

RAE

1. **TIPO DE DOCUMENTO:** Trabajo de grado para optar por el título de ESPECIALISTA EN PEDAGOGÍA Y DOCENCIA UNIVERSITARIA.
 2. **TÍTULO:** BUENAS PRÁCTICAS DEL E-LEARNING EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR.
 3. **AUTORES:** GUZMÁN, Mailín. MEJÍA, Hernán. MOYA, Sandra. PERALTA, Yenny. PINILLA, Diana. RAMÍREZ, Alfredo. TORRES, Jorge.
 4. **LUGAR:** Bogotá, D.C.
 5. **FECHA:** Junio de 2012
 6. **PALABRAS CLAVE:** E-learning, b-learning, prácticas, temática de estudio, entorno virtual, educación superior.
 7. **DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO:** El propósito del presente trabajo de investigación fue identificar las principales características de las mejores prácticas, que se han desarrollado en e-learning en educación superior, con el fin de enriquecer estos procesos de formación mediados por las TIC. Dichas características y metodologías, fueron tomadas en cuenta para la elaboración de una cartilla y un curso de capacitación docente, para la articulación de cursos e-learning y b-learning. Gracias a la información que se recolectó, se confirmó que es posible hacer un uso racional, eficiente y eficaz de las TIC como instrumentos para acercar esta sociedad cada vez más globalizada a una educación superior digna.
 8. **LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:** Formación y práctica pedagógica. Desarrollada por el grupo: Tendencias Actuales en Educación y Pedagogía (TAEPE).
 9. **FUENTES:** Enebral, J. (2005) Dieciocho años del e-learning en España, Bautista, G; Borges, F; Forés; A (2006) Didáctica Universitaria en entornos virtuales. Ed. Narcea, Egaña, P. (2000) Aspectos sociológicos de la Internet, García F.J. y García J. (2001) Los espacios virtuales educativos en el ámbito de Internet, García Peñalvo, F. J. (2005) Estado Actual de los Sistemas E-Learning, Teoría de la Educación, Inoue, V. (2007a) El eLearning en franco ascenso, Van Dusen, G.C. (1997). "The Virtual Campus", Ruipérez, G. (2003) Educación Virtual y eLearning.
 10. **CONTENIDOS:** Éste es un estudio en el que se definen cuáles son las mejores prácticas de e-learning en educación superior a nivel Nacional y Latinoamericano. El trabajo investigativo se divide en cinco apartados: En el primero se describe el problema y se define la población; en el segundo se plantearon los objetivos, y se dio comienzo a la tercera parte que fue la recopilación de la información, para la construcción de los antecedentes y del marco teórico: en ésta parte encontramos los conceptos de e-learning, b-learning, TIC, medios y herramientas que utiliza la educación a distancia, entre otros de gran importancia. Como cuarto apartado se encuentra toda la parte metodológica, donde se muestra el tipo de investigación y los pasos a desarrollar en la misma; como último apartado, se observa la aplicación de los instrumentos de observación y evaluación, y a la vez se puede ver el análisis de la información y los resultados obtenidos de las mejores prácticas de e-learning. Por último se concluye con la elaboración de una cartilla con orientaciones pedagógicas, didácticas y tecnológicas para la implementación de cursos e-learning, y una propuesta de curso de capacitación para docentes.
 11. **METODOLOGÍA:** Su enfoque es cualitativo, trata de dar cuenta de cuáles son las mejores prácticas desarrolladas a través del e-learning y b-learning; identificando las metodologías que subyacen a cada buena práctica.
 12. **CONCLUSIONES:** Se puede concluir que las mejores prácticas son aquellas en las que se utilizan la mayor cantidad de herramientas de comunicación y de manera más frecuente. Durante el período de análisis de las mejores prácticas de e-learning en otros países, se encontró que uno de los factores más preponderantes en el éxito de los procesos académicos era la comunicación e interacción entre tutor y el educando. Luego es de suponer que si la comunicación, históricamente hablando de la humanidad, ha facilitado procesos sociales, culturales y de cualquier otra índole, entonces deben funcionar también en el ámbito educativo. Ya sea por medio de herramientas sincrónicas o asincrónicas, las dos modalidades suponen comunicación e interacción entre los miembros de la comunidad educativa. Si se garantiza la comunicación entre actores en un proceso educativo, entonces también se garantiza la interacción, seguimiento, evaluación y otros aspectos importantes que hacen parte de otras herramientas que son altamente recomendadas para tener en cuenta en el momento de diseñar una plataforma y poner en práctica un curso e-learning o b-learning. Así mismo hay que tener en cuenta que la plataforma adquirida sea lo suficientemente robusta para que pueda soportar una visita permanente y un tráfico pesado.
-

**BUENAS PRÁCTICAS DE E-LEARNING EN LA EDUCACIÓN
SUPERIOR**

COINVESTIGADORES:

SANDRA MILENA MOYA

MELY MAILÍN GUZMÁN

YENNY ALEXANDRA PERALTA

DIANA MILENA PINILLA

JORGE IVÁN TORRES

LUIS ALFREDO RAMÍREZ

HERNÁN MEJÍA

**UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA Y DOCENCIA
UNIVERSITARIA**

BOGOTÁ D.C. - 2012

**BUENAS PRÁCTICAS DE E-LEARNING EN LA EDUCACIÓN
SUPERIOR**

COINVESTIGADORES:

SANDRA MILENA MOYA

MELY MAILÍN GUZMÁN

YENNY ALEXANDRA PERALTA

DIANA MILENA PINILLA

JORGE IVÁN TORRES

LUIS ALFREDO RAMÍREZ CANO

HERNÁN MEJÍA

**Trabajo presentado como requisito parcial para optar al título de
Especialista en Pedagogía y Docencia Universitaria.**

DIRECTOR DEL PROYECTO:

MAG. NELSON CASTILLO ALBA

**UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA Y DOCENCIA
UNIVERSITARIA**

BOGOTÁ D.C. - 2012

Dedicatoria:

A Dios, por su amor y eterna bondad.

A nuestras familias, por su apoyo y comprensión.

A nuestros compañeros, por el ánimo y compañía.

A nuestros profesores, por su tiempo y orientación.



TABLA DE CONTENIDO

Pág.

INTRODUCCIÓN

1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	1
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	2
1.3. JUSTIFICACIÓN.....	2
1.4. POBLACIÓN.....	3
2. OBJETIVOS.....	4
2.1. OBJETIVO GENERAL.....	4
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	4
3. MARCO REFERENCIAL.....	5
3.1. ANTECEDENTES.....	5
3.2. MARCO TEÓRICO.....	11
3.2.1. El e-learning.....	11
3.2.2. Aplicaciones	12
3.2.3. Medios que utiliza la enseñanza a distancia.....	13
3.2.4. Actores de la educación a distancia.....	14
3.2.5. Herramientas.....	15
3.2.6. Las plataformas tecnológicas.....	15
3.2.7. Herramientas sincrónicas.....	16
3.2.8. Herramientas asincrónicas.....	16
3.2.9. Producción de contenidos.....	18
3.2.10. Seguimiento y evaluación.....	19
3.2.11. Gestión del conocimiento.....	20
3.2.12. Tic.....	22
3.2.13. Educación virtual.....	22
3.2.14. Virtual.....	23
3.2.15. Globalización.....	23

3.3. MARCO LEGAL.....	24
3.3.1. Normatividad y regulación de las Tic en Colombia.....	24
4. METODOLOGÍA.....	26
4.1. ENFOQUE METODOLÓGICO.....	26
4.2. INSTRUMENTOS.....	26
4.3. PLAN OPERATIVO.....	26
5. RESULTADOS.....	28
CONCLUSIONES.....	39
BIBLIOGRAFÍA.....	41
ANEXOS.....	50



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 5.2.1. Ficha de ponderación	35
Tabla 5.2.2. Ficha de evaluación	37



ÍNDICE DE GRÁFICAS

Gráfica 5.1.1. Organización del aula.....	28
Gráfica 5.1.2. Herramientas de comunicación sincrónica.....	29
Gráfica 5.1.3. Herramientas de comunicación asincrónicas.....	29
Gráfica 5.1.4. Seguimiento y evaluación.....	30
Gráfica 5.1.5. Producción de contenidos.....	31
Gráfica 5.1.6. Gestión del conocimiento.....	32
Gráfica 5.1.7. Aspectos generales.....	32



ANEXOS

Anexo 1. Instrumento para la observación del aula virtual

Anexo 2. Curso de capacitación e-learning

Anexo 3. Cartilla



INTRODUCCIÓN

Con el presente trabajo se buscó identificar las principales características de las mejores prácticas que se han desarrollado en e-learning en educación superior, con el fin de enriquecer estos procesos de formación mediados por las TIC. Dichas características y metodologías fueron entonces tomadas en cuenta para posteriormente elaborar una cartilla que contiene orientaciones para la implementación de cursos e-learning. De igual forma se diseñó un curso de capacitación docente para la articulación de cursos e-learning y b-learning. De esta forma, surge la inquietud de buscar las mejores prácticas del e-learning en educación superior basados en experiencias exitosas, en términos de niveles de aprendizaje, de instituciones que cuentan con una experiencia significativa en la implementación de éste estilo de enseñanza, tanto dentro como fuera de Colombia. Además de estas experiencias exitosas, se citaron autores de marcada credibilidad en el campo de la implementación de las TIC en la educación superior, para darle un soporte teórico serio a la investigación de la presente propuesta. Si se ajustan los procesos de manera adecuada teniendo en cuenta tanto las metodologías exitosas como el contexto, entonces se puede pensar en una oferta de educación superior a través de cursos e-learning y b-learning, que esté a la altura de los más elevados estándares internacionales para poder implementarla, en primera instancia, a nivel nacional y que por supuesto tenga la cobertura suficiente como para poder llevar la universidad, a aquellos puntos geográficos de difícil desplazamiento y a aquellos individuos cuya disponibilidad de tiempo es tan reducida que les es imposible acceder a un proceso educativo presencial. Gracias a la información recolectada se confirmó que es posible hacer un uso racional, eficiente y eficaz de las TIC como instrumento para acercar esta sociedad cada vez más globalizada a todos y todas a través de una educación superior digna y dignificante.

