídico certero en materia de datos personales?</p> <p>2.- ¿Qué son los datos personales y diferencia con los datos sensibles?</p> <p>3.- ¿Institución garantiza la protección de mis datos en México mencionando el valor económico y jurídico de la información?</p> <p>Podrá consultar dos fuentes bibliográficas más, deberá realizar una aportación dando respuesta a los planteamientos, una réplica fundamentada a alguno de tus compañeros y una conclusión del tema.</p>	Individual	5%
Actividad 2.3 Elaboración de una presentación electrónica relaciones jurídicas derivadas del uso de la informática.	Individual	5%
2.4 Lecturas contratos cibernéticos	Individual	0
2.5 Elaboración de un cuadro comparativo de contratos cibernéticos e informáticos, Con base al material proporcionado al estudiante se le pide su elaboración como requisitos debe	Individual	5%

Actividad de desarrollo	Forma de realización	% de evaluación
<p>contener al menos cinco diferencias entre contratos informáticos y electrónicos, señalando las características del comercio electrónico. La entrega de la actividad en formato Word con portada y bibliografía APA.</p>		
Actividad de cierre	Forma de realización	% de evaluación
<p>Actividad 2.6 Documento IMPI Ingreso a la página de https://www.gob.mx/impi (El Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial) verificar son sus funciones y que requisitos se deben de cubrir para el registro de una marca en línea) así como el marco jurídico normativo de la propiedad privada e intelectual.</p> <p>Con apoyo en la siguiente lectura Grimaldo, M.A (2012) Derecho informático disponible en el siguiente link:http://fcasua.contad.unam.mx/apuntes/interiores/docs/2012/informatica/4/1564.pdf</p> <p>En documento Word se agrega los puntos solicitados en el apartado anterior, no más de 5 cuartillas, agregando portada y referencias en formato APA.</p>	Individual	5%

Unidad 3: EL DERECHO INFORMÁTICO APLICADO

Objetivos específicos: El estudiante aplicará los conceptos y elementos teóricos estudiados en relación al uso de las nuevas tecnologías de la información en el campo jurídico y su implementación práctica.

Duración: 2 semanas

Actividad de inicio	Forma de realización	% de evaluación
<p>Actividad 3.1 Creación de blog derecho informático aplicado. Posterior al estudio del material que se les proporciona en plataforma se les solicita el diseño un blog en la herramienta de su preferencia de manera colaborativa.</p> <p>El nombre de blog deberá ser con título de la asignatura:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Título del tema2. Desarrollo con el fundamento legal3. E incluir un ejemplo práctico del tema4. Agregar fuentes bibliográficas oficiales <p>La evaluación de la actividad se realizará conforme a la lista de cotejo.</p> <p>Al finalizar el representante de equipo deberá compartir el link respectivo en el buzón de tareas.</p>	Colaborativa	10%

Actividad de desarrollo	Forma de realización	% de evaluación
<p>Actividad 3.2 Mapa conceptual ciberjusticia y medios de prueba, una vez revisado el material relacionado con se solicita al estudiante otra fuente bibliográfica oficial sobre los medios de prueba cibernéticos y elabora un mapa conceptual.</p> <p>Se le pide verificar la rúbrica de evaluación del mapa conceptual.</p>	Individual	5%
<p>Actividad 3.3 Elaborar un ensayo sobre delitos informáticos de no más de 4 cuartillas deberás incluir los siguientes elementos: portada, introducción, desarrollo, conclusiones y al menos tres referencias en formato APA identificando las legislaciones vigentes aplicables en la materia.</p>	Individual	5%
<p>Actividad 3.4 Consulta gobierno digital, realizar una investigación sobre el número de leyes estatales que se encuentran vigentes al día de hoy, plasmar los resultados en un documento de Word, incluir portada y referencias bibliográficas.</p> <p>Enviar la actividad en el buzón de tareas no sin antes consultar la lista de cotejo.</p>	Individual	5%
<p>Actividad 3.5 investigación documental ingresando a la página oficial de la Comisión Nacional de Seguridad disponible en http://www.cns.gob.mx/portaWebApp/wlp.c?__c=f7124 visualizar las recomendaciones que realiza la policía cibernética al respecto y agregar las mimas al documento integrador, consultando la lista de cotejo.</p>	Individual	5%

Actividad de cierre	Forma de realización	% de evaluación
<p>3.6 Foro de reflexiones finales el estudiante ingresa al foro denominado “reflexiones finales” dando contestación a los siguientes cuestionamientos:</p> <p>1.- ¿Cuál fue tu experiencia del trabajo colaborativo?</p> <p>2.- ¿Qué ventajas y desventajas observas en las innovaciones con el uso de TIC en la práctica de la abogacía?</p> <p>3.- ¿Qué dificultades encontraste durante el curso y cómo las afrontaste?</p> <p>4.- ¿Qué aprendizajes te llevas de este curso y cómo los utilizarás en tu práctica jurídica?</p> <p>5.-Sugerencias de mejora del curso.</p> <p>Se comparten respuestas y se responde a dos replicas fundamentadas a las respuestas de tus compañeros.</p>	individual	5%
<p>3.7 Evaluación sumativa con base a lo aprendido en las unidades temáticas, se le solicita al estudiante resolver la prueba en línea "Evaluación final", disponible en el apartado de Evaluaciones con un tiempo estimado para la realización de 30 minutos con 20 reactivos de opción múltiple.</p>	individual	5%

Actividad de cierre	Forma de realización	% de evaluación
Actividad 3.8 Autoevaluación de la asignatura, ya que su intención primordial es que el estudiante reflexione sobre su participación, desempeño, capacidad, calidad del trabajo y compromisos a lo largo del curso y en el desarrollo de las actividades.	individual	5%
Actividad 3.9 Coevaluación se realiza para que el estudiante evalúe el desempeño que tuvieron sus compañeros de equipo a lo largo de la asignatura, así mismo para comparar el nivel de aprendizaje que obtuvo el propio estudiante y el que consideran sus compañeros de equipo que debe tener.	Individual	5%

Fuente: plan de estudios de la asignatura de COLESH (2014).

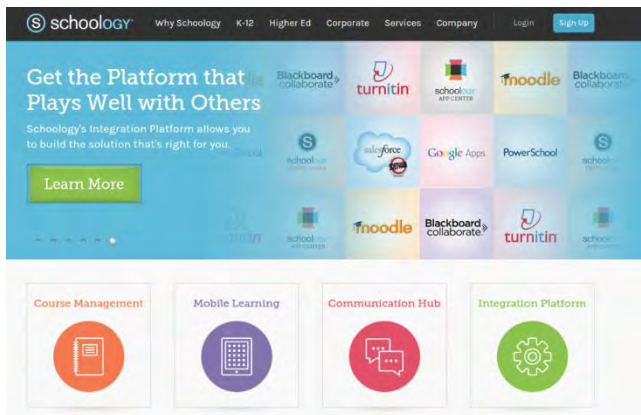
Además se proporcionará al docente y estudiante el link de ingreso a la plataforma educativa Schoology en la modalidad básica la cual consiente en un sistema virtual de administración del aprendizaje que permite a los docentes crear, dirigir y compartir contenidos y recursos por la practicidad de su manejo, verificando el manual de uso de Schoology para el docente – tutor que además de dirigir el curso, lo implantará desde su diseño, elaboración, ejecución y obtención de resultados. Disponible en <https://support.schoology.com/hc/es/articles/201002073-Gu%C3%ADa-del-instructor>.

Manual de uso de Schoology para el estudiante disponible en <https://support.schoology.com/hc/es/articles/201001313-Gu%C3%ADa-del-estudiante>

Sin embargo se elaboró el presente tutorial para acceso a Schoology.

Es una plataforma de aprendizaje virtual, Learning Management Software (LMS), que ofrece sus servicios y actualizándose a las necesidades del sector de cada momento. Su interfaz se puede configurar ahora en castellano, es fácil de usar, tiene versiones para dispositivos móviles y nos permite integrar Google Drive y otros recursos online.

Figura 5. Portada de Schoology.

