



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE HIDALGO

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO

SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL

**Diseño del curso en línea: Autogestión del aprendizaje ofertado en el
Plantel CONALEP, Aeronáutico, a través de Google y Facebook**

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

ESPECIALIDAD EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Presenta:

JAZMIN MARIANA ESPINOZA VILCHIS

Director del Proyecto Terminal:

MTRO. JOSÉ MARCOS CARDOZO HORCASITAS

Pachuca de Soto, Hidalgo, Marzo 2015.





UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE HIDALGO

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO

SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL

**Diseño del curso en línea: Autogestión del aprendizaje ofertado en el
Plantel CONALEP, Aeronáutico, a través de Google y Facebook**

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

ESPECIALIDAD EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Presenta:

JAZMIN MARIANA ESPINOZA VILCHIS

Director del Proyecto Terminal:

MTRO. JOSÉ MARCOS CARDOZO HORCASITAS

Pachuca de Soto, Hidalgo, Marzo 2015.



Acta de revisión

Dedicatoria

A DIOS

Por la vida,
El amor y la felicidad.

A Moisés

Gracias
Por ser parte de mi vida y de mis proyectos.

A Kevin y Renata

La mayor satisfacción de una madre en la vida es:
Tener hijos como ustedes, mi gran ejemplo
Orgullosa estoy de su esfuerzo!

Mario y Ángela

Son y serán siempre mis pasos a seguir.
Su cariño y apoyo incondicional,
fortalece mi experiencia personal y profesional.
Gracias por ser mis padres!!

Hermanos Espinosa Vilchis

Por su cariño, amor y
apoyo incondicional.

Agradecimientos

A la UAEH

Por permitirme ser parte de sus estudiantes
Y abrir las puertas de superación profesional

A mi Director

Su dedicación y tiempo fueron necesarios
para culminar este proyecto.
Gracias por compartirme sus conocimientos

A mis asesores y maestros

Su dedicación y consejos, influyeron con sus lecciones y experiencias
en formarme como una persona preparada para los retos que
me pone la vida, a todos y cada uno de ustedes les dedico
estás páginas de mi tesis.

Con especial Cariño a la M.T.E. Maribel Pérez Pérez,
ya que ha fortalecido mi aprendizaje con su experiencia.

INDICE GENERAL

Resumen	6
Presentación.....	8
I. Diagnóstico.....	12
II. Planteamiento del Problema.....	18
III. Antecedentes del Problema.....	20
VI. Justificación.....	22
V. Objetivos	23
V.1. Objetivo General	23
V.2. Objetivo Específicos	23
VI. Aportes de la literatura	24
VI.1. Diseño Instruccional.....	24
VI.1.1. Definición de Diseño Instruccional	24
VI.1.2. El rol del Diseñador Instruccional.....	26
VI.1.3. Antecedentes del Diseño Instruccional	28
VI.1.4. Importancia del DI en la EaD	29
VI.1.5. Elementos Fundamentales	31
VI.2. Actividades formativas, sumativas y estructuración de los contenidos de DI	33
VI.2.1. Análisis y diseño del modelo de DI	33
VI.2.2. Desarrollo y evaluación del modelo de DI.....	34
VI.2.3. Actividades Formativas.....	35
VI.2.4. Actividades Sumativas	37
VI.2.5. Estructuración de Contenidos	39
VI.3. Guías de estudio.....	40
VI.3.1. Características	40
VI.3.2. Utilidad	41
VI.4. Estrategias y actividades de aprendizaje	43
VI.4.1. Estrategias didácticas	43
VI.4.1.1. Estrategias de aprendizaje	44
VI.4.1.2. Estrategias de enseñanza	45
VI.4.2. Actividades de Aprendizaje	45
VI.5. Selección y desarrollo de materiales y recursos educativos.....	47
VI.5.1. Selección de materiales de DI.....	47

VI.5.2. Desarrollo de materiales y recursos didácticos y educativos.....	48
VI.6. Propuesta de materiales educativos de modalidad a distancia.....	49
VI.6.1. Creación.....	49
VI.6.2. Aplicación.....	51
VI.6.3. Evaluación de la calidad en el curso de manera virtual.....	51
VI.7. Proceso de Comunicación.....	53
VI.7.1. Medio de comunicación para evidenciar las actividades realizadas.....	53
VI.7.1.1. Google sites.....	53
VI.7.1.2. Facebook.....	54
VI.7.1.3. Dropbox.....	56
VI.7.2. Comunicación con los estudiantes a través de google sites, correo electrónico, chats de foros, Facebook y dropbox.....	57
VI.8. Las redes sociales y su aplicación.....	57
VI.8.1. ¿Qué son las redes sociales y cómo funcionan?.....	57
VI.9. Evaluación del aprendizaje a través del diseño instruccional.....	59
VI.9.1. Como se evalúa el aprendizaje del alumno en el DI.....	59
VI.9.2. Proceso de evaluación.....	59
VI.10. Resultados obtenidos.....	59
VI.10.1. Resultados de Evaluación.....	59
VII. Procedimiento de elaboración del producto.....	63
VIII. Curso en línea: Autogestión del aprendizaje.....	65
VIII.1. Actividades de Evaluación.....	66
VIII.2. Evaluación mediante la matriz de la valoración o rubrica.....	67
VIII.3. Diseño instruccional del curso virtual del módulo Autogestión del Aprendizaje.....	72
VIII.3.1 Programa del curso actualizado.....	72
VIII.3.2 Guías didácticas por unidad.....	73
VIII.3.2.1 Regulación de la dimensión socio-afectiva.....	73
VIII.3.2.2 Desarrollo de habilidades en el aprendizaje autónomo.....	75
VIII.3.2.3 Autorregulación del proceso de aprendizaje.....	76
VIII.4. Recursos didácticos elaborados en google sites.....	77
VIII.4.1. Regulación de la dimensión socio-afectiva.....	77
VIII.4.2. Desarrollo de habilidades en el aprendizaje autónomo.....	81
VIII.4.3. Autorregulación del proceso de aprendizaje.....	84
IX. Estrategias de Implementación.....	87

X. Estrategias de Evaluación.....	92
XI. Conclusiones.....	93
XII. Bibliografía	97

INDICE DE FIGURAS E IMÁGENES

Numeración de Figuras

Figura No. 1 Componentes que interactúan en el acto didáctico	44
Figura No. 2 Actividades de aprendizaje	47

Numeración de Diagramas

Diagrama 1. Análisis FODA.....	15
Diagrama 2. Mapa del módulo “Autogestión del Aprendizaje”	16
Diagrama 3. Etapas de la evaluación	60

INDICE DE TABLAS

Numeración de Tablas

Tabla 1. Etapas del proceso de evaluación de módulos virtuales	42
Tabla 2. Rubricas para la evaluación a los alumnos en cada actividad.....	68
Tabla 3 Rubricas de evaluación para la participación en el foro.....	69
Tabla 4 Rubricas de evaluación del trabajo en equipo.....	70

RESUMEN

El presente documento, propone la creación de un curso de diseño instruccional a distancia que se oferta en el plantel Aeronáutico del CONALEP, el cual apoye el trabajo presencial de los profesores en el aula, de tal manera que se logre cumplir con el objetivo del curso de manera virtual, a través de la aplicación de este a las unidades del módulo.

La propuesta se basa en eliminar las barreras del autoaprendizaje en los estudiantes, el implementar dentro del curso actividades didácticas relacionadas al uso de las tecnologías de la información a través de página de internet como Google y Facebook, como uno de las intenciones del programa, es que los estudiantes apliquen la frase “aprender a aprender”, es necesario utilizar herramientas que les permitan desarrollar por si solos, la capacidad para utilizar y aplicar estas tecnologías en sus actividades durante el curso.

Debido a que este curso, busca implementar un nuevo proceso educativo dentro del módulo, será necesario enfatizar en el uso y la intervención de estas tecnologías, debido a que la mayor parte de las actividades didácticas y educativas se realizan dentro de cualquier institución o de cualquier empresa, requiera del uso adecuado y eficaz de las tecnologías de la información, y como este plantel, se enfoca en la inserción laboral, con carreras técnicas o carreras técnicas profesionales, implica un esfuerzo doble en el aprendizaje, de las tecnologías utilizadas como herramientas de comunicación en el aula y fuera de ella.

Se busca ampliar y mejorar las actividades escolares dentro del plantel, ya que este curso se impartirá en los seis grupos de primer ingreso, y se prevé, enfatizar en el buen manejo de las herramientas iniciales del aprendizaje a través de las tres unidades del módulo, en la cual se desarrollaran diversas actividades que les ayudaran a mejorar su aprendizaje común en el aula virtual y fuera de ella, así el aprendizaje presencial, será más fácil, ya que podrán aplicar actividades escolares con ayuda de las actividades virtuales.

ABSTRACT

The present paper, propose the creation of a course concerning Instructional Design for Distance that can be offered at the campus of the CONALEP Aeronautical.

This program supports the work of the teachers in the classroom whereby it will still achieve the course requirements but in a virtual manner.

The proposal is based on creating self-learning abilities in the students. This educational course can be learn or achieve through the usage of information technologies like web-page via Google and/or Facebook. The intentions of the program will assist students to apply the phrase "learning to learn". This is necessary to appertain tools which would allow students to establish independency of technological intelligence during this course.

Furthermore, this course seeks to implement a new educational process within the module. It will emphasize in the use and operation of these advancements in technologies. The didactic of educational activities that would carried out within any institutions or any companies. In addition, this would aid the focuses on job placements within professional technical careers. Whereby this program would enable efficiency in information technologies which would give the students the upper-hand of knowing what will be their challenges in the work-force. Lastly, this program would highlight the efforts that the students are required to learn; the form of techological communication tools in classroom and outside.

This proposal seeks to expand and improve the activities within the campus. The course should be enforce within the six groups of first admission. As well as to emphasize the good handling of the initial tools of learning through the three units of the module, in which various activities will be developed that will help them improve their common learning in the virtual classroom and outside. Finaling this course would update and open their minds about technological advancements, for them to acknowledge their strenghts and weakness to allow them to be effecient in any forms of communication.

PRESENTACIÓN

El presente documento presenta un curso en línea: Autogestión del aprendizaje, de para los estudiantes del Colegio Nacional de Educación Profesional Técnica (CONALEP) Plantel Aeronáutico. Este módulo ya se oferta a los estudiantes de manera presencial, sin embargo, aún se contempla la falta de elementos que no están congruentemente estructurados, debido a que el plan curricular se elaboró desde hace algunos años, y aún no se ha reestructurado, para mejorar el aprendizaje que el estudiante recibe en el aula, más que el hecho de fortalecer el aprendizaje con la creación y desarrollo de un programa en línea que permita a los estudiantes aprender de manera virtual.

Se pretende con el diseño instruccional, transformar ese proceso de enseñanza aprendizaje, con las mismas características que la curricula presencial, sumando el aprendizaje virtual y la capacitación del docente para que la materia sea para el alumno, más que una fuente de aprendizaje, una fuente de conocimiento.

Para ello, el interés de concebir una nueva estructura de aprendizaje para los alumnos, sobre el mismo planteamiento metodológico del aprendizaje en el aula, pero destacando la participación del alumno en actividades virtuales y colaborativas y trabajo en equipo que le permitan tener un mayor conocimiento de la actualidad y destacarse por conocer más, por su propio interés en el trabajo que por su participación en el aula, en la que el docente es transmisor del conocimiento, y el alumno receptor.

Por otro lado, el diseño instruccional es un medio por el cual se desarrollan fases que ayudan a transformar el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes, por lo que, se debe considerar que a través de este proceso constituido en el ambiente virtual, se puede cambiar el pensamiento del estudiante de aprender de manera autónoma y que eliminara el desinterés del alumno, en el aula tanto virtual como presencial.

De acuerdo a (Feo, 2013) la conclusión de este estudio resultará importante debido a que se crearon actividades específicas para su edad, ya que les ayudará a mejorar

su capacidad de manifestar sentimientos y emociones y compartirlas tanto con sus compañeros como con su profesor, debido se procura el diseño de estrategias instruccionales que incluya la promoción de la autoplanificación, la autorregulación y la autoevaluación para que los estudiantes generen autonomía escolar y un mejor desarrollo de habilidades propias de los estudios a distancia, mismas que se detallan a continuación:

Autoplanificación o aprendizaje autónomo, que de acuerdo a (Manrique, 2004) está condicionado al creciente grado de autonomía en su aprendizaje que le permita el uso estratégico de los recursos educativos puestos a su disposición.

Autorregulación lo indica (VIRTUES, 2014), “La autorregulación se refiere a cómo una persona ejerce control sobre sus propias respuestas para perseguir metas y vivir de acuerdo con normas. Estas respuestas incluyen pensamientos, emociones, impulsos, actuaciones, y otros comportamientos. Las normas incluyen ideales, criterios morales, normas, objetivos de actuación, y las expectativas de otras personas”

Autoevaluación lo indica (ABC, 2014),

La autoevaluación es un método que consiste en valorar uno mismo la propia capacidad que se dispone para tal o cual tarea o actividad, así como también la calidad del trabajo que se lleva a cabo, especialmente en el ámbito pedagógico.

Estas tres definiciones que permiten ampliar el panorama en cuanto a nuestro objetivo de estudio, y el por qué la inquietud de presentar un curso virtual, el cual permitirá a los estudiantes insertarse en el mundo de la autonomía, en donde aprenderá por sí solo a pensar, razonar, tomar decisiones y alcanzar las metas que el mismo se haya propuesto lograr, y todo ello, lo llevará a destacarse en las actividades que son su mayor fortaleza.

La línea de aplicación innovadora del conocimiento que se aplicó al presente curso, es desarrollada en base a la Guía para la elaboración del proyecto terminal (Hernandez, 2014).

LÍNEA 1: Diseño, desarrollo y gestión de proyectos curriculares a través de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC).

Comprende los siguientes proyectos que se relacionan con la implementación de las TIC en el diseño y desarrollo curricular para programas educativos en las modalidades a distancia con uso de TIC, mixta y presencial.

- a. Diseño de modelos de enseñanza y aprendizaje con uso de TIC.
- b. Diseño y desarrollo de programas de estudio para modalidad a distancia con uso de TIC y mixta.

El programa creado para este módulo, refuerza el conocimiento para que el estudiante adquiera de manera autónoma saberes sociales, científicos y tecnológicos.

- Posibilita la autorregulación del proceso de aprendizaje y el logro de las tareas y objetivos en los ámbitos escolar, familiar y social.
- Incluye actividades como: mapas conceptuales, diagramas de decisiones, informes y folletos, entre otros productos.
- Revisa diferentes procesos como el de la atención el manejo de información, memorización, movilización, y transformación de contenidos.
- Proporciona bases para la planeación, la regulación y la autoevaluación del pensamiento.

El alcance del curso, se basa en la propuesta de mejora, con diseño y desarrollo del producto sin su instrumentación. Comprende el diseño y desarrollo de la propuesta de intervención y mejora de algún proceso o aspecto educativo, en este sentido el curso, no será necesario llevarlo a la práctica, ya que dependerá de la instrumentación para poderlo llevar a la práctica, sin embargo, cuenta con los instrumentos y las estrategia necesarias para su puesta en práctica y su evaluación de resultados.

El curso, el documento, la página creada en google sites, y la red social de Facebook buscará resolver diversas situaciones o contextos de la vida cotidiana, con los que el estudiante se identificará plenamente, se procurará movilizar su capacidad de entendimiento desarrollando competencias concretas, utilizando recursos indispensables para resolver los problemas que también están inmersos en las actividades del plantel.

En el caso del profesor deberá encauzar las actividades propuestas, y los enfoques por competencia que se encuentran en los programas de la materia y proporcionar situaciones aptas para asumir conscientemente un rol que facilite el proceso de aprendizaje, dentro de un ambiente seguro, y favorable para el estudiante.

Se creó la página web <https://sites.google.com/?hl=es> de la plataforma google sites para que ahí los estudiantes realicen todas las actividades destacadas en el presente documento. Los productos que se mencionan a continuación, permitirán a los estudiantes ampliar sus conocimientos creando y llevando a cabo actividades acordes al objetivo del curso.

Las actividades didácticas de google sites, se encuentran en la página:

<https://sites.google.com/site/didacticactividades/>.

En ella se muestran cada una de las actividades que los estudiantes realizarán durante el presente curso, se destacan los productos obtenidos para los estudiantes de acuerdo a las actividades del módulo presencial, con la intención de que éstos sean capaz de desarrollar aprendizajes significativos.

La plataforma muestra 12 actividades y 2 foros, delimitados en tres unidades de aprendizaje con propósitos de aprendizaje diverso con acuerdo la Guía Pedagógica del módulo, mismos que destacan actividades referentes a la utilización de TIC'S y que orienta a los profesores para la realización de actividades dentro y fuera del aula de clase. Así mismo, se retroalimentarán los aprendizajes obtenidos en el aula, mediante la realización congruente y eficiente de las actividades correspondientes a cada unidad y alcanzando los específicos destacados en el presente documento.

I. DIAGNÓSTICO

El Plantel CONALEP Aeronáutico se encuentra ubicado en el Municipio del Marques, en el Estado de Querétaro, el Plantel forma parte de cinco planteles en el Estado, este que será motivo de nuestro estudio es considerado por su ubicación geográfica como el más vulnerable debido a su reciente apertura y también la atención que brinda a las localidades aledañas al plantel, que se encuentran ubicadas en los Municipios del Marqués y Querétaro consideradas de recursos económicos bajos, el plantel atiende a 353 alumnos aproximadamente por semestre en seis semestres continuos, logrando recibir aproximadamente 188 alumnos cada año, los programas de estudio se imparten en dos semestres escolares de febrero a junio y de agosto a enero.

En cuanto a nuestro caso de estudio, el módulo de Autogestión del Aprendizaje, en el semestre de agosto a enero del ciclo 2013-2014 se crearon 5 grupos de aproximadamente 35 alumnos cada uno, con el apoyo de 12 profesores para la impartición en los grupos de primer ingreso al plantel escolar. Durante el semestre, tiempo del curso presencial se aplican dos evaluaciones parciales y una más ordinaria, la evaluación de los dos parciales que se registre con un porcentaje mayor a 7.0 puntos, evalúa al alumno como suficiente, con lo que el alumno ha acreditado totalmente su módulo y no será necesaria la evaluación ordinaria, si el alumno acumuló una calificación de 6.0 a 6.9 tiene la obligación de asistir a asesorías para la regularización del módulo. Pero si el estudiante no alcanzó a obtener el mínimo debe de recurrar el módulo

De acuerdo a datos estadísticos de la administración escolar (2013-2014), hasta el momento de los 525 alumnos que ingresaron al nivel de medio superior, 125 se inscribieron al primer semestre, es decir, de estos 125 alumnos, 43 solicitaron asesorías, lo que refleja el 34.4% del total, y de estos 43, 37 se dieron de baja por haber acumulado hasta 4 módulos recursados (entre ellas Autogestión del Aprendizaje), y por lo tanto no podían reinscribirse al segundo semestre, los 6 restantes, solicitaron recurrar el módulo por segunda vez.

En virtud de la situación prevista anteriormente, se espera que la disminución del nivel de reprobación de los alumnos que ingresan, sea de hasta un 60% para el ciclo escolar 2014-2015.

La creación de este curso espera disminuir en un 60% la reprobación de los alumnos, el criterio del porcentaje no se ha establecido por la escuela, debido a que la incidencia de reprobación es común para cada semestre escolar, sin embargo, la intención de este curso es disminuir más de la mitad el índice de reprobación, a razón de lograr mejorar el aprendizaje y la aplicación de este, en todos los ámbitos relacionados con la experiencia académica del alumno, por todo lo observado hasta este momento. De acuerdo a preguntas abiertas realizadas a los propios alumnos de manera común, se considera este módulo como una materia fácil, debido a que no utiliza ningún tipo de operaciones matemáticas, ni problemas complicados que deban atender.

Sin embargo, el proceso de aprendizaje en los estudiantes, no ha cumplido con el objetivo, ya que se ha visto que no muestran el suficiente interés en el aprendizaje autónomo, ya que la mayoría de los docentes han identificado algunos problemas, que presentan los alumnos en este módulo, debido a la apatía de aprender por si solos, a problemas familiares, escolares o de noviazgo y coinciden en la necesidad de buscar procesos que atraigan mucho más la atención de los estudiantes.

Un ejemplo de ello, es que en un salón de clases de 35 estudiantes aproximadamente 20 de ellos no cuentan con los conocimientos mínimos necesarios para realizar actividades en un procesador, información que pude verificar al momento de dejarles tareas tan sencillas como la investigación, en el que sólo unos cuantos cumplían con las tareas, y de estos algunos la entregaban en hojas de libreta y a mano, debido a la falta de una computadora en casa.

Otro problema grave es que el plantel en estos momentos, cuenta con computadoras, sin embargo, no las utilizan debido a que no tienen internet, por el contrario, es necesario contar con herramientas para su aprendizaje de manera

adicional a lo aprendido en el aula, sin la necesidad de salir de casa, y utilizando y optimizando la herramienta con la que ya se cuenta.

Por lo anteriormente mencionado, los estudiantes no le dan la importancia que requiere debido a que el aprendizaje lo ven como una manera de acreditar una este módulo, no como un estilo de vida de nuestra actualidad, por lo que, se pretende la creación y desarrollo del curso de diseño instruccional sobre los mismos temas de estudio, procurando enfatizar en el aprendizaje autónomo y eficaz del estudiante, pero diseñados con información y herramientas en ambientes virtuales que apoyarán y fortalecerán su interés.

Cabe destacar, que existen algunos motivos que son parte de las decisiones de los estudiantes para continuar o abandonar los estudios, y que muchas veces perjudican o limitan el aprendizaje del alumno, aquí esbozaré los más importantes de acuerdo a referencias del propio personal administrativo del plantel:

- falta de interés por el estudio,
- problemas familiares,
- problemas emocionales,
- no les llama la atención la carrera

Sin embargo, ellos mismos, se refieren a estos problemas con la finalidad de eliminarlos para ello, se han creado algunos programas que evitan que el alumno deserte como “Yo no abandono”, “Preceptorias” y “Rally” entre otros, cada uno con características diferentes para persuadir diversos problemas, de manera conjunta entre el personal administrativo y los profesores se han programado actividades que les permite a los estudiantes comunicarse con especialistas (preceptorías) para identificar el problema y tratar de resolverlo de manera considerable.

Finalmente, y en lo que respecta a nuestro tema de estudio, se ha analizado la posibilidad de crear el curso de manera directa para el módulo de Autogestión del Aprendizaje, lo que fue de gran importancia para las autoridades del plantel y de los profesores, ya que consideran que será más fácil, que los estudiantes asuman el

compromiso de cumplir con las actividades requeridas por este módulo y por los profesores.

Análisis FODA de la situación actual

Diagrama No. 1 Análisis FODA de la situación actual

Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
Los profesores contarán con la capacitación para llevar a cabo el proyecto de manera correcta.	Crear para los estudiantes mejoras, en beneficio de su formación educativa.	La falta de motivación y formación de los profesores por no salir de la rutina de enseñanza.	Las autoridades administrativas, podrían negarse al cambio en la forma de impartir del módulo
Cuenta con un plan de estudios vigente para la impartición de la materia.	Es un incentivo para mejorar la calidad educativa y docente.	La negativa de no querer hacer uso de las tecnologías que tenemos al alcance.	La falta de interés de los estudiantes en aprender a través de la tecnología.
Cuenta con el equipo de cómputo suficiente para realizar las actividades programadas.	Mejorar los planes vigentes y mejorar la calidad de la enseñanza.	La falta de software necesario y más actual para llevar a cabo las actividades.	Que existiera un índice de reprobación más alto que el actual.
Las unidades de aprendizaje cumplen los requisitos para la aplicación estratégica didáctica.	Crear en los estudiantes la iniciativa de aprender sobre un tema de su interés.	No contar con el apoyo de los directivos para cambiar un poco la dinámica del módulo.	Que no se logró cumplir con el total de las actividades, debido a tiempo referido.
Se cuenta con un proceso de evaluación que permitirá mejorar la calidad del curso.	Los estudiantes aprenderán por si solos a ser autónomos e independientes.	Existe la posibilidad de que se lleve a cabo en todos los plateles del Conalep.	Que el resultado de la evaluación, sea negativo.