1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Sin duda, las TIC y la innovación educativa, es una de las cuestiones contemporáneas que más preocupan en el desarrollo de la Educación Superior. Este interés que tienen las instituciones de Educación Superior de adaptarse a un mundo globalizado donde el conocimiento se genera, innova y difunde con rapidez (Ruiz y otros, 2008), a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación no es nuevo. En los últimos años, han atraído especialmente la atención de las instituciones educativas por las posibilidades que ofrecen en la gestión de las actividades formativas, la creación de entornos virtuales y la posibilidad de ofertar cursos en modalidades semipresencial o no presencial (Shea, Pickett y Li, 2005).

La Universidad de San Buenaventura – Bogotá incorporó desde el segundo semestre de 2004 el uso de la plataforma Moodle para desarrollar actividades académicas de aprendizaje a través de internet; en un comienzo se orientaron las aulas virtuales como apoyo a la presencialidad, posteriormente se implementaron cursos virtuales (caso Cideh) con uno o dos encuentros presenciales. Durante éste período se desarrollaron programas de capacitación docente a nivel de diplomados, tales como: Multimedia Educativa, Tutores Virtuales, Diseño de material didáctico para e-learning, los cuales han pretendido cualificar a los docentes en la incorporación de las tecnologías de la información y comunicación en la práctica pedagógica cotidiana.

Se estableció la necesidad de desarrollar el macro proyecto denominado “La formación virtual en la Educación Superior”, el cual en una primera fase - hizo una descripción y caracterización de las prácticas pedagógicas reales que se desarrollan en la Plataforma de Moodle, - en una segunda fase, se pretende identificar las mejores prácticas desarrolladas en la educación superior, que permitan la recolección de la información eficaz de los recursos tecnológicos utilizados para adquirir un aprendizaje significativo, y hacer parte del mundo tecnologizado, del mundo del que hoy hacemos parte, con el

fin de establecer la didáctica que subyace, y por ende diseñar un documento con orientaciones pedagógicas, didácticas y tecnológicas para la implementación de cursos e-learning.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cuáles son las mejores prácticas que se han desarrollado en e-learning en la Educación Superior?

1.3. JUSTIFICACIÓN

La universidad ha venido planteando el cambio, no sólo de su formato y estructura clásicos sino de su propio enfoque de la educación. En realidad, es una necesidad subyacente a los cambios actuales de la sociedad (Drucker, 1997), mayormente mediatizados por el impacto y la emergencia del uso de las tecnologías de la información y la comunicación en los distintos ámbitos de la vida cotidiana.

A menudo se mezclan conceptos como universidad virtual, campus virtual o cursos online a los cuales hay quien atribuye las mismas características cuando no es así. El término universidad virtual debería englobar un concepto sistémico de la universidad ofrecida a los estudiantes y a la comunidad docente e investigadora, un concepto integral, de universidad en sí misma, suficientemente distinto del término Campus Virtual. Van Dusen (1997), realiza una correcta definición de este término cuando dice "El campus virtual es una metáfora del entorno de enseñanza, aprendizaje e investigación creado por la convergencia de las poderosas nuevas tecnologías de la instrucción y la comunicación".

Los cursos online se encuentran en un tercer estadio de concreción, al que preceden los dos anteriores. Se trata de la oferta directa de contenido, sin pretender establecer una relación de pertenencia con la institución que los ofrece. En los últimos tiempos, un nuevo término ha empezado a utilizarse, en un intento de abarcar una concepción más

amplia, a pesar de que, como es habitual, existan lecturas interesadas que establezcan interpretaciones cuanto menos, dudosas. Se trata de la voz inglesa e-learning, que puede definirse como "el uso de tecnologías basadas en Internet para proporcionar un amplio abanico de soluciones que aúnen adquisición de conocimiento y habilidades o capacidades". (Rosenberg, 2000).

En la Educación Superior se ha implementado el uso de diversas plataformas para desarrollar actividades académicas de aprendizaje, con la meta de ofrecer programas de pregrado y postgrado en modalidad virtual.

El proyecto busca identificar las mejores prácticas de e-learning que se aplican actualmente a nivel Nacional y Latinoamericano.

1.4 POBLACIÓN

La población estuvo conformada por 11 aulas virtuales reconocidas por la implementación de Educación Online o a distancia. Estas fueron:

- ✓ Tecnológico de Monterrey
- ✓ Universidad de Nariño
- ✓ Universidad del Cauca
- ✓ Universidad de Antioquia
- ✓ Universidad Tecnológica Nacional, Facultad Regional Córdoba (Argentina)
- ✓ Universidad Centro de Estudios Superiores
- ✓ Escuela de Administración de Negocios EAN
- ✓ Universidad de San Buenaventura
- ✓ Universidad Santo Tomas
- ✓ Universidad Cafam (Cafam e-learning)
- ✓ Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD)

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GENERAL

Establecer las mejores prácticas desarrolladas en la educación superior a nivel Nacional y Latinoamericano.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar las buenas prácticas desarrolladas en instituciones de educación superior a nivel Nacional y Latinoamericano.
- Establecer las metodologías que subyacen a las buenas prácticas
- Diseñar una cartilla con orientaciones pedagógicas, didácticas y tecnológicas para la implementación de cursos e-learning
- Formular un curso de capacitación docente para la implementación de cursos e-learning y/o b-learning.

3. MARCO REFERENCIAL

3.1. ANTECEDENTES

A continuación se presenta la síntesis de las investigaciones realizadas, consideradas relevantes sobre las mejores prácticas de las TIC.

Sonia María Santoveña Casal, Doctora en Educación, UNED, 2007. Premio Extraordinario. Profesora Contratada Doctora, Dpto. Didáctica, Organización Escolar y Didácticas Especiales. Campos de investigación, Análisis de la calidad de entorno virtuales de aprendizaje. Estudio de la metodología didáctica y la tecnología educativa y relaciones sociales en entornos virtuales, Procesos de comunicación a través de entornos virtuales y su incidencia en la formación permanente en red. Este último analiza la participación en cursos de formación permanente en entornos virtuales de aprendizaje, identificando qué aspectos de la comunicación influyen en la calidad de los cursos virtuales. Los resultados indican que la calidad en los procesos de comunicación en estos cursos incide directamente en la participación de los estudiantes en procesos de aprendizaje y atención de forma personalizada, diseñando herramientas de comunicación pensando en las necesidades de la disciplina y de los usuarios, ofreciendo variedad de temas de discusión, coordinando y dirigiendo de manera responsable y eficaz, u ofrecer una interacción rápida y fluida son algunas de las variables intervinientes.

Una comunicación organizada, coherente y consistente durante el desarrollo del curso, permite que los estudiantes participen con mayor ahínco en el curso.

Dr. Honorio Salmerón (2005), es catedrático de métodos de investigación y diagnóstico en educación en la Facultad de Educación de la Universidad de Granada. Metodologías que optimizan la comunicación en entornos de aprendizaje virtual: La incorporación de las TIC y la utilización de elementos pedagógicos que se originan en la aproximación sociocultural, ha conllevado a los principales avances educativos y el apogeo de los modelos de formación, en que partiendo de este enfoque

educativo la comunicación es un elemento primordial de los procesos de enseñanza-aprendizaje, para lo cual estas herramientas tecnológicas ofrecen soportes vitales, permitiendo entornos virtuales de aprendizaje, como son las plataformas para el aprendizaje colaborativo mediado por ordenador favoreciendo la comunicación, mediación y construcción compartida del conocimiento. La comunicación virtual es un factor esencial en la formación a distancia y la semipresencial o blended learning, (b-learning), que adquiere un papel importante en el contexto presencial que utiliza estos entornos para extender las clases fuera del entorno del salón.

El profesor e investigador Jesús Salinas, Doctor en Ciencias de la Educación por la Universidad de las Islas Baleares (España - 2003). Hace una investigación llamada: Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria, donde menciona la necesidad de la adaptación a la nueva era de la tecnología y a la educación de la sociedad actual, flexibilización y desarrollo de vías de integración de las tecnologías de la información y la comunicación en los procesos de formación. Paralelamente pretende mostrar también la necesidad de aplicar una nueva concepción de los alumnos-usuarios, así como cambios de rol en los profesores y cambios administrativos en relación con los sistemas de comunicación y con el diseño y la distribución de la enseñanza. Todo ello implicando a su vez, temas de cambios en los cánones de enseñanza-aprendizaje hacia un modelo más flexible en los procesos de innovación.