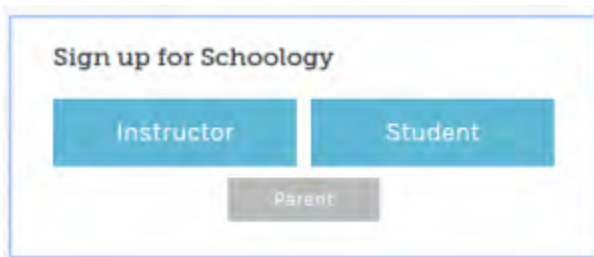


Fuente: <https://www.schoology.com/>

Primeros pasos en Schoology

1. **Entrar en** <https://www.schoology.com/>
2. **Nos registramos** haciendo click en el botón “*Sign up*”, seleccionando si somos docentes (“*Instructor*”), estudiantes (“*Student*”) o padres (“*Parent*”) y rellenando el formulario que aparece con nuestros datos de contacto.

Figura 6. Ingreso a schoology.



Fuente: <https://www.schoology.com/>

Seleccionamos si somos docentes, estudiantes o padres.

3. **Podemos cambiar el idioma** a castellano desde el desplegable que hay en la esquina inferior derecha de la página.

Figura 7. Ingreso a la plataforma educativa schoology.



Fuente: <https://www.schoology.com/>

En la cabecera en castellano de la página del docente en Schoology

4. En el supuesto de habernos registrado **como docentes podremos empezar a crear cursos**, desde la opción del menú superior “Cursos”, en el botón “Crear”. Introduciremos el nombre, temática y nivel del curso y ya estará creado. Luego es cuestión de agregar tareas, pruebas, archivos, enlaces, temas de discusión y demás contenido desde el botón “Agregar contenido”. Además, dentro de nuestro nuevo curso se pueden enviar mensajes, publicar noticias, organizar la libreta de calificaciones, asignar medallas o recompensas, controlar la asistencia a clase, administrar a los usuarios y elaborar estadísticas. El grupo de estudiantes o participantes en la actividad se gestiona desde la opción del menú superior “Grupos”.

Figura 8. Agregar contenido a mi curso.



Fuente: <https://www.schoology.com/>

Aparece la página de edición de un curso en Schoology.

En la parte izquierda de la página, habrá un cuadro verde con un código de acceso. Ese código es el que tienen que tener los estudiantes para conectarse al curso.

5. Podemos implementar recursos del centro de aplicaciones a nuestra aula virtual como, por ejemplo, Google Drive, Dropbox, Microsoft OneDrive, YouTube, Vimeo, Evernote, BigBlueButton Conferencing, Khan Academy, Common Core Mastery, eduCanon, Lunch Menus, etc.

Schoology está disponible para iPhone y iPad en la App Store, para Android en Google Play y para amazonkindle en Amazon.

VII.3.2 Inventario de materiales digitales

Las TIC por ser herramientas de apoyo que permitirán acceder a gran cantidad ilimitada de información, son además de un recurso para obtener información, un recurso potente, valioso para que las personas nos podamos comunicar con nosotros mismos a través de aparatos móviles, correo electrónico, los foros de debate, los chats, entre otras cosas más. En el mundo educativo podemos encontrar infinidad de aplicaciones de las TIC, desde la creación de portales o webs educativas, la creación de aulas virtuales de enseñanza-aprendizaje, la videoconferencia, software para la educación y lógicamente todo el conjunto de material didáctico que tiene un soporte de disco o de multimedia educativo que actualmente se distribuye a través de Internet (Bautista, Raudel e Hiracheta, 2014).

Los materiales digitales facilitan la realización de las actividades las funciones pueden tener, una de las principales es el reforzar lo que se ha enseñado en clase, de modo que facilite el aprendizaje de los estudiantes. Los materiales didácticos, la mayoría, proporcionan información, a través de libros, videos y programas informáticos, guiando al estudiante y ayudándolo a crear y aplicar nuevos conocimientos ejercitando habilidades.

No obstante, se debe tener en cuenta que los materiales didácticos no solamente sirven para transmitir información sino también funcionan como mediadores entre la realidad y los estudiantes, y mediante sus sistemas simbólicos desarrollan habilidades cognitivas

en sus usuarios. Algunas otras funciones de los materiales didácticos son motivar, facilitar la adquisición de nuevos conocimientos y apoyar la evaluación y el Reforzamiento del aprendizaje.

Tabla 9. Estrategias de aprendizajes para Entornos Virtuales.

Clasificación	Tipos	Propósito	Herramientas
Recursos Didácticos	Presentaciones, documentos de texto, vídeos, animaciones, imágenes, multimedia, películas, blogs, sitios web.	Brindar recursos que sirvan como apoyo al desarrollo de un contenido o tema y que se utilice con una finalidad educativa aunque no haya sido creado con este objetivo.	PowerPoint Slidebean Slideshare Youtube Sitios web Blogs Freepik
Clasificación	Tipos	Propósito	Herramientas
Objeto de aprendizaje	Paquetes con elementos como texto, imagen, videos, ejercicios de evaluación.	Brindar a los participantes la información más completa y actualizada sobre una temática específica.	ExeLearning Cuadernia Edilim
Clasificación	Tipos	Propósito	Herramientas
Materiales didácticos	Presentaciones, documentos de texto, vídeos, animaciones, multimedia, cuadernos digitales, mapas conceptuales,	Presentar a los estudiantes el contenido de una temática de manera completa utilizando recursos como texto, imágenes, videos	Presentación en prezi, power point. Documentos en Word, PDF. Cuadernos digitales en Word o power point.

	mapas mentales, blogs, sitios web.		Videos: camtasia. Mapas conceptuales y mentales en cmapttools, power point.
--	------------------------------------	--	--

Fuente: (Camacho, Lara y Sandoval, 2010)

Para el desarrollo de las tres unidades temáticas se elaboraron en total 11 materiales distribuidos de la siguiente forma:

Unidad 1. Introducción a la Informática.- se diseñaron 4 materiales de autoría propia con el apoyo de las fuentes bibliográficas sugeridas en el programa de estudios de la asignatura consistentes en un mapa mental, un mapa conceptual, una presentación electrónica y un audio, mismos que serán distribuidos acorde a las actividades descritas en la guía didáctica, además se le sugiere al estudiante consultar al menos dos fuentes bibliográficas más por unidad con la finalidad de contar con un panorama más amplio en relación a los temas que desarrollan, material que a continuación se describen:

Tabla 10. Descripción del diseño de materiales unidad temática 1.

Descripción del material	Características técnicas del material	Intensión pedagógica del material	Objetivo del tema/subtema
Mapa conceptual del curso	Se elabora en la herramienta cmapstools y se comparte al estudiante en formato jpg.	Con la finalidad de conocer la ubicación y regulación del derecho informático visualiza el mapa conceptual del curso.	Unidad 1 con la finalidad de distinguir la distinguir los conceptos principales y ubicación del derecho informático, como herramienta necesaria en los negocios.