Fuente: Elaboración propia.

Guía Pedagógica y de Evaluación

La Guía Pedagógica y de Evaluación del Módulo: Autogestión del Aprendizaje (S.E.P., 2008) es un documento que integra elementos técnico-metodológicos planteados de acuerdo con los principios y lineamientos del Modelo Académico de Calidad para la Competitividad del Conalep para orientar la práctica educativa del docente en el desarrollo de competencias previstas en el programa de estudio.

La finalidad que tiene esta guía (S.E.P., 2008) es facilitar el aprendizaje de los alumnos, encauzar sus acciones y reflexiones y proporcionar situaciones en las que desarrollará las competencias.

De acuerdo a la Guía Pedagógica y de Evaluación del Módulo: Autogestión del Aprendizaje:

El docente debe asumir conscientemente un rol que facilite el proceso de aprendizaje, proponiendo y cuidando un encuadre que favorezca un ambiente seguro en el que los alumnos puedan aprender, tomar riesgos, equivocarse extrayendo de sus errores lecciones significativas, apoyarse mutuamente, establecer relaciones positivas y de confianza, crear relaciones significativas con adultos a quienes respetan no por su estatus como tal, sino como personas cuyo ejemplo, cercanía y apoyo emocional es valioso.

Orientación didáctica dirigida al docente por unidad

Diagrama No. 2 Mapa del módulo “Autogestión del Aprendizaje”

Nombre del módulo	Unidad de aprendizaje	Resultado del aprendizaje
Autogestión del aprendizaje	Unidad 1. Regulación de la dimensión socio-afectiva.	1.1. Desarrolla pautas de cooperación social, estableciendo y manteniendo relaciones interpersonales positivas con sus maestros y compañeros de grupo. 1.2. Moviliza estrategias de automotivación, indicando sus emociones, motivaciones y valoraciones en situaciones de aprendizaje cooperativo y colaborativo.
	Unidad 2. Desarrollo de habilidades para el aprendizaje autónomo.	2.1. Desarrolla su proceso de atención, movilizando información de acuerdo con sus necesidades intereses y motivaciones personales. 2.2. Desarrolla su proceso de memorización, movilización y transformación de contenidos. 2.3. Desarrolla su proceso de lenguaje expresando la información. 2.4. Desarrolla su pensamiento, reflexionando sobre los procesos que utiliza al planificar, regular y autoevaluar la solución de problemas.
	Unidad 3. Autorregulación del proceso de aprendizaje.	1.1. Utiliza estrategias de aprender a aprender, que le permitan el logro de sus objetivos y tareas en los ámbitos escolar, familiar y social. 1.2. Autorregula su proceso de aprendizaje, planificando controlando y evaluando la estrategia utilizada para alcanzar el objetivo de aprendizaje.

Fuente: Colegio Nacional de Educación Profesional Técnica. Secretaría de Educación Pública. 2008.

Recomendaciones para el docente (S.E.P., 2008):

- Utilizar un lenguaje común y sencillo, sin ser simplista o reductivo y que además enriquezca el vocabulario.
- Se debe tener cuidado en la planeación de la experiencia vivencial, para que realmente se transforme en aprendizaje.
- Aplicar la experiencia vivencial con un objetivo claro y preciso. No debe aplicarse para ganar tiempo o distraer al grupo.

- Escribir en el pizarrón o en rotafolios los objetivos que se pretenden al aplicar una experiencia vivencial.
- Establecer una relación clara entre la experiencia vivencial y los contenidos, temas y habilidades que se desean abordar.
- Presentar al grupo un temario, para que adquiera un panorama general de los aspectos teórico-prácticos, motivo de la sesión.
- Elaborar una guía que indique cada uno de los pasos a ejecutar en la aplicación de la experiencia vivencial.
- Los problemas, temas o aspectos a tratar deben plantearse al nivel de conocimiento, comprensión y experiencia de los participantes, de lo contrario el resultado será muy pobre y la experiencia resultará poco interesante.
- Propiciar situaciones en las que el grupo ponga a prueba y practique conceptos, habilidades y actitudes que le permitan asimilarlos y apropiarse de ellos.
- Desplazarse por toda el área física del aula, para lograr una mayor interacción con el grupo.
- Propiciar y generar procesos de realimentación.
- Dar la oportunidad a cada miembro del grupo de expresar la forma en que interpreta y hace las cosas.
- Crear un clima psicológico de seguridad, donde gradualmente aparezcan la libertad de expresión, así como el derecho al error y disminuyan la tensión nerviosa y las actitudes defensivas.
- Propiciar la manifestación de emociones, sentimientos e ideas, incrementando la aceptación afectiva de los miembros del grupo.
- Observar y valorar los aspectos significativos del comportamiento del grupo para considerar la conveniencia del uso de determinadas técnicas

II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El curso curricular diseñado para la impartición este módulo de Autogestión del Aprendizaje en el Plantel CONALEP Aeronáutico, no integra acciones inherentes a su proceso de aprendizaje en el que se desarrollen actividades que logren en los estudiantes fortalecer los aprendizajes recibidos en el aula, para ello la idea de diseñar y desarrollar un curso de manera virtual.

Es importante mencionar que el proceso de enseñanza aprendizaje en este módulo beneficiará a más de 175 alumnos del plantel que cursan las carreras Técnicas Profesionales de Mantenimiento de motores y planeadores y Laministería y recubrimiento de aeronaves, dichas carreras corresponden a programas de Aeronáutica, sin embargo, al inicio de la carreras, se imparte a los alumnos el módulo de Autogestión del Aprendizaje en dicha materia se promueve la capacidad de alumno para aprender por si solo algunos aspectos que le serán de utilidad durante la continuación de sus estudios técnicos.

Sin embargo, como se menciona en el diagnóstico no existen elementos suficientemente didácticos, que le ayuden al estudiante a crear un estilo de conocimiento y aprendizaje que sea de su interés, por lo que, este curso pretende guiar a los estudiantes para identificar ciertos aspectos de acción que le sean fáciles y a la vez innovadores, que logren de manera inesperada involucrarse con este módulo través de actividades didácticas realizadas de manera virtual.

Estas actividades a diferencia de las clases presenciales, integrarán actividades que serán atractivas e interesantes, propias del aprendizaje personal y cotidiano en el alumno, que lograrán desde el inicio atraer la atención e interés, así como la capacidad de retención de las actividades que le serán de ayuda y que fortalecerán lo aprendido en el aula, los conocimientos, enseñanza y aprendizaje que potencien al estudiante de una manera integral donde confluyan todos los componentes necesarios para su formación moral, profesional y social (Feo, 2013).

El diseñar un curso ofrece (Salas, 2008) ambientes contruidos desde diferentes perspectivas, bajo criterios de utilidad no especificos y en respuesta a una

necesidad. Además señala que en lo que se refiere al diseño y organización de los campus virtuales, existe una amplia diversidad, la cual pudiera ser un factor positivo, para el aprendizaje de los estudiantes.

Por lo que el desarrollo de este curso a través de aplicaciones básicas de internet, de uso social como el Facebook y el correo electrónico, serán elementales para la elaboración de las actividades didácticas y complementarias a la educación presencial, será la clave para disminuir notablemente el grado de reprobación de los estudiantes en el Plantel CONALEP Aeronáutico.

El Plantel CONALEP Aeronáutico se encuentra actualmente en construcción y expansión de sus áreas escolares, el plantel está creciendo ampliamente en cuanto a matrícula y en el área de administración, con ello se pretende extender los servicios que actualmente brinda, por lo que la intención es que el área de cómputo destinada únicamente a clases computacionales, sea utilizada a partir del siguiente ciclo escolar como áreas virtuales, así se logrará que estas serán mayormente utilizadas por los alumnos, con la finalidad de que aprendan más, con la realización de actividades virtuales, prácticas y fáciles de aprender para los alumnos.

Adicionalmente, al aprendizaje obtenido en las aulas del plantel, el alumno podrá fortalecer su aprendizaje desde casa, ya que algunos de ellos, cuentan con un ordenador en casa y será mucho más satisfactorio, el que realicen con tiempo y con orden el trabajo diseñado, lo que beneficia aún más las posibilidades de ampliar el aprendizaje en el aula presencial, hacia el aprendizaje virtual. Y poco será tiempo destinado para que el estudiante sea capaz de enriquecer su aprendizaje a través de actividades relativamente interesantes, y completamente atractivas para los alumnos.

III. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

No existe antecedente relacionado con la problemática del módulo de Autogestión del aprendizaje, sin embargo, el propósito es analizar las estadísticas en la educación, para demostrar que la deserción de alumnos del plantel Conalep Aeronáutico, ha ido disminuyendo. Por lo tanto, en este documento se analizan las funciones de los profesores y alumnos.

El programa del Módulo de Autogestión del Aprendizaje, hubo un incremento positivo en el aprovechamiento del aprendizaje, lo cual hace referencia a que los estudiantes se han visto favorecidos con los nuevos programas implementados en la institución.

El programa técnico profesional de la materia, de la institución ha favorecido en el aprendizaje del estudiante, en base al entorno global, este mismo está delimitado por el surgimiento de industrias en los diversos ámbitos, como: aeronáutico, político, social, técnico y económico. Por una parte, Martínez, (2009) hace referencia a que “los modelos instruccionales tiene sus principios desde comienzos del siglo XX” p.104. Por otra parte, John Dewey (2009) “consideraba la necesidad de introducir el diseño instruccional vinculándolo con las teorías del aprendizaje y el diseño instruccional” p. 104.

La estructuración del programa está basada en los módulos, de acuerdo a la currícula general del alumno, este y los siguientes módulos pertenecen al programa de Formación Básica:

- Comunicación para la interacción social

- Resolución de Problemas

- Proyección personal y profesional

- Desarrollo Ciudadano

- Contextualización de fenómenos sociales políticos y económicos.

Actualmente este tipo de módulo está diseñado en base al entorno al que se debe enfrentar el estudiante, por lo tanto, las competencias de los diferentes ámbitos

están enfocadas a la solución de problemáticas actuales, como: salud, turismo, procesos de producción, procesos de transformación químico-biológicos y tecnologías de la información y comunicación.

Este nuevo análisis, se considera moderno al diseño instruccional pedagógico, según Martínez, (2009) “se convierte en el camino o guía que todo educador debe trazar al pretender dirigir un curso”, independientemente de la modalidad a la cual este dirigida ya sea virtual o presencial, para ambas el diseño instruccional, servirá como herramienta esencial de la planeación de aprendizaje y el desarrollo de la enseñanza.

Ya que anteriormente, los módulos no contaban con un modelo específico, para el ingreso a las carreras técnico profesionales en el Plantel, situación que implicaba que si se reprobaba el primer curso, por ende continuaría reprobando ya que se manejan seriaciones, las cuales deberás ir acreditando una a una desde el primero hasta el sexto semestre, de tal manera que una vez reprobando la primera las siguientes, las reprobabas por default.

Debido a que el nivel de reprobación era tan alto, se crearon asesorías semestrales, pre-intersemestrales e intersemestrales, con la finalidad de que todos los estudiantes, que tenían dudas, continuaran preparándose, antes de volver a reprobado otra materia, se le darán las facilidades para reevaluarla y así lograr su acreditación.

IV. JUSTIFICACIÓN

Debido a que este curso requiera algunas modificaciones y adaptaciones de acuerdo a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación y al uso de medios digitales como los son las redes sociales, es necesario hacer un recuento de normas, políticas y metas en las cuales esta inmerso el proceso de mejora, para las actividades a elaborar en el curso en línea.

Dado que se destacan dentro de la actualización de los contenidos curriculares, de manera general, el cambio o modificación de la currícula, en base a la utilización de las TIC, pero con la misma estructura que encuncia el Programa de Estudio, diseñado para la impartición del módulo y dentro del Plan de Estudio, y las carreras ofrecidas por el plantel CONALEP.

Algunos de los propósitos que destaca de manera general la Institución, están orientados hacia un proceso de innovación y promoción de la actualización de los contenidos curriculares y la mejora continua en los procesos formativos y de capacitación, que pueden ser fundamentales para el logro de los propósitos fundamentales del módulo.

El Colegio Nacional de Educación Profesional Técnica (CONALEP), considera dentro de su política educativa enmarcar a través del Plan Nacional de Desarrollo, nuevas condiciones y circunstancias que marcan el rumbo a seguir para desarrollar la iniciativa y la capacidad creativa para estar a la altura de lo que la sociedad mexicana demanda.

El Modelo Académico de Calidad para la Competitividad, basado en competencias laborales certificadas, está diseñado para dotar al joven de los elementos que posibiliten la toma de decisiones.

V. OBJETIVOS

V.1. OBJETIVO GENERAL

Crear un curso virtual para el módulo “Autogestión del Aprendizaje”, con la finalidad de mejorar el nivel educativo de los estudiantes que ingresan al primer semestre en el Plantel Conalep Aeronáutico.

V.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Crear actividades didácticas congruentes con los objetivos del curso curricular presencial, con la finalidad de que cada uno de los módulos que estructuran el curso, sean similares a los que se diseñaran para las actividades virtuales y que sean diseñarlos acorde a la fundamentación estructurada en este documento.
- Estructurar de manera congruente y eficaz la unidad de aprendizaje en cuanto a las actividades didácticas aplicadas a los módulos de enseñanza aprendizaje a desarrollar.
- Diseñar en base al Módulo de Autogestión del Aprendizaje, el curso en línea a través de google sites.
- Crear los ambientes de aprendizaje de cada una de las unidades del módulo, en google sites y en Facebook.

VI. APORTES DE LA LITERATURA

VI.1. Diseño Instruccional (DI)

VI.1.1. Definición de Diseño Instruccional (DI)

Una manera correcta de llevar a cabo una serie de actividades instruccionales, es mediante la planeación de las necesidades específicas de un trabajo de investigación, que enliste las características de acuerdo a su importancia y magnitud y que permitan tener una idea de la situación conforme a la realidad.

Otra característica que debemos analizar es que la instrucción (Chiappe, 2008) “se compone por diversas fases dentro de las cuales, se desarrollan actividades o conjuntos de actividades que conforman procesos más específicos, enfocados al logro de un objetivo”, lo que indica que las actividades que se logren desarrollar en este contexto deben definir consecuentemente que la instrucción, es una forma en la que se describen procesos específicos como es el desarrollo o análisis de un procedimiento, el cual quedará suficientemente claro si se apoya de una metodología para su desarrollo.

Como es sabido el diseño instruccional es una forma de otorgar a un grupo de estudiantes los elementos necesarios para desarrollar una actividad, como lo indica el párrafo anterior, se requiere de una metodología para integrar los conocimientos de acuerdo al objetivo que se pretende alcanzar y solo a través de este proceso es como se ha podido desarrollar el objetivo común, no solo implica aplicar las fases que conforman el proceso sino también la promoción de actividades creativas, que el propio grupo logre desarrollar de acuerdo al contexto en el que se desenvuelve, ya que:

Jardines, 2011 enuncia que, cuando es aplicado de manera apropiada, promueve creatividad durante el desarrollo y resultados en la instrucción que lo hace eficaz y atractivo a los estudiantes. Además será un proceso que servirá como base para desarrollar en los estudiantes el interés y la utilidad de lo que es el desarrollo e implementación de un diseño instruccional.

(Chiappe, 2008) identifico que:

Existen elementos que se deben considerar dentro del diseño de las estrategias pedagógicas, las cuales se derivan en las experiencias educativas, para hacer de ellas herramientas de

aprendizaje más eficientes y poderosas. Permitiendo así, adaptar un proceso que de una u otra forma ha estado y continúa estando ligado al desarrollo del aprendizaje del ser humano.

Todas las características que hasta ahora se han identificado durante el trabajo con los estudiantes, son indispensables para la utilización y aplicación del diseño instruccional, en él se identifica que existen procesos que están ligados a la formación de las personas en sus diferentes actividades. Por lo que, es importante considerar que para la elaboración de un documento destinado a la creación de un curso virtual apoyado con materiales educativos o recursos didácticos, es necesario llevar a cabo una serie de acciones a través de la programación y desarrollo como DI.

Algo que llama mucho la atención es el análisis de la importancia que tienen los estudiantes en la aplicación y utilización del DI, ya que considera que los estudiantes son las personas que hacen que el proceso tenga finalidad, sin excluir por supuesto a los profesores, quienes son los constructores de este procedimiento, así indica que los estudiantes son lo medular para llevar a cabo dicho procedimiento, pues estos últimos, deben utilizar las herramientas necesarias con la finalidad de que sean guiados de manera efectiva y correcta, y con ello, la idea es construir escenarios adecuados a la solución de problemas.

Bruner, (1969) concibe el propósito de la instrucción como “procurar los medios y los diálogos necesarios para traducir la experiencia en sistemas más eficaces de notación y ordenación”. Así es como se logra transmitir el diseño instruccional a los estudiantes, llevándolo a cabo con diversas actividades, que se van desarrollando de manera complementaria, haciendo que el procedimiento sea continuo y de manera didáctica, con el propósito de cumplir con un fin propuesto, para el cual ha sido creado.

Chiappe, (2009) propone el diseño instruccional como un concepto al menos bidimensional, compuesto por una dimensión de fase y otra de proceso. Dicho de otra manera, el busca identificar el perfil y rol del diseñador instruccional, con sus características y actividades propias.

Esta definición permite abrir un panorama de argumentos ya que al identificar claramente cuál es la finalidad del diseño instruccional de acuerdo a lo estructurado, el concepto es conocer claramente cómo se liga el desarrollo instruccional con el ser humano, quien es el responsable de su aprendizaje, a través de las múltiples tareas. Y como es que este aprendizaje le permite implementar un proceso en el que se desenvuelve y logra aplicarlo a otras actividades que le permitirán ir creando fases, así es como a través de una dimensión entre ambas acciones, se establece una relación entre la instrucción y el desarrollo del ser humano.

Lo analizado, permite llegar a la misma idea de que el DI es un proceso que lleva una serie de pasos para lograr el mismo objetivo “el aprendizaje sistematizado” es decir la utilización y adaptación de un proceso el cual deberá tener un fin único, y que podría ser el aprendizaje construido por el propio alumno quien aprende colaborando mediante la realización de un conjunto de actividades orientadas hacia el mismo y es así como el aprendizaje es compartido desde otras perspectivas, procurando que todo se lleve a cabo de manera correcta y ordenada.

VI.1.2. El rol del Diseñador Instruccional

En una parte de su proyecto (Chiappe, 2008), comenta algunos elementos importantes que hacen referencia a como el diseñador instruccional procede como un ejecutor de sus actividades centrales, muchas de las cuales las realiza en colaboración con otros actores del proceso, e interlocutor a través de las actividades periféricas.

Por lo que al hablar del DI, enfocaremos el rol del diseñador como el proceso mediante el cual el profesor coadyuva en el pensamiento o razonamiento del estudiante para inferir en sus decisiones y aumentar de manera positiva y completa en sus decisiones de manera positiva y alterna al aprendizaje obtenido en el aula de manera personal y autodidacta.

De acuerdo a (Núñez, 2012), se considera que ejercer el DI requiere trabajo en equipo y competencias interdisciplinarias complejas, lo que indica que como diseñadores instruccionales consideran importante, que deben estar en permanente

actualización de los hallazgos más recientes derivados de la pedagogía, la didáctica y la instrucción.

Todo lo anterior, significa que el rol de los diseñadores instruccionales deberá tener una sólida fundamentación pedagógica necesaria para establecer relaciones con los estudiantes a través de la formación y de la construcción de nuevos y mejores conocimientos que se hayan adquirido durante o previos a la formación profesional, pero sobre todo a la aplicación de esa formación a la enseñanza de los estudiantes, así como el contar con suficiente experiencia en la utilización y manejo de las TIC en los procesos educativos de los que pensamos echar mano.

Para ello es importante también, que se puedan desarrollar procesos que permitan al estudiante como al diseñador instruccional interrelacionar al momento de utilizar este proceso como medio de comunicación para ambos, pero sobre todo del profesor con los estudiantes, y desarrollar e interpretar contenidos que son de interés mutuo, todo ello logrando los fines que el estudiante requiere.

Esto se puede lograr si cada estudiante cumple con su propósito, y el que el propio diseñador instruccional construya con la finalidad de que el aprendizaje se lleve a cabo de manera óptima, para que sea el propio estudiante quien logre la capacidad de adquirir los conocimientos que le permitan satisfacer sus necesidades y las que el diseñador instruccional, ha considerado pertinentes de acuerdo a sus expectativas y de acuerdo al juicio del propio DI.

Por otro lado, de acuerdo a (Martínez, 2009) el diseñador instruccional debe facilitar el procesamiento significativo de la información y del aprendizaje, teniendo la capacidad de enseñar el conocimiento de manera organizada, aquí se puede destacar que el diseñador debe buscar la manera en que el alumno, poco a poco y de acuerdo a sus capacidades intelectuales, se interese por el conocimiento y desee recibir la información necesaria, para que éste le sea fácil y práctico, es decir, que aprenda a realizar las actividades a través de la interacción de diversas situaciones atractivas a su interés, ya que así, el alumno irá conociendo de manera ordenada y completa lo que el diseñador instruccional desea que el aprenda.

Por otro lado, es necesario considerar los elementos con que como diseñador instruccional se tienen para que el alumno aprenda a su propio ritmo, sin forzar el aprendizaje para que este no se vuelva complejo, y para que se pueda ser un ente del conocimiento adquirido por el alumno, para ello, es preciso hacer un análisis concreto de cómo se fue dándose esa enseñanza-aprendizaje entre el diseñador instruccional y el alumno.

Para ello, en el siguiente apartado, se describirán algunas características del diseño instruccional desde sus inicios, con el propósito de destacar las antecedentes más importantes.

VI.1.3. Antecedentes del Diseño Instruccional

El DI de acuerdo a (Martínez, 2009) se dio en los inicios del siglo XX con Pestalozzi, Federico Froebel, y Edgard L. Thorndike quienes tomaron como propuesta el integrar el diseño instruccional a la educación, además Jhon Dewey defendía la necesidad de una ciencia que permitiera la vinculación o puente entre las teorías del aprendizaje y las prácticas educativas, con el fin de optimizar la enseñanza. Este último desarrolló un proceso que contribuyó a la tecnología instruccional, concibiendo el término de instrucción bajo la concepción del método científico, para el logro del aprendizaje.

Todos ellos consideraban el hecho de integrar la nueva educación tecnológica que optimizara los gastos que se generan a partir de una educación presencial, en la que están inmersos diversos elementos que permiten que este se pueda llevar a cabo de manera eficiente.

A partir de la década de los 70's, el diseño instruccional se reconoce como disciplina, cuando investigadores como Skinner, Bruner y Ausubel inician pretendiendo incorporar un enfoque científico y métodos sistemáticos de planificación y desarrollo de la enseñanza.

Más adelante (Martínez, 2009) indica como Skinner marca la diferencia entre la investigación científica de la instrucción y la del aprendizaje, y anuncia también como Bruner desarrolla un modelo de instrucción basándose en la teoría del

descubrimiento y los estadios del desarrollo intelectual. Por su parte Ausubel desarrollo un modelo pedagógico fundamentando el rol que juegan las estructuras cognitivas del aprendizaje.

Otra situación importante dentro del tema de estudio, es definir de donde proviene el termino de diseño, ya que indica la misma autora, que los términos de planificación de la enseñanza, diseño o diseño pedagógico, son sinónimos del término de diseño instruccional, para las cuales finalmente, representan la información que se desea mostrar.