Dr. Alfonso Gutiérrez Martín, es Profesor de la Escuela de Magisterio de Segovia de la Universidad de Valladolid (España) et at. (1997). Sostienen que se ha extendido el discurso que afirma que los profundos cambios en las TIC experimentados en la última década han modificado también radicalmente el aprendizaje de nuestros estudiantes universitarios, considerados todos ellos nativos digitales. En este artículo se menciona, sin embargo, que dichos cambios no son tan inmediatos, automáticos o beneficiosos como el discurso dominante sobre la bondad de las TIC que pretende hacer creer y dar lugar a múltiples y variadas situaciones intermedias que caracterizan la actual enseñanza universitaria.

José Vargas Hernández, docente e investigador mexicano, (2001). Indica la prospectiva de la educación superior basada en las Tic, el enfoque de todos los procesos y las teorías de la enseñanza, es por eso que en éste país existe un horizonte acerca de la consideración de los principales cambios del entorno económico, político y social, que son establecidos como ejes de análisis: desde la gobernanza de la educación, la política de la educación superior, la ciencia y la tecnología, la innovación del conocimiento, la vinculación, las finanzas y la evaluación integral del proceso educativo. Así mismo se asume un análisis crítico sobre los alcances de las funciones del nuevo modelo de las Tic bajo una orientación prioritaria a los requerimientos del mercado, subestimando las necesidades sociales y las del Estado mexicano.

Angélica Rísquez (2006). Profesora de la Universidad de Limerick, desarrolló la investigación titulada e-mentoría: avanzando la investigación, construyendo la disciplina. Ésta describe y analiza la e-mentoría con especial atención a su aplicación en entornos de educación superior, exponiendo las diferencias entre la e-mentoría y su versión presencial.

La mentoría es una práctica en crecimiento que se ha documentado extensivamente en la literatura anglosajona desde mediados de los años 70 como una herramienta para facilitar los procesos de ajuste y transición o desarrollo personal y profesional. En la mentoría se establece una relación formal o casi formal entre un *senior* o “mentor” y otro individuo con menos experiencia o “mentorado”, con el objetivo final de desarrollar las competencias y capacidad de afrontamiento que el recién llegado adquiriría con más dificultad o más lentamente sin ayuda.

Muchos de los programas de e-mentoría en el entorno universitario han sido específicamente diseñados para facilitar el acceso de grupos minoritarios o en dificultades y su posterior adaptación al entorno educativo.

Fernando Gutiérrez (2006). Profesor del Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. (ITESM). Desarrolló la investigación titulada Mejores prácticas de facultad mediante el aprendizaje combinado en la instrucción de e-

learning y presencial. Da definiciones conceptuales del aprendizaje combinado (*blended learning*), bases epistemológicas y pedagógicas; también hace referencia a los problemas tecnológicos y educativos, al igual que las dificultades, limitaciones y éxitos de la facultad ITESM-CCM tiene cuando utilizan el aprendizaje combinado en sus prácticas de enseñanza.

Aprendizaje combinado (B.L.) es ampliamente utilizado en muchas instituciones de educación superior, especialmente aquellos que han abrazado la educación a distancia y cualquier otra forma de e-learning como uno de sus principales esfuerzos institucionales y de enseñanza, tal como lo ha hecho "El Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey" (ITESM) en México.

Mireya Ardila Rodríguez (2011), Profesora de la Universidad Pedagógica Nacional, Facultad de Ciencia y Tecnología, Bogotá, Colombia desarrolló la investigación Indicadores de calidad de las plataformas educativas digitales. Donde muestra los resultados de un estudio acerca de indicadores de calidad en los procesos de formación en ambientes virtuales, que deriva de un marco conceptual y de una serie de hipótesis que expresan relaciones esperadas entre las variables.

Estas relaciones conceptuales se examinan y ponen a prueba mediante el trabajo de campo, y se someten al análisis estadístico entre los indicadores que operan como referentes empíricos de los conceptos.

Como resultado del trabajo realizado, se identifican, describen e interpretan los indicadores de calidad en los procesos de enseñanza-aprendizaje en ambientes virtuales. El precario desarrollo de la formación en ambientes virtuales en Colombia, obligó a ser muy cuidadosos al proponer los lineamientos mínimos que los cursos de formación en línea deben cumplir para ser considerados programas de formación en ambientes virtuales; es decir, aquellos con diseños curriculares específicos, en los cuales el servicio docente estuviera mediado por sistemas de comunicación en red y sobre plataformas web, que identifican la institución y el curso en particular.

Gloria Patricia Ávila Fajardo; Sandra Cristina Riascos Erazo; (2005), Profesoras de la Universidad del Valle, Facultad de Ciencias de la Administración, Santiago de Cali, Colombia; desarrollaron la investigación titulada “ una propuesta metodológica para medir el impacto de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación superior colombiana”, El objetivo general es establecer una metodología apropiada que permita medir el impacto de las TIC en estos métodos de la educación superior (Impactic). El contexto de la investigación se centra en facultades de corte humanístico. La construcción de Impactic se encuentra relacionada con la fundamentación, especialmente en el análisis de los modelos pedagógicos, el proceso de inclusión de las TIC en el contexto educativo y el impacto de la tecnología en el ambiente educativo.

Dra. María Paz Prendes Espinosa, es Profesora Titular del Departamento de Didáctica de la Facultad de Educación de la Universidad de Murcia y Directora del Grupo de Investigación de Tecnología Educativa de la Universidad de Murcia. *Dra. Linda Castañeda Quintero* es Profesora Titular de la Escuela Universitaria del Departamento de Didáctica et at. (2007). Sostienen que las competencias tecnológicas de los maestros son un elemento básico de sus planes de formación en España. El objetivo ha sido describir el grado de competencias técnicas que poseen los futuros maestros. El análisis de los datos se ha realizado desde un enfoque tridimensional, pues en primer lugar se han considerado aspectos del dominio técnico; en segundo lugar se ofrece una visión de cómo se encuentra dicha competencia en los estudiantes; y por último -y probablemente lo más relevante-, se considera cuál es el estado de competencia técnica para el uso de las TIC que tienen los docentes de futura incorporación a nuestra aulas. Este análisis permite no sólo evaluarles como estudiantes, profesionales y docentes que usan las TIC, sino que permite tener una idea de si el paso por una institución universitaria supone la garantía de tener unos mínimos conocimientos en esta área que sean de utilidad a la hora de incorporarse como profesionales, docentes y aprendices del nuevo entorno tecno-social, es decir, permite una aproximación a la evaluación de las competencias

TIC que son no sólo propias de este título de Grado, sino también son competencias genéricas de la Universidad de Murcia.

3.2. MARCO TEÓRICO

3.2.1. El e-learning

Partiendo de la amplia literatura con que se cuenta hoy, podemos relacionar las siguientes definiciones:

Es un nuevo concepto de educación a distancia en el que se integra el uso de las TIC y otros elementos didácticos para la capacitación y enseñanza. (Egaña, 2000)

El uso de tecnologías Internet para la entrega de un amplio rango de soluciones que mejoran el conocimiento y el rendimiento, está basado en tres criterios fundamentales:

1. El e-Learning trabaja en red, lo que lo hace capaz de ser instantáneamente actualizado, almacenado, recuperado, distribuido y permite compartir instrucción o información.
2. Es entregado al usuario final a través del uso de ordenadores, utilizando tecnología estándar de Internet.
3. Se enfoca en la visión más amplia del aprendizaje que va más allá de los paradigmas tradicionales de capacitación (Rosenberg, 2001).

También se puede definir como la Enseñanza a distancia caracterizada por una separación física entre profesorado y alumnado -sin excluir encuentros físicos puntuales, entre los que predomina una comunicación de doble vía asincrónica donde se usa preferentemente Internet como medio de comunicación y de distribución del conocimiento, de tal manera que el alumno es el centro de una formación independiente y flexible, al tener que gestionar su propio aprendizaje, generalmente con ayuda de tutores externos (Ruipérez, 2003).

Así mismo es una modalidad que permite una formación completamente a distancia o semipresencial, que integra el uso de las TIC y otros elementos didácticos para la docencia, donde los alumnos acceden a los contenidos, actividades, recursos, tutores del

curso a través de las plataformas tecnológicas, que les permiten interactuar con los participantes del proceso sin compartir el mismo espacio físico (Pardo, 2005).

La capacitación no presencial a través de plataformas tecnológicas, posibilita y flexibiliza el acceso y el tiempo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, adecuándolos a las habilidades, necesidades y disponibilidades de cada discente, además de garantizar ambientes de aprendizaje colaborativos mediante el uso de herramientas de comunicación síncrona y asíncrona, potenciando en suma el proceso de gestión basado en competencias (García, 2005)

Desde una perspectiva de la calidad, se puede definir e- learning como un proceso de enseñanza/aprendizaje, orientado a la adquisición de una serie de competencias y destrezas por parte del alumno, caracterizado por el uso de las tecnologías basadas en web, la secuenciación de unos contenidos estructurados según estrategias preestablecidas a la vez que flexibles, la interacción con la red de estudiantes - tutores y unos mecanismos adecuados de evaluación, tanto del aprendizaje resultante como de la intervención formativa en su conjunto, en un ambiente de trabajo colaborativo de presencialidad diferida en espacio y tiempo, y enriquecido por un conjunto de servicios de valor añadido que la tecnología puede aportar para lograr la máxima interacción, garantizando así la más alta calidad en el proceso de enseñanza/aprendizaje (García y Seoane – 2011)

3.2.2. Aplicaciones

- ***E-learning***: completamente on-line. En la cual los alumnos acceden a los contenidos, tareas, actividades, tutores del curso a través de las Plataformas Tecnológicas. En esta modalidad los estudiantes y los profesores nunca comparten el mismo espacio físico, la presencia es diferida en tiempo y espacio.
- ***blended learning***: (b-learning) semipresencial, término inglés que se traduce como “formación combinada o aprendizaje mixto”, significa también escenarios múltiples en los que se combina actividades presenciales, sincrónicas y de e-Learning como una modalidad integrada de aprendizaje.