Presentación en diapositivas sobre el derecho informático	Power point	Hacer dinámico el tema con la incorporación de elementos gráficos e imágenes para estudiantes visuales y kinestésicos.	Ubicar los elementos del derecho informático descritos en la unidad 1.
Descripción del material	Características técnicas del material	Intensión pedagógica del material	Objetivo del tema/subtema
Audio ciberjusticia	Programa Camtasia	Edición de audio para que el estudiante se identifique con el tema medular de la unidad para estudiantes con aprendizaje auditivo.	Conocer sobre el tema que se aborda en unidad 1 verificando los tribunales virtuales que existen.
Lecturas digitales de estudio en formato PDF o compartiendo el link respectivo en relación a las unidades temáticas.	Elaboración en formato Word y posterior envío al estudiante en formato PDF y también links de fuentes bibliográficas oficiales.	Con la finalidad de que el estudiante tenga acceso al resumen de conceptos teóricos. Incorporación de material multimedia a estas, como lo son las imágenes, texto, que permiten una interactividad con el estudiante.	Soporte teórico y apuntes de cada unidad temática.
Webgrafía	Se comparten los links de los libros con la finalidad de que el estudiante	Bibliografía (recomendada por unidad) para complementar los temas de estudio	Retroalimentación de los conceptos de la unidad 1.

	pueda descargarlos y verificar los apartados de estudio.	Ma. Angélica Grimaldo Mercado Derecho Informático, UNAM 2012 Autora: Lic. Ivonne Valeria Muñoz Torres.	Apoyo para las subsecuentes unidades temáticas.
Descripción del material	Características técnicas del material	Intensión pedagógica del material	Objetivo del tema/subtema
		<p>Editorial Mc Graw Hill, México 2010.</p> <p>García Barrera, Myrna Elia. Derecho de las nuevas tecnologías UNAM México 2008</p> <p>Orden jurídico. Gob.mx</p> <p>Enlaces:</p> <p>REVISTAS UNAM https://revistas-colaboracion.juridicas.unam.mx/in</p> <p>IMPI https://www.gob.mx/impi</p> <p>5 APLICACIONES PARA ABOGADOS GRATIS http://tareasjuridicas.com/2016/01/10/5-aplicacion</p>	

		ACADEMIA MEXICANA DE DERECHO INFORMÁTICO, A.C. http://www.amdi.org.mx/blog APSS PARA ABOGADOS EN MÉXICO http://tareasjuridicas.com/2016/01/10/5-aplicación	
--	--	---	--

Fuente: elaboración propia.

Unidad 2 Elementos del derecho informático.

Se diseñaron 4 materiales de autoría propia con el apoyo de las fuentes bibliográficas sugeridas en el programa de estudios de la asignatura consistentes en dos lecturas en formato PDF, una infografía y una presentación en línea alojada en la herramienta emaze, mismos que serán distribuidos acorde a las actividades descritas en la guía didáctica, además se le sugiere al estudiante consultar al menos dos fuentes bibliográficas más por unidad con la finalidad de contar con un panorama más amplio en relación a los temas que desarrollan, material que a continuación se describen:

Tabla 11. Descripción del diseño de materiales unidad temática 2.

Descripción del material	Características técnicas del material	Intensión pedagógica del material	Objetivo del tema/subtema al que tributa
Lectura del derecho informático y contratos cibernéticos e informáticos.	Elaboración en formato Word y posterior envío al estudiante en formato PDF y también links de fuentes bibliográficas oficiales.	Con la finalidad de que el estudiante comprenda mejor los conceptos principales del tema en estudio para estudiantes visuales.	Se resumen los conceptos principales de la unidad II.

Infografía de derecho a la privacidad	Herramienta gratuita en línea llamada Canva	Que el estudiante distinga los elementos integrantes del derecho a la privacidad personal.	Resumen de los elementos integrantes correspondiente a la unidad 2.
Presentación electrónica en emaze	Programa de presentaciones para explorar y compartir conceptos.	Presentar al estudiante diseños innovadores de presentaciones en línea.	Abordar los conceptos de informática y TIC.
Descripción del material	Características técnicas del material	Intensión pedagógica del material	Objetivo del tema/subtema al que tributa
Se puede sugerir consultar otras aplicaciones en las que el alumno se sienta familiarizado para realizar su presentación electrónica como por ejemplo sway.	Se basa en la informática en nube (software como servicio). Gráficamente a través del zoom, permite a los usuarios disponer de una visión más acercada o alejada de la zona de presentación, en un espacio.	Que el alumno explore esta herramienta digital, además de repasar los conceptos principales tendrá oportunidad de innovar realizando presentaciones.	Relacionados todos con los tópicos de la unidad 2.

Fuente: elaboración propia.

Unidad 3 El derecho informático aplicado.

Se diseñaron 3 materiales de autoría propia con el apoyo de las fuentes bibliográficas sugeridas en el programa de estudios de la asignatura consistentes en una presentación electrónica en power point un video y una lectura en formato PDF, mismos que serán distribuidos acorde a las actividades descritas en la guía didáctica, además se le sugiere al estudiante consultar al menos dos fuentes bibliográficas más por unidad con la finalidad de contar con un panorama más amplio en relación a los temas que desarrollan, material que a continuación se describen:

Tabla 12. Descripción del diseño de materiales unidad temática 3.

Descripción del material	Características técnicas del material	Intensión pedagógica del material	Objetivo del tema/subtema al que tributa
Lectura denominada material complementario de orden jurídico nacional.	Elaboración en formato Word y posterior envío al estudiante en formato PDF y también links de fuentes bibliográficas oficiales.	Con la finalidad de que el estudiante comprenda mejor los conceptos principales del tema en estudio para estudiantes visuales.	Se resumen los conceptos principales de la unidad 3.
Presentación electrónica de la policía cibernética.	Power point	Permite realizar presentaciones dinámicas de un tema en específico generando impacto visual en el estudiante.	Para abordar el tema relativo a la unidad 3 de estudio.
Video del gobierno digital	Editado en la herramienta camtasia con la recopilación del	Las grandes ventajas que ofrece el editor es que es un programa de edición de vídeo fácil de instalar y editar con los	Para abordar tópicos del

	material de estudio reciente publicación en fuentes bibliográficas oficiales.	efectos y sonido resulta atractivo a la atención del estudiante para comprensión del tema.	gobierno digital de la unidad 3.
--	---	--	----------------------------------

Fuente: elaboración propia.

VII.3.3 Inventario de instrumentos de evaluación

Los instrumentos para evaluar las actividades del curso se utilizaron los instrumentos de la plataforma educativa schoology consistente en libreta de calificaciones donde se realizará el registro correspondiente, además el docente elaboró lista de cotejo y rubricas para que los estudiantes entreguen las actividades con las especificaciones y requerimientos técnicos para la acreditación del curso.

Tabla 13. Inventario de instrumentos de evaluación.

Nombre y descripción del instrumento	Características técnicas.	Intensión pedagógica del instrumento	Tema/subtema del al que tributa:
Libreta de calificaciones en la plataforma schoology desglosa los niveles de desempeño de los estudiantes, con criterios específicos sobre rendimiento.	Disponible en la plataforma educativa schoology.	Valorar el conocimiento del estudiante relativo a las generación de las computadoras mediante el cumplimiento de rubros sobre la actividad de tarea específica.	Unidad I, II y III.

Rubricas	Software utilizado: Word encontrándose disponibles también en la plataforma educativa.	Verificar que el estudiante entregue las actividades con las especificaciones y requerimientos estipulados por el docente.	Unidad I, II y III.
Nombre y descripción del instrumento	Características técnicas.	Intensión pedagógica del instrumento	Tema/subtema al que tributa:
Listas de cotejo	Elementos: Tabla de 7 filas para cotejar 6 elementos. Bordes negros sin fondo. Fuente de color negro.	Verificar que el alumno cumpla con los parámetros solicitados en la entrega de actividades.	Unidad I, II y III.

Fuente: elaboración propia.

VII.3.4 Problemáticas que se presentaron durante las fases de análisis, diseño y desarrollo.

Se detectó que la plataforma educativa schoology no cuenta con chat lo que limita la comunicación entre el estudiante y el asesor del curso, el paquete básico no tiene costo sin embargo a diferencia del paquete empresarial este último contiene herramientas adicionales que permiten subir publicaciones propias con un editor de texto sencillo; ver la carga académica que tiene, rastrear la actividad del estudiante.

La plataforma educativa aloja todos los datos en la nube por lo tanto no se tiene control sobre qué es lo que pasa con nuestros datos, lo que para muchos puede resultar un

inconveniente por la inseguridad que genera alojar de esta forma la información, puede requerir tiempo a los estudiantes llegar a manejar adecuadamente la amplia variedad de herramientas de la plataforma y familiarizarse.

VIII. NOMBRE DEL PRODUCTO DESARROLLADO COMO PROYECTO

Diseño e Implementación de un curso en línea en la plataforma educativa Schoology a los estudiantes por equivalencias en la asignatura de TIC Aplicadas al derecho de la licenciatura en derecho primer cuatrimestre, modalidad semiescolarizada del COLESH, para la autorregulación del aprendizaje.

Guía didáctica de la asignatura de TIC aplicadas al derecho que será la primera materia que cursarán los estudiantes por equivalencias.