En virtud de esta información, nuevamente (Martínez, 2009) nos muestra que el diseño es definido como el proceso sistemático científico; como disciplina que tiene carácter prescriptivo que pretende encontrar las mejores prácticas que posibiliten al estudiante para desarrollar de manera óptima su proceso; y que en su fase de planificación, requiere de pasos dependientes e interrelacionados, que permiten identificar fallas y errores en el momento preciso, sin esperar que la fase concluya.

Finalmente, en la década de los 90's la "Ingeniería de Sistemas de Aprendizaje" ISA aparece ligada en lo entendido hasta el momento como "Diseño Pedagógico" DP y "Diseño Instruccional" DI.

VI.1.4. Importancia del DI en la EaD

Durante el paso de los años, muchos escritores se han preocupado por informar cómo se ha dado el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera virtual a través de sus distintas etapas, diferente a lo conocido en una aula actualmente, en donde dos personajes indispensables maestro-alumno, desarrollan una serie de actividades relacionadas con el proceso de aprendizaje frente a frente. A diferencia de este tipo de aprendizaje, aparece como anteriormente se mencionó, una nueva modalidad de enseñanza en la que sobresalen el DI y el alumno, compartiendo una manera diferente de la enseñanza-aprendizaje.

A través de un ordenador o computadora en la que desarrollan una serie de elementos que permiten su desenvolvimiento a través de diversas actividades en las cuales ambos están involucrados. Para (Martínez, 2009) la experiencia de

aprendizaje se vuelve compartida, el maestro suministra las herramientas, el alumno las utiliza. Sin embargo, para lograr lo que al autor menciona, es indispensable reconocer porque es importante destacar, en primer lugar el papel del diseñador y en segundo lugar, la incidencia que este a través del aprendizaje logra en el alumno, quien va adquiriendo o no, lo que el diseñador le comparte.

Por lo tanto, y de acuerdo al conocimiento adquirido por el diseñador instruccional, y con el único propósito de utilizar una herramienta de comunicación que sea capaz de mantener un buen equilibrio entre el profesor y el alumno, se ha procurado que el conocimiento sea recibido y logre mejorar las habilidades de aprendizaje, de acuerdo a (Amaro, 2012) “la acción del docente facilitador en estos entornos, en virtud de que mantienen estrecha relación con la calidad del producto y el proceso que se lleva a cabo”. Para que, sea fortalecida la enseñanza a través el diseño instruccional, a través de un proceso que permite eliminar distancias, pero sobre todo que en diversas temporalidades, se realicen actividades que hagan que el profesor y el alumno interactúen de manera directa, permitiendo al alumno desarrollarse y conocer nuevas formas de aprendizaje interactivo.

Procurando en todo momento utilizar un proceso que les permitirá comunicarse de manera continua, y que además se dé un manejo adecuado de acuerdo al sistema de enseñanza establecido, se inició con la implementación de una plataforma adecuada que fortalezca el uso de la tecnología para la educación que los maestros están ofreciendo al alumno.

Nuestros antecesores iniciaron con el envío y recepción de información con el apoyo de documentos, sin embargo, el proceso de envío y recepción siempre se daba a destiempo, es decir, cada uno en distintos momentos y de forma diversa, aunque siempre de manera regular. Por lo que, posteriormente se crearon plataformas de enseñanza a través de medios virtuales, en las cuales ambos, diseñador instruccional-alumno, tuvieran la oportunidad de analizar algunos aspectos específicos, con la mejor herramienta que pudiera existir de acuerdo a una línea de estudio de este último y de los intereses que como maestros tenían, para el aprendizaje establecido. De acuerdo a (Martínez, 2009) “dicha herramienta debe

garantizar que el tiempo y la distancia no constituyen una limitación para aprender y la tecnología puede ser el medio para lograrlo”, e insiste indicando que, el maestro enseña y el alumno aprende. Todo esto que menciona es con la finalidad de que ambos se beneficien, de diferente manera y de acuerdo a los intereses de cada uno.

Otro aspecto que es importante destacar del DI dentro de cualquier modalidad, es que es necesario organizarlo de manera sistemática no solo la enseñanza, sino también el aprendizaje, ya que está destinada para un mundo de personas con diversas características e intereses, pero sobre todo que estos se encuentran dispersos y alejados en diversas áreas, por lo que, se debe planificar la enseñanza.

Buscando que esta sea de calidad y ofrezca los conocimientos que se han propuesto, con el apoyo de una programa curricular y apropiado de acuerdo con una estructura competente estableciendo previamente objetivos y metas que puedan ser medibles y alcanzables, pero que sobre todo, sea de interés, para lograr que el estudiante se comprometa, sea constante y participativo, y que además motive permanente al alumno.

Sin embargo, algo que no debemos dejar de lado, y que permitirá reconocer verdaderamente la importancia que tiene el diseño instruccional, es que durante y final del curso, se realice una evaluación y coevaluación tanto al alumno como al docente, la cual nos indicará que tanto ha logrado los objetivos planeados, y qué avance se logró, entonces sólo así se podrá identificar las fortalezas y debilidades que permitirán mejorar el curso desarrollado. De acuerdo a (Amaro, 2012) como parte de la estrategia de valoración de las experiencias, se emplea la rúbrica o matriz de valoración, la cual destacará también como se evaluará el aprendizaje del alumno, y la enseñanza que el propio diseñador debe destacar en el alumno.

VI.1.5. Elementos fundamentales

Para conocer los elementos fundamentales que contiene un modelo de DI, es necesario ir revisando paso a paso, algunos de los elementos que autores como (Jardines, 2011) ha destacado por su clasificación de su taxonomía y por sus

criterios de selección, lo que nos hace comprender mejor como se relacionan con el alumnos y con el diseñador instruccional.

Los elementos de acuerdo a (Jardines, 2011) se pueden describir a continuación, y se dará una apreciación personal, de la intención de cada una de ellas:

Análisis de las necesidades del contexto del estudiante

Es importante conocer las necesidades que tienen los estudiantes a los que se desea implementar este proceso del diseño instruccional, ya que la mayoría de los estudiantes, no tiene idea, de cómo funciona un proyecto de esta magnitud, sin embargo, eso en ocasiones es muy ventajoso pero también puede ser una desventaja, sobre todo para los que están implementando el proyecto. Además es necesario, identificar el contexto en el que se rodea el alumno, ya que muchas ocasiones no se cuenta con el material necesario para que se establezca correctamente el proyecto, y más aún no sabemos si será del interés del alumno.

Diseño de un sistema de las especificaciones para un ambiente del estudiante eficaz, eficiente y relevante.

Un elemento que sin duda alguna tiene gran importancia y trascendencia, es el diseño curricular y el desarrollo de instrumentos de diseño instruccional, que serán utilizados por el alumno, en el que desarrolle sus propias habilidades, capacidades, y sobre todo destacar aquellas que le permitan diseñar un proceso en el que el alumno, pueda abrirse cada vez nuevos conocimientos, y que por sí mismo logre mejorar continuamente, el aprendizaje que le ha dado el diseñador instruccional.

Desarrollo de todos los materiales del estudiante y del instructor

Muchas de las actividades que integra el diseño curricular, está integrado por un proceso que involucra un sin número de actividades que están enlazadas con materiales que generalmente se crean en plataformas virtuales, con la ayuda de la tecnología, que auxiliarán en el desempeño y aprendizaje del alumno, y que serán muchas de ellas, diseñadas por el instructor, quien también las ha desarrollado en el proceso de su aprendizaje, antes de ser instructor, sin embargo, para ambos, serán de interés pues desarrollarán actividades en los materiales que les ayudarán a comprender mejor la dinámica del proyecto.

Puesta en práctica de la instrucción del estudiante y del instructor

Una vez que se cuente con todos los materiales para el estudio y con el diseño curricular del programa de estudios, pasaremos a poner en práctica el desarrollo del instructor, y del estudiante, a través del funcionamiento efectivo de cada uno de los puntos mencionados anteriormente.

Evaluaciones formativas y sumativas de los resultados del diseño instruccional.

Finalmente, es necesario implementar evaluaciones formativas y sumativas que se irán desarrollando durante el paso de cada una de las actividades que integran el plan de estudios correspondiente, y que permitirán evaluar el aprendizaje desde el inicio, durante y al término del proyecto, pero que las actividades a desarrollar para lograr esto, se describirán más adelante. De acuerdo a (Jardines, 2011) la evaluación incluye tanto el desempeño del alumno como de la información que resulte del proceso de la instrucción para mejorar el propio desempeño del modelo.

VI.2. Actividades formativas, sumativas y estructuración de los contenidos de DI

VI. 2.1. Análisis y diseño del modelo de DI

Actualmente en la educación media superior existen muchas y diversas formas para hacer que el aprendizaje se dé de manera específica de acuerdo a las necesidades de los estudiantes, muchos profesores realizan al inicio de su intervención escolar un diagnóstico, el cual les permite detectar las debilidades, con las que cuenta cada uno de los agentes que intervienen en este proceso y así mismo se destaca la participación del conjunto de ellos y se identifican las fortalezas, con el propósito de conocer algunas características de su aprendizaje, pero sobre todo para equilibrar las expectativas que le permitirán al profesor mejorar con su enseñanza, el nivel de conocimiento con el que los estudiantes deberán de tener al final de la evaluación.

De acuerdo a Belloch:

Quando un profesional se plantea el desarrollo de un curso sigue un proceso, de forma consciente o rutinaria, con el fin diseñar y desarrollar acciones formativas de calidad. El disponer de modelos que guíen este proceso es de indudable valor para el docente o el pedagogo, que en muchos casos será requerido para diseñar los materiales y estrategias didácticas del curso (p. 1).

Algunos modelos que son utilizados por diversos autores para la creación de guías de apoyo en el aprendizaje muestran habilidades, conocimientos y destrezas que el alumno puede desarrollar de manera eficiente, ya que permiten al profesor y al alumno interactuar, aplicando actividades que son importantes para su formación y que además permiten al profesor medir el nivel de aprendizaje de los alumnos, adicionalmente también crea nuevos objetivos que puedan ser alcanzables, y considerar ante todo un proceso sencillo, que cuente con las características que el propio profesor considere.

Así mismo son importantes las estrategias que el profesor aplique para el aprendizaje, crear motivaciones en el alumno, que sean tomadas en cuenta por ellos, y que además los motiven a continuar esforzándose en el aprendizaje, es importante tener en cuenta que este proceso no puede abandonarse, ya que no se lograrán de manera satisfactoria los objetivos que se desean ser alcanzados.

Los conocimientos que se pretendan inculcar en los estudiantes, deben ser de acuerdo al dominio de los temas y de acuerdo a los acontecimientos que los estudiantes estén viviendo en ese momento, es decir crear un estímulo- respuesta entre el profesor-alumno, que logre un ambiente de aprendizaje que estimulen la interacción entre ambos, a medida que estos sean un vínculo de aprendizaje mutuo, y que se vean reflejados en la conducta, para que exista una estructuración adecuada, una organización eficiente y una secuencia de la información que facilite un óptimo desempeño, y finalmente, existan criterios de evaluación, que estén acordes al aprendizaje adquirido por los estudiantes.

VI.2.2 Desarrollo y evaluación del modelo de DI

Cuando realizamos el diseño requerido para satisfacer una necesidad instruccional, una de las fases más importantes la constituye la selección de los medios adecuados para el aprendizaje necesario para los alumnos. Para ello, se deben considerar diversos factores que condicionan esa selección, a fin de que el medio elegido posea las características apropiadas para transmitir de manera efectiva el mensaje requerido para el aprendizaje.

De acuerdo a (Belloch, 2013), las premisas que guían el proceso de DI son:

El conocimiento se construye a partir de la experiencia.

El aprendizaje es una interpretación personal del mundo.

El aprendizaje debe ser significativo y holístico, basado en la realidad de forma que se integren las diferentes tareas.

El conocimiento conceptual se adquiere por la integración de múltiples perspectivas en colaboración con los demás.

El aprendizaje supone una modificación de las propias representaciones mentales por la integración de los nuevos conocimientos.

Basando el aprendizaje en estos puntos, motiva a construir el aprendizaje a través de la experiencia de los docentes, y de la aplicación sobre diversas tareas que ayudarán a los estudiantes para que desarrollen sus diversos puntos de vista, sobre todo con el apoyo de lo que ellos mismos han vivido, y compartiéndolas con los demás, así mismo ellos experimentarán la experiencia vivida por parte de sus compañeros de grupo.

VI.2.3. Actividades formativas

Una representación sencilla de muchas formas, actividades y procesos que integren una clase en el aula ya sea presencial o una clase virtual, que forme parte de una actividad formativa nos permite destacar procesos y funciones que ayuden a los estudiantes a aprender a desarrollar mediante la práctica, variadas acciones que serán de uso para complementar la acción formadora para los profesores y continuar con una formación sumativa como se mencionará más adelante.

Debido a este tipo de procesos, los maestros que han pensado algunas alternativas de solución para incrementar y mejorar el nivel de aprendizaje de los estudiantes, desarrollan experiencias formativas que son de carácter virtual y sirven para apoyar la formación presencial.

La formación presencial, será apoyada con actividades que se desarrollan para que el aprendizaje sea satisfactorio, además para destacar la acción docente en los escenarios presenciales y virtuales estrechamente relacionados con la calidad de la intervención didáctica y sobre todo para crear conciencia, de la importancia que las

actividades formativas tienen dentro de un plan de estudios curricular, que cuente con todas las características de una formación académica.

El diseño instruccional de los medios y estrategias cognitivas

De acuerdo a Góngora:

Los materiales y programas que se diseñen para el aprendizaje deben promover el desarrollo del pensamiento lógico y habilidades de pensamiento más efectivas. En el caso de la evaluación, exige la elaboración y uso de evaluaciones no tradicionales (p.344).

Para lograr que el diseño instruccional sea aplicado correctamente en los medios que se pretenden desarrollar, utilizaremos procesos que promuevan el impulso del aprendizaje con la aplicación de estrategias eficientes, diseñando medios que sean tangibles para los estudiantes y que coadyuven en el desarrollo de habilidades con las que sean capaces de mejorar su aprendizaje, que sean motivados y que demuestren esa motivación con la aplicación hacia nuevos procesos que ellos mismos desarrollen, aplicando estrategias cognitivas que optimicen el tiempo, y que les motiven, para obtener evaluaciones eficientes aplicadas a estrategias cognitivas.

De acuerdo a la aplicación de estrategias cognitivas, tomaremos como referencia que algunos autores han desarrollado diversos modelos de DI, que facilitan la elaboración de cursos, programas o de materiales para el aprendizaje.

Ahora, analizaremos profundamente, el diseño instruccional de Tyler, quien revoluciona las teorías, y él es el precursor del diseño ya que con sus ideas de que “educar es más que transmitir los conocimientos, es también cambiar de patrones de conducta de los estudiantes”, de ahí se destaca el proceso de modificar los objetivos de aprendizaje que tuvo impacto a través del diseño curricular. Así, aunque consideraba que el aprendizaje formativo era eficiente, no descartaba la posibilidad de aplicar los exámenes como la única forma de evaluación eficaz, haciendo que se cumplieran los objetivos que se habían planteado en un inicio.

El modelo de Dick, Carey y Carey (2001) otro modelo que se caracteriza por ser constructivista, se ha convertido en el estándar al cual todos los demás modelos de instrucción tomaban como ideología, dicho modelo describía todas las fases del

modelo iterativo que comenzaba por identificar los objetivos instruccionales y culminaba el aprendizaje con la evaluación sumativa, la cual veremos a continuación.

VI.2.4. Actividades sumativas

Se podría definir, la formación sumativa como el proceso derivado del resultado de la evaluación que se ha realizado a los estudiantes, con la finalidad de obtener un juicio, de la funcionalidad o no y de la perfecta aplicación de los cursos, es indispensable considerar que debemos llevar acabo, previamente una serie de programas y cursos, con el propósito de identificar su utilidad y aplicación eficiente.

Las actividades sumativas son necesidades aplicadas a través del conocimiento, que parten a través de metas trazadas para alcanzar los objetivos de aprendizaje, el esfuerzo se centra en la construcción de un mecanismo por el cual se puedan lograr esas metas y objetivos. El mecanismo incluye: identificar las situaciones o estrategias de aprendizaje, la manera como se mediarán el conocimiento, el diseño y/o planeación de actividades formativas y sumativas y la estructuración de los contenidos, entre otros.

En esta parte del proceso (Castro, 2008) centra las actividades sumativas, que promueven procesos interrelacionados con el análisis, el diseño, la materialización (construcción o desarrollo), implementación y evaluación.

En cuanto a análisis como actividad del proceso sumativo, integra la dinámica pedagógica diferente de la habitual, pues el docente debe aplicar estrategias instruccionales que lleven al alumno a descubrir por sí mismo el conocimiento. Analizando y replanteando las diversas fases que guíen a través de actividades pedagógicas que le permitan al alumno, conocer más. La autora, menciona la necesidad del propio alumno de hacer preguntas y de recibir una respuesta que responda por su propia iniciativa y que de acuerdo a su capacidad de análisis, vaya experimentando y descubriendo cosas nuevas, que a través de sus conclusiones experimente el error o la falla, que lo aproxime a su realidad.

En cuanto al diseño (Castro, 2008), indica que el aprendizaje debe incluir los tres factores cruciales: actividad (ejercitación) la integración de actividades que ejerciten el aprendizaje, es decir, integrar en el diseño curricular actividades que motiven a los estudiantes a aprender más de lo que ellos, mismos pueden experimentar, e integrarlas a sus actividades cotidianas, el concepto (conocimiento) incluir la lectura y la investigación las cuales van de la mano, si el alumno muestra el interés por aprender de alguien más, y sobre todo si muestra el interés por la lectura y por conocer más de lo que a el mismo le interesa saber y por ultimo la cultura (contexto) revisar la información que le rodea, que sea visible y que le permita relacionarla con los ejercicios y con la investigación, para finalmente integrarlas en un proceso de aprendizaje continuo.

Otra actividad que también es importante destacar es la materialización, que se basa en el desarrollo o construcción es decir, la creación de herramientas que reflejan la sabiduría de la cultura de los docentes, en la cual se utilizan procesos que son eficaces para que el profesor, diseñe sus actividades de acuerdo al diseño curricular del cual forma parte, de la experiencia de los individuos. El desarrollo y el aprendizaje humano son básicamente el resultado de un proceso de construcción y no un proceso de recepción pasiva. En cuanto a la implementación, este proceso es significativo, solo cuando el alumno realmente aprende un nuevo contenido, si es capaz de darle el sentido y significado que tiene, y por el cual el profesor le ha dado seguimiento y valoración

De ahí que (Castro, 2008), define los esfuerzos fundamentales para procurar una mejor calidad educativa se han centrado fundamentalmente en mejorar los contenidos de los programas, los planes de estudio, los libros de textos, los años de formación y los niveles de titulación de los docentes.

Para que exista una construcción del conocimiento, el conocimiento escolar tendría que implicar al conocimiento cotidiano, para que los alumnos tengan la oportunidad de complejizar sus pensamientos desde un conocimiento popular. La última, pero no menos importante actividad sumativa es la evaluación, la cual integra todas las

actividades anteriores, pero que tiene su propia finalidad, la de detectar cual es el avance o los logros que se alcanzaron con la aplicación de las actividades.

VI.2.5. Estructuración de contenidos

Antes de continuar basaremos el siguiente aprendizaje en el autor (Chiappe, 2008), quien indica que la instrucción es un término al que históricamente se le ha dado un tinte que si bien realza su relación con el aprendizaje, más lo hace con la enseñanza y muy ligado al concepto de entrenamiento, que está enfocada a un marco conceptual.

Este proceso establece una estrecha relación entre la instrucción y el desarrollo intelectual del ser humano (Bruner, 1969), mediada por el lenguaje y los sistemas simbólicos de la cultura, que además de tener en cuenta factores de la conducta, impulsa la instrucción a una dimensión en la cual intervienen factores externos, culturales y sociales, y factores internos, como las estructuras cognitivas y la conciencia de sí mismo.

Este autor concibe la instrucción que permite “procurar los medios y los diálogos necesarios para traducir la experiencia en sistemas más eficaces de notación y ordenación” (p.4). La finalidad de la instrucción es cumplir una función de organización de contenidos, normalmente de lo simple a lo complejo, y de estructuración de los momentos de evaluación (secuencias de preguntas) y su correspondiente retroalimentación.

Estos contenidos darán la pauta para que el proceso de enseñanza aprendizaje del alumno se fundamente en el diseño instruccional, el cual está basado en el interés, la participación y la motivación que el propio alumno destaque durante el proceso. El autor considera que el diseño instruccional se ocuparía de la planeación, la preparación y el diseño de los recursos y ambientes necesarios para que se lleve a cabo el aprendizaje.

De acuerdo al diseñador instruccional (Chiappe, 2008), el objetivo para atender la coherencia y pertinencia de los contenidos, los objetivos y las actividades de

aprendizaje, las cuales surgen como alternativa a los cuestionarios y hacen evidente la preocupación por hacer algo más activa la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Aunado a la creación y construcción de ambientes de aprendizaje. Esto conlleva la atención y articulación de una serie de recursos, que van mucho más allá de la estructuración de contenidos y formulación de actividades de aprendizaje, y que requieren procesos de gestión de recursos humanos y tecnológicos.

VI.3 Guías de estudio

VI.3.1. Características

La educación (Chiappe, 2008) tiene como meta el aprendizaje de los estudiantes a través de diversas actividades y la aplicación de conocimientos que lo ayuden a desarrollar su intelectualidad, que los hombres sean capaces de hacer cosas nuevas, que desarrollen la innovación y la creación, y que se vuelvan descubridores.

La segunda meta de acuerdo a Piaget, es que la educación forme mentes que sean críticas, capaces de verificar y no aceptar todo lo que se les ofrece. Para ello, se requiere un proceso de asimilación del conocimiento, en donde se estructuren las aplicaciones que se han obtenido de este, y que ayuden a mejorar el aprendizaje recibido, pero no solo para tenerlo, sino para llevarlo a la práctica, y que cada vez que este sea practicado, ya no sea necesario comenzar de nuevo, para poder lograr la retención del conocimiento. La guía de estudio suele ser la planificación detallada en la que explicitan los contenidos/competencias que los estudiantes deben alcanzar y el tiempo/esfuerzo que deben dedicar para aprehenderlos (García, 2010).

Para ello, requerimos un proceso que permita ampliar los conocimientos adquiridos por medio de la explicitación de los contenidos, es decir, que se expongan ampliamente cada uno de los temas que se darán en un curso, para que los estudiantes sean capaces de entenderlo de no ser así, los estudiantes, deberán solicitar más información al respecto y con ello elaborar ejercicios que le permitan aprender más y mejor. Logrando que incorporen y desarrollen competencias que les ayuden a motivar el aprendizaje recibido.

Parte fundamental de una guía de estudio es analizar criticar y mejorar los aprendizajes obtenidos logrando estimular los esfuerzos que el docente integre en los estudiantes, con la finalidad de que se convierta en una herramienta crucial para mejorar eficazmente y garantice cierta calidad en las actividades sumativas que se han ofrecido al alumnado.

Además, la guía de estudio tiene como finalidad, dedicar tiempo adicional para dar a los alumnos los elementos que son necesarios y suficientes para lograr que en el aprendizaje interno y externo, es decir, dentro y fuera del aula de estudio, sea coordinado en todo momento. Las guías de estudio son un medio por el cual los estudiantes practican una o varias veces lo aprendido con la finalidad de retenerlo y después ponerlo en práctica ante cualquier otra actividad, ya sea sumativa o formativa.

VI.3.2. Utilidad

La guía de estudio que cada módulo debe ofrecer a sus alumnos constituye un elemento indispensable que puede y debe asegurar orientación y apoyo. Las guías de estudio para los alumnos los módulos virtuales son un material indispensable que deben elaborar los responsables de los módulos con la ayuda del equipo docente, con el fin de obtener distintos beneficios. Una utilidad que podemos desprender de las guías de estudio es la posibilidad de conocer a fondo diversos aspectos del conocimiento a través del repaso continuo, pero que además es un medio por el cual el alumno aprenda a aprender por sus propios medios.