- **Virtual learning:** es un sistema de software diseñado para facilitar a profesores la gestión de cursos virtuales para sus estudiantes, especialmente ayudándolos en la administración y desarrollo del curso. El sistema puede seguir a menudo el progreso de los principiantes, puede ser controlado por los profesores y los mismos estudiantes
- **Mobile learning:** Se denomina *aprendizaje electrónico móvil*, en inglés, *m-learning*, a una metodología de enseñanza y aprendizaje valiéndose del uso de pequeños y maniobrables dispositivos móviles, tales como teléfonos móviles, celulares, agendas electrónicas, tablets PC, pocket PC, IPODS todo dispositivo de mano que tenga alguna forma de conectividad inalámbrica.
- **Second life:** al que se puede acceder gratuitamente en Internet. Sus usuarios, conocidos como "residentes", pueden acceder a SL mediante el uso de uno de los múltiples programas de interfaz llamados *viewers* (visores), lo cual les permite interactuar entre ellos mediante un avatar.

3.2.3. Medios que utiliza la enseñanza a distancia

A lo largo de los años la enseñanza a distancia, siempre ha recurrido a utilizar los medios que ha tenido a su alcance, entre ellos medio impreso; medios audiovisuales: radio, televisión, cintas de audio, cintas de video, CD, DVD; Medios multimedia: disquetes, CD-ROM, DVD, internet.

Stephen Downes, ha contrastado el término e-Learning 2.0. Es un tipo de enseñanza/aprendizaje que se sirve de las herramientas de la Web 2.0., para crear un entorno más social y dinámico (Inoue, 2007).

Algunos autores como Josh Bersin, hablan de un e-Learning 3.0., basado en entornos colaborativos como los wikis y los blogs, sin presencia de un tutor o profesor que dirija el aprendizaje. Otros autores, como Jane Hart, prefieren hablar de e-Learning 2.0+, ya que las herramientas colaborativas como blogs, wikis, y redes sociales ya se están

utilizando. No hay aún una definición clara de e-Learning 3.0, pero deberá basarse en esa web 3.0 semántica que aún no existe.

3.2.4. Actores de la educación a distancia

Los modelos nuevos de formación requieren cambios en los paradigmas establecidos para los docentes, los estudiantes, metodologías de aprendizaje y las aulas.

Los docentes en estos casos tutor, (Seoane, 2006) desarrollan determinadas funciones:

- Tutoría académica: Motiva la participación, reconduce el debate, vigila que se cumplan los objetivos, recapitula la información, organiza el trabajo, propone actividades, evalúa, resuelve dudas, enseña a hacer, busca competencias y destrezas en el alumno, marca el ritmo personal de aprendizaje, fomenta un aprendizaje autónomo, activo, cercano, individualizado y personal.
- Tutoría psicopedagógica: Tutor psicopedagógico/orientador, adapta las actividades a los estilos de aprendizaje de los estudiantes proponiendo diversificaciones curriculares.
- Tutoría personal: mentor, aconseja, apoya y guía al estudiante, acompañándole en su itinerario formativo y ayudándole a tomar decisiones sobre su formación.

Los estudiantes: son el centro del proceso educativo, son responsables de su aprendizaje, para lo que deben contar con la capacidad de organización, flexibilización que les permita adaptarse a diversas formas de aprendizaje, con disposición para el trabajo en equipo, partiendo de unos mínimos conocimientos informáticos que les permitan el manejo de internet.

Modelo de aprendizaje: aprendizaje colaborativo, aprender haciendo (learning by doing)

El medio: debe favorecer el aprendizaje colaborativo, que se caracteriza por la cooperación entre los estudiantes, responsabilidad personal y grupal, trabajo en equipo, intercambio de información y autoevaluación.

3.2.5. Herramientas

Las herramientas para la comunicación y el trabajo colaborativo son uno de los pilares del e-learning para la potenciación del proceso comunicativo, tanto sincrónico como asincrónico; entre los alumnos, entre éstos como grupo y sus profesores, y finalmente entre el profesor y el alumno.

3.2.6. Las Plataformas Tecnológicas

LMS, del inglés, Learning Management System, se definen como aplicaciones informáticas que facilitan la creación de entornos de enseñanza-aprendizaje en las que se integran herramientas de comunicación, colaboración y gestión educativa, que son muy útiles además porque permiten un seguimiento minucioso de la actividad del estudiante, es decir, de evaluación de su proceso de formación.

LCMS: del inglés, Learning Content Management System, es un sistema que administra y gestiona los contenidos de aprendizaje, para poder ser combinados, asignados a distintos cursos en otras, el cual puede ser independiente o estar integrado con el LMS. El contenido puede ser reutilizable y transferible entre organizaciones, no está ligado a un formato único y puede ser publicado en diferentes formatos.

Otros ejemplos de plataformas tecnológicas:

- Blackboard
- WebCT (<http://www.webct.com>)
- E-ducativa (<http://www.e-ducativa.com>)
- Moodle (<http://www.moodle.org>)
- LRN (<http://www.dotlrn.com>)
- Atutor (<http://www.atutor.ca>)
- Dokeos (<http://www.dokeos.com>)
- Claroline

Los materiales didácticos utilizados para e-learning, deben cumplir con las siguientes características (García Aretio, 2007): Actualizado, adaptable a los niveles de aprendizaje

de los estudiantes, atractivo, grafico multimedia interactivo, práctico, evaluativo, que permita la autoevaluación del escolar, autosuficiente, reutilizable en distintas plataformas, completo.

3.2.7. Herramientas Sincrónicas

Estas buscan facilitar la comunicación entre los participantes, dentro de estas encontramos:

- **Chat:** Esta herramienta permite la comunicación en tiempo real, el cual puede ser de texto: gratuito, abierto y fácil de transcribir, chat de voz: gratuito, generalmente para grupos pequeños y difícil de transcribir.
- **Mensajería instantánea:** La mensajería instantánea requiere el uso de un cliente de mensajería instantánea que realiza el servicio y se diferencia del correo electrónico en que las conversaciones se realizan en tiempo real.
- **Videoconferencia:** es la comunicación simultánea bidireccional de audio y vídeo, permitiendo mantener reuniones con grupos de personas situadas en lugares alejados entre sí.

3.2.8. Herramientas Asincrónicas Colaborativas

Facilitan el trabajo en equipo.

- **Wiki:** Son las páginas Web con enlaces, imágenes y cualquier tipo de contenido que puede ser editada o visitada por cualquier usuario. Sirve para crear páginas web de manera rápida y eficaz, permitiendo gran libertad a las personas que no tienen gran conocimiento en informática ni programación, aprobando de manera fácil incluir textos, documentos, enlaces y otros. Su principal finalidad es condescender a que varios usuarios puedan crear éstas páginas sobre un mismo tema, lo que permite que cada uno aporte contenidos. De esta manera se convierte en una herramienta web, donde la creación colectiva de documentos se hace sin aprobación del contenido antes de ser publicado en internet. Ejemplo: wikipedia, proyecto para desarrollar una enciclopedia libre en internet.

- **Blog:** También se conocen como web log o bitácora, es un sitio web que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, que se organizan en orden cronológico iniciando por el más reciente, de esta manera, los usuarios pueden registrar sus comentarios y el propietario darles respuesta, de manera que se puede establecer un dialogo. El uso o temática de cada blog es particular, siendo personal, corporativo, empresarial, educativo, etc.
- **Portafolio:** Durante los últimos años, con el advenimiento de los blogs, los portafolios han conseguido una aplicación informática que permite crearlos y publicarlos rápidamente. Muchos profesores innovadores de las prácticas educativas han sustituido el antiguo cuaderno de apuntes y de tareas en algo activo, que es creado día a día por los estudiantes convirtiéndose en una excelente herramienta para estimular la reflexión y la creatividad.
- **Correo electrónico:** Herramienta asincrónica utilizada para la remisión de mensajes sobre temas puntuales a los estudiantes.
- **Foro:** Herramienta asincrónica para el trabajo colaborativo. Elimina las barreras espacio-temporales, su permanencia permite ser consultada en cualquier momento y se puede evaluar, favorece la reflexión. Tiene dentro de sus funciones propiciar el debate, el intercambio de opiniones, conocimientos y reflexiones, contando como característica poder hacer aportaciones nuevas o responder a otras.

Se cuenta con varios tipos como son:

Foro técnico: para plantear y resolver dudas sobre el entorno informático.

Foro social: para recreo, esparcimiento y creación de vínculos entre los estudiantes.