Guía del docente y estudiante para el manejo de la plataforma educativa schoology que se encuentra disponible en la plataforma educativa schoology.

IX. ESTRATEGIAS DE IMPLEMENTACIÓN

Al concluir la fase de diseño del curso virtual, el mismo será presentado a la Secretaria Académica del COLESH con copia a la dirección del Colegio para su valoración, pertinencia y autorización, permitiendo así ponerlo al alcance de los estudiantes por equivalencias en esta modalidad con la finalidad de que cursen las asignaturas que tienen pendientes para concluir su enseñanza, el diseño de curso, la prueba piloto se realizará específicamente en la asignatura de TIC aplicadas al derecho del primer cuatrimestre de la licenciatura en derecho del COLESH que es de las asignaturas de reciente creación que comúnmente tienen que cursar los estudiantes de este sector educativo.

Una vez valorado y aprobado por parte de la dirección y Secretaría Académica, el curso será implementado de manera virtual en el tercer módulo escolar del cuatrimestre Septiembre – Diciembre de 2018 durante el periodo que comprende del 07 de Septiembre al 27 de Octubre de 2018, será alojado en el servidor que hospeda la plataforma

educativa Schoology en donde quedará disponible el contenido de las unidades temáticas y las actividades a desarrollar.

Se les proporcionará a los estudiantes un tutorial para navegar en la plataforma educativa schoology para que conozcan el entorno de trabajo, el docente habilitará el curso proporcionando a los estudiantes por equivalencias una clave de acceso al mismo durante la semana comprendida del 20 de Agosto al 01 de Septiembre de 2018 quienes previamente deben registrarse con una cuenta de correo electrónico y contraseña personal para acceder al curso en dicha plataforma, motivo por el cual no recibirán un curso de inducción al uso de la misma; una vez registrados e ingresando su clave de acceso serán matriculados por el docente al curso una vez que éste se encuentre disponible.

El curso tiene una duración de seis semanas, repartidas en dos semanas por unidad temática siendo tentativas las fechas de inicio del 07 de Septiembre y fecha de terminación el 19 de Octubre, tomando en consideración el calendario escolar para el cuatrimestre Septiembre- Diciembre 2018, el curso será diseñado e implementado por el docente que realiza presente propuesta pedagógica que a su vez fungirá como tutor del mismo y en virtud de que tiene experiencia en el manejo de la plataforma educativa no es necesaria la capacitación para su uso.

Se anexa cronograma de actividades de la metodología con el modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implantación y Evaluación).

Tabla 14. Cronograma de actividades de metodología para implementación.

Actividad	Fechas
Análisis	
Integración del anteproyecto acorde a la guía de elaboración del proyecto	Enero – Agosto 2017
Evaluación final del curso por la directora del proyecto	27 de Agosto de 2017

Presentación de la propuesta a la Secretaría Académica y dirección del COLESH para aprobación	03 al 11 de julio de 2018
Diseño	
Registro del curso virtual en plataforma schoology	12 al 16 de julio de 2018
Creación de la unidad I del curso y recolección de materiales de estudio (incluye publicación y disponibilidad en plataforma)	12 al 16 de julio de 2018
Diseño y creación de la unidad 2 recolección de materiales de estudio (incluye publicación y disponibilidad en plataforma)	17 al 23 de julio de 2018
Diseño y creación de la unidad 2 recolección de materiales de estudio (incluye publicación y disponibilidad en plataforma)	31 de julio al 07 de Agosto de 2018
Desarrollo e implantación	
Aprobación del proyecto por el SUV de la UAEH	Septiembre- Octubre de 2017
Se realizará prueba piloto para aplicación	Julio – Agosto de 2017
Impartición del curso	07 de Septiembre al 19 de Octubre de 2018.
Evaluación	
Del curso al grupo piloto	20 al 26 de Octubre de 2018.

Fuente: elaboración propia.

Actividades que están pendientes por realizar.

Fases

Actividades que se están realizando

Lo anterior se enlaza debidamente con el cronograma anexo a la presente propuesta pedagógica.

X. ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

Al concluir la fase de diseño del curso será presentada la propuesta en la coordinación académica del COLESH para la aprobación e implementación a los estudiantes de nuevo ingreso por equivalencias en el cuatrimestre Septiembre – Diciembre 2018 específicamente en el periodo de desarrollo de la asignatura que será tomada como referencia y como prueba piloto siendo TIC aplicadas a derecho del tercer módulo de la licenciatura en derecho, comprendiendo el curso una totalidad de seis semanas en las cuales los estudiantes tendrán disponibles herramientas y material didáctico el desarrollo de sus actividades.

Morles (2011) establece que su elaboración contribuye a garantizar la eficacia de tal actividad y facilita la confección del informe. Un buen plan posee las siguientes características: a) es válido, es decir, adecuado a los fines requeridos; b) es económico, porque propone las soluciones que exigen menores esfuerzos, tiempo y financiamiento; c) es flexible, en el sentido de permitir revisiones durante la etapa de desarrollo sin que por ello se pierdan los objetivos previstos; y, d) es formalmente bien elaborado, de manera que es fácil de interpretar, preciso en sus afirmaciones y lo más conciso posible.

Se va a evaluar la pertinencia del curso e-learning por parte del área académica del Colegio de Estudios Superiores Hispanoamericano ya que como todo proyecto debe ser supervisado y evaluado por expertos para la puesta en práctica, acorde con el cronograma de actividades anexo al proyecto desde el mes de abril hasta los resultados de la implementación en el mes de Septiembre 2018, verificando los avances para el seguimiento y el funcionamiento del curso, siendo revisado por la directora del proyecto Dra. María Guadalupe Veytia Bucheli con la finalidad de atender a las observaciones realizadas durante sus etapas de elaboración.

Con base en el Modelo ADDIE en su fase de diseño e implementación por lo que respecta al curso virtual se realizará una evaluación sumativa y dos revisiones posteriores del

curso virtual, a continuación se presentan los criterios de la evaluación siendo esta formativa y sumativa para lo cual se diseñarán las correspondientes rubricas y listas de cotejo con la finalidad de medir el desempeño del estudiante durante el desarrollo del curso acorde con los objetivos señalados anteriormente. Evaluaciones que se describen a continuación:

- **Evaluación Formativa:** Este tipo de evaluación será realizada desde el inicio hasta el proceso de desarrollo, evaluando principalmente cada etapa según los objetivos específicos planteados.
- **Evaluación Sumativa:** Es una revisión global del curso, donde se comparan los objetivos globales con los resultados finales. Esta se desarrolla una vez terminado el proceso de creación de curso una vez impartido al grupo piloto.

La primera revisión se realizará cuando el curso se está dictando, donde se han realizado algunas actividades o se ha resuelto algún tipo de cuestionario. Esta primera revisión sirve para evaluar si los objetivos del curso se están cumpliendo. Es una evaluación dirigida a los estudiantes, a los que se les realizan encuestas de satisfacción. Los datos recogidos son interpretados y analizados. Además de esto, se realizan informes de accesos y tiempos de respuestas en el uso de la plataforma.

- La segunda revisión se realizará al finalizar el curso. Se evalúa el desempeño de los estudiantes en el curso virtual, también se analiza el uso que los docentes tutores dieron a la plataforma educativa en la cual trabajaron la asignatura de TIC aplicadas al derecho. Para esto se trabaja nuevamente con encuestas a los estudiantes y entrevistas a los docentes sobre su experiencia con el uso de esta herramienta virtual de trabajo con la finalidad de hacer mejoras o adecuaciones con base en los datos arrojados.

Entre los instrumentos aplicables en la plataforma educativa Schoology para evaluar el aprendizaje en línea serán elaborados por quien dirige la presente propuesta educativa.

Sin embargo en la modalidad a distancia en línea resulta imprescindible la evaluación formativa, debiendo esta ser constante, suficiente y pertinente y estar muy bien diseñada para apoyar realmente el aprendizaje. Además la retroalimentación que se deriva de ella,

ya sea en forma automática (autoevaluaciones) o por medio del facilitador, tiene que ser oportuna, clara y adecuada a cada tipo de problema.