Derivado de lo anterior el propio estudiante, tendrá el interés de investigar más aún el tema que sea de su mayor interés y porque no, los temas que sean de su mayor interés, pero sobre todo, que la guía de estudio, sea el medio por el cual el alumno, logre identificar ciertas afinidades a temas que son de utilidad para su vida cotidiana.

Por otro lado, las guías de estudio, muestran paso a paso, lo que debemos aprender, es decir, proceso en el cual se puede explicar qué tareas se pretende que realice y aprenda, en qué plazos, de qué forma y cómo se le valorará su trabajo y esfuerzo. Eso ayudará a los estudiantes a comprender mejor las actividades y darse

tiempo para elaborarlas. En ellas el docente hace público y transparente el proceso de enseñanza de forma que pueda estar sujeto a análisis, crítica y mejora.

En la siguiente tabla se puede observar cómo se van abordando los aspectos más importantes que se deben aplicar al momento de realizar una evaluación de habilidades formativas las cuales ya se han analizado, por lo que, se considera permiten retomarlas en este proceso, el cual será un eje de seguimiento para los demás procesos de evaluación del curso de diseño instruccional que se aborda.

Tabla 1. Etapas del proceso de evaluación de módulos virtuales.

Etapa	Momento de realización	Tipo	Durante
Inicial	Previa a la acción formativa	Externa	2-4 semanas (con 1-2 meses antelación a la impartición del curso)
De proceso	Durante el curso	Interna	Acciones puntuales y periódicas mientras dure el curso
De producto	Posterior a la finalización de la acción formativa	Interna	Acciones puntuales inmediatamente después del curso

Fuente: "Proceso de Evaluación de Acciones Formativas del Campus Andaluz Virtual". Revista de Medios y Educación. Campus Andalucía Virtual, España, 2009.

La **evaluación inicial** se realiza dos meses antes del desarrollo de la acción formativa por un Comité de Evaluación Externo, el cual permite detectar posibles lagunas o errores de la información disponible en un curso virtual antes de su puesta en marcha con objeto de cubrir unos criterios mínimos de calidad.

La **evaluación de proceso** se inicia con el primer envío de información a los estudiantes en las acciones formativas y concluye con el cierre de actas en segunda convocatoria y persigue promover la mejora (si procede) en las labores de apoyo (coordinación, orientación, tutorización y dinamización) de los tutores, en la participación de los estudiantes, y en las cuestiones técnicas o académicas detectadas durante el curso.

La **evaluación de producto** se realiza una vez finalizada la acción formativa y para ella se realiza la recopilación de los siguientes datos:

- Satisfacción de estudiantes y docentes

- Resultados de participación y rendimiento: número y porcentaje de estudiantes matriculados, tasa de abandono y calificaciones obtenidas.

- Ajuste a la planificación programada (resumen de la evaluación de proceso).

Como resultado, se obtendrá un informe final de evaluación de la acción formativa.

VI.4 Estrategias y actividades de aprendizaje

VI.4.1. Estrategias didácticas

En la actualidad el profesor, se ha encargado de ser mediador para los estudiantes, quienes con sus fortalezas y virtudes han logrado que el aprendizaje se dé de manera transversal, es decir del profesor al alumno y del alumno al profesor.

Sin embargo, de acuerdo a (Delgado & Soriano, 2009) el aprendizaje virtual no es solo cambiar los libros por documentos electrónicos, las discusiones en clase, por los foros virtuales o las horas de clase, por los chat o foros de conversación. Por el contrario, es tomar todas estas actividades y transformarlas en estrategias que puedan ser desarrolladas en una sola con la afinidad que los estudiantes requieren y con la firmeza necesaria para construir conocimiento y la participación de los estudiantes.

Una **estrategia** es un conjunto de acciones planificadas sistemáticamente en el tiempo que se llevan a cabo para lograr un determinado fin o misión. Por lo que es importante aplicarlas en el aprendizaje.

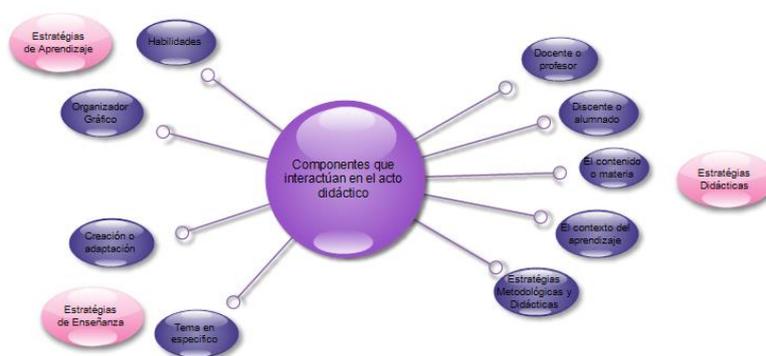
Estrategia educativa: según Odderey Matus (Wikipedia, 2014), hace referencia a un conjunto de actividades, en el entorno educativo, diseñadas para lograr de forma eficaz y eficiente la consecución de los objetivos educativos esperados. Desde el enfoque constructivista esto consistirá en el desarrollo de competencias por parte de los estudiantes. Este diseño puede ser realizado tanto por el docente como por el estudiante, los cuales pueden retroalimentarse mutuamente.

La **didáctica** (del griego didaskein, "enseñar, instruir, explicar") es la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje.

Didáctica se define como la técnica que se emplea para manejar, de la manera más eficiente y sistemática, el proceso de enseñanza-aprendizaje (E-A). (De la Torre, 2005). Los componentes que interactúan en el acto didáctico son:

- El docente o profesor.
- El discente o alumnado.
- El contenido o materia.
- El contexto del aprendizaje.
- Las estrategias metodológicas o didácticas.

Figura No. 1 Componentes que interactúan en el acto didáctico



Fuente: Elaboración propia.

VI.4.1.1. Estrategias de aprendizaje

Las estrategias de aprendizaje consisten en un procedimiento o conjunto de pasos o habilidades que un estudiante adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas.

Una estrategia didáctica puede ser representada mediante un organizador gráfico ya sea un mapa mental o un conceptual, o mediante cuadro sinóptico, un prototipo de algún objeto mediante el cual se muestre información interesante y oportuna para el alumno, de acuerdo al tema que deseemos que este aprenda.

Un ejemplo, la utilización de las TIC son la aplicación de actividades en línea que permita a los alumnos realizar diversas actividades, y enviar las respuestas al profesor, para valorar el aprendizaje del alumno en el aula.

VI.4.1.2. Estrategias de enseñanza

Las estrategias de enseñanza son todas aquellas ayudas planteadas por el docente, que se proporcionan al estudiante para facilitar un procesamiento más profundo de la información (Díaz y Hernández, 1999). Una estrategia de enseñanza es la creación o adaptación de una actividad que pueda ser o formar parte del desarrollo de un tema en específico, por ejemplo, si se desarrolla un tema con respecto al aprendizaje visual, podemos identificar objetos en una fotografía relacionada a un tema de estudio.

Un ejemplo de la estrategia de enseñanza, son aquellas estrategias didácticas en las que el profesor explica un proceso de manera pedagógica, clara y explícita, para que el alumno elabore una actividad con facilidad de manera que mientras sucede esto se produce un proceso de enseñanza, aprendizaje y evaluación, mientras el alumno realiza una serie de actividades sencillas o complejas, de esta manera el alumno sabrá contestar o elaborar de manera eficiente los ejercicios que el profesor le indique, fuera del aula de clase, con la interacción de prácticas que producirán en el alumno efectos positivos para su aprendizaje. Algunos ejemplos bien definidos y fáciles de aplicar se mencionan en el siguiente apartado.

VI.4.2. Actividades de Aprendizaje

Las actividades de aprendizaje son parte del conocimiento en las que el docente lleva a cabo una serie de acciones, con el propósito de que el alumno aprenda más acerca de un tema, algunos ejemplos de actividades que se pueden aplicar en el aula son exposición didáctica, exposiciones (presentaciones grupales o individuales), así como actividades colaborativas como: trabajo grupal, lluvia de ideas, debate o foros, estudio de casos, trabajo de proyectos, entre otros.

Exposición didáctica: consiste en una presentación de un tema, donde se organizan los aspectos más importantes en unidades, haciendo énfasis en la diferenciación de los elementos básicos y secundarios. Es importante que se apoyen en elementos gráficos, visuales o auditivos en forma de demostraciones, para después ser ampliadas con técnicas de actividad, pensamiento crítico, análisis u otras.

Figura No. 2 Actividades de Aprendizaje



Fuente: Elaboración propia

Exposiciones (presentaciones grupal o individual): son presentaciones de trabajos asignados previamente por el docente desarrollar el análisis y la síntesis de información, la reflexión, la creatividad, entre otros aspectos, ya que se presentan ante los demás miembros del grupo.

Trabajo grupal: existen varias formas para realizar esta actividad, por ejemplo, puede ser: asignar actividades dividiendo al grupo en parejas, analizar resultados con un compañero, realizar una entrevista, intercambiar los trabajos para revisión, entre otras.

Lluvia de ideas: su objetivo es poner en común el conjunto de ideas o conocimientos que cada uno de los miembros del grupo posea acerca de un tema determinado, y que con la moderación del docente (o persona designada para esa función) se pueda llegar colectivamente a una síntesis, conclusión o acuerdo.

Debate o foro: es básicamente una discusión abierta de carácter formal; se cuenta con un moderador que puede ser el docente, quien tendrá la función de iniciar el debate, aclarar términos o cualquier otro aspecto y realizará el cierre mediante las conclusiones. La otra parte involucrada será el grupo de estudiantes, quienes tendrán la posibilidad de expresar opiniones sobre el tema, contrastar puntos de vista, hechos y teorías opuestas.

Estudio de casos: su objetivo es llegar a conclusiones o a formular alternativas sobre una situación o problema determinado. El docente prepara un resumen de una

situación o problema, contemplando todos los aspectos que necesitan los estudiantes para alcanzar las conclusiones de acuerdo con los objetivos que se persiguen.

Trabajo por proyectos: esta técnica parte de un tema ya sea propuesto por el docente o los estudiantes, se realizan actividades que irán generando resultados, que en forma acumulativa constituirán el producto final. Dicho producto puede ser expuesto a los compañeros con el fin de generar reacciones y opiniones al respecto.

VI.5. Selección y desarrollo de materiales y recursos educativos

VI.5.1 Selección de materiales de DI

El propósito de la presente unidad es identificar los materiales que se deben crear, durante el presente proyecto, mismos que serán elegidos de acuerdo a las necesidades de los estudiantes, para ser utilizados como recurso educativo, mismos que se aplicarán en el momento de iniciar el proceso de la aplicación del diseño instruccional.

Seleccionar de manera adecuada los materiales a utilizar durante la realización del curso, dependerá de su buen funcionamiento, pero sobre todo de la excelente aplicación por los profesores y la adaptación de los alumnos a este, sin que se tenga que hacer algún tipo de modificación inmediata, debido a su mal uso y aplicación, y que no tenga las necesidades y prioridades que los profesores consideren importantes para los alumnos.

Los recursos didácticos deberán ser coherentes con las actividades que se diseñen a medida que los estudiantes puedan cumplir con una serie de competencias que el profesor integre para garantizar el aprendizaje, de acuerdo a (Sensoles, 2010) se deben cumplir con tres competencias:

- Competencias relacionadas con el **uso y manejo** de las herramientas tecnológicas (destrezas y habilidades, capacidad de simplificación de procedimientos, dominio de software específico, etc.).
- Competencias personales vinculadas al **proceso de aprendizaje** del alumno y de enseñanza del profesorado (gestión de las interacciones, habilidades

sociales y comunicativas, capacidad de orientación y guía, capacidad de adaptación a condiciones nuevas y situaciones singulares de los estudiantes, etc.)

- Competencias **metodológicas y de aprendizaje** (conocimiento de las implicaciones y paradigmas del aprendizaje centrado en la actividad y colaboración del estudiante, reacción rápida, trabajo interdisciplinar, capacidad de ajuste y adaptación a nuevas situaciones, conocimiento actualizado del área, capacidad de creación, evaluación, selección y difusión de materiales, etc.).

Estas tres competencias, involucran fuertemente la innovación, utilización, manejo y selección de los recursos didácticos, pues estos deben contener información que sea verdaderamente atrayente para los alumnos, y que manifieste en todas sus dimensiones la importancia de ser parte de su formación integral.

El adquirir estas competencias, el alumno deberá adaptarse a nuevas herramientas de trabajo, las cuales se mencionaran más adelante de manera específica, sin embargo, por mencionar algunas blogs, foros, redes sociales, chats, etc., servirán de soporte para elaborar los recursos didácticos de manera efectiva.

IX.5.2. Desarrollo de materiales y recursos didácticos y educativos

Dado que las herramientas que se mencionaron anteriormente junto con otras como Facebook, wikis, herramientas colaborativas on-line, entre otras, que servirán de soporte para estructurar el proceso de elaboración y diseño de recursos didácticos y educativos, serán de gran utilidad y permitirán que el aprendizaje del alumno, fortalezca el proceso de aprendizaje ofrecido por el profesor en el aula.

Es necesario también que el profesor aplique la formación recibida durante su profesionalización, preparando actividades o proyectos visuales que sean capaces de satisfacer las necesidades que los estudiantes manifiesten, en el momento de su formación con recursos que el propio profesor haya integrado durante el proceso de investigación, o durante la etapa de selección de los materiales.

El profesor debe mantenerse firme durante el proceso atendiendo las necesidades reales de la población de estudiantes, a través del intercambio de experiencias con otros profesores y con todos los estudiantes de distintos niveles de aprendizaje.

Los recursos didácticos suelen ser aquellas herramientas que son utilizadas como apoyo en el proceso enseñanza aprendizaje, que cumple con ciertos lineamientos o formas que un especialista puede considerar competentes dentro de un proceso de aprendizaje el cual es distinto de acuerdo a los objetivos, a las capacidades y habilidades que se pretendan alcanzar en el momento de su diseño y elaboración.

Para seleccionar y desarrollar materiales educativos (Regil & Quevedo, 2005), se proponen elementos que sean útiles a los estudiantes y que manifiesten ciertas características, como las que a continuación se enlistan:

- Se requiere creatividad con una definición clara y precisa de la estrategia didáctica a elaborar.
- El desarrollo de lenguajes y contenidos multimedios específicos, así como:
- Un diseño de interfaz, estructura y grado de interactividad coherentes a los objetivos destinados al alumnado.

VI.6. Propuesta de materiales educativos de modalidad a distancia

VI.6.1. Creación

El presente documento como se menciona en el capítulo anterior, desarrollará a través de Facebook, wikis, herramientas colaborativas on-line y algunos programas de software tienen entre algunas de sus características de desarrollo el sistema continuo de formación y capacitación docente, con la finalidad de lograr que los estudiantes cuenten con los conocimientos necesarios para llevar a cabo de manera correcta y ordenada el aprendizaje a través de una plataforma interactiva que sea de fácil uso y que apoye los conocimientos aprendidos en el aula.

Para ello, se debe contar una pedagogía didáctica, que sea desarrollada a raíz de la tecnología apoyada con técnica, creatividad y conocimiento para crear un programa

que en sus contenidos manifieste formación continua, orientándolas al conocimiento y la construcción de nuevos procesos de aprendizaje que motiven el interés del estudiante.

Este proyecto desarrollará a través de programas digitales animaciones que junto con elementos de formación ordenada a través de imágenes, audios y videos, chats, foros, y algunas otras actividades creadas con ayuda de Office, que sean básicos para el alumno y necesario para su formación académica.

El diseño de cada uno de los elementos anteriormente citados, dependerá de la formación académica que se desee lograr en el alumno, por ejemplo:

- Diseño de imágenes con ayuda de software específico, que ayudarán de manera sencilla para que el alumno desarrolle el sentido de la apreciación de elementos importantes durante la clase virtual.
- Diseñar videos o audios, que sean creados para que el estudiante aprenda con situaciones secuenciales y altamente valorativas y con un enfoque pedagógico, información que será inherente al aprendizaje.
- Diseño de materiales interactivos o didácticos, que sean desarrollados desde diversas plataformas, incluso con alguna red social, que sea utilizada por los estudiantes, para lograr aportar diversos puntos de vista a la solución de problemas diversos, y que logre identificar las debilidades de los estudiantes o sus fortalezas.

Se creará un recurso didáctico que cuente con todas las características mencionadas anteriormente será de gran ayuda para fortalecer y retroalimentar el aprendizaje del alumno, desde los diversos escenarios ya que brindará diversas formas del conocimiento y ayudará al estudiante a estimular la imaginación y a replantearse nuevos planteamientos para resolver problemas específicos, de su alcance, así como mirar diversas alternativas de sus aprendizaje desde el arte y la creación, caminos que son óptimos para la apreciación estética, diseñado para comprender y cuestionar su formación hasta concluir con la formación de su conocimiento.

VI.6.2. Aplicación

La gestión docente comienza desde la elaboración y redacción de los contenidos, el diseño, la aplicación, la tutoría, la orientación y el seguimiento de los estudiantes en el aprendizaje sin perder el objetivo fundamental como lo son metodología, tecnología de la información, aprendizaje formativo y sumativo y la docencia virtual e integral con el apoyo de la docencia presencial, la evaluación y la motivación lo cual se presenta como fortaleza un saber hacer (competencia) y un valor añadido al ejercicio profesional docente.

El diseño de material didáctico hipermedia se realiza desde diversos enfoques pedagógicos, mismos que determinan el uso y el aprovechamiento de las herramientas de aprendizaje básicas para el desarrollo de recursos educativos y materiales didácticos. No es la creatividad en términos de originalidad lo que determina el alcance educativo de un recurso, sino una propuesta para humanizar este vínculo, desarrollando o no el pensamiento.

IX.6.3. Evaluación de la calidad del curso de manera virtual

La evaluación que nos facilita conocer la calidad de los cursos virtuales y llegar a conocer cómo influye el uso de estos medios tecnológicos en la calidad del aprendizaje, es un paso determinante para conocer el grado de la calidad de los cursos, mismo que es indispensable tomarlo en cuenta para garantizar que estos, sean aplicados y evaluados correctamente.

A lo largo de esta última década se han analizado diversos aspectos referentes a la evaluación de los cursos que de manera virtual se relacionan con la evaluación de los contenidos de cursos curriculares los cuales, sirven como medio o herramienta necesaria para evaluar la calidad del aprendizaje en los estudiantes, tanto en espacios virtuales como en los presenciales.

A partir del 2002 se crearon propuestas con contribuciones en la evaluación de la calidad de los recursos en red, en donde una de las primeras y más relevantes contribuciones fue de Majó y Marqués quienes presentaron la teoría de la

catalogación y evaluación de los diferentes cursos virtuales, en la cual se analizaron los siguientes aspectos:

- Aspectos funcionales: Interés del curso, eficacia, versatilidad.
- Aspectos relacionados con el entorno: Sencillez, calidad del entorno audiovisual, navegación e interacción con el entorno, hipertextos, originalidad, uso de tecnología avanzada, fiabilidad y seguridad del entorno.
- Aspectos relacionados con el plan docente y el modelo pedagógico: Plan docente del curso, adecuación a los destinatarios, información sobre la calidad de los cursos en la red.
- Aspectos relacionados con los servicios complementarios: Gestión administrativa e información general, noticias y agenda y entornos lúdicos.

Otra de las aportaciones de Marqués (2000) es la descripción de los criterios para evaluar páginas web educativas.

Los criterios psicológicos y pedagógicos se clasifican en función de la calidad de:

- ✓ Los contenidos y de los elementos multimedia: extensión, estructuración, destinatarios, motivación, enlaces externos, entre otros.
- ✓ La navegación: estructuración, facilidad, linealidad.
- ✓ El entorno audiovisual: pantallas y elementos de diseño.

Las actividades y aspectos relativos a los procesos de interacción: adecuación a los destinatarios, facilitación de la comprensión de los contenidos, refuerzo de la bidireccionalidad comunicativa, estimulación de la toma de decisiones y la autonomía en el aprendizaje en grupo e individuales.

Así mismo, Pilar Pavón, Dolores Pérez y Lafuente Varela, en 2000, señalan como aspectos a tener en cuenta a la hora de evaluar la calidad de un curso virtual, los siguientes: evaluación de la participación y aprendizaje de los alumnos, la evaluación del proceso formativo y la evaluación de proyectos.

VI.7. Proceso de comunicación

VI.7.1. Medio de comunicación por el cual el alumno evidenciará las actividades realizadas

El medio por el cual los estudiantes, evidenciaran la realización de sus actividades será a través de una red de comunicación amplia confiable y segura, siempre y cuando se utilice de manera correcta, una de las herramientas a utilizar en este proceso de evaluación es Googles Sites, herramienta en la que los estudiantes podrán subir sus materiales y guías.

Una herramienta que nos permite crear foros de comunicación y aperturar nuevos medios de aprendizaje es Facebook en la cual el estudiante realizará foros e interacciones con sus amigos, así como participaciones y retroalimentaciones con sus compañeros y profesor.

Otro medio de mucha utilidad y precisión en el cual el estudiante estará integrando sus actividades de manera frecuente, es a través del Dropbox en esta caja virtual estará enlazado de manera frecuente con la profesora a cargo con la finalidad de que este al pendiente de los procesos, avances o retrocesos que el estudiante pudiera tener al momento de realizar las actividades, debido a que todos los cambios serán modificados automáticamente por el sistema, así como las actualizaciones que el estudiante realice en los documentos de trabajo.

VI.7.1.1. Google Sites

Google Sites (Google, 2014) es una aplicación online gratuita ofrecida por la empresa estadounidense Google. Esta aplicación permite crear un sitio web o una intranet de una forma tan sencilla como editar un documento. Con Google Sites los usuarios pueden reunir en un único lugar y de una forma rápida información variada, incluidos vídeos, calendarios, presentaciones, archivos adjuntos y texto.

Además, permite compartir información con facilidad para verla y compartirla con un grupo reducido de colaboradores o con toda su organización, o con todo el mundo. Algunas de sus características es que es muy fácil de utilizar por los estudiantes que no tienen amplio conocimiento de internet, cuenta con plantillas de diseño disponibles, se pueden manejar y crear archivos con información adjunto, etc.

Funciones de acuerdo al Centro de Servicio de Google Sites:

- Personaliza la interfaz del sitio para que se parezca a tu grupo o adquiera el aspecto del proyecto.
- Crea una nueva subpágina solo con hacer clic en un botón.
- Elige distintos tipos de página, como página web, anuncios, panel de control y lista.
- Centraliza la información compartida: incrusta contenido enriquecido (vídeo, documentos, hojas de cálculo, presentaciones, presentaciones de diapositivas de fotos de Picasa, gadgets de igoogole) en cualquier página y sube archivos adjuntos.
- Administra la configuración de permisos para mantener el grado de privacidad, de libertad de edición o de visualización. Solo los usuarios que ingreses a tu dominio como colaboradores podrán crear sitios para tu dominio.
- Realiza búsquedas en Google Sites mediante la tecnología de búsqueda de Google.

VI.7.1.2. Facebook

Facebook (Facebook, 2014) es un sitio web de redes sociales creado por Mark Zuckerberg y fundado junto a Eduardo Saverin, Chris Hughes y Dustin Moskovitz. Originalmente era un sitio para estudiantes de la Universidad de Harvard, pero se abrió a cualquier persona con una cuenta de correo electrónico. Actualmente, cuenta con más de 900 millones de miembros, y traducciones a 70 idiomas.

Esta herramienta es creada y utilizada únicamente por usuarios que cuentan con un correo electrónico, sabiendo que cuenta con más de 1230 millones de usuarios. De acuerdo a (Aguilar & Said, 2010) Facebook almacena espacios virtuales, creados para establecer y fortalecer las redes sociales sitios como este trascienden las barreras de lenguaje y las fronteras geográficas, permitiendo a los usuarios interactuar con una mayor cantidad de personas, a pesar de la distancia física o las diferencias culturales, en lo que Marshall McLuhan (1964) definiera como la era electrónica.