Foro académico: donde se discuten los contenidos que interesan a las situaciones de aprendizaje y se construye conocimiento.

- **Agenda:** Permite a los usuarios registrar y administrar todos sus compromisos y fechas importantes mediante mensajes al correo electrónico.
- **Herramientas de autor:** permiten crear aplicaciones y contenidos independientes del software que las ha generado. Algunas de las más conocidas son: Hot Potatoes, Neobook, Articulate, Quizmaker, Camtasia, Audacity, Coursegenie.

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

3.2.9. Producción de Contenidos

Es el conjunto de conocimientos, herramienta y técnicas asociadas a la generación, transformación y estandarización de contenidos para ser convertidos en materiales de estudio digitalizado.

Este proceso abarca aspectos pedagógicos, de diseño gráfico e informáticos.

- **Diseño Instruccional:** En el diseño instruccional se hace un completo análisis de las necesidades y metas educativas a cumplir y, posteriormente, se diseña e implementa un mecanismo que permita alcanzar esos objetivos
- **Procesamiento Informático de Contenidos:** Proceso referido a las instrucciones que ejecutará el microprocesador mientras lee un programa determinado. Esto también implica a la memoria reservada y a sus contenidos, el estado de ejecución en determinado momento, y la información que permite al sistema operativo planificar.
- **Estandarización de Contenidos:** Los usuarios emplean diferentes navegadores para acceder a Internet (por ejemplo: Internet Explorer, Mozilla_Firefox, Opera, Safari, Google Chrome, entre otros).

Una de las barreras tecnológicas de los portales web es que puedan ser visualizados por cualquier navegador. Al programar una página web empleo los estándares de programación XHTML 1.0. y CSS 2.1., que estipula el W3C (World Wide Web Consortium), principal organismo mundial regulador de los lenguajes de programación web, esto garantiza en gran medida la compatibilidad con cualquier programa que sirva para navegar en Internet.

Las herramientas de autor: Son aplicaciones informáticas que facilitan la creación, publicación y gestión de los materiales educativos en formato digital a utilizar en la educación a distancia mediada por las TIC.

Un simulador: Es un aparato, por lo general informático, que permite la reproducción de un sistema. Los simuladores reproducen sensaciones que en realidad no están sucediendo.

3.2.10. Seguimiento y Evaluación

Las herramientas y procedimientos de seguimiento y evaluación obtienen información que resulta invaluable para que las organizaciones logren sus metas de certificación, evaluación del desempeño, análisis de competencias, medición del progreso, seguimiento del aprendizaje, alcance de objetivos, etc.

Gestión de Evaluación: Los Sistemas de Gestión de Aprendizaje como WebCt, y A-tutor, son plataformas de formación de amplia difusión tanto en el ámbito docente como empresarial. La primera de ellas WebCt, (<http://www.webct.com>) es una plataforma de Tele-enseñanza comercial desarrollada por la Universidad British Columbia, quizás sea la herramienta de formación por Internet más utilizada actualmente en las Universidades de todo el mundo. Permite seleccionar el idioma de la interface del usuario que se desee (alumno y profesor), actualmente dispone de los siguientes idiomas: inglés, holandés, finlandés, francés y Español (aunque se pueden ampliar).

- **Medición de Calidad:** La medición es a la vez el último y el primer paso a la hora de mejorar la calidad de servicio y conseguir ofrecer un servicio excelente. Es muy difícil conseguir mejorar un servicio si no se tienen cuenta los resultados que se están obteniendo con un sistema que permita cuantificarlos.
- **Encuestas:** Una encuesta es un estudio observacional en el cual el investigador busca recaudar datos por medio de un cuestionario prediseñado, y no modifica el entorno ni controla el proceso que está en observación (como sí lo hace en un experimento). Los datos se obtienen a partir de realizar un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a una muestra representativa o al conjunto total de la población estadística en estudio, formada a menudo por personas, empresas o entes institucionales, con el fin de conocer estados de opinión, características o hechos específicos

3.2.11. Gestión del conocimiento

La Gestión o Administración del Conocimiento (en inglés *Knowledge Management*) es un concepto utilizado en las instituciones para transferir el conocimiento y la experiencia existe en sus miembros, el modo de ser utilizado como un recurso disponible para otros en la organización. Tiene el fin de transferir el conocimiento desde el lugar dónde se genera hasta el lugar en dónde se va a emplear (BA Fuentes, 2010) e implica el desarrollo de las competencias necesarias al interior de las organizaciones para compartirlo y utilizarlo entre sus miembros, así como para valorarlo y asimilarlo si se encuentra en el exterior de estas.

- **Repositorios digitales:** Un repositorio, depósito o archivo es un sitio web centralizado donde se almacena y mantiene información digital, habitualmente bases de datos o archivos informáticos. Pueden contener los archivos en su servidor o referenciar desde su web al alojamiento originario. Pueden ser de acceso público, o pueden estar protegidos y necesitar de una autenticación previa. Los depósitos más conocidos son los de carácter académico e institucional y tienen por objetivo organizar, archivar, preservar y

difundir la producción intelectual resultante de la actividad investigadora de la entidad.

- ***Bibliotecas virtuales:*** Una biblioteca digital o biblioteca virtual es una biblioteca en que una proporción significativa de los recursos de información que se encuentran disponibles en el formato digital (pdf, doc, etc. o microforma), accesible por medio de las computadoras. Es importante considerar que en el concepto de biblioteca digital está presente el efecto de la integración de la informática y las comunicaciones cuyo exponente esencial es Internet.
- ***Portales dinámicos CMS:*** También llamados sitios dinámicos, manejadores de contenido, sistemas de gestión de contenido, CMS. Todos son sinónimos. Son sitios web con *contenidos dinámicos* (autoadministrables) en los cuales la información que éstos incorporan puede ser modificada en tiempo real por los dueños del sitio, o sus empleados, o personal de una empresa, sin la intervención de un webmaster o de la empresa de diseño que desarrolló el sitio web o de personal altamente especializado en programación.
- ***Taxonomías:*** se entiende por taxonomía, en general la ciencia de la clasificación. Otros diccionarios incluyen adjetivos como *sistemática* y *jerárquica* para definir esta clasificación.

Si entiende taxonomía como a la clasificación jerárquica con respecto a algún tipo de parentesco, podemos establecer, como ejemplo más o menos afortunado, a la clasificación de las familias de las lenguas como un tipo de taxonomía.

- ***Folksonomías:*** es una forma de clasificación colaborativa por medio de etiquetas. Los usuarios del software social clasifican la información de forma intuitiva, de acuerdo o no al acervo común. No jerarquiza, solo agrupa o asocia.

- **Búsquedas inteligentes:** Un buscador semántico efectúa la búsqueda atendiendo al significado del grupo de palabras que escribes sin basarse en las actuales etiquetas. Sintetizando, podríamos decir que se trata de un *buscador inteligente*.

3.2.12. Tic

Las TIC Según Guzmán (2005), son el conjunto de sistemas y productos que captan la información del entorno, la almacenan, la procesan, la comunican y la hacen inteligible a las personas.

La Tecnología de la información facilita la generación de una economía basada en el conocimiento, creada por los trabajadores del mismo, el contenido de este conocimiento de los productos y servicios crece en forma significativa y exponencial a medida que las ideas del consumidor, la información y la Tecnología se convierten en parte de los productos, por ello se han generado confecciones, tarjetas, casas, carreteras, automóviles, neumáticos, radios, computadoras cada vez más potentes, televisores, cámaras y teléfonos inteligentes entre muchas otras (Guariguata, 2000).

3.2.13. Educación virtual

Es un sistema de educación en el cual los alumnos y los profesores no están en el mismo lugar. (Jackson Bob).

Son aquellas formas de estudio que no son guiadas o controladas directamente por la presencia de un profesor en el aula, pero se beneficia de la planeación y guía de los tutores a través de un medio de comunicación que permita la interrelación profesor-alumno. (José Luis García Llamas, 1986)

Es un conjunto de procedimientos cuya finalidad es proporcionar instrucción por medios de comunicación impresos y electrónicos o personas que participan en un proceso de aprendizaje reglado, en lugares y horarios distintos de los del profesor o profesores. (Michael Moore, 1990)

3.2.14. Virtual

Lo virtual, por su naturaleza, hace referencia a una realidad concreta, que se puede llamar objetiva; en educación ha de ser el campus, la escuela, la clase. "virtual", Por otra parte, esa idea convencional de "tener clase" nos permitirá un buen contraste con una forma diferente de concebir la clase: como un ambiente de aprendizaje (Proyecto CONEXIONES, 1988). Hablaremos, pues de la "clase" como un ambiente que se organiza intencionalmente para favorecer la construcción de conocimientos, habilidades o actitudes deseables.

3.2.15. Globalización

La globalización es una teoría entre cuyos fines se encuentra la interpretación de los eventos que actualmente tienen lugar en los campos del desarrollo, la economía mundial, los escenarios sociales y las influencias culturales y políticas. La globalización es un conjunto de propuestas teóricas que subrayan especialmente dos grandes tendencias: (a) los sistemas de comunicación mundial; y (b) las condiciones económicas, especialmente aquellas relacionadas con la movilidad de los recursos financieros y comerciales.