XI. REPORTE DE RESULTADOS

Se implementó la modalidad E- Learning realizando el diseño e implementación del curso en la plataforma educativa Schoology a los estudiantes por equivalencias del COLESH realizándose la prueba piloto en la asignatura de TIC aplicadas al derecho del primer cuatrimestre en el mes de Julio del 2017 con una durabilidad de 6 semanas, obteniendo los resultados que se arrojan en los anexos que señalan en la encuesta final del curso el grado de satisfacción de los estudiantes con el uso de la plataforma educativa, así como las propuestas de mejora a los materiales de estudio, además señalaron en el cuestionario de evaluación final del curso que tuvieron mayor adaptabilidad en este entorno de aprendizaje virtual y no tuvieron que esperar a la apertura de asignaturas disponibles lo que facilitó el recursamiento de una de las asignaturas faltantes.

Se presentará a las autoridades de la comunidad escolar del COLESH los resultados obtenidos, ésta analiza los mismos y plantea sus opiniones o sugerencias sobre el modelo que se aplicó, puede obtenerse además lecciones aprendidas, en las que se muestra a la comunidad los factores que se fortalecieron y la importancia de la consecución de acciones similares.

XII. CONCLUSIONES

La problemática del proyecto radica en situación por la que atraviesan los estudiantes por equivalencias de la región que desean concluir su educación superior en el COLESH ya que deben esperar a que exista disponibilidad de materias perdiendo tiempo de estudio, así como adaptabilidad al nuevo modelo educativo semiescolarizado para concluir sus estudios trancos, además de que se detectó la falta de innovación tecnológica del colegio.

Se verificó la factibilidad y viabilidad del presente proyecto realizando entrevistas a las autoridades educativas del COLESH quienes coincidieron en señalar favorable para este núcleo de estudiantes de su población estudiantil, además se realizó un cuestionario a los estudiantes por equivalencias que ingresan a estudiar con la finalidad de considerar

su opinión al respecto de la implementación de una modalidad de estudios virtual que les permita cursar las asignaturas que tienen pendientes para concluir de manera satisfactoria sus estudios, encontrándose como resultado que les agrada la propuesta de cursar sus materias faltantes bajo la modalidad e-learning dada la flexibilidad de estudios.

Desde su inicio la creación de este proyecto ha buscado en todo momento ofrecer una alternativa a los estudiantes por equivalencias del COLESH que desean seguir preparándose, incluyendo a aquellos que ya se encuentran en los campos laborales pero que por diversos motivos dejaron trancos sus estudios superiores, es decir, ofrecer una herramienta donde concluyan sus estudios de una manera más flexible, autónomo y promoviendo autonomía en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Obviamente, cabe señalar que este proyecto pudiera presentar debilidades en el momento de su aplicación a la población muestra, las cuales servirán para corroborar la eficacia del mismo y de esta forma hacer los ajustes que puedan fortalecerlo en un futuro en aras de la mejora durante las fases de implementación, verificando el cumplimiento de los objetivos sin perder de vista el alcance y la viabilidad.

Un fortaleza del presente proyecto es que la modalidad E- Learning puede ser empleada como estrategia de aprendizaje en nivel superior específicamente para los estudiantes por equivalencias que se reincorporan a diversas IES para poder concluir sus estudios y quienes solo cursan asignaturas específicas para complementar un plan de estudios sin necesidad esperar a la apertura de asignaturas disponibles, ni problemas de adaptabilidad con múltiples sistemas escolarizados, o bien como propuesta futurista servirá como estrategia para ofertar planes de estudio a nivel licenciatura y posgrado, programas de formación continua (diplomados, cursos, talleres y seminarios), y programas de formación para el trabajo que se oferten dentro del COLESH.

Por lo que respecta a los objetivos específicos planteados al inicio del presente proyecto si se cumplieron: a) Instaurar la modalidad e-learning para promover la innovación y culminación de estudios de los estudiantes por equivalencias además de verificarse el desarrollo de competencias digitales, b) Diseñar en la plataforma Schoology un curso que

contenga el material didáctico necesario para el aprendizaje de los estudiantes por equivalencias, elaborando la guía instruccional y de actividades, señalando los métodos de aprendizaje y los elementos del programa de estudios y c) Evaluar los resultados alcanzados al terminar el curso piloto, se considera que se cumplieron sin embargo debe considerarse aún más el rubro de mejora de aptitudes digitales.

De igual manera, se pretende economizar y optimizar recursos es por eso que el curso se implementó en la plataforma educativa schoology que ofrece una modalidad básica que es gratuita y sin costos institucionales, así mismo con los resultados obtenidos queden disponibles los contenidos de las asignaturas y que permanezcan en constante actualización para ser cursados en cuanto sean requeridos sin necesidad de espera, y dependiendo de la aceptación se continuará incrementado hasta proyectarse un plan de estudios en modalidad e – learning de manera paulatina.

Son muchas las competencias que se adquieren como estudiante de programas en modalidad e-learning: autonomía, capacidad de gestión de la información, manejo de recursos informáticos, entre otros, aun así, no se pueden desconocer los desafíos que tiene esta sociedad del conocimiento. El estudiante es el encargado de su propio aprendizaje, como responsable de su proceso, está en sus manos planificar y organizar el tiempo de tal manera que las tareas y los trabajos por realizar no se guarden para el final. Igualmente, debe conservar una actitud y un pensamiento abierto al aprendizaje colaborativo y trabajos en equipo, aceptando las diferencias de pensamiento y el respeto por las opiniones diferentes, aportando conocimiento al grupo o equipo de trabajo.

Se recomienda dar continuidad a la presente propuesta tecnológica poniendo especial atención en la creación e implementación de los cursos posteriores que se tengan que realizar para dar cumplimiento al objetivo de la población estudiantil para la cual fue creada, así como la actualización y el rediseño o mejora constante de las actividades de aquellos cursos que hayan sido impartidos pero que quedarán alojados para las subsecuentes generaciones ya que al encontrarnos en constante innovación los contenidos deben ser revisados por expertos que puedan otorgar una opinión objetiva con la finalidad de perfeccionarlos.

XIII. REFERENCIAS

Adell, J. (2010). El diseño de actividades didácticas con TIC. Bilbao, Universidad de

DeustoAltbach, P. G., & Peterson, P. M. (2000). Educación Superior en el Siglo XXI: Desafío global y respuesta nacional. (1ª edición). Buenos Aires: Biblos. Recuperado de <https://books.google.com.mx/books?id=4jrUZsjXAXoC&printsec=frontcover&dq=educacion+superior+del+siglo+XXI&hl=es&sa=X&ei=FXLFVif8LNCNoQSMh4HgCg&ved=0CB0Q6AEwAA#v=onepage&q=educacion%20superior%20del%20siglo%20XXI&f=false>

Álvarez L. A. (2012). Sistema de Gestión de Aprendizaje. Recuperado el 03 de 2013, de Scribd:<http://es.scribd.com/doc/100356593/3-Sistemas-deGestion-de-Aprendizaje-v21>

Alonso, L. y Martín, M.Á. (2008). La calidad en los elementos del diseño instruccional en Elearning o educación virtual. Congreso Virtual Iberoamericano de calidad en Educación a distancia.

Amaro, R; (2011). La planificación didáctica y el diseño instruccional en ambientes virtuales. Investigación y Postgrado, 26() 129-160. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=65830335002>

Badillo, J. (2007). *Cómo está definida la plataforma elearning.*

Recuperado de Docentes del WEB:<http://www.docentesdelweb.com/editorial/como-estadefinida-una-plataforma-e-learning/>

Bates, T.(2009). ¿Se comprende realmente lo que es el e-learning? En A. Gewerc,

Adriana (Coord.), Políticas, prácticas e investigación en tecnología educativa (pp.109-132). Barcelona: Octaedro.

Bates, A. W. (2013). Teaching in a Digital Age, Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License. Disponible en <http://opentextbc.ca/teachinginadigitalage/>.

Benitez, M.G. (2010). El modelo de diseño instruccional Assure aplicado a la educación a distancia. Tlatemoani, Revista Académica de Investigación, nº1.