A través del Facebook, se generan nuevas prácticas, lenguajes y formas de socialización tanto en la esfera social presencial (Dumortier, 2009), como en la virtual, así como nuevas formas de identificarse, esta forma de interacción virtual permite a las personas, conocer diversas formas de pensar y de conocer mundos diferentes, debido a que es un medio por el cual, las personas buscan manifestar sus intereses, por alguna situación o cosa en especial e incluso es un medio en el cual, aprenden a inhibir sus propios miedos, y generalmente también es una manera de descubrir nuevos gustos, y expresiones.

El Facebook, más allá de ser una plataforma interactiva en la que una persona puede desarrollar diversas fases, así como conocer nuevas de ella misma y de los demás también es un medio por el cual se aprenden diversas aplicaciones o acciones. Castells (1996; 395) definía a las comunidades virtuales como redes electrónicas autodefinidas de comunicación interactiva, organizadas en torno a un interés compartido, aunque a veces la comunicación se convierte, en sí misma, en la meta.

Imaña, 2008 considera que la plataforma Facebook incluye diversas aplicaciones, que le permiten al usuario, entre otras opciones, planear encuentros y actividades, pero sobre todo comunicarse con otras personas y conformar redes sociales. Lo que significa para este trabajo la posibilidad de integrar a los estudiantes para que realicen actividades complementarias con sus compañeros de clase, a través de una aplicación digital.

Para lograr lo anterior, se pretende enfocar el proceso afectivo y emotivo sugerido por algunos usos como "identidad", meta que deberá cumplirse para destacar la razón del individuo dentro de un círculo de amistades, que están comúnmente relacionadas por alguna situación o que han desarrollado en base a una amistad, debido a que en el Facebook, se crean perfiles en los que muchas veces se relacionan unos con otros, logrando interactuar a través de situación cotidianas, como actividades, lugares de trabajo, clubs, centros de entretenimiento, entre otros y que a su vez, permiten a través de imágenes y fotografías la visualización de sus

sentimientos y emociones, lo que los hace corresponderse de cierta forma para sentirse parte de un mismo equipo o de un mismo círculo social.

El proceso de construcción de un perfil en las comunidades más vulnerables (Aguilar & Said, 2010), permite al individuo organizar las características de la identidad que desea proyectar, ya que no solo en las grandes urbes donde el proceso es mayormente ilimitado, sino en todas las comunidades que cuentan con internet, es posible que los individuos, obtengan esa identidad, la cual les favorece en el proceso de aprendizaje y de conocimiento de las redes sociales, así como sus características de acuerdo al lugar donde se desenvuelve.

VI.7.1.3. Dropbox

Dropbox (Dropbox, 2014) es un servicio de alojamiento de archivos multiplataforma en la nube, operado por la compañía Dropbox. El servicio permite a los usuarios almacenar y sincronizar archivos en línea y entre ordenadores, para así compartir archivos y carpetas con otros usuarios, a través de un correo electrónico, es de uso gratuito generalmente.

Es un software que enlaza todas las computadoras mediante una sola carpeta, lo cual constituye una manera fácil de respaldar y sincronizar los archivos. En esta caja o herramienta de software se pueden crear infinitos archivos, así como cambiarlos o eliminarlos de manera normal, y automáticamente el sistema sincroniza los movimientos que se realicen en él, crear carpetas y sincronizarlas para que diversos usuarios puedan verlas de manera automática, los archivos en la carpeta de Dropbox pueden ser accedidos desde la página Web de Dropbox o bien ser consultados desde el enlace de descarga directa que puede ser consultado tanto de la versión web como desde la ubicación original del archivo en cualquiera de los ordenadores en las que se encuentre.

Si bien Dropbox funciona como un servicio de almacenamiento, se enfoca en sincronizar y compartir archivos, y con un sistema que también permite hacerlo mediante USB. Además posee soporte para historial de revisiones, de forma que los archivos borrados de la carpeta, pueden ser recuperados desde cualquiera de las

computadoras sincronizadas. Cuenta también con la funcionalidad de conocer la historia de un archivo en el que se esté trabajando, permitiendo que una persona pueda editar y cargar los archivos sin peligro de que se puedan perder las versiones previas.

Cuenta con más de 101 millones de usuarios y tiene presencia en 175 países. Desde el día 18 de abril de 2011, en el que anuncia que, además de en inglés, está disponible en español, alemán, japonés y francés.

VI.7.2. Comunicación con los estudiantes a través de google sites, correo electrónico, chats en foros, Facebook y Dropbox.

La comunicación es importante para complementar la educación de los estudiantes, debido a que miles de jóvenes en diferentes ciudades del mundo, se crean un perfil o una identidad a través de la plataforma digital en Facebook, así como en Dropbox, plataforma que ha sido pensada para "sustituir al disco duro" y hacer que "sincronizar sea el nuevo guardar" (Ballestin, 2013) crear carpetas de documentos o presentaciones de grupos de amigos, o de equipos de trabajo, con la finalidad de tener y acceder todos a la misma herramienta que cuenta con información importante para todos los usuarios, con el fin de armar su propia red de contactos, estas herramientas generan socialización que afecta directa o indirectamente la vida social y afectiva de los individuos.

Además se cuenta con herramientas importantes como el correo electrónico, el chat, y los foros de comunicación en los cuales se pueden generar actividades que fortalecen la comunicación de los estudiantes, en este ambiente prevalecen lazos fuertes y débiles de las comunidades personales, que además generan emociones y sentimientos para lograr la comunicación afectiva entre los miembros del grupo.

VI.8. Las redes sociales y su aplicación

VI.8.1. ¿Qué son las redes sociales y cómo funcionan?

Debido a que en esta investigación el uso de las redes sociales es la parte medular, se considera necesario desarrollar académicamente una de ellas, para conocer su utilidad y para delimitar apropiadamente el aprendizaje de los estudiantes, por lo

que, es importante dar a conocer cada una de las redes sociales, procurando que los estudiantes conozcan el uso correcto de estas herramientas.

Las redes sociales se utilizan para realizar diversas tareas, por ejemplo algunas ventajas que muestra Facebook, es que en el puedes agregar o desagregar personas, para realizar distintas actividades, incluso para compartir fotos y videos únicamente con las personas que tu desees, o si lo prefieres con un grupo de personas, además al igual que el dropbox, puedes adjuntar imágenes o archivos con información que otros usuarios que has admitido para que también puedan visualizar la información.

Sin duda, estas herramientas son de gran interés para miles de personas que desean “estar a la moda” y compartir nuevos retos que la tecnología nos pone para estar al día con las innovaciones de nuestro tiempo, te ayuda a recordar citas, o cumpleaños de tus amistades, o hasta situaciones que no tenías presente, por ejemplo fechas importantes, para ti, para tus amigos, o simplemente para toda la humanidad. Además te mantiene en contacto y comunicación con personas de distintos países o lugares del mundo, con la finalidad de que estés en comunicación, y que no te pierdas de vista, ni tu ni tus amigos.

La aplicación de las redes sociales en esta investigación tiene mucho que estipular pues manifiesta actividades y procesos que serán fáciles para los estudiantes, pues para ellos, el hecho de manejar estas herramientas son útiles e interesantes, además estas plataformas tienen la capacidad de acercar a las personas y establecer nuevos vínculos, tanto personales como profesionales, además ofrecen la oportunidad de manifestar gustos, actitudes y aptitudes de las percepciones que tienen los estudiantes de las cosas que conocen, y en el aspecto computacional, es mucho más fácil entablar una conversación u opinión, si lo hacen mediante una conversación en donde dos o más personas platicuen y aporten sus opiniones con respeto y responsabilidad, pues es importante reconocer que en un principio no todas las personas se conocen, sin embargo, este paso es difícil pero no imposible de solucionar.

VI.9. Evaluación del aprendizaje a través del diseño instruccional

VI.9.1. Como se evalúa el aprendizaje del alumno en el DI

En base a la investigación de los capítulos anteriores, es necesario crear a través de la propia plataforma de aprendizaje del curso, un programa que sea capaz de evaluar todas las actividades realizadas por los estudiantes, lo cual, permita evaluar tanto la experiencia de los profesores en el aula virtual como en la presencial, así como la capacidad del conocimiento obtenido al finalizar todo el proceso de aprendizaje, para dar paso al siguiente punto es primordial en primera instancia conocer la evaluación del diseño instruccional, es decir, la evaluación del curso, que se pretende llevar a cabo, así como la evaluación del aprendizaje de los estudiantes y la evaluación del profesor.

VI.9.2. Proceso de evaluación

El desarrollo de experiencias formativas en estos entornos de enseñanza y aprendizaje será la vía por la cual los estudiantes generen nuevos conocimientos, y al mismo tiempo será la base para la realización de diversos procesos creativos de innovación curricular, que beneficiarán en gran medida el desarrollo de los recursos didácticos y así saber cómo diseñar un curso en estos espacios y cómo dinamizarlo para generar experiencias educativas con cierta garantía de éxito.

La evaluación se realizará mediante la aplicación de un cuestionario en el que los reactivos tendrán la finalidad de cuestionar al estudiante, para saber si el aprendizaje que obtuvo mediante las actividades que realizó de manera virtual, le permitieron conocer y aprender de manera integral. La evaluación, será a través de rúbricas, en la que se especificarán las actividades que deberán cumplir los estudiantes, el tiempo estipulado para cada una de ellas, y la calificación que obtendrán al momento de realizarla.

VI.10 Resultados obtenidos

VI.10.1. Resultados de la evaluación

Los resultados de la evaluación nos darán un análisis cuantitativo y cualitativo de las mejoras que tendría el curso, debido a que esta evaluación está enfocada a cubrir con ciertos requisitos, que nos darán pauta para continuar con el diseño del

propio curso, o la posibilidad de cambiar y corregir algunos aspectos que quizá no quedaron totalmente comprendidos por el estudiante, incluso que no hayan sido considerados por el docente, dentro del curso curricular, diseñado para la materia en un inicio.

Derivado de lo anterior, deberán tomarse medidas complementarias para la corrección y ampliación de la calidad del curso, lo cual es nuestro propósito, pues se busca con la aplicación de la evaluación, mejorar el propósito por el cual fue creada la idea, este curso se otorga de manera presencial, pero con las características de mejora y de calidad en base a los lineamientos de la modalidad a distancia. Sobre todo es importante conocer cómo se irán evaluando los recursos con los que se cuenta para que el estudiante enfatice ciertos conocimientos.



Diagrama No. 3 Etapas de la Evaluación
(Barroso, 2012)

Este proceso debe ser capaz de analizar y seleccionar los medios utilizados antes durante y después de introducirlos en la planeación y acción educativa del presente curso, por lo que, de acuerdo a este cambio se pretende que sean tomadas en cuenta las siguientes consideraciones:

- Determinación de la finalidad de la evaluación

Se debe tener cuidado en el momento de evaluar a los estudiantes, los procesos y a los profesores, ya que puede haber sesgos de información o información errónea, debido a que se produzcan errores al evaluar, debe haber veracidad en los resultados obtenidos, y sobre todo se debe considerar la finalidad de la evaluación de manera que los estudiantes lo tomen con seriedad, y contesten lo

más sinceramente posible, así se evitará que la evaluación no logre obtener los propósitos planteados.

- Dimensiones, variables y referentes de la evaluación

La intención de integrar variables de verificación es concepto crítico en el aprendizaje y un pilar fundamental que debe permitir medir y valorar la bondad del proceso de aprendizaje considerado en todos los procesos de adaptación.

Evaluar las competencias tras un periodo de aprendizaje, es un proceso que permite identificar variables que ayudaran al profesor a mejorar el aprendizaje dado a los alumnos, y la obtención de herramientas que permitan la evaluación bajo ciertos referentes, se habrá avanzado de forma eficiente y consiente.

- Determinación de la metodología de la evaluación que se utilizará: cuantitativa y cualitativamente

Se determinara cuantitativa y cualitativamente el porcentaje de aprendizaje de los alumnos, al momento de aplicar la evaluación, al hacer una evaluación antes y otra al final del curso. La validación de contenido (Prieto & Delgado, 2010) es un enfoque especialmente fértil cuando las facetas del dominio a medir pueden identificarse y definirse claramente.

- Estructuración de la triangulación de los datos, validez, fiabilidad y credibilidad

El estudio de la fiabilidad (Prieto & Delgado, 2010) parte de la idea de que la puntuación observada en una prueba, es un valor concreto de una variable aleatoria consistente, por lo que la misma respuesta, puede tener la mismas condiciones o condiciones semejantes, debido a la apertura de la pregunta. Es decir, si una persona contestase a un test repetidamente en las mismas condiciones de la variabilidad de las puntuaciones, podría obtenerse un indicador de su grado de fiabilidad.

- Fuentes de información en informantes.

La obtención de elementos que sean capaces de satisfacer necesidades de aprendizaje en los estudiantes, como la información, el conocimiento y la adaptación a nuevas procesos, las cuales son obtenidas a través de una plataforma permite al

propio alumno conocer el rendimiento de su trabajo y al profesor realizar el seguimiento del aprendizaje que ha obtenido un alumno o un grupo de alumnos.

Basándose en fuentes de información confiable como la web, en donde a través de revistas, libros, artículos entre otros, el alumno muestra su capacidad para informarse acerca de un tema de su interés, o de alguno que es para él, una fuente para acceder a un nuevo conocimiento.

- Instrumentalización

Se creará un instrumento con el que se evaluará el curso, con la finalidad de que este sea susceptible a modificaciones o cambios de acuerdo a los resultados obtenidos por los alumnos, el maestro y el propio curso. El cambio se dará a partir de observar que el instrumento propuestos no cumplió con los fines requeridos, no para cambiar la forma de evaluación o las actividades propias del curso.

Así se evaluará la fiabilidad y validez que tiene el instrumento, será necesario optar por un programa que permita hacer de manera rápida y confiable esta evaluación. Y que cuente con los elementos suficientes para evaluar el curso y la capacidad del profesor para transmitir los conocimientos, y adicionalmente para el alumno, será solo un medio de medición para alcanzar los objetivos planteados en la enseñanza-aprendizaje que al estudiante haya servido.

VII. PROCEDIMIENTO DE ELABORACIÓN DEL PRODUCTO

Para el curso de Autogestión del aprendizaje se aplicó la teoría del constructivismo, en el que el conocimiento se desarrolla a partir de presunciones, la cual busca integrar para el alumno herramientas que permitan construir su propio procedimientos para resolver una situación problemas, lo que implica la modificación de sus propias ideas y el aprendizaje.

Algunos autores consideran que la metodología hace referencia al conjunto de procedimientos racionales utilizados para alcanzar una gama de objetivos que rigen una investigación científica, tareas que requieran habilidades, conocimientos o cuidados específicos. Alternativamente puede definirse la metodología como el estudio o elección de un método pertinente para un determinado objetivo (Constructivismo, 2014).

El constructivismo educativo propone un paradigma donde el proceso de enseñanza se percibe y se lleva a cabo como un proceso dinámico, participativo e interactivo del sujeto, de modo que el conocimiento sea una auténtica construcción operada por la persona que aprende (por el "sujeto cognoscente"). El constructivismo en pedagogía se aplica como concepto didáctico en la enseñanza orientada a la acción. (Constructivismo, 2014)

En cuanto a la plataforma creada para las actividades se creó una página de plataforma google sites, e integrar las actividades correspondientes a cada una de las unidades que enuncia la Guía Pedagógica del módulo de Autogestión del aprendizaje fue necesario adaptar y cambiar el contexto fundamental de cada una de las unidades y mejorar las actividades de acuerdo a los propósitos planteados para cada una de ellas.

Aunque el propósito fundamental del curso es utilizar y abordar elementos descritos en la Guía pedagógica del módulo, con la intención de utilizarlos y manejarlos adecuadamente por los alumnos, además de definir los elementos fundamentales que se deben considerar para la elaboración de las actividades dentro del curso, y los descritos en cada una de las unidades del módulo, y de sus subtemas, y que

estos tengan contenidos necesarios para el alumno para que practiquen el aprendizaje cooperativo y colaborativo, así como el individual y el grupal, en la elaboración del material deberá contener aspectos fundamentales en el diseño y aplicación de actividades que sean sencillas y necesarias para el uso elemental de las nuevas tecnologías.

Es importante mencionar que todas las actividades se deberán desarrollar en la plataforma google sites, así mismo el alumno deberán realizar participaciones activas en Facebook, y cubrir ambos foros de manera constante y finalmente utilizar la plataforma Dropbox y el correo electrónico para generar sus evidencias y entregarlas al final del módulo.

Es necesario que de manera breve, en la primera clase virtual, la dediquen a la creación de estas tres plataformas, explicándoles cómo crear cada una de ellas para lograr que los estudiantes manejen adecuadamente y de manera sencilla las Tic, además de que puedan utilizar herramientas que conocen y practican en otros módulos de su carrera.

Para lograr el uso adecuado deberán apoyarse de los siguientes tutoriales:

Tutorial de Google sites

<https://www.youtube.com/watch?v=1qN6eGTFuRE>

Video tutorial de Dropbox

<http://www.youtube.com/watch?v=79-XJLnILBk>

Cómo puedes compartir archivos en Dropbox

<http://www.youtube.com/watch?v=ETLU7ayLhKo>

Tutorial de correo electrónico

<https://www.youtube.com/watch?v=ohNdNE69iQ8>

VIII. CURSO EN LÍNEA: AUTOGESTIÓN DEL APRENDIZAJE

La intención de crear un proceso (García, Martínez, Jaén, & Tapia, 2006) en el que la evaluación permita desde el punto de vista didáctico, conocer y aplicar la evaluación o control como elemento de verificación, determinándolo como un concepto crítico en el aprendizaje y un pilar fundamental que debe permitir medir y valorar la bondad del proceso de aprendizaje considerado globalmente, tanto de la programación como de la puesta en práctica del mismo.

Como el objetivo del curso es lograr que los estudiantes, trasciendan en los propósitos planeados a través de la aplicación y regulación de las actividades a evaluar, se han promovido nuevos procesos de aprendizaje, logrados a través de las actividades desarrolladas a lo largo del curso, algunos de ellos son:

- Lograran identificar logros personales y grupales
- Fomentaran la participación, y la de sus compañeros
- Reflexionaran y crearan críticas constructivas ante situaciones de aprendizaje
- Opinaran sobre su actuación dentro del grupo
- Expresaran sus opiniones y escuchan las de los demás, de manera adecuada
- Desarrollaran actitudes que orienten la integración del grupo
- Se responsabilizaran e identifican su tarea dentro del grupo
- Respetaran sus juicios emitidos y los de los demás
- Se creará un ambiente libre, respetuoso y comprometido.

Con respecto al agente o responsable de llevar a cabo la evaluación, de manera adecuada y correcta se identifican tres actores, el primero es la **autoevaluación** que se refiere a la evaluación que hace el alumno sobre su propia actuación.

El segundo actor es el alumno a través de la **coevaluación**, es decir, evaluadores y evaluados, intercambian su papel alternativamente, valorando los aprendizajes logrados y al mismo tiempo destacando las enseñanzas, incluso evalúan la capacidad de aprendizaje de sus demás compañeros, se crea un proceso de aprendizaje constructivo entre ellos y sus compañeros de grupo.

La **heteroevaluación** el docente quien evalúa el aprendizaje de los estudiantes, pero al mismo tiempo realiza una autoevaluación de los alcances que el programa tiene con respecto a su enseñanza y a las actividades implementadas para tal efecto, reconoce responsabilidades, limitaciones y cambios de actitud necesarios para mejorar su desempeño académico, amplía sus conocimientos, con la intención de mejorar sus procesos de enseñanza/aprendizaje.

VIII.1. Actividades de Evaluación

Los programas de estudio (S.E.P., 2008) están conformados por las Unidades de Aprendizaje (UA) que agrupan los Resultados de Aprendizaje (RA) vinculados estrechamente y que requieren irse desarrollando paulatinamente.

Los RA tienen asignada una actividad de evaluación, considerando que puede haber casos en que se incluirán dos o más RA en una sola actividad de evaluación, cuando esta sea integradora; misma a la que se le ha determinado una ponderación con respecto a la Unidades a la cual pertenece.

Esta a su vez, tiene una ponderación que, sumada con el resto de las Unidades, **conforma el 100%**. Es decir, para considerar que se ha adquirido la competencia correspondiente al módulo de que se trate, deberá ir acumulando dichos porcentajes a lo largo del periodo para estar en condiciones de acreditar el mismo.

Cada una de estas consideraciones dependerá de la relevancia que tenga la AE con respecto al RA y éste a su vez, con respecto a la UA. Las columnas de aspectos a evaluar, corresponden al tipo de aprendizaje que se evalúa: C= Conceptual; P= Procedimental; A= Actitudinal. Las siguientes tres columnas indican, en términos de porcentaje: la primera, **peso específico** asignado desde el programa de estudios para esa actividad; la segunda, **peso logrado**, es el nivel que el alumno alcanza con base a las evidencias virtuales o desempeños demostrados; la tercera, **peso acumulado**, se refiere a la suma de los porcentajes alcanzados en las diversas actividades de evaluación y que deberá acumular a lo largo del curso.

Como parte de esta evaluación se ha creado una rúbrica o matriz de evaluación que establecen los indicadores y criterios a considerar para evaluar, ya sea un producto o el desempeño o la actitud, se evaluará los niveles de calidad o la satisfacción alcanzados por cada uno de los estudiantes, a través de esta tabla de ponderación que se muestra en el apartado tablas.

Los criterios que se han establecido, en la Guía Pedagógica (S.E.P., 2008) son:

Excelente: en el cual, además de cumplir con los estándares y requisitos establecidos como necesarios en el logro del producto y desempeño, es positivo, demuestra iniciativa y creatividad, o que va más allá de lo que se solicita como mínimo, aportando elementos adicionales.

Suficiente: si cumple con los estándares o requisitos establecidos como necesarios para demostrar que se ha desempeñado adecuadamente en la actividad o elaboración del producto.

Insuficiente: cuando no cumple con los estándares o requisitos mínimos establecidos para el desempeño o elaboración del producto.

VIII.2. Evaluación mediante la matriz de valoración o rúbrica

Con la finalidad de que el alumno pueda conocer y dar valor a las actividades que él mismo ha recibido, deberá ser necesario contestar la rúbrica o matriz de evaluación de la calidad del curso que a continuación se establece, para ello, se pretende que todos los estudiantes cumplan con este requisito, de manera que, puedan describir si el curso cumplió o no con sus expectativas. Y más aún si consideran que, el curso fue más allá de lo que ellos esperaban.

El docente, por otro lado, obtendrá los resultados de la rúbrica, que se aplicarán al finalizar el curso, para conocer si fue satisfactorio y se logró alcanzar los resultados esperados y planteados dentro de los objetivos. Además de que tendrá la posibilidad de conocer de acuerdo a las respuestas obtenidas, las mejoras que pudieran hacer al curso de acuerdo a la opinión de los estudiantes, y tener la posibilidad de autoregular los aprendizajes no logrados a través de nuevas actividades.

Tabla 2. Rubricas para evaluar a los alumnos en cada actividad.

Aspectos a Evaluar	Indicadores en %	Insuficiente De 5 a 6.9	Regular Menor 7	Suficiente De 7.1 a 8.5	Excelente De 8.6 a 10.0
Trabajo colaborativo	30	No existe evidencia de su trabajo en grupo.	Existe evidencia de su trabajo en grupo de manera regular.	Existen solo dos comentarios o discusiones acerca de la integración del trabajo.	Se comunicó con los miembros del grupo para planear el trabajo.
Participación en los foros	30	No participa en el foro de grupo.	Participa una vez en el foro de grupo.	Existen dos o más evidencias de su participación en el foro.	Realizó varias participaciones, además logró comunicación e intercambio de opiniones.
Establece relaciones interpersonales con los miembros de su equipo	30	No realizo ninguna actividad grupal.	Realizo actividad grupal escasamente.	Existe al menos una evidencia de comunicación con los miembros del grupo.	Establece relaciones interpersonales con todos los miembros del equipo.
Entrega en tiempo y forma	10	No entrego trabajo en tiempo y forma	Entrego parte del trabajo en tiempo.	Entrego trabajo con un porcentaje aceptable de avance.	Entrego trabajo completo, en tiempo y forma.