A través del proceso de globalización, uno de los supuestos esenciales es que cada vez más naciones están dependiendo de condiciones integradas de comunicación, el sistema financiero internacional y de comercio. Por lo tanto, se tiende a generar un escenario de mayor intercomunicación entre los centros de poder mundial y sus transacciones comerciales (Sunkel: 1995; Carlsson: 1995; Scholte 1995). Efectos e influencias derivados de los "aspectos integradores" pueden ser estudiados desde dos perspectivas principales: (a) el nivel externo de los países, o nivel sistémico; y (b) el nivel de las condiciones internas de los países, o aproximación subsistémica. En este último caso, las unidades de análisis serían aquellas que corresponden con las variables de crecimiento y desarrollo económico, así como indicadores sociales.

3.3. MARCO LEGAL

3.3.1. Normatividad y regulación de las Tic en Colombia

Según el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, la nueva Ley permite a los operadores prestar cualquier servicio que técnicamente sea viable, pone en igualdad de condiciones a los operadores en el momento de prestar dichos servicios y hace especial énfasis en la protección de los usuarios de telecomunicaciones. En adelante los ciudadanos que tengan quejas en la prestación de servicios de telefonía móvil, internet o telefonía fija, podrán acudir a la Superintendencia de Industria y Comercio, única entidad encargada de resolver sus reclamaciones.

Entre el articulado de esta Ley, destacan los siguientes artículos por tener impacto directo en el sector educativo del país:

Artículo 2.- Principios Orientadores. La investigación, el fomento, la promoción y el desarrollo de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones son una política de Estado que involucra a todos los sectores y niveles de la administración pública y de la sociedad, para contribuir al desarrollo educativo, cultural, económico, social y político e incrementar la productividad, la competitividad, el respeto a los derechos humanos inherentes y la inclusión social.

Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones deben servir al interés general y es deber del Estado promover su acceso eficiente y en igualdad de oportunidades, a todos los habitantes del territorio nacional.

Son principios orientadores de la presente Ley:

7. El Derecho a la comunicación, la información y la educación y los servicios básicos de las TIC: En desarrollo de los artículos 20 y 67 de la Constitución Nacional el Estado propiciará a todo colombiano el derecho al acceso a las tecnologías de la información y las comunicaciones básicas, que permitan el ejercicio pleno de los siguientes derechos:

- La libertad de expresión y de difundir su pensamiento y opiniones,

- la de informar y recibir información veraz e imparcial, la educación y el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.
- Adicionalmente el Estado establecerá programas para que la población de los estratos desarrollará programas para que la población de los estratos menos favorecidos y la población rural tengan acceso y uso a las plataformas de comunicación, en especial de Internet y contenidos informáticos y de educación integral.

Artículo 6.- Definición de tic: Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (en adelante TIC), son el conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios, que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como: voz, datos, texto, vídeo e imágenes.

Artículo 39.- Articulación del plan de tic: El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones coordinará la articulación del Plan de TIC, con el Plan de Educación y los demás planes sectoriales, para facilitar la concatenación de las acciones, eficiencia en la utilización de los recursos y avanzar hacia los mismos objetivos. Apoyará al Ministerio de Educación Nacional para:

1. Fomentar el emprendimiento en TIC, desde los establecimientos educativos, con alto contenido en investigación.
2. Poner en marcha un Sistema Nacional de alfabetización digital.
3. Capacitar en TIC a docentes de todos los niveles.
4. Incluir la cátedra de TIC en todo el sistema educativo, desde la infancia.
5. Ejercer mayor control en los cafés Internet para seguridad de los niños.

4. METODOLOGÍA

4.1. ENFOQUE METODOLÓGICO

Enfoque cualitativo: se trata de dar cuenta de cuáles son las mejores prácticas desarrolladas a través del e-learning y b-learning; identificando las metodologías que subyacen a cada buena práctica.

Con base en las entidades que se encuentran a la vanguardia en esta disciplina las cuáles nos servirán de guía para plantear nuevos enfoques y si es necesario rediseñar metodologías que se ajusten al contexto.

4.2. INSTRUMENTOS

Los instrumentos y técnicas que se emplearon fueron:

- La observación descriptiva de las aulas virtuales. (Ficha de observación)
- El análisis de documentos, archivos y demás elementos de las aulas virtuales.
- Procesamiento de datos.
- Instrumento de evaluación.

4.3. PLAN OPERATIVO

El proyecto se desarrollo en tres etapas así:

a. Etapa inicial: Ésta se caracterizó en dos momentos. El primero consistió en efectuar una recopilación bibliográfica de investigaciones desarrolladas durante los últimos seis años sobre las buenas prácticas del e-learning y b-learning; posteriormente se elaboraron y categorizaron los resúmenes analíticos estructurales (RAE) sobre investigaciones relacionadas con el tema.

También se elaboraron cuadros comparativos los cuales sirvieron como modelos para identificar las mejores prácticas de e-learning; esto permitió elaborar los antecedentes y orientar a partir de ellos el proceso investigativo a desarrollar. El segundo momento fue la revisión de los temas y autores que serían la base en el desarrollo del trabajo investigativo y que se constituyó en el marco teórico. Con los aportes de los

antecedentes y el marco teórico se construyeron los instrumentos para el análisis de la información.

b. Etapa de trabajo de campo: A partir de la revisión de los antecedentes y del marco teórico, se construyeron unos criterios para evaluar las mejores prácticas, con base a los componentes pedagógico, tecnológico y comunicativo, basados en criterios establecidos en el estudio de otras prácticas a nivel iberoamericano y teniendo en cuenta el entorno educativo en el que nos encontramos se crea un instrumento de enfoque descriptivo para hacer una lectura abierta de algunos entornos educativos.

Al aplicarlo se pretende obtener una serie de elementos e información esencial que será la base de nuestros siguientes objetivos, como lo es el diseño de la cartilla con orientaciones prácticas, y la propuesta de un curso de capacitación para docentes, aplicables a nuestro entorno e-learning y b-learning, ayudando al fortalecimiento y mejora de las prácticas.

c. Etapa de análisis y elaboración de productos: Es aquí donde se concreta cuáles son los elementos esenciales de una plataforma, se diseña el instrumento de evaluación y se define dentro de nuestra población cuáles son las mejores prácticas del e-learning, finalizando el diseño de la cartilla y el curso con herramientas didácticas y pedagógicas, que facilitan el diseño de ambientes virtuales de aprendizaje.

Allí se hace un análisis exhaustivo de criterios a tener en cuenta para la mejora de estas prácticas: algunos de estos son: Plataforma de comunicación, Fortaleza del proyecto y razones de uso, Objetivos del proyecto y modelo docente (su formación), Interactividad y servicios online, Uso de software específico e Impacto social.

5. RESULTADOS

5.1. ANÁLISIS DE LAS PLATAFORMAS VIRTUALES

Con base en el Instrumento de Observación de Aulas virtuales (anexo.1) aplicado a la selección realizada, y de acuerdo con los ítems definidos, se hallaron los siguientes resultados:

Gráfica 5.1.1. Organización del aula



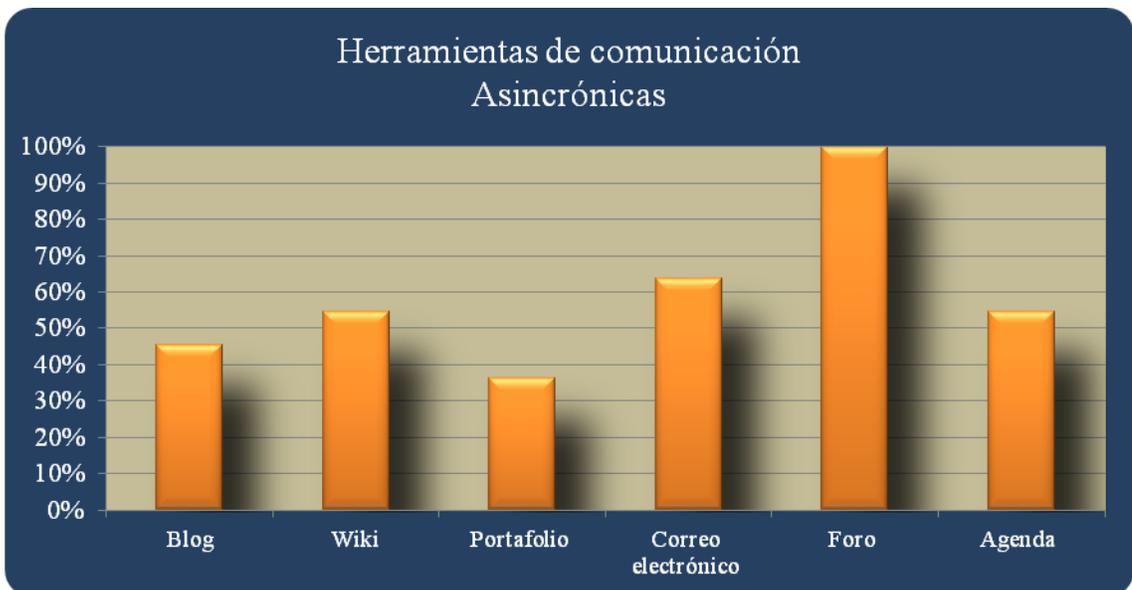
El 73% de las aulas visitadas presentan Diagrama de temas, en el cual los temas son organizados y desarrollados desde la plataforma, para una interacción continua y social. En forma general se cuenta con listas de contenidos y se evidencia el trabajo por unidad, en la parte introductoria aparecen las noticias del aula, un foro general, con cronograma de actividades del semestre, el portafolio del grupo y un glosario general. Se denota un detalle en los diagramas y sus respectivos subtemas en el trayecto del curso.