Boneu, J. (2007). *Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos Educativos abiertos*. Recuperado el octubre de 2012, de Revista de Universidad y Sociedad de Conocimiento RUSC: <http://www.raco.cat/index.php/Rusc/article/viewFile/58133/68225>

Cano, O M; (2012). Antecedentes internacionales y nacionales de las TIC a nivel superior: su trayectoria en Panamá. Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación", 12() 1-25. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44723985015>

Clarenc, C. A.; S. M. Castro, C. López de Lenz, M. E. Moreno y N. B. Tosco (2013). *Analizamos 19 plataformas de eLearning: Investigación colaborativa sobre LMS*. Grupo GEIPITE, Congreso Virtual Mundial de e-Learning. Sitio web: www.congresoelearning.org

Camacho, M.G., Lara, Y, Sandoval, G. (2010) Estrategias de aprendizajes para Entornos Virtuales Área de Tecnología Educativa y Producción de Recursos Didácticos Universidad Técnica Nacional

Cervantes, M. (2014) UAEH. Sistema de Universidad Virtual. *La entrevista* recuperado de <http://app.emaze.com/974805/la-entrevista#1>

Contreras, W E; (2007). Evolución de las aulas virtuales en las universidades

tradicionales chilenas: el caso de la universidad del Bío-Bío. *Horizontes Educativos*, 12() 49-58. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=97916199006>

Coiffier, F.Y. (2014) UAEH. Sistema de Universidad Virtual. *Proceso de operacionalización*. Recuperado de http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Maestria/MTE/seminario_de_inv/UNIDAD%202/lec_p71014_proceso_operacionalizacion.pdf

Coll, C. Mauri, T. y Onrubia, J. (2008). Los entornos virtuales de aprendizaje basados en el análisis de casos y la resolución de problemas. En *Psicología de la educación virtual*, editado por C. Coll y C. Monereo. España: Morata.

COLESH. (s/f). *Página web oficial*. Recuperado de <http://colesh.edu.mx/nosotros/>

COLESH. (2014). *Reglamento escolar interno*. Disponible en la biblioteca escolar del colegio.

Fernández, A. & Rivero, M. (2014). Las plataformas de aprendizajes, una alternativa a tener en cuenta en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Revista Cubana de Informática Médica*, 6(2), 207-221. Recuperado en 13 de noviembre de 2017, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1684-18592014000200009&lng=es&tlng=es..

Fernández Tilve, M D; Álvarez Núñez, Q; Mariño Fernández, R; (2013). E-learning: Otra manera de enseñar y aprender en una Universidad tradicionalmente presencial. Estudio de caso particular. *Docenteado. Revista de Currículum y Formación de Docenteado*, 17() 273-291. Recuperado de <http://sociales.redalyc.org/articulo.oa?id=56729527016>

Gatica Lara, Florina, & Rosales Vega, Argelia. (2012). E-learning en la educación Médica. *Revista de la Facultad de Medicina (México)*, 55(2), 27-37. Recuperado en 26 de agosto de 2017, de

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0026-17422012000200005&lng=es&tlng=es.

Gamboa, S. y Carballo, R. (2010). La incorporación de las TIC en el aula virtual en la Universidad Juan Misael Saracho. En A. Gewerc (Coord.), *El lugar de las TIC en la enseñanza universitaria: estudio de casos en Iberoamerica* (pp. 229-258). Málaga: Aljibe.

García, F J; Seoane, A M; (2015). Una revisión actualizada del concepto de eLearning. *Décimo Aniversario. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 16() 119-144. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201038761008>

Guerra, Massiel, Hilbert, Martin, Jordan, Valeria. y Nicolai, C. (2008). *Panorama digital 2007 de América Latina y el Caribe: Avances y desafíos de las políticas para el desarrollo con las Tecnologías de Información y Comunicaciones*. Naciones Unidas. Recuperado de <http://www.eclac.org/publicaciones/xml/6/34726/W210.pdf>

Guzmán, C. y Coiffier, F.Y. (2014) *Elaboración de cuestionarios*. Recuperado de http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Maestria/MTE/seminario_de_inv/UNIDAD%202/lec_p71014_elaboracion_cuestionarios.pdf

Herrera, C. (2009). Las paradojas de la sociedad del conocimiento: las TIC y el docenteado. *Enseñanza&Teaching*, 27, 133-155.

Hernández, M; Hernández, A; Pérez, M; Coiffier, F y Olgún E. (2014). UAEH, *Sistema de Universidad Virtual, Guía para la elaboración del proyecto terminal para programas educativos de posgrado con orientación profesional*. Recuperado de https://uaeh.moodle.com/webapps/moodle/execute/content/blankPage?cmd=view&content_id=_743669_1&course_id=_65906_1&mode=reset

Hernández S.L., Licona J.G., Pérez D. y Samperio T. I. (S/F). Boletín científico

UAEH. Plataformas LMS, una alternativa TI de éxito en los sistemas educativos de nivel superior. Recuperado de

<https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/huejutla/n7/a2.html>

Johnson, L., Adams, S., Estrada, V., and Freeman, A. (2015). NMC Horizon Report:

Edición Educación Superior 2016. Austin, Texas: The New Media Consortium.

Recuperado de [http://blog.educalab.es/intef/wp-](http://blog.educalab.es/intef/wp-content/uploads/sites/4/2016/03/Resumen_Horizon_Universidad_2016_INTEF_mayo_2016.pdf)

[content/uploads/sites/4/2016/03/Resumen_Horizon_Universidad_2016_INTEF_mayo_2016.pdf](http://blog.educalab.es/intef/wp-content/uploads/sites/4/2016/03/Resumen_Horizon_Universidad_2016_INTEF_mayo_2016.pdf)

López, A, F, & Fournier, P. (2009). Espacio, tiempo y asentamientos

en el Valle del Mezquital: un enfoque comparativo con los desarrollos de William T. Sanders. Cuicuilco, 16(47), 113-146. Recuperado en 29 de enero de 2017, de

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-16592009000300006&lng=es&tlng=es.

Martínez, A d C; (2009). El diseño instruccional en la educación a distancia.

Un acercamiento a los Modelos. *Apertura*, 9() 104-119. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68812679010>

Martínez, A. (2009). *El diseño instruccional en educación a distancia*. Un

acercamiento a los modelos. *Apertura*, 9 (10),104-119

Martínez, V. (2013) Seminario de Tesis. Estrategias de Evaluación, UAEH,

SUVRecuperadodehttp://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Maestria/MTE/Gen02/seminario_de_tesis/Unidad_2/2.3Estrategias_de_evaluacion.pps

Martínez, V. (2014) UAEH. Sistema de Universidad Virtual. *Como formular*

objetivos. Recuperado de <http://app.emaze.com/1051064/como-formular-objetivos#1>

Martínez, F. (2012) Audio. *Calidad de las evaluaciones, confiabilidad, validez y*

Consecuencias. Recuperado de

http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Maestria/MTE/seminario_de_inv/UNIDAD%202/aud_p71014_validez.mp3

Marcelo, C. (2013) Las tecnologías para la innovación y la práctica docente. Revista

Brasileira de Educação v. 18 n. 52 jan.-mar. Recuperado de www.scielo.br/pdf/rbedu/v18n52/03.pdf

Martínez, E. (2014) Ejemplo de un planteamiento del problema. Recuperado de

http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Maestria/MTE/seminario_de_inv/UNIDAD%203/proceso7/lec_p71014_ejemplo_planteamiento_problema.pdf

Miratía, O.J. y López M.G. (2012) DPIPE, una estrategia para diseñar y crear aulas

virtuales. XIII Encuentro Internacional Virtual Educa Panamá, 1012 18 al 22 de junio.