Fuente: Elaboración propia

La estipulación de una rúbrica dará a la profesor, las herramientas necesarias para evaluar de manera correcta y justa a los estudiantes. Para los estudiantes será la base para cumplir o no con las características de evaluación que el profesor le indique. Así como la participación individual y en equipo en cada foro de comunicación, y las actividades que integre en tiempo y forma en sus plataformas virtuales.

La segunda tabla indica como deberá participar el estudiante dentro de un foro de conversación el cual, tiene la finalidad de comentar y discutir de manera positiva cada uno de los comentarios que los miembros del foro estén realizando. Es importante indicar, que el foro tiene la finalidad de comunicar cada una de las percepciones que tienen los estudiantes respecto a un tema de debate, sin dejar de mencionar, que los debates deben contener comentarios positivos y evitar que los estudiantes mal interpreten su finalidad, para ello, es importante indicarlo al alumno.

Tabla 3. Rubrica de evaluación para la participación en el foro

Criterios	Insuficiente	Regular	Suficiente	Excelente
Frecuencia de participación	Participación prácticamente nula.	Participación con baja frecuencia (1 participación)	Participación con moderada frecuencia (2 participaciones)	Participación continua, con bastante frecuencia (3 participaciones)
Participación del estudiante en el foro	Cada participación es independiente de las de los compañeros.	Realiza integración de los contenidos, siendo las participaciones poco relacionadas con la discusión central.	Logra suficientes aportaciones, sus contribuciones integran conceptos aprendidos.	Genera excelentes contribuciones grupales, busca siempre aportaciones en el proceso de construcción del conocimiento.
Tolerancia y mala fundamentación	Se recurre a la opinión personal para la construcción de ideas, sin que los comentarios estén fundamentados.	Los comentarios están parcialmente fundamentados.	Los comentarios están bien fundamentados pero hace falta el esfuerzo por aportar conocimiento	Los comentarios y posiciones personales están fundamentados en investigación hecha sobre el tema.

Fuente: Elaboración propia

La siguiente rúbrica que a continuación muestra la tabla (4) indica los criterios que el alumno deberá seguir para la evaluación del trabajo en equipo, esta se aplicará únicamente cuando el alumno tenga que realizar los trabajos con otros estudiantes, sin embargo, es necesario que el participante conozca también cada uno de los criterios a evaluar por el docente, para evitar que no se cumpla con el propósito de cada una de las actividades.

Tabla 4. Rubrica de evaluación de trabajo en equipo

Crterios	Insuficiente	Regular	Suficiente	Excelente
Actividades previas	Casi nunca aportan aprendizajes en base a conocimientos previos y no reflexiona su proceso de aprendizaje.	Regularmente realizan las actividades, sin embargo, no aplican continuamente de aprendizajes previos.	Casi siempre relacionan sus conocimientos previos, construyen y reflexionan su proceso de aprendizaje.	Siempre relacionan sus conocimientos previos, construyen y reflexionan su proceso de aprendizaje.
Participación	Nunca han participado, no aportan las suficientes ideas, y no hacen observaciones.	Participan regularmente, no aportan las suficientes ideas, y hacen escasas observaciones.	Casi siempre participan activamente, aportan ideas claras, hacen observaciones interesantes e intentan conseguir óptimos resultados.	Siempre participan muy activamente aportan ideas concretas, hacen observaciones muy interesantes y consiguen resultados óptimos.
Responsabilidad individual	Nunca han hecho su parte del trabajo, no han tenido comunicación con su equipo, no han defendido sus https://www.youtube.com/watch?v=EvCJZHS70wU puntos de vista.	Regularmente han hecho su parte del trabajo, han aconsejado a sus compañeros, han defendido sus puntos de vista y han aceptado críticas y sugerencias.	Casi siempre han hecho su parte de trabajo individual, han retroalimentado a sus compañeros, han defendido sus puntos de vista y han aceptado críticas y sugerencias.	Siempre han hecho su parte de trabajo, han retroalimentado a sus compañeros, han defendido sus puntos de vista y han aceptado críticas y sugerencias, además de retroalimentarse personalmente.
Resolución de Conflictos	En momentos de desacuerdo, nunca argumentaron sus opiniones, no escuchan y valoran las de los demás y no se logró llegar a un acuerdo.	En momentos de desacuerdo, regularmente argumentan sus opiniones, escuchan y valoran las ideas de los demás y llegaron a un consenso insatisfactorio.	En momentos de desacuerdo, casi siempre argumentan sus opiniones, escuchan y valoran las de los demás y llegan a un acuerdo.	En momentos de desacuerdo, siempre argumentaron sus opiniones, escucharon y valoraron las de los demás y llegaron a un acuerdo satisfactorio.

Fuente: Elaboración propia

Nombre del alumno:	Plantel	
Nombre del Módulo:	Grupo	
Nombre del PSP:		

RUBRICAS O MATRIZ DE EVALUACIÓN DEL CURSO

Ámbitos a evaluar	Mucho	Poco	Nada
El contenido de las actividades favorecen tu aprendizaje			
Te gusto que se implementaran actividades didácticas en el curso			
Los recursos promovieron tu exploración			
Las actividades despertaron tu interés			
Hay actividades que te gustaron			
Una o varias actividades te parecieron aburridas			
Los programas de internet, ayudaron en tu aprendizaje			
Las actividades te ayudaron, en tus tareas			
Tuve motivaciones del curso para aprender			
Las habilidades tienen utilidad en tu carrera			
El maestro logro con sus actividades, que te interesara el curso			
Se fomentó la participación de los foros			

Ámbitos a evaluar	Excelente	Bueno	Malo	Muy malo
El material utilizado para realizar tus actividades es				
La organización de las actividades fue				
Resultado que obtuve con la aplicación del curso				
Lo que aprendiste del curso fue				
La motivación del docente es				
La respuesta a las dudas es				
En general, el curso te pareció				

¡Gracias, por participar!

VIII.3. Diseño instruccional del curso virtual del módulo de autogestión del aprendizaje.

En cada una de las unidades que conforman el plan de estudios del módulo de Autogestión del Aprendizaje, se muestran algunas orientaciones didácticas en el uso y la aplicación de las actividades y las estrategias del aprendizaje por unidad, por lo que en este apartado se irán mostrando cada una y como se transformarán en una actividad didáctica con mayor enfoque del que normalmente se presentan.

VIII.3.1. Programa del curso actualizado

NOMBRE DEL MÓDULO	AUTOGESTIÓN DEL APRENDIZAJE	PLANTEL	AERONÁUTICO
DURACIÓN	90 HORAS	SEMESTRE	PRIMER
PROPÓSITO DEL MÓDULO	Desarrollará habilidades para autorregular su proceso de aprendizaje, que le permitan el logro de sus objetivos y tareas de aprendizaje en los ámbitos escolar, familiar y social.		

UNIDAD DEL APRENDIZAJE	PROPOSITO DE LA UNIDAD	RESULTADO DEL APRENDIZAJE	CONTENIDOS A DESARROLLAR	EVIDENCIAS A ENTREGAR
Regulación de la dimensión socio-afectiva.	Aplica estrategias para manejar sus emociones y motivaciones, en situaciones de aprendizaje cooperativo y colaborativo que le permitan lograr sus objetivos y metas de aprendizaje.	1.1. Desarrolla pautas de cooperación social, estableciendo y manteniendo relaciones interpersonales positivas con sus maestros y compañeros de grupo.	A. Desarrollo de habilidades para el aprendizaje cooperativo y colaborativo. B. Desarrollo de conductas asertivas. C. Desarrollo de habilidades para el establecimiento de relaciones interpersonales.	Elaborar las actividades: 1. Mi árbol Foro 1. Frutos 2. Expresar emociones positivas 3. Manejo de emociones Foro 2. Control Emocional 4. Incremento del autoestima 5. Comunicación a Ciegas Integrar todas las actividades al portafolio de evidencias.
		1.2. Moviliza estrategias de automotivación, identificando sus emociones, motivaciones y valoraciones en situaciones de aprendizaje cooperativo y colaborativo.	A. Identificación de las emociones. B. Manejo de las emociones de forma apropiada. C. Desarrollo de habilidades para afrontar emociones negativas D. Desarrollo de la valoración personal. E. Aplicación de estrategias de automotivación para el logro de sus objetivos y metas de aprendizaje.	
Desarrollo de habilidades para el aprendizaje autónomo.	Desarrolla habilidades para el aprendizaje al aplicar estrategias a diversas problemáticas de la vida académica y social, para transformar la información en conocimiento de manera autónoma.	2.1 Desarrolla su proceso de atención, movilizando información de acuerdo con sus necesidades, intereses, motivaciones personales y metas de aprendizaje.	A. Obtención y movilización de información en temas del interés del alumno. B. Reflexión sobre el propio proceso de atención, realizado al movilizar información.	Elaborar las actividades: 1. Ejercita la atención 2. La memoria 3. El lenguaje, expresando la información 4. Pensamiento Integrar todas las actividades al portafolio de evidencias.
		2.2. Desarrolla su proceso de memorización, movilizando y transformando contenidos	A. Elaboración o transformación de contenidos. B. Reflexión sobre el propio proceso de memorización.	
		2.3. Desarrolla su proceso de lenguaje, expresando la información.	A. Expresión de la información. B. Reflexión sobre el propio proceso de lenguaje.	
		2.4. Desarrolla su pensamiento, reflexionando sobre los procesos que utiliza al planificar, regular y autoevaluar la solución de problemas.	A. Reflexión sobre el proceso de pensamiento al resolver un problema B. Reflexión sobre el propio proceso de pensamiento.	
Autorregulación del proceso de aprendizaje.		3.1. Utiliza estrategias de aprender a aprender, que le permitan el logro de sus objetivos y tareas de aprendizaje en los ámbitos escolar, familiar y social.	A. Presentación por parte del PSP de la estrategia. B. Desarrollo de la práctica guiada de la estrategia.	Elaborar las actividades: Foro 1. Presentación de la estrategia 1.Práctica guiada de la estrategia 2.Práctica autónoma de la estrategia
		3.2. Autorregula su proceso de aprendizaje, planificando,	A. Realización de la práctica autónoma de la estrategia por parte del	

	controlando y evaluando la estrategia utilizada para alcanzar el objetivo de aprendizaje planteado.	alumno. B. Aplicación de estrategias de apoyo o afectivas.	Integrar todas las actividades al portafolio de evidencias.
--	---	---	---

VIII.3.2. Guías didácticas por unidad.

VIII. 3.2.1. Regulación de la dimensión socio-afectiva

Recursos Didácticos		
Estrategia de Aprendizaje	Ejercicio	Desarrollo
Mi árbol	<p>Busca en la web o en algún buscador de internet, un árbol que te describa como eres en personalidad, identifica tus cualidades y capacidades toma en cuenta que:</p> <p>Cualidades: Cada una de las circunstancias o caracteres naturales o adquiridos que distinguen a las personas o cosas.</p> <p>Capacidades: se refiere a los recursos y actitudes que tiene un individuo, entidad o institución para desempeñar una determinada tarea o cometido.</p>	<p>El alumno deberá desarrollar en los frutos del árbol tus cualidades, en el tronco tus capacidades y en la raíz tus habilidades. De manera que pueda visualizarse en el documento toda la información.</p> <p>En contextos más concretos un ejemplo claro es: La capacidad analítica que tiene una persona para realizar funciones matemáticas o geométricas. Subirá su actividad a la plataforma y la compartirá en su carpeta Dropbox.</p>
Frutos (Foro)	<p>Crea un foro en el cual tus compañeros de grupo aporten «frutos» (cualidades positivas, actitudes que ve en la persona que creo su árbol) comentara con el grupo los frutos más destacados y porque son considerados así.</p> <p>De esta forma, cada una de las personas expresa algo positivo de las demás.</p>	<p>Posteriormente, el alumno tendrá que contestar a las siguientes preguntas y enviarlas al profesor en el archivo donde desarrollaron el árbol.</p> <p>¿Te valoras lo suficiente? • ¿Han encontrado los demás muchas cosas que no habías valorado? • ¿Cómo nos hemos sentido? • ¿Nos ha resultado difícil decir cosas positivas de nosotros?, ¿y de los demás?, ¿por qué?</p>
Expresar emociones positivas	<p>Investiga una historia de un hecho que se publique en la web, que te guste y que pueda revisarse desde diversos puntos de vista, desarrolla la fase inicial, la intermedia y la fase terminal, trabaja en equipo de tres personas.</p>	<p>En un archivo en Word, deberá compartir con el resto de sus compañeros la historia y los comentarios de cada una de las fases. Deberá desarrollar la retroalimentación a cada punto de vista de manera personal y por equipo, cada integrante deberá registrar al menos una aportación personal (a un miembro del equipo) y una aportación al equipo completo.</p>
Manejo de Emociones	<p>Busca en la web una foto de un personaje que no sea de tu agrado,</p>	<p>El alumno deberá compartir el archivo a través de dropbox y comentar al final</p>

	<p>y pégala en un archivo en word, genera una hoja escrita con los cosas que hace/ dice/ tiene/ o muestra el personaje que te molestan, así como las acciones que consideres no debería hacer.</p> <p>Compáralas con una fotografía digital tuya, en la que indiques que haces tú a diferencia del personaje que elegiste. Que te hace sentir bien contigo mismo.</p>	<p>una reflexión con las siguientes preguntas:</p> <p><input type="checkbox"/> ¿Quién es? <input type="checkbox"/> ¿Por qué siento lo que siento? <input type="checkbox"/> ¿Cómo me siento después de haberla elegido?</p>
Control Emocional (Foro)	<p>Revisar el siguiente link: http://www.youtube.com/watch?v=Z1-nSzQp-ZM</p> <p>Describe que te agrada del video, y cómo es que tú has afrontado esa situación (cuantas más, mejor). Por ejemplo: detenerse a pensar; hablar consigo mismo, aplicar diversas formas de dirigir las reacciones de nuestro cuerpo (respirar hondo y relajarse); reconocer nuestras emociones y saber manifestarlas.</p>	<p>A partir de las ideas generadas de los puntos desarrollados en el ejercicio, el alumno deberá desarrollar:</p> <p>Un foro en el cual aporte puntos de vista, realizar al menos dos aportaciones a diferentes compañeros hasta concluir con el cierre a los puntos de vista.</p> <p>Es importante recordar que debes hacer comentarios favorables y constructivos, no puedes realizar comentarios negativos o incómodos.</p>
Incremento del autoestima “Como me ven, me tratan”	<p>Identifica las cualidades de tus compañeros de grupo, descríbelas en Facebook, puedes elegir dos o más compañeros, con el envío de un comentario “Me gusta”, se comentarán las cualidades más destacadas, enfatizando que únicamente serán comentarios positivos.</p> <p>Por ejemplo: Raúl me gusta tu forma de expresarte, me agrada tu inteligencia, me haces sentir bien con tus comentarios y con tu amistad.</p>	<p>En la página de Facebook dará clic en “me gusta” junto las cualidades más destacadas, se realizará un cierre en el que se comentará la lista de lo más destacados, expresando en un círculo los sentimientos y la experiencia vivida. Todos los alumnos deberán tener al menos un comentario, ningún alumno deberá quedar rezagado.</p>
Comunicación a ciegas	<p>Busca y analiza alguno de estos videos:</p> <p>Ese no es mi problema https://www.youtube.com/watch?v=JOhDDSJf-OU</p> <p>Trabajo en equipo “Los Bichos” https://www.youtube.com/watch?v=EvCJZHS70wU</p> <p>Trabajo en equipo “Nemo” https://www.youtube.com/watch?v=ehVuK7f9-9U</p>	

VIII.3.2.2 Desarrollo de habilidades en el aprendizaje autónomo

Recursos Didácticos		
Estrategia de Aprendizaje	Ejercicios	Desarrollo
Ejercita la atención	<p>Busca en la página Redalyc (www.redalyc.org) la lectura “Embarazo en Adolescentes” de Claudia Urbina y José Pacheco. Encuéntrala en el siguiente link: http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=323428180009</p> <p>Lee la lectura cuidadosamente para que puedas contestar la actividad.</p>	<p>Desarrolla brevemente un ensayo de la lectura en la describas los puntos más importantes que los autores destacan de las consecuencias en los embarazos en la adolescencia.</p> <p>No es necesario que leas nuevamente la lectura, sólo escribe lo que recuerdes del texto.</p>
La memoria	<p>Observa físicamente y con detenimiento una arquitectura que sea de tu interés, puede ser: la construcción de un edificio, un parque, una iglesia, un hospital, o un hotel etc.</p> <p>Analiza los aspectos físicos, sociales, económicos, culturales y ambientales que intervinieron para que se construyera de manera correcta y que hacen que siga funcionando.</p>	<p>Considera las necesidades por las cuales se construyó, los intereses, los principios, y las motivaciones personales.</p> <p>Observa que elementos son importantes para mantenerse y de que depende que se mantenga ocupada o sea utilizada.</p> <p>Registra el resultado de las observaciones para que de ahí partas para realizar el análisis.</p>
El lenguaje, expresando la información	<p>Realiza una presentación de las actividades que sucedieron para la realización favorable de la anterior actividad, apóyate con fotos, e información relevante.</p>	<p>Envía la presentación en un archivo de Power point, indicando las características principales e interesantes del edificio y si deseas puedes comentarle a tu profesor el interés, de presentarla ante tus compañeros de clase, no olvides enviarla a tu profesor integrándola a la carpeta de evidencias.</p>
Pensamiento	<p>Para facilitar la toma de conciencia y el aprendizaje autónomo, describe en un cuadro sinóptico los significados de estrategias de planificación, de regulación y de evaluación.</p> <p>Considera lo que observaste al realizar la actividad 1. Ejercita la atención.</p>	<p>Realiza el cuadro sinóptico, en base a los siguientes significados que investigaste e indica que estrategias de planificación, de regulación y de evaluación, utilizaste para hacer la tarea.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificación: que medios utilizaste, además de los propuestos por el profesor, tiempo, grado de dificultad, proceso de análisis, las distracciones, etc. • Regulación: evalúa el proceso de atención al seleccionar la información sobre el tema. • Evaluación: ¿Investigue lo que quería? ¿Realice la tarea de acuerdo a lo solicitado?

VIII.3.2.3. Autorregulación del proceso de aprendizaje

Recursos Didácticos		
Estrategia de Aprendizaje	Ejercicios	Desarrollo
Presentación de la estrategia. (Foro)	<p>Se integrará un grupo de 5 estudiantes que desarrollen un tema de su elección para revisar y desarrollar los siguientes puntos:</p> <p>El modelado: Consiste en que alguien competente en la ejecución de la tarea actúe como modelo explicando y justificando, punto por punto la estrategia que pone en marcha, es decir, todo lo que piensa y hace, por qué lo piensa y hace.</p> <p>El análisis y la discusión metacognitiva, se inician de hecho, cuando los alumnos han finalizado la realización de una actividad y se les pide que examinen lo que pensaron o hicieron al principio. Primero se puede pedir una reflexión individual, para luego pedir una discusión colectiva, buscando consensos.</p> <p>El perspectivismo estratégico. Consiste en observar la conducta de resolución de un problema complejo por parte de un compañero y tratar de identificar cuáles fueron sus planes preliminares para enfrentar la tarea, que dificultades encontró y qué pensó para resolverlas y de qué manera valoró su actuación al término de la actividad.</p> <p>Revisa el siguiente link: https://www.youtube.com/watch?v=A dPVPH1v6p8</p>	<p>Desarrollarán posibles soluciones, al tema en cuestión.</p> <p>Búsqueda, análisis y síntesis de la información.</p> <p>Pueden discutir en foro o por medio del chat Facebook (Autogestión), propuesta de hipótesis o propuestas de mejor solución. Compartir experiencias entre pares.</p> <p>La tareas será en equipo e individual. Para lograr que todos los estudiantes participen.</p>
Práctica guiada de la Estrategia	<p>Presentar la estrategia y que gradualmente se vayan produciendo cambios en las propuestas que exijan de los alumnos empezar a matizar sus decisiones, plantear decididamente cambios en la estrategia y dejar de lado las ayudas, pautas y guías proporcionadas por el profesor.</p> <p>Revisa el siguiente link: http://www.youtube.com/watch?v=Kr UA2UsF3po</p> <p>Lectura Autoayuda - Quien se ha</p>	<p>Durante este tiempo te acercaras a tu profesor con la finalidad de que le comenten sus dudas y el podrá guiar al equipo para mejorar sus aportaciones y encontrar soluciones adecuadas, será necesario describir un informe con los avances que, así como la retroalimentación que vayas obteniendo con tu profesor y tu equipo.</p>

	llevado mi queso - Spencer Johnson	
Práctica autónoma de la estrategia	Deberán integrar toda la información que tienen en equipo, y realizar una presentación con ayuda de Power point, Edraw Mind Map, o algún otro. En ella plantearás el problema de manera general y las posibles soluciones.	Integra la presentación, y envíala por correo electrónico.

VIII.4. Recursos Didácticos elaborados en google sites.

A partir de esta fase del documento, se anuncian las actividades que de manera específica se crearon en la plataforma google sites, y que servirán para desarrollar en los estudiantes competencias de autoaprendizaje, que han sido modificadas y mejoradas con la intención de provocar en el estudiante interés por la gestión de su aprendizaje, y que de acuerdo a la Guía de contenido del curso, mencionada en el apartado anterior, se desarrollan tres unidades, que a continuación se describen:

VIII.4.1 Regulación de la dimensión socio-afectiva

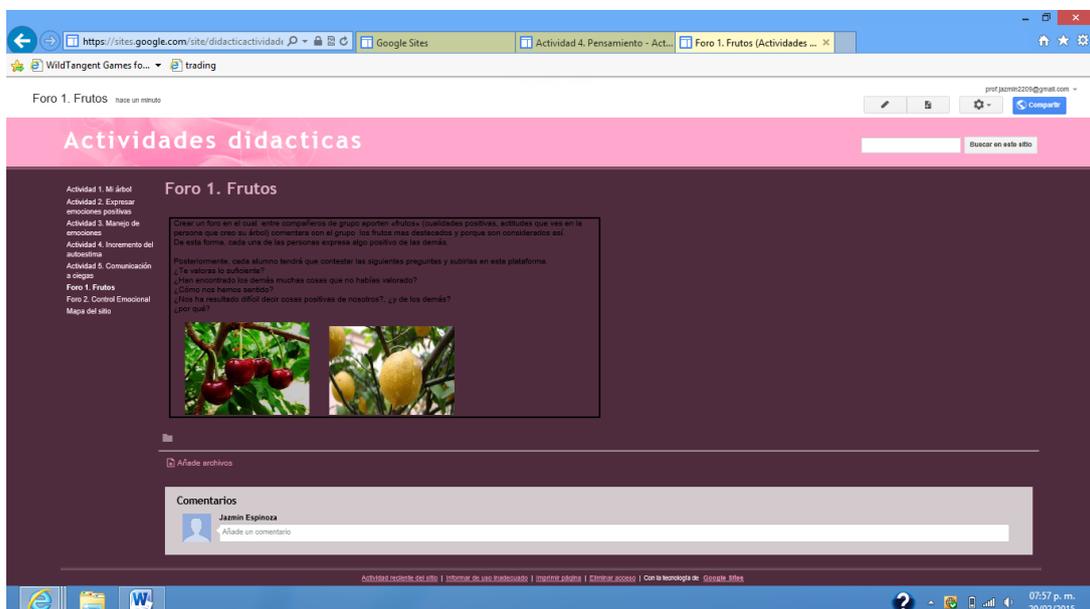
Actividad 1. Mi árbol

Esta actividad busca alcanzar en los estudiantes los siguientes objetivos:

- Favorecer el conocimiento propio y de los demás.
- Estimular la autoafirmación y la valoración positiva de los demás.
- Aprender a comunicar afectos en público.