Gráfica 5.1.2. Herramientas de comunicación sincrónica



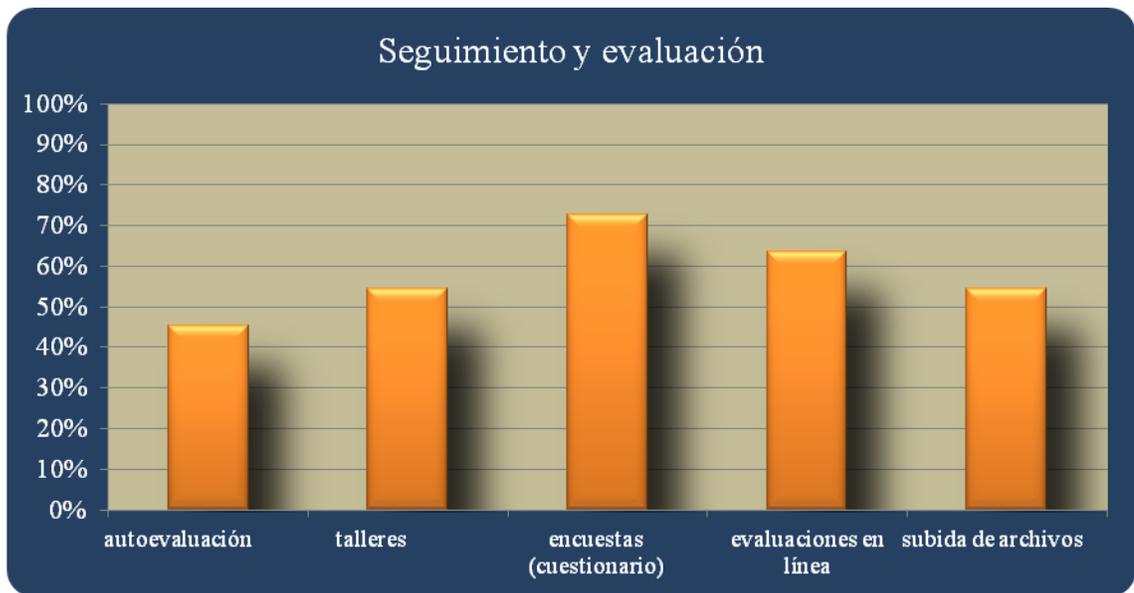
Se encuentra que el 82% de las aulas tiene mayor demanda por parte de la mensajería instantánea, ubicándose en seguida con 73% el chat; encontrando mayores evidencias de utilización de la mensajería instantánea. La pizarra compartida y la videoconferencia tienen una utilidad próxima, pero no se puede evidenciar la utilización de las mismas.

Gráfica 5.1.3. Herramientas de comunicación asincrónicas



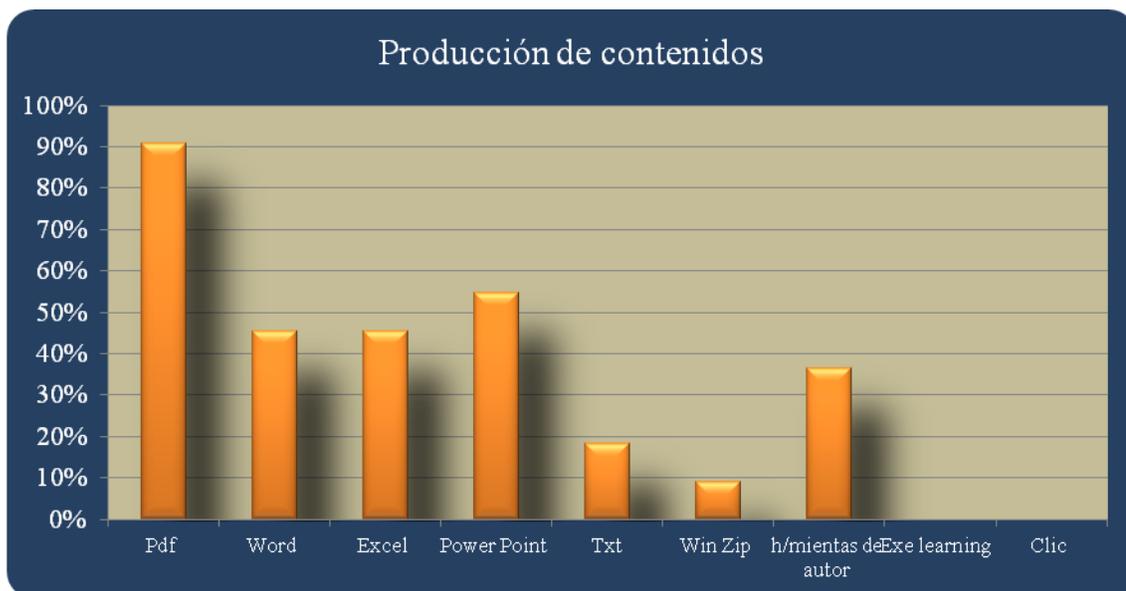
El foro con el 100% de utilización en las diferentes aulas, marca una diferencia marcada sobre las demás herramientas utilizadas. Se evidencia una muy importante cantidad de usuarios ocasionales, así como de usuarios cotidianos, pero en general utilizado por la totalidad de estudiantes de los cursos. Existen foros que permiten la participación constante, continua y retroalimentada específicamente en las primeras clases.

Gráfica 5.1.4. Seguimiento y evaluación



Presente en todas las aulas. La actividad involucra a todos los usuarios en las áreas del contenido del curso. En general cuenta con encuestas de evaluación de la guía de estudio, del aula virtual, del tutor y del soporte técnico del aula, instrucciones que se han recibido como parte del material de aprendizaje, con el fin de establecer estrategias de mejoramiento cuando ello sea necesario, de igual manera se evidencia no solo seguimiento y evaluación sino también retroalimentación por parte del tutor.

Gráfica 5.1.5. Producción de contenidos



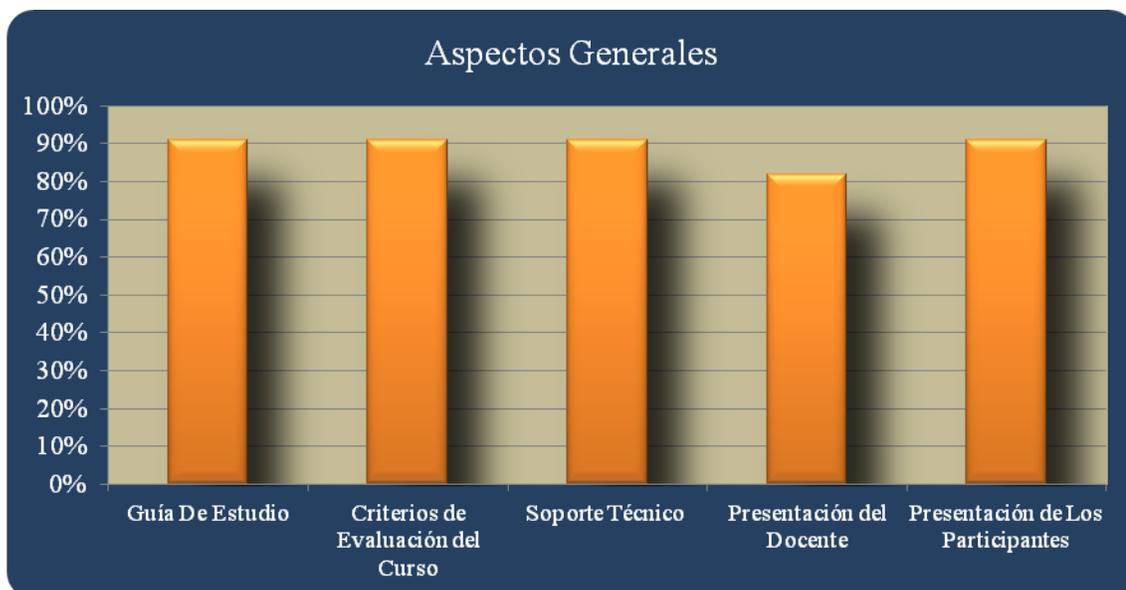
Es un buen abanico de opciones y está dentro del margen de comunicación básico de una plataforma. En las aulas observadas se encuentra que el 91% de archivos visualizados son en Pdf, comportamiento dado por la facilidad en el cargue de información por el tipo de archivo, primando sobre otros tipos de comprimidos. En menor proporción con el 55% se utiliza Power Point, 45% Word y Excel, Herramientas de autor 36%.

Gráfica 5.1.6. Gestión del conocimiento



El curso sugiere un buen número de fuentes de lectura y consulta, biblioteca virtual con acceso a bases de datos como e-libro, EBSCO, y referencias de consulta. El material disponible para el acceso y desarrollo de la temática se presenta en diferentes archivos en estas plataformas.

Gráfica 5.1.7. Aspectos generales.