Morales, M.I. (2014) UAEH. Sistema de Universidad Virtual. Planteamiento del

problema. Recuperado de

http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Maestria/MTE/seminario_de_inv/UNIDAD%203/proceso7/lec_p71014_planteamiento_problema.pdf

Morales, M. y Coiffier, F.Y. (2014) UAEH, SUV. *Determinación de la población y*

muestra. Recuperado de <http://app.emaze.com/976252/determinacion-de-la-poblacion-y-muestra>

Morales, M. y Hernández S. (2014) UAEH, SUV, *Análisis FODA*

<file:///C:/Users/BACHILLERATO/Downloads/Analisis%20Foda.pdf>

Patiño, H. (2012). Conferencia: "Tendencias en el Mundo de la Psicología"

Organizacional” Recuperado de <http://myslide.es/documents/tendencias-psicologia-organizacional-en-el-mundo1.html>

Morles, V; (2011). *Guía para la elaboración y evaluación de proyectos*

De investigación. Revista de Pedagogía, XXXII () 131-146. Recuperado de
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=65926549008>

Pulido, O. y Pulido, B. (2012). *Diseño de un ambiente b- learning apoyado en estrategias de aprendizaje autorregulado para el estudio de la derivada. Revista EDUCyT, pp. 198-212.*

Rincón, D A; Vega, P L; Padilla, J E; (2014). Tendencias y dificultades para el uso de las TIC en educación superior. *Entramado, 10() 272-295. Recuperado de*
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=265431574018>

Ruiz Bolívar, C; (2011). Tendencias Actuales en el uso del B-Learning: Un Análisis en el Contexto del Tercer Congreso Virtual Iberoamericano sobre la Calidad en Educación a Distancia (EduQ@2010). *Investigación y Postgrado, 26() 9-30. Recuperado de*
<http://www.redalyc.org>.

Salcedo, H. (2011). Los objetivos y su importancia para el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista de Pedagogía, XXXII() 113-130. Recuperado de*
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=65926549007>

Sanz, C; Madoz, C; Gorda, G; y González, A. (2009). La importancia de la modalidad “blended learning”. *Análisis de una experiencia educativa. Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología, (3).*

Secretaria de Educación Pública. (2017) Pagina web oficial. Recuperado de
<https://www.gob.mx/sep/acciones-y-programas/equivalencia-de-estudios-del-tipo-superior-sep-18-020>

Secretaría de Educación Pública de Hidalgo. (2017) Página web oficial. Recuperado de <http://www.hgo.sep.gob.mx/content/aplicaciones/tramites/formato.php?id=52>

Schoology, consultado en Agosto de 2017 de: www.schoology.com

Troncoso, O; Cuicas, M; Debel, E; (2010). *El modelo b-learning aplicado a la enseñanza del curso de matemáticas I en la carrera de ingeniería civil*. Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación", 10() 1-28. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44717980015>

Turpo, O W; (2010). *Contexto y desarrollo de la modalidad educativa blended learning en el sistema universitario iberoamericano*. Revista Mexicana de Investigación Educativa, 15() 345-370. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14012507002>

Copiar

Vásquez, M. (2016). *Modelos blended learning en educación superior. Innovación en la Enseñanza*. XVII Encuentro Internacional Virtual Educa Puerto Rico 2016. Universidad Tecnológica de Chile INACAP, pp. 2 y17. Recuperado de <http://acceso.virtualeduca.red/documentos/ponencias/puerto-rico/768-174d.pdf>

Vergara, G., & Cuentas, H. (2015). Actual vigencia de los modelos pedagógicos en el contexto educativo. *Opción*, 31 (6), 914-934. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/310/31045571052.pdf>

Vega, A; Cadena, M; Mejías, A; Vásquez, J; (2015). *La satisfacción estudiantil universitaria: análisis estratégico a partir del análisis de factores*. Industrial Data, 18() 9-18. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81642256002>

UAEH, (2014) Cronograma. Seminario de Investigación y Seminario. UAEH.

Sistema de universidad Virtual. Recuperado de
http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Maestria/MTE/seminario_de_inv/UNIDAD5/Proceso7/lec_p71014_cronograma.pdf

UNESCO. (2012). 2012 Paris OER Declaration. Retrieved January, 8th, 2015, from
[http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CI/CI/pdf/Events/Paris OER Declaration_01.pdf](http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CI/CI/pdf/Events/Paris_OER_Declaration_01.pdf)

UNESCO. (2013). *Enfoques estratégicos sobre las TICS en Educación en América Latina y el Caribe*. Recuperado de
[http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/ticse sp.pdf](http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/ticse_sp.pdf)

UAEH. (s/f). *Mapa conceptual de objetivos*. Sistema de Universidad Virtual. Recuperado de

http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Maestria/MTE/seminario_de_inv/UNIDAD%203/proceso7/mc_p71014_los_objetivos.html

UAEH. (S/F.) SUV. *Mapa conceptual. La justificación*. Recuperado de

http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Maestria/MTE/seminario_de_inv/UNIDAD%203/proceso7/mc_p71014_justificacion.html

ANEXOS

Cronograma

FASES Y ACTIVIDADES	TIEMPO ESTIMADO																			
	ABRIL 2017				MAYO 2017				JUNIO 2017				JULIO 2017				AGOSTO 2017			
SEMANAS	3-9	10-15	16-23	24-30	1-7	8-14	15-21	22-31	01-04	05-11	12-18	19-30	1-9	10-16	17-23	24-30	01-06	7-13	14-25	26-31
FASE 1. DISEÑO DEL ANTEPROYECTO																				
<u>Elección del tema</u>	X																			
<u>Diagnóstico</u>	X																			
Planteamiento del problema		X																		
Formulación de los objetivos		X																		
Justificación			X																	
Fundamento teórico			X																	
Diseño de instrumentos de recolección de información				X																
Cronograma y recursos				X																
Revisión de la congruencia entre apartados (Al final de cada semana de trabajo se contemplan dos sesiones de asesoría presenciales (P) y dos virtuales (V).)	V	P	V	P																
Aprobación del anteproyecto					X															
FASE 2. DESARROLLO DEL PROYECTO TERMINAL																				
Consolidación del fundamento teórico						X	X	X												
Aplicación de los instrumentos de investigación								X	X	X										
Definir los requisitos del prototipo, recurso o producto a entregar										X										
Diseño funcional y técnico del producto										X	X									
Desarrollo del producto, recurso o prototipo											X	X	X	X						
Pilotaje y evaluación													X	X	X					
Realimentación y ajustes finales															X					
Establecimiento de los mecanismos de transferencia del producto																X				
Revisión del escrito final dos sesiones de asesoría presenciales (P) y una virtual (V).																P	V	P		
FASE 3. COMUNICACIÓN DEL PROYECTO TERMINAL																				

Recursos

Acorde a lo que establece el proceso de operacionalización, se procedió al diseño de los instrumentos para hacer nutrido el diagnóstico del anteproyecto planteado.

1.- Indicadores para la(s) dimensione(s) de la(s) variable(s) latentes (s). Viabilidad de la	Dimensión	Indicador
	Características demográficas	Edad: 20 a 45 años
		Sexo: Masculino y femenino
		Estado civil

implementación de B-learning en la modalidad semiescolarizada de la licenciatura en derecho del COLESH primer cuatrimestre en la asignatura de TIC aplicadas al derecho se aplicará entrevista y cuestionario a las autoridades educativas.	Bienes materiales	Posesión de bienes materiales: preguntas sobre estatus económico a los estudiantes.	
		Consumo de servicios: en relación a los servicios en la instrucción.	
		Ingreso total mensual	
	Bienes culturales	Escolaridad alcanzada	
4.- Creación de ítems para los indicadores de las dimensiones. Finalmente, cada indicador está compuesto por un conjunto de reactivos o campos a llenar. Los reactivos permiten de manera directa recabar la información necesaria para saber si un individuo u	Dimensión	Indicador	Reactivos
	Características demográficas	Edad	Se están considerando estudiantes de 20 a 45 años
		Sexo	Indicarlo
		Estado civil	Indicarlo
	Bienes materiales	Posesión de bienes materiales	Señalar las herramientas digitales disponibles en el hogar para realizar actividades escolares
		Consumo de servicios	Se pretende saber si se cuenta con servicio de internet o celular con acceso a alguna red.

objeto cumple con los rasgos que de establecen dentro de un indicador. Este es el último paso en el proceso de operacionalización.		Ingreso total mensual	Salario total mensual considerando todos los empleos.
	Bienes culturales	Escolaridad alcanzada del encuestado	Último grado académico completado (titulado si es el caso): Sin escolaridad formal, Preescolar, Primaria, Secundaria, Preparatoria, Licenciatura, Especialidad, Maestría, y Doctorado

Considerando las características anteriores se pretenden aplicar los siguientes instrumentos:

Entrevista

Como primer paso se pretenden realizar dos entrevistas a las autoridades educativas del COLESH, en el caso en particular a la directora de la institución educativa Mtra. María de Lourdes Acosta López y a la coordinadora académica de la carrera Mtra. Aurora Ramírez González a quienes se les planteará conocer su punto de vista sobre la viabilidad de la implementación de e-learning a los estudiantes por equivalencias de la licenciatura en derecho del COLESH haciendo una prueba piloto en la asignatura de TIC aplicadas al derecho que es de reciente creación y que los estudiantes tendrán que cursar en su reingreso, lo que permitirá encausar su realidad y su punto de vista acorde a su experiencia laboral en la citada institución educativa.