Con el propósito de que el alumno conozca sus cualidades, habilidades y capacidades, para que pueda desarrollar situaciones que le ayudaran a interrelacionar con los miembros del curso, participara de manera activa y contante en las actividades que se desarrollaran en esta unidad.

Para iniciar foros de debate, la actividad “**Frutos**” trata de la participación activa de los miembros del curso a través del foro enfocado a construir y dar respuesta las siguientes preguntas: ¿Te valoras lo suficiente? • ¿Han encontrado los demás muchas cosas que no habías valorado? • ¿Cómo nos hemos sentido? • ¿Nos ha resultado difícil decir cosas positivas de nosotros?, ¿y de los demás?, ¿por qué?

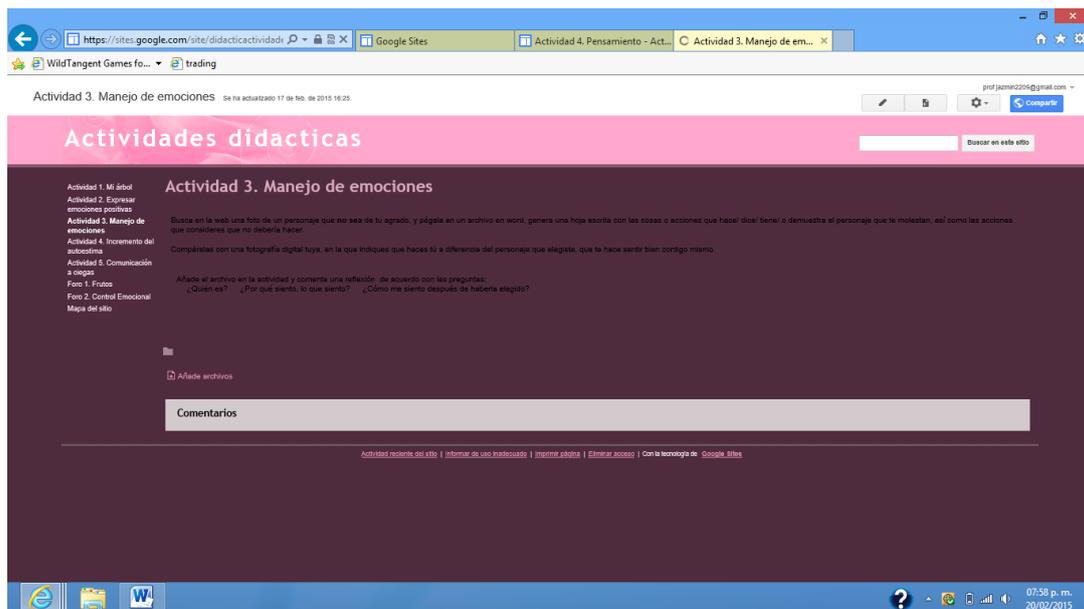


Facilitará la participación e interacción del alumno con otros miembros del curso y desarrollará la capacidad de comunicarse y compartir sus ideas, así como escuchar y valorar las de los demás y realizar aportaciones críticas y analíticas.

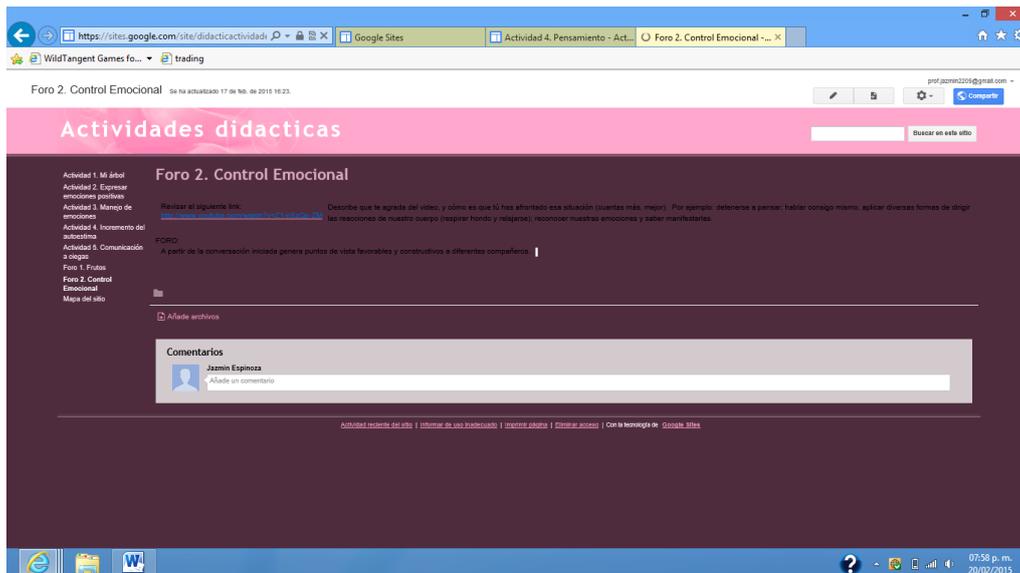
En la actividad 2 el alumno realizará la actividad “**Expresa emociones positivas**” el objetivo de que el estudiante exprese sus emociones a través de una publicación que pueda elegir en internet, que sea de su agrado y que pueda desencadenar diversos puntos de vista, para que comience a desarrollar la fase inicial al expresar emociones la intermedia al compararlas con las emociones de los demás y la terminal, al interrelacionarse con grupo. Esta actividad la desarrollarán en equipo de

trabajo y deberán publicarla en la plataforma. Así mismo deberán retroalimentar la participación de sus compañeros miembros de los otros equipos.

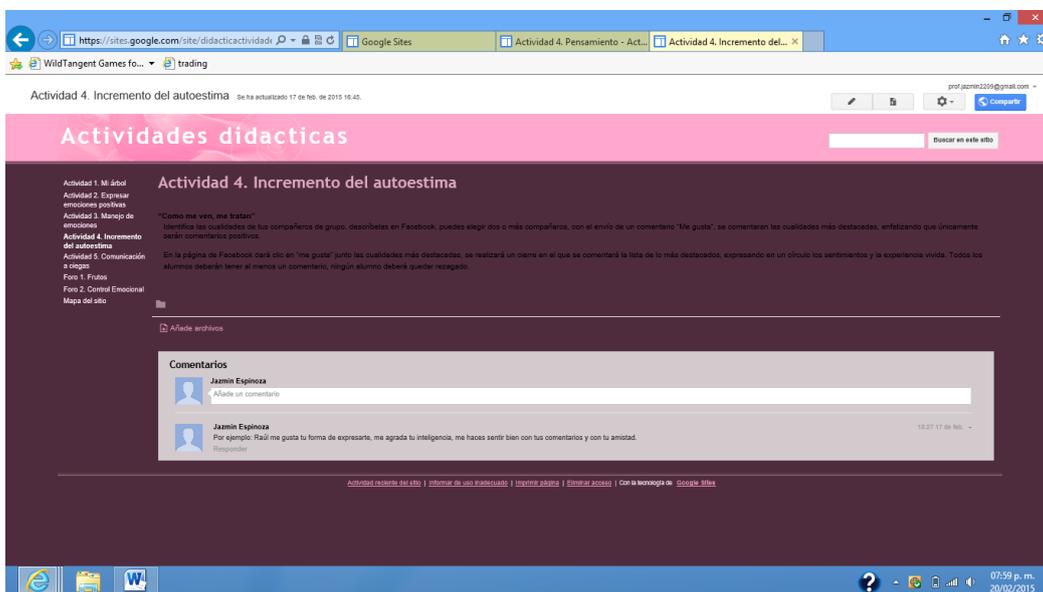
La actividad no. 3 “**Manejo de emociones**” deberá buscar en la web un personaje que no sea de su agrado y que pueda describir de acuerdo a las causas por las que es desagradable y realizar la comparación con una fotografía personal, de tal manera que logre una comparación e indique las diferencias entre ese personaje y el alumno.



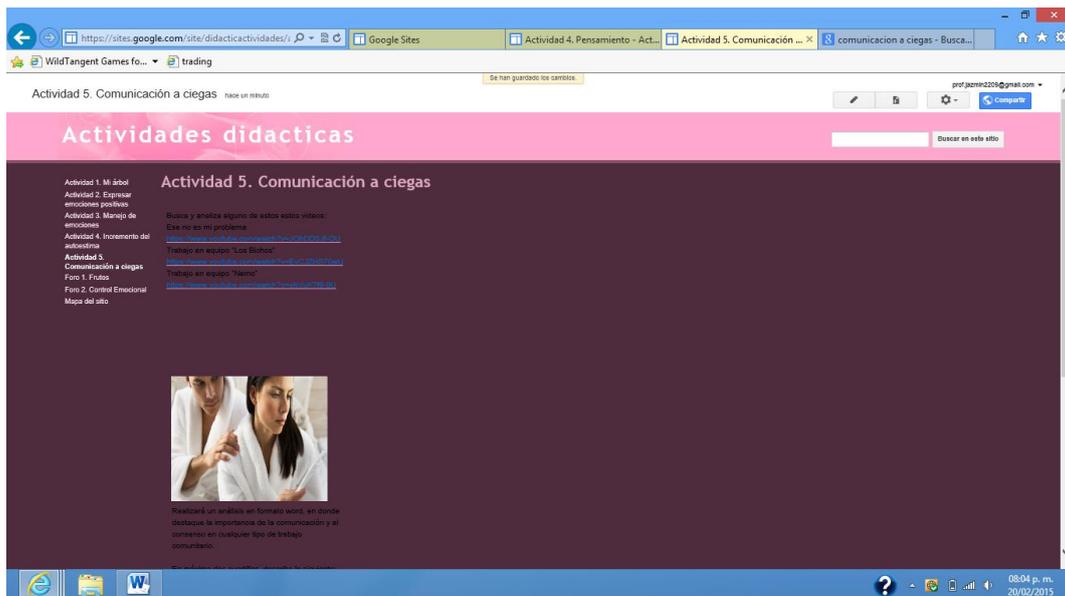
Un segundo foro “**Control emocional**”, desarrollará en el estudiante la construcción de ideas de acuerdo a la elaboración entrelazada de preguntas y respuestas para reconocer sus emociones y saber manifestarlas. Deberá participar de manera continua y los comentarios deberán ser constructivos.



En la actividad no. 4 “**Como me ven, me tratan**” identificara las cualidades de sus compañeros y establecerá una comunicación activa a través de la página de Facebook **Autogestión** donde destacara sus cualidades a través de comentarios positivos, así mismo podrán dar “me gusta” a los que consideren tener cualidades amplias y positivas. Se evaluaran todas las actividades que realice con motivo de su participación.



En la actividad no. 5 “**Comunicación a ciegas**” se estimula al alumno a realizar un análisis de los videos, se le proporcionan los links, con la intención de ayudar al alumno a comunicarse de manera afectiva y a expresar sus sentimientos, respecto al tema del que hable el video elegido, esta actividad se realizara de manera personal.



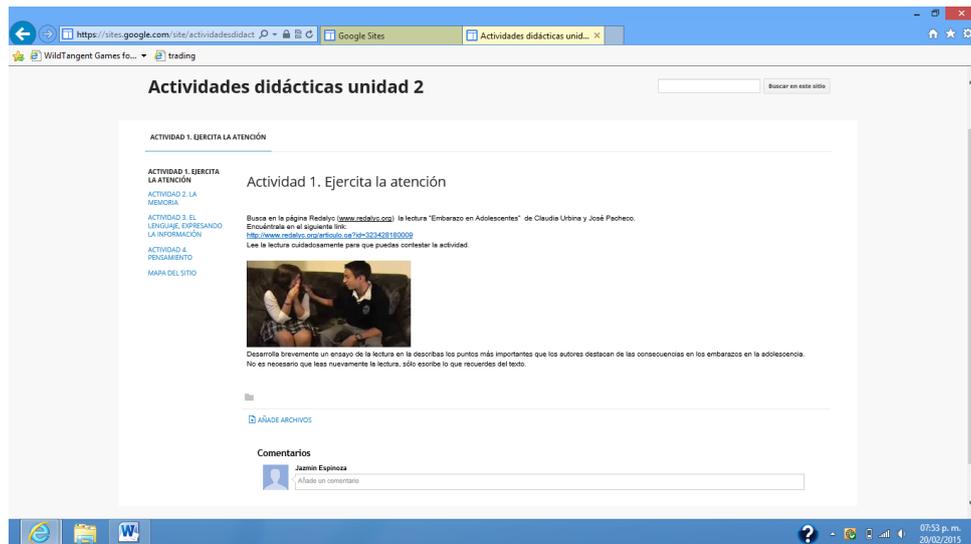
Hasta aquí concluyen las actividades de la primera unidad, y se iniciará con la unidad número dos, sin antes mencionar que el alumno realizará actividades que son más significativas para su aprendizaje tanto presencial, como virtual ya que comenzará a utilizar programas sencillos para la elaboración de las actividades de evaluación.

VIII.4.2. Desarrollo de habilidades en el aprendizaje autónomo

En la actividad número uno **“Ejercita la atención”** de la presente unidad el alumno, deberá buscar en la página Redalyc (www.redalyc.org) la lectura “Embarazo en Adolescentes” de Claudia Urbina y José Pacheco. Podrá encontrarla también en el siguiente link:

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=323428180009>

Sera necesario que lea la lectura cuidadosamente, para que puedas contestar la actividad que se presenta. Debe ser cuidadoso de dar respuesta en base a las preguntas planteadas.



Más adelante deberá desarrollar brevemente un ensayo de la lectura en la que describa los puntos más importantes, que los autores destacan, de las consecuencias de los embarazos en la adolescencia. No es necesario que leas nuevamente la lectura, sólo escribe lo que recuerdes del texto.

En la actividad 2 “**La memoria**”, observa físicamente y con detenimiento una arquitectura que sea de tu interés, o que se encuentre cerca de tu domicilio, puede ser: la construcción de un edificio, un parque, una iglesia, un hospital, o un hotel, se sugiere que realices una lista de las características físicas del edificio, para que inicies la actividad.

Analiza los aspectos físicos, sociales, económicos, culturales y ambientales que intervinieron para que se construyera de manera correcta y que hacen que siga funcionando.

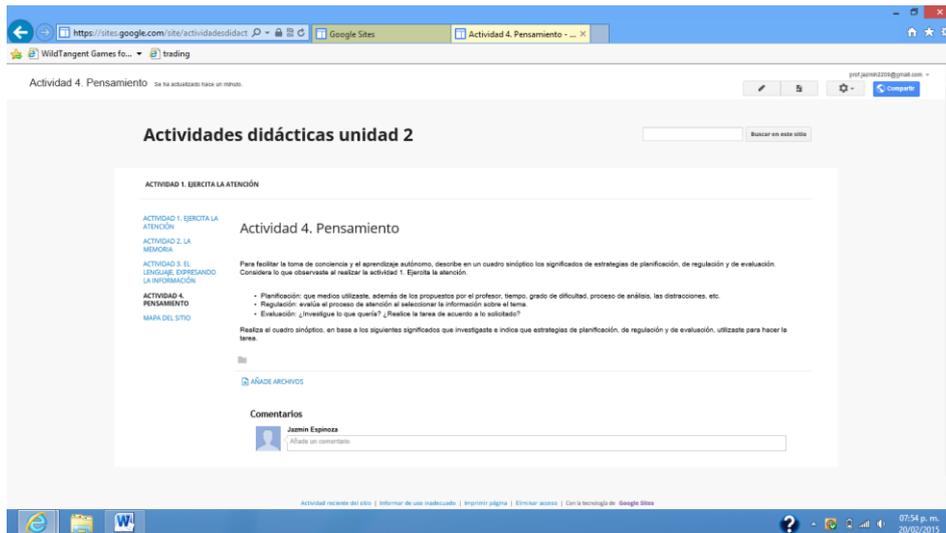


En la actividad 3 **“El lenguaje, expresando la información”** realiza una presentación de las actividades que sucedieron para la realización favorable de la anterior actividad, apóyate con fotos, e información relevante del edificio que investigaste. Envía la presentación en un archivo de power point, indicando las características principales e interesantes del edificio y si deseas puedes comentarle a tu profesor el interés, de presentarla ante tus compañeros de clase, no olvides enviarla a tu profesor integrándola a la carpeta de evidencias.



Para facilitar la toma de conciencia y el aprendizaje autónomo, realiza la actividad 4 **“Pensamiento”** describe en un cuadro sinóptico los significados de estrategias de planificación, de regulación y de evaluación.

Considera lo que observaste al realizar la actividad 1. Ejercita la atención.



Realiza el cuadro sinóptico, en base a los siguientes significados que investigaste e indica que estrategias de planificación, de regulación y de evaluación, utilizaste para hacer la tarea.

- Planificación: que medios utilizaste, además de los propuestos por el profesor, tiempo, grado de dificultad, proceso de análisis, las distracciones, etc.
- Regulación: evalúa el proceso de atención al seleccionar la información sobre el tema.

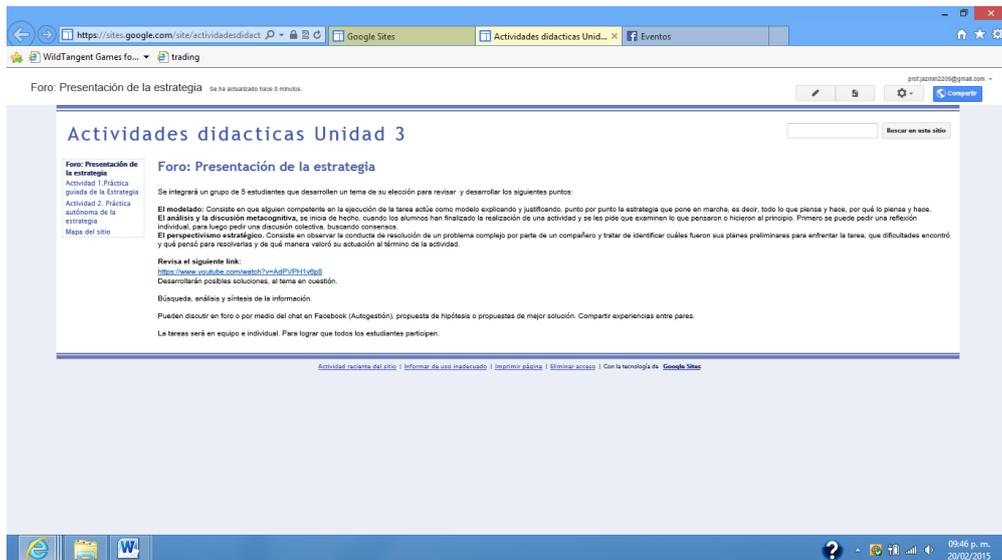
Evaluación: ¿Investigué lo que quería? ¿Realice la tarea de acuerdo a lo solicitado?

En esta última parte de la unidad se analizan aspectos necesarios para el cierre de la misma, y se involucra al estudiante para iniciar la última, pero no menos importante unidad.

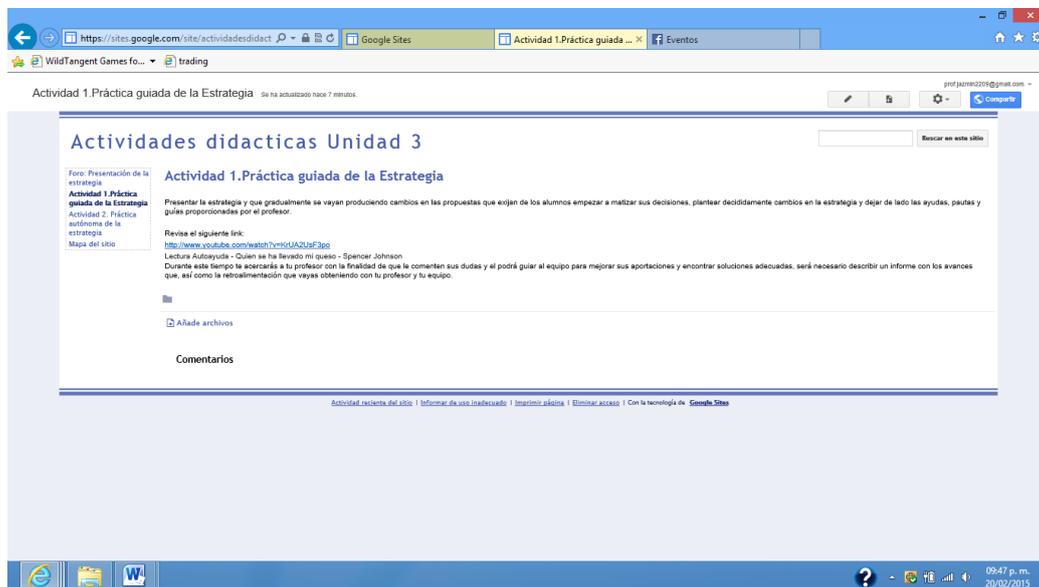
VIII.4.3. Autorregulación del proceso de aprendizaje

La primera actividad de esta tercera unidad realizaron el trabajo en equipo de cinco integrantes, los alumnos, comenzaran a elaborar o planear una idea del proyecto de mejora, el cual, como se les indica en el curso presencial, deberá tener las características indicadas durante su proceso de elaboración. Los participantes de crearan su comunicación en Facebook, y crear en este su chat de trabajo, la **“Presentación de una estrategia”** deberán discutir en su equipo la posible hipótesis o propuesta del tema elegido, esta actividad está encaminada a realizarla

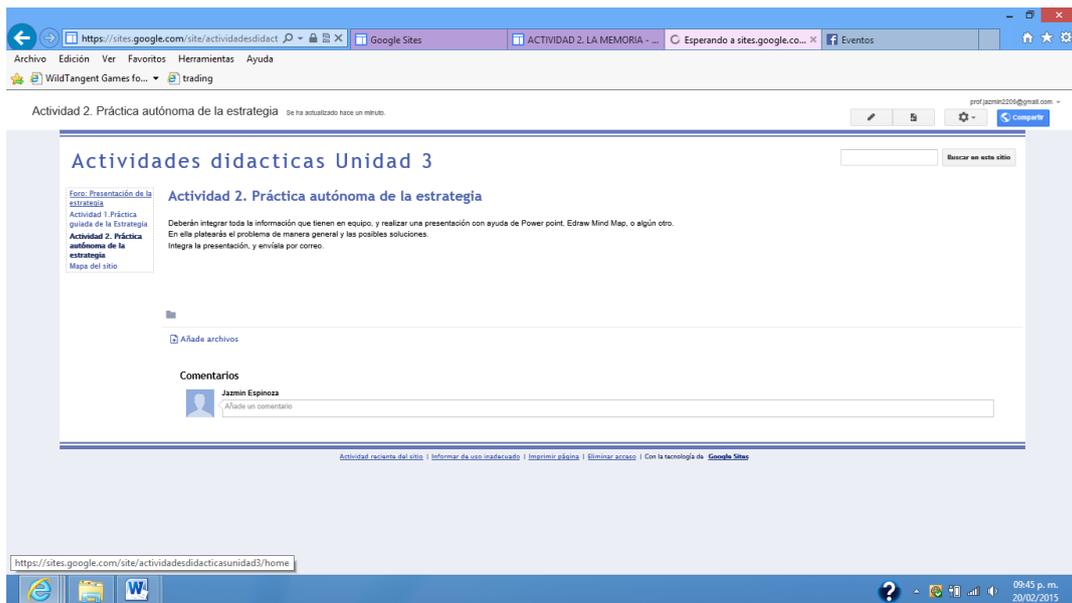
como continuación de las actividades presenciales que se realizaran durante las clases.