De la totalidad de las aulas evaluadas encontramos:

- 91% de estas cuentan con una guía de estudio en la que se encuentra desde la presentación del curso hasta el sistema de evaluación, con determinación de los cronogramas y agendas, objetivo, definiciones, resultados esperados y materiales. Se encuentran desarrollos en diferentes momentos, que implica: Agenda, material, glosario, foro, Evaluación en línea y autoevaluación.
- 91% de las aulas presentan criterios de evaluación del curso claros y definidos de manera precisa, de fácil consulta y manejo por los estudiantes. En el trabajo colaborativo se establece de manera precisa los puntajes a los cuales equivale la participación, la nota final, entre ellos evaluación final y entrega de trabajos. En algunas se lleva a cabo en cada uno de los momentos y se habilita la plataforma sólo cuando el docente se encuentra en una de las herramientas sincrónicas.
- 91% de las observaciones se evidencia de manera clara y precisa la asistencia técnica a través de la ventana soporte técnico, el cual, aclara inquietudes sobre el manejo adecuado de la plataforma y el acceso adecuado a los módulos, se encuentra el centro de servicios al usuario, donde se registran las preguntas frecuentes y contacto por correo o chat.
- 82% de las aulas observadas, cuentan de manera objetiva con la presentación del docente o tutor, Se registrando una hoja de vida del docente encargado, algunas veces extensa y en otras muy objetiva y concisa, aportando básicamente la formación y contacto.
- 91% de las aulas permitieron el acceso a una amplia presentación con énfasis en el perfil profesional de cada estudiante. Algunas el primer foro del curso fue destinado para la presentación de los participantes.

5.2 INSTRUMENTO PARA CALIFICACIÓN DE AULAS VIRTUALES

Con el fin de identificar las mejores prácticas dentro de las aulas objeto del estudio, se elaboró el presente instrumento de calificación, ponderado con un máximo de 100

puntos, determinando como parámetro los resultados finales que igualen y superen los 70 puntos.

La correspondiente ponderación se definió dentro del grupo de trabajo, tomando como criterios la oferta, demanda, accesibilidad y resultados de las herramientas ofrecidas en la plataforma para cada aula.

Para su aplicación se tendrá en cuenta el valor acordado para cada uno de los componentes del ítem evaluado, asignando el puntaje correspondiente cuando se registre el hallazgo, de lo contrario se registrara 0 (cero) puntos. Así, el puntaje final de cada aula, se obtendrá de la sumatoria de los valores totales de calificación de cada ítem.

Tabla 5.2.1. Ficha de ponderación

**INSTRUMENTO PARA LA CALIFICACIÓN DEL AULA VIRTUAL
FICHA DE PONDERACIÓN**

1. HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN TOTAL 30 Puntos

a. SINCRÓNICAS 15 Puntos

	nombre del aula
Audio conferencia	3
Videoconferencia	3
Chat	3
Mensajería instantánea	3
Pizarra compartida	3
Sub-total	15

b. ASINCRÓNICAS 15 Puntos

	nombre del aula
Blog	1
Wiki	1
Portafolio	1
Correo electrónico	1
Foro	10
Agenda	1
Sub-total	15

2. SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN TOTAL 30 Puntos

	nombre del aula
Autoevaluación	6
Talleres	6
Encuestas (cuestionario)	6
Evaluaciones en línea	6
Subida de archivos	6
Total	30

3. PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS TOTAL 15 Puntos

	nombre del aula
Pdf	3
Word	2
Excel	2
Power Point	2
Txt	2
Win Zip	2
Herramientas de autor	2
Total	15

4. GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO**TOTAL 15 Puntos**

	nombre del aula
Repositorios digitales	5
Bibliotecas virtuales	5
Portales dinámicos	5
	15

5. ASPECTOS GENERALES**TOTAL 10 Puntos**

	nombre del aula
Guía De Estudio	2
Criterios de evaluación del curso	2
Soporte Técnico	2
Presentación del docente	2
Presentación de los participantes	2
Total	10

	nombre del aula
TOTAL FINAL	100

**INSTRUMENTO PARA LA CALIFICACIÓN DEL AULA VIRTUAL
FICHA DE EVALUACIÓN**

1. HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN

TOTAL 30 Puntos

SINCRÓNICAS

	EAN	USTA	CES	USB	CAFAM	UDA	UNARIÑO	UCAUCA	UTN	UNAD	TEC MONREY
Audio conferencia	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Videoconferencia	3	3	0	3	3	0	0	0	0	0	3
Chat	0	3	3	3	3	0	3	3	0	3	3
Mensajería instantánea	3	0	3	3	3	3	0	3	3	3	3
Pizarra compartida	0	3	0	0	3	0	0	0	3	0	3
TOTAL	6	9	6	9	12	3	3	6	6	6	12

ASINCRÓNICAS

	EAN	USTA	CES	USB	CAFAM	UDA	UNARIÑO	UCAUCA	UTN	UNAD	TEC MONREY
Blog 1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1
Wiki 1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1
Portafolio	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1
Correo electrónico	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1
Foro 10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Agenda	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1
	12	12	10	12	15	12	11	11	14	14	15

2. SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN

	EAN	USTA	CES	USB	CAFAM	UDA	UNARIÑO	UCAUCA	UTN	UNAD	TEC MONREY
autoevaluación 6	6	6	6	6	0	0	0	0	6	0	0
talleres 6	6	0	0	6	6	0	0	6	0	6	6
encuestas (cuestionario) 6	6	0	6	6	6	0	6	0	6	6	6
evaluaciones en línea 6	6	6	0	0	6	0	0	6	6	6	6
subida de archivos 6	6	0	0	6	0	0	6	0	6	6	6
	30	12	12	24	18	0	12	12	24	24	24

Tabla 5.2.2. Ficha de Evaluación

3. PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS

	EAN	USTA	CES	USB	CAFAM	UDA	UNARIÑO	UCAUCA	UTN	UNAD	TEC MONREY
Pdf	3	3	0	3	3	3	3	3	3	3	3
Word 2	2	0	0	0	0	2	2	0	0	2	2
Excel	2	0	0	2	0	2	0	0	2	0	2
Power Point	2	0	0	0	0	0	2	2	2	2	2
Txt	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	0
Win Zip	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0
herramientas de autor	0	2	2	2	0	0	0	2	0	0	0
Exe learning	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Clic	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	9	5	2	7	3	7	11	9	7	7	9

4. GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO

	EAN	USTA	CES	USB	CAFAM	UDA	UNARIÑO	UCAUCA	UTN	UNAD	TEC MONREY
Repositorios digitales	0	0	0	5	5	0	0	0	5	0	5
Bibliotecas virtuales	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5
Portales dinámicos	5	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0
	10	5	5	5	10	5	5	5	15	5	10

5. ASPECTOS GENERALES

	EAN	USTA	CES	USB	CAFAM	UDA	UNARIÑO	UCAUCA	UTN	UNAD	TEC MONREY
Guía De Estudio	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2
Criterios de evaluación del curso	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2
Soporte Técnico	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2
Presentación del docente	2	2	2	2	0	0	2	2	2	2	2
Presentación de los participantes	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2
	10	10	10	10	8	6	6	8	10	10	10

EAN	USTA	CES	USB	CAFAM	UDA	UNARIÑO	UCAUCA	UTN	UNAD	TEC MONREY
77	53	45	67	66	33	48	51	76	66	80

EAN: Universidad Escuela de Administración de Negocios. Facultad de estudios en ambientes virtuales.

USTA: Universidad Santo Tomás Abierta y a Distancia. Manual de uso de las aulas virtuales

CES: Universidad Centro de Estudios Superiores. Moodle cursos para estudiantes.

USB: Universidad de San Buenaventura Bogotá D. C. Programa Docencia Regida por las TIC

CAFAM: Fundación Universitaria CAFAM "CAFAM E-LEARNING"

UDA: Universidad de Antioquia. Integración de Tecnologías de la Información y la comunicación a docencia.

UN NARIÑO: Universidad de Nariño. Técnico profesional en producción de cacao.

U CAUCA: Universidad de Cauca. Sistemas operativos Linux nivel 2.

UTN: Universidad Tecnológica Nacional (Regional Córdoba). Argentina

UNAD: Universidad Nacional Abierta y a Distancia.

TEC MONREY: Tecnológico de Monterrey.

5.3 RESULTADO FINAL DE LAS MEJORES PRÁCTICAS E- LEARNING

Aplicado el instrumento, se observa, como se evidencia en las gráficas, que con los criterios anotados, las mejores prácticas se encuentran en las aulas de:

1. **TECNOLÓGICO DE MONTERREY.**

Programa: Tecnologías para la educación.

2. **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL (REGIONAL CORDOBA)**

Argentina.

Programa: Ingeniería Industrial.

3. **UNIVERSIDAD EAN.**

Programa: Facultad de estudios en ambientes virtuales.

CONCLUSIONES

Tras la investigación, y teniendo en cuenta los resultados de los instrumentos de observación y evaluación, se puede concluir que las mejores prácticas son aquellas en las que se utilizan la mayor cantidad de herramientas de comunicación y de manera más frecuente. Durante el período de análisis de las mejores prácticas de e-learning en otros países, se encontró que uno de los factores más preponderantes en el éxito de los procesos académicos era la comunicación e interacción entre tutor y educando. Luego es de suponer que si la comunicación, históricamente hablando de la humanidad, ha facilitado procesos sociales, culturales y