Tipo de entrevista: no estructurada con el objetivo de exponer el tema de interés que nos ocupa acerca de la viabilidad de la implementación de E-learning a los estudiantes por equivalencias de la licenciatura en derecho del COLESH, se asentarán las respuestas obtenidas en una bitácora donde los puntos medulares quedarán registrados.

Aspectos a medir:

Experiencia en el tema, así como ventajas y desventajas de la implementación de E-learning.

Problemáticas detectadas de a los estudiantes por equivalencias en la licenciatura en derecho.

Cuestionario a los estudiantes de nuevo ingreso:

Se centrará en las características del estudiante, su nivel de alfabetización tecnológica, sus expectativas sobre E-learning y los conocimientos previos. Su finalidad será la planificación a partir de las actitudes, habilidades y conocimientos que trae el estudiante.



CUESTIONARIO PARA CONOCER OPINIÓN DEL ALUMNADO CURSANTE POR EQUIVALENCIAS SOBRE IMPLEMENTACIÓN DE MODALIDAD E-LEARNING EN LA LICENCIATURA EN DERECHO PARA QUE PUEDA CURSAR SUS ASIGNATURAS PENDIENTES DE RECURSAMIENTO DE MANERA VIRTUAL.

Objetivo.- con el objetivo de recopilar la información necesaria sobre datos generales, conocimientos informáticos de los estudiantes por equivalencias al COLESH con la finalidad de conocer su opinión acerca de la implementación de E-learning.

I.- DATOS PERSONALES

Nombre: _____
Edad: _____
Estado civil: _____
Ocupación: _____
Horario de labores: _____

Ingresos mensuales: _____
Dependientes económicos: _____
Escolaridad: _____
Correo electrónico: _____
Número telefónico: _____

II.- A continuación conteste los siguientes cuestionamientos.

1.- Menciona las herramientas digitales con las que cuentas para realizar actividades

escolares: _____

2.- Motivo por el cual eliges estudiar en COLESH:

3.- ¿Qué opina de estudiar en un sistema e-learning? _____

III.- Contesta las siguientes interrogantes afirmativa o negativamente marcando con una X tu respuesta, fundamentándola como corresponda.

1.- ¿Tienes experiencia en la realización de cursos virtuales? Si No ¿Por qué? En caso afirmativo menciona en que plataforma educativa has trabajado y cuál ha sido tu experiencia.

2.- ¿Cuentas con condiciones necesarias para comenzar tus estudios bajo la modalidad e-learning? Si No ¿Por qué? _____

3.- ¿Te sientes responsable para llevar adelante tus estudios bajo la modalidad e-learning? Si No ¿Por qué? _____

4.- ¿Eres ordenado en dedicar tiempo a tus tareas y obligaciones? Si No ¿Por qué? _____

5.- ¿Sabes leer analíticamente o comprensivamente los textos en diversos formatos? Si No ¿Por qué? _____

6.- ¿Tienes motivos suficientes para concluir licenciatura en derecho? Si No ¿Por qué? _____

7.- ¿Te sientes seguro y sin temor para estudiar empleando internet? Si No ¿Por qué? _____

8.- ¿Tienes buena disposición para estudiar empleando Internet? Si No ¿Por qué? _____

9.-¿ Te sientes con entrenamiento previo para estudiar bajo la modalidad e-learning? Si No ¿Por qué? _____

10.- ¿Tienes experiencia para buscar información a través de Internet? Si No ¿Por qué? _____

11.- ¿Te sientes con ganas de autoevaluarte continuamente durante el proceso de aprendizaje? Si No ¿Por qué? _____

12.- ¿Sientes con ánimo de intercambiar y contrarrestar lo que lees y realizas con tus compañeros? Si No ¿Por qué? _____

13.-¿Te entusiasma participar en foros, chat y en actividades vía internet? Si No ¿Por qué? _____

La información proporcionada será utilizada de manera confidencial y solo para fines de investigación.

Gracias por tu colaboración

Determinación de la población y muestra para la aplicación de los instrumentos diseñados

Fase 1. Redefiniciones fundamentales.	
Variables o aspectos a medir	Viabilidad y pertinencia de la implementación de E-learning en la modalidad semiescolarizada de la licenciatura en derecho del COLESH para estudiantes por equivalencias.
¿De dónde se obtendrá la información?	Se pretende obtener de la entrevista a las autoridades educativas involucradas de manera directa en los procesos de planeación educativa y a los estudiantes de nuevo ingreso por equivalencias a la modalidad semiescolarizada de la licenciatura en derecho del COLESH.
Propósito del instrumento	Recopilar la información necesaria entrevistando primeramente a las autoridades educativas sobre la opinión de la propuesta de implementación, así también conocer datos de la población que tiene injerencia directa con la aplicación (estudiantes de nuevo ingreso por equivalencias al COLESH), para saber sus características como por ejemplo

Tipo de datos, es decir, si serán respuestas verbales, escritas, conductas observables, signos medibles, etc.

datos generales, conocimientos informáticos, otras habilidades digitales y experiencias en entornos virtuales con la finalidad de conocer su opinión acerca de la implementación de E-learning para que concluyan sus estudios de nivel superior cursando de manera virtual las asignaturas que tienen pendientes de instrucción.

En el caso de la entrevista el registro de respuestas verbales y en el caso de los cuestionarios aplicados a los estudiantes será el resultado gráfico de los cuestionamientos plateados al ser recopilada la información se obtendrán resultados medibles que serán plasmados estadísticamente, obteniendo así los datos requeridos.

Fase 2. Revisión enfocada de la literatura

¿Hay instrumentos de medición ya existentes que puedas utilizar?

No existen en relación al tema del anteproyecto, sin embargo se considera de igual forma la observación del entorno escolar.

Fase 3. Toma de decisiones clave

<p>¿Se utiliza algún instrumento creado, directamente o adaptado o se va a crear un nuevo instrumento? Justificar</p>	<p>Se crea un instrumento nuevo, dado que esta modalidad nunca se ha implementado en la institución educativa elegida.</p>
<p>Si va a ser uno nuevo, determinar si será: cuestionario, entrevista o observación (Justificar)</p>	<p>Entrevista a las autoridades involucradas en el proceso y cuestionario a los estudiantes de nuevo ingreso para conocer su opinión sobre la implementación de e-learning de la licenciatura en derecho a los estudiantes por equivalencias.</p>
<p>¿Cuándo y a quién se aplicará?</p>	<p>Se aplicará antes de que inicie el primer módulo escolar en Agosto de 2017.</p> <p>Se pretenden realizar dos entrevistas a las autoridades educativas del COLESH, en el caso en particular a la directora de la institución educativa Mtra. María de Lourdes Acosta López y a la coordinadora académica de la carrera Mtra. Aurora Ramírez González y a los estudiantes por equivalencias de la licenciatura en derecho.</p>
<p>Señalar el contexto de administración o aplicación (autoaplicado, por internet, de cara a cara, vía telefónica, etc.)</p>	<p>Ambos instrumentos serán aplicados de cara a cara se acudirá de manera física a la institución educativa con la finalidad de realizar la aplicación en colaboración con las autoridades educativas.</p>