Las tareas de esta actividad se realizaran en equipo, todos deberán revisar el link que se indica, como ejemplo de trabajo en equipo, sin embargo, se evaluara la labor individual, que realice cada miembro, la participación y la comunicación activa.



La actividad número 2 de esta unidad ligada a la inicial, deberán presentar la estrategia planteada, nuevamente deberán ser consideradas la realizadas en las clases presenciales, con énfasis en las virtuales, revisar las propuestas, las ideas, información que se haya recabado y analizar los comentarios realizados por el profesor, para esclarecer las dudas.



Finalmente, se realizará la actividad **“Practica autónoma de la estrategia”** en la que deberá integrar el proyecto completo y revisado de manera general con las características indicadas por el profesor previamente.

Para todas las unidades y actividades del curso, es importante indicar que estas deberán realizarse de tal manera que se obtenga un documento o archivo como evidencia, así mismo deberán enviarse a través de la carpeta de Dropbox, que les servirá como evidencia para la obtención de la calificación final, y de mayor peso de acuerdo a lo establecido en las rubricas de evaluación, mismas que se redactan a continuación.

IX. ESTRATEGIAS DE IMPLEMENTACIÓN

Las estrategias de implementación son aquellas acciones que indican cómo se llevará a cabo el proceso del curso, durante el tiempo que estipula el presente documento, desde el diagnóstico hasta concluir con la etapa de la evaluación final.

Para que las actividades de los estudiantes, sean coherentes y cumplan con los requisitos que los profesores han solicitado, se implementará la plataforma Dropbox, que es un dispositivo de almacenamiento en la nube, una plataforma virtual capaz de almacenar y sincronizar archivos en línea, para ello, deberán de contar con diversos archivos en línea y entre ordenadores, de tal manera que cuando el alumno, realice cambios o actualizaciones de los archivos que está utilizando, realizara los cambios de manera inmediata, así el profesor los visualizará y recibirá las notificaciones de los estudiantes vía mail para informarle que el documento está terminado y listo para ser revisado, logrando así que el alumno, realice en tiempo y forma las actividades solicitadas por el profesor, de manera que estas cumplan con los estándares que indican cada una de las unidades a evaluar y así mismo los planes de estudio, correspondientes al módulo.

La implementación contempla la forma en que se pondrá en marcha el curso que se ha planeado crear, así como los procesos que se llevarán a cabo para lograr los objetivos que harán que se cumpla de manera satisfactoria, por lo que, en este apartado se desarrollarán cada una de las etapas que corresponden a las actividades del curso virtual, diseñado para la impartición de la materia de manera presencial y virtual.

Como la intención de crear el curso, es dar una mayor precisión en la planeación y aplicación del conocimiento en las actividades del curso, se desarrollarán de manera específica actividades, que ya se tenían planeadas desde la creación del programa de estudios, pero enfatizándolas con las actividades y recursos en didácticos de los que echaremos mano.

A fin de lograr esclarecer, las dudas que se tienen de la eficacia impartición del curso, aquí se explicarán de manera explícita cada una de los contenidos del plan de estudios para lograr replantear la impartición del módulo los estudiantes.

Comenzaremos analizando cada uno de los aspectos que son importantes para lograr que el curso tenga los elementos necesarios para su eficaz impartición.

La institución

Las aulas del Plantel, donde se imparte el módulo de Autogestión del Aprendizaje, serán las instalaciones en donde se llevará a cabo el curso de manera virtual, así como en cada una de las actividades didácticas, para que sirvan como prácticas virtuales de acuerdo a lo establecido en el plan de estudios del módulo así mismo se establecerán los días en que corresponda la práctica de manera virtual, y los salones de clase permitirán realizar la parte teórica de las actividades correspondientes a ella.

Por otro lado, no debemos dejar de lado la importancia de contemplar los lineamientos para los estudiantes así como las obligaciones que tienen en el uso de las aulas digitales, y de los profesores en cuanto a la utilización de la aulas, de manera que sean usadas de manera eficiente y correcta, por cualquier profesor del propio plantel, así como es autoridad del profesor observará los comportamientos de los estudiantes, el respeto y el buen uso que hagan de ellas.

Adicionalmente, el personal administrativo del plantel, deberá observar y contemplar los lineamientos para la buena impartición de la cátedra por los profesores, para evitar que no se cumplan los lineamientos establecidos dentro de ella, considerando los lineamientos específicos del módulo a impartir.

La plataforma educativa

Para poder llevar de manera congruente la aplicación del curso de manera virtual, será necesario utilizar una plataforma Dropbox en la que los estudiantes podrán integrar sus actividades y en donde se podrán plasmar actividades que les ayudarán a aplicarlas a través de los recursos didácticos, las actividades que elaborarán los estudiantes para acreditar la materia.

El curso se apoyará de la creación de un “foro de conversación”, a través de la plataforma Facebook, en la que se creará una nueva cuenta o nuevo perfil, para que los estudiantes puedan participar y estar inmersos en una línea de conversación con los miembros de su grupo únicamente y en los foros de intercambio de ideas en las

que se desarrollaran actividades académicas para crear nuevos y mejores proyectos académicos y sociales.

Una vez que los estudiantes comiencen a realizar las actividades didácticas, los trabajos en clase, y las tareas; estas deberán estar integradas en una nueva carpeta que se llamará “portafolio de evidencias” generado en la plataforma Dropbox, la cual integrará por unidad, cada una de las fases correspondientes a las actividades didácticas y tendrán que enviarla al profesor para su revisión y la obtención de un resultado.

Características del Curso:

Para lograr que el curso se imparta de manera eficiente, será necesario establecer una sesión con los administrativos y profesores del plantel, para acordar las estrategias para el buen cumplimiento y proceso del curso, el cual, deberá ser llevado de manera clara y explícita por un profesor a cargo, y durante el proceso de este, los profesores atenderán y comentarán acerca de los cambios y mejoras que se le hayan dado al mismo.

Es importante gestionar la aprobación y adaptación de los nuevos cambios del curso por los administrativos y los profesores del plantel, para así hacerlos partícipes de este proceso y visualizar de manera global, los cambios y mejoras que se le den al curso, además de considerar que si bien, se cuenta con aproximadamente cinco grupos en los que se implementará este curso como apoyo a la actividad presencial, deberán de darse a todos los estudiantes, de manera que se logre potenciar la participación en este curso, y se logren alcanzar los objetivos planteados.

El curso se establecerá por un periodo semestral, el cual iniciará en el mes de Agosto y terminará en Febrero, con un número de alumnos mayor a 30 y menor a 40 alumnos, debido a que se les dará mayor atención y calidad en el servicio docente.

Una vez que se haya conformado el grupo de los estudiantes, se comenzará por indicarles la forma en que se trabajará para acreditar la materia, así como mencionar las nuevas herramientas de trabajo utilizadas para poder realizar sus actividades y

las condiciones que estos deberán tener para poder cumplir con los criterios establecidos en cada una de las unidades.

Será importante, indicar a los alumnos que formarán parte de una plataforma en línea de la cual deberán hacerse partícipes, en ella se creará una sola carpeta en la cual compartirán sus archivos con el profesor, de manera que el docente tenga acceso a la información. Será necesario la creación por parte del estudiante de un nuevo correo electrónico exclusivamente personal, que podrán compartir con el profesor, dejándole ver las actividades realizadas, por equipo o individualmente, no debemos omitir el mencionar que se debe trabajar de manera correcta y ordenada para que los trabajos presenten la calidad requerida por los profesores y a su vez estos puedan ser motivo de obtención de una calificación.

Perfil Docente

El perfil docente que deberán tener los profesores está relacionado de manera concreta a los determinados por la propia institución, sólo deberá agregarle el conocimiento tecnológico en cuanto a uso de las herramientas de Microsoft Office, y las principales redes sociales, así mismo se requiere del conocimiento y uso de plataformas virtuales para ingresar las calificaciones de los estudiantes y para tener acceso a las diversas actividades escolares que impliquen su utilización.

Perfil de los estudiantes (preparación previa)

Es importante comenzar el curso virtual con una pequeña explicación del uso de las herramientas de Office y de las plataformas google sites, Facebook, y dropbox, en las cuales podrán adjuntar y archivar documentos creados en Word, para la realización de las actividades; al finalizar se harán algunas actividades en Power Point, para la entrega del trabajo final; ya el uso de internet, será indispensable para todas las actividades involucradas en la comunicación que el alumno debe tener con el profesor y con sus compañeros, por lo que deben contar con un correo electrónico, y crear un perfil en Facebook (si aún no lo tienen), reportar a al profesor el nombre del perfil, para que sea integrado a la plataforma o el uso de google sites, para adjuntar archivos en equipo o de manera personal, y finalmente tener conocimiento del uso y creación del Dropbox.

Cabe mencionar que estas actividades únicamente serán de apoyo presencial, y para mejorar la calidad del autoaprendizaje del estudiante en el aula, además de hacer una rutina de aprendizaje propio que el estudiante, no se dará cuenta del aprendizaje, sino hasta que se hayan cumplido cada uno de los objetivos fundamentados e indicados en el presente proyecto. A fin de cumplir completamente con los propósitos establecidos en cada una de las unidades del módulo.

Es importante indicar que el alumno realizará un examen sencillo de Word, que no tendrá o contará calificación alguna con la finalidad de saber que conocimientos tiene, y poder indicar en los equipos que trabajará para que sea más fácil para el estudiante, la realización de las actividades indicadas en cada una de las unidades.

X. ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

Se consideró la siguiente rúbrica para evaluar el curso en línea y obtener información importante por parte de los estudiantes, que podrá ser utilizada en otro momento, para mejorar el curso o implementar las observaciones a favor de los estudiantes.

ASPECTOS DE EVALUACIÓN DEL CURSO	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	AVECES	OCASIONALMENTE	NUNCA	OBSERVACIONES
	4	3	2	1	0	
Se cumplieron los objetivos del curso						
Las estrategias de aprendizaje se cumplieron						
Los materiales presentan la información necesaria y coherente para realizar las actividades						
Los materiales cumplen con lo estipulado en los objetivos de cada unidad						
La asesoría por parte del PSP fue la adecuada						
Existió evaluación permanente del módulo						
El asesor respondió en tiempo y forma a tus dudas						
Las respuestas a tus dudas facilitaron la elaboración de las actividades de acuerdo a las competencias						
Recibiste retroalimentación a tus aportaciones						
La plataforma cumplido con las características de un curso en línea						

XI. CONCLUSIONES

La creación del curso virtual, se ha generado constructivamente, es decir, si se cumplen todos los procesos declarados en el presente documento se alcanzaran los objetivos de manera eficiente, pero sobretodo de manera integral, en él, se establecieron procesos nuevos que permitirán que los estudiantes puedan integrarse al proceso de enseñanza aprendizaje de manera global, y que creara en ellos nuevas formas de estudiar y de aplicar sus conocimientos a procesos que anteriormente no tenían pensado, para ello, aprender a distinguir nuevas actividades y aplicarlas a otras tareas, será motivo de crecimiento personal y profesional en los estudiantes, incluso a las que se integran en este trabajo, será la forma más sencilla de relacionarse con las propias actividades que se aplican desde diversas perspectivas.

Es importante considerar que la mayor parte de los estudiantes, que concluyen las carreras técnicas, junto con el bachillerato en el CONALEP, no cuentan con recursos suficientes para continuar con una carrera profesional, por lo que, este aprendizaje le permitirá al alumno, enriquecer y complementar su conocimiento, logrando así, introducirse de manera básica en el mundo de las nuevas tecnologías de la información, y complementar su formación con otras materias afines durante su carrera.

Para poder crear el curso virtual, fue necesario modificar y reestructurar algunas actividades relacionadas con recursos didácticos, y material tomado de la web, en el que se describen algunas habilidades que tendrán que aplicar los estudiantes para poder elaborar las actividades solicitadas en cada una de las unidades de aprendizaje, se retomaron algunas actividades que desarrolla la Guía Pedagógica y de Evaluación del Módulo: Autogestión del Aprendizaje, (S.E.P., 2008), de la cual se tomaron cada una de las actividades contempladas durante la impartición del curso de manera presencial, pero éstas ya reestructuradas, se desarrollan de manera integral a lo planeado por los programas de estudios, mismos que también se revisaron ya que con ellos, este curso se apega a lo esperado por los creadores del módulo.

Como este curso, es parte integral del programa que se ofertará a los estudiantes de del plantel Conalep de manera presencial, significa la mejora de los procesos aplicados de manera bidireccional, es decir enseñanza-aprendizaje del profesor al estudiante y del estudiante al profesor. Logrando así, que el proceso sea estructurado desde una metodología que procura hacer crecer al estudiante y al profesor, ya que el alumno, recibirá métodos de enseñanza que generalmente en los planteles no se aplica, sino hasta que el alumno, por sus propios medios y necesidades los introduce a su forma de aprender, y esto es muy importante, debido a que las nuevas tecnologías están invadiendo ya nuestra forma de relacionarnos con el mundo, es indispensable que el alumno, las utilice de manera adecuada con el propósito de aumentar su nivel de conocimiento.

Las actividades desarrolladas en cada una de las unidades de aprendizaje de este documento, han sido enlazadas a los conocimientos adquiridos durante el estudio de la especialidad en tecnología educativa, con la finalidad de preparar a los estudiantes para recibir de manera aceptable y flexible los cambios que a su edad, no esperan, y que más aún se rehúsan aceptar, debido a que se encuentran en un proceso de cambio, de un programa de estudio diferente al acostumbrado y a una edad en la que aún no están seguros de aceptar lo que venga, pues no sabrán si es bueno o no para ellos.

Sin embargo, cabe la posibilidad de crear en el estudiante la necesidad de aceptación, por el solo hecho de observar cómo es que el proceso de socialización de su entorno está cambiando, para ello, me he permitido crear un lazo complementario con los estudiantes con la aplicación de plataformas sencillas que ya existen, que se pueden utilizar y que los estudiantes manejen, ya que es posible de enfocar a sus gustos y conveniencia, como es el caso del facebook, con el fin de fortalecer más el aprendizaje en el aula, lo que genera que el proceso, que ha sido necesario ir desarrollando en cada una de las actividades de esta índole, sean eficientes en todo momento y que los propios estudiantes, se vean en la necesidad de ampliar más esos horizontes de aprendizaje, que ellos mismos han creado.

Aunque en un principio esperaba el crear propiamente los recursos didácticos, estos serán ajustados y reestructurados en una segunda ocasión, con la finalidad de cumplir con una meta personal, que vendrá más adelante, sin embargo, los utilizados en este momento, han sido tomados y adoptados del internet , y aplicados para este curso, lo más apegado posible a las necesidades y finalidades de las unidades de aprendizaje, con la intención de utilizar los medios más elocuentes y atractivos para los alumnos, logrando así fortalecer su aprendizaje, y atraer la presencia de los alumnos en el aula, tanto presencial como virtual, ya que como se menciona anteriormente, este proceso es la mejor forma de insertar en los alumnos la práctica y permanencia en la materia, pero más aún de enfocar sus nuevas formas de vida a algo que más tarde, será común aplicar en su vida cotidiana, y que permanecerá siempre, que ellos lo necesiten.

El crear un curso virtual a distancia, que apoya en casi un 80% el aprendizaje en el aula, ha permitido no solo el compartir con los estudiantes este conocimiento, sino además enriquecerlo, ya que el compromiso de aplicarlo con los estudiantes, y hacer que ellos logren los objetivos esperados, será aún mayor, sé que lo vivido en las clases anteriores ha hecho reestructurar las formas de enseñanza que como profesor podemos compartir con los estudiantes, sin embargo, reconozco que he encontrado nuevas habilidades para aplicarlas al proceso de “aprendizaje”.

Considero que de obtener los resultados esperados, y que estos sean favorables para los estudiantes, el programa de estudio (curso presencial), junto con los cambios en las actividades desarrolladas de manera virtual, podrán compartirse en todos los planteles del CONALEP del país, ya que muchos o la mayoría de ellos, que se encuentran en otras ciudades, cuentan con los recursos electrónicos y tecnológicos necesarios para impartir las clases de manera virtual, sin embargo, por la estructura académica que tiene el programa de estudios, no se puede dejar de lado la parte presencial, ya que la virtual por el momento, sólo es complemento de las actividades aplicadas por el profesor en el aula, y de aplicarse los nuevos criterios de manera correcta, los estudiantes podrán fortalecer sus nuevas modalidades de aprendizaje, en cualquiera de los módulo que integran el plan de estudios correspondiente a su carrera.

Finalmente, es importante destacar que la creación de una aula virtual será indispensable para poder alcanzar todos los objetivos programados en este documento, situación que se logrará si además de darle un uso adecuado y favorable al aula con la que actualmente cuenta el plantel, se crearan dos aulas más, mismas que ya están por construirse, y que sólo con ayuda del gobierno local, podrán ponerse a trabajar, ya que depende ellas, favorecer el aprendizaje que los estudiantes logran a su paso por el CONALEP, por lo que no queda más que seguir trabajando para alcanzar todos los objetivos programados en este documento, y en el programa de carrera de los propios estudiantes.

XII. BIBLIOGRAFÍA

- ABC, D. (28 de Junio de 2014). *Definición, diccionario hecho facil*. Recuperado el 28 de Junio de 2014, de <http://www.definicionabc.com/social/autoevaluacion.php>
- Aguilar, D., & Said, E. (2010). Identidad y subjetividad en las redes sociales virtuales: caso de Facebook. *Zona Próxima*, 190-207.
- Amaro de Chacín, R., Brioli, C., García, I. F., & Chacín, R. (2012). La valoración del diseño instruccional y la e-moderación en experiencias didácticas virtuales en el contexto universitario. *Revista de pedagogía*, 199-234.
- Amaro, R. (2012). La valoración del diseño instruccional y de la e-moderación en experiencias didácticas en el docente universitario. *Revista de pedagogía*, 199-234.
- Ballestin, A. (09 de Julio de 2013). *Engadget en español*. Recuperado el 12 de Noviembre de 2013, de Dropbox anuncia integración con Mailbox y su nueva Dropbox Platform: todos los datos de tus apps estarán en la nube: <http://es.engadget.com/2013/07/09/dropbox-integracion-mailbox-dropbox-platform/>
- Barroso, J. (2012). Evaluación de medios y materiales de enseñanza. *Comunicación y Pedagogía*, 50-55.
- Belloch, C. (17 de Noviembre de 2013). *Diseño Instruccional*. Recuperado el 17 de Noviembre de 2013, de Google: <http://www.uv.es/~belloch/pedagogia/EVA4.pdf>
- Castro, E. (2008). La práctica pedagógica y el desarrollo de estrategias instruccionales desde el enfoque constructivista. *Revista de Ciencias Sociales*, 551-557.
- Chacín, R. A. (2012). La valoración del diseño instruccional y la e-moderación de experiencias didácticas virtuales en el contexto universitario. *Revista de pedagogía*, 199-234.
- Chiappe, A. (2008). Diseño instruccional: oficio, fase y proceso. *Educación y Educadores*, 229-239.
- Constructivismo. (27 de Noviembre de 2014). *Constructivismo, Wikipedia*. Obtenido de Constructuivismo (pedagogía): [http://es.wikipedia.org/wiki/Constructivismo_\(pedagog%C3%ADa\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Constructivismo_(pedagog%C3%ADa))

- Delgado, M., & Soriano, A. (2009). Estrategias didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje. *Electrónica Actualidades Investigativas en Educación*, 1-21.
- Dropbox. (20 de Marzo de 2014). *En Wikipedia, la enciclopedia libre*. Recuperado el 28 de Marzo de 2014, de <http://es.wikipedia.org/wiki/Dropbox>
- Dumortier, F. (2009). Facebook y los riesgos de la descontextualización de la información. *Revista de Internet, Derecho y Política*, 2-18.
- Estrategia. (16 de Abril de 2014). *En Wikipedia, la enciclopedia libre*. Recuperado el 14 de Abril de 2014, de <http://es.wikipedia.org/wiki/Estrategia>
- Facebook. (26 de Marzo de 2014). *En Wikipedia, la enciclopedia libre*. Recuperado el 28 de Marzo de 2014, de <http://es.wikipedia.org/wiki/Facebook>
- Feo, R. (2013). Estrategias de aprendizaje empleadas en cursos administrados bajo la modalidad a distancia. *Revista de Pedagogía*, 215-237.
- Filatro, A. (2005). Educación en red y modelos de diseño instruccional. *Apertura*, 24-30.
- García, A., Martínez, R., Jaén, J. A., & Tapia, S. (2006). La autoevaluación como actividad docente en entornos virtuales de aprendizaje/enseñanza. *Revista de Educación a Distancia*, 1-15.
- García, L. (2010). La calidad en la docencia virtual: la importancia de la guía de estudio. *Pixel Bit. Revista de Medios y Educación*, 77-92.
- Gongora, Y. (2012). Del diseño instruccional al diseño de aprendizaje con aplicación de las tecnologías. *Teoría de la Educación*, 342-360.
- Google, S. (15 de Julio de 2014). *En Wikipedia, La enciclopedia libre*. Recuperado el 15 de Julio de 2014, de http://es.wikipedia.org/wiki/Google_Sites
- Hernandez, L. H. (2014). *Guía para la Elaboración del Proyecto Terminal para Programas Educativos de Posgrado con Orientación Profesional*. Pachuca: Sistema de Universidad Virtual.
- Imaña, T. (2008). Facebook, tejiendo la telaraña de las redes sociales. *Razón y palabra*, 1-7.
- Izquierdo, M. T. (2005). Aportes de las teorías del aprendizaje al diseño instruccional. *Telos*, 349-362.
- Jardines, F. (2011). *Revisión de los principales modelos de diseño instruccional*. San Nicolás de los Garza, Nuevo León, México.: Innovaciones de Negocios.

- Llorens, F. (2011). Posibilidades de la plataforma Facebook para el aprendizaje colaborativo en línea. *Revista de Universidad y Sociedad del conocimiento*, 31-45.
- López, N. D. (2007). Capacitación de docentes competentes en diseño instruccional. *Revista Virtual*, 1-16.
- Manrique, L. (2004). El aprendizaje autónomo en la educación a distancia. *Lati Educa2004*, 1-11.
- Martínez, A. (2009). El diseño instruccional en la educación a distancia. Un acercamiento a los modelos. *Apertura*, 104-119.
- Miklós, T. (2008). Una visión prospectiva de la educación a distancia en América Latina. *Innovación Educativa*, 5-17.
- Molina, M., & Molina, J. (2002). Diseño instruccional para la educación a distancia. *Universidades*, 53-58.
- Noguera, J. (2010). Redes sociales como paradigma periodístico. Medios Españoles en Facebook. *Revista Latina de Comunicación Social*, 176-186.
- Núñez, L. E. (2012). Algunas precisiones sobre el diseño instruccional. *Revista Virtual*, 1-4.
- Peley, R. (2007). Las estrategias instruccionales y el logro de aprendizajes significativos. *Omnia*, 56-75.
- Prieto, G., & Delgado, A. (2010). Fiabilidad y Validez. *Papeles del Psicólogo*, 67-74.
- Regil, L., & De Quevedo, L. (2005). Diseño y producción de un material didáctico hipermedia. *Reencuentro*, s/p.
- Roldán, N. (2007). Docencia virtual integral: Capacitación de los docentes competentes en diseño instruccional. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 1-16.
- S.E.P. (2008). *Guía Pedagógica y de Evaluación del Módulo: Autogestión del Aprendizaje*. Recuperado el 17 de Julio de 2014, de www.conaver2.com.mx/files/programas/guia/2.pdf
- Salas, S. (2008). Diseño del curso en línea: trabajo interdisciplinario. *Educación*, 99-122.
- Sensoles, G. (2010). Utilización de las TIC por el profesorado universitario como recurso didáctico. *Comunicar*, 141-148.

Virtues, C. S. (28 de Junio de 2014). *Movilizacion educativa.net (me)*. Recuperado el 14 de Junio de 2014, de <http://www.movilizacioneducativa.net/capitulo-libro.asp?idLibro=223&idCapitulo=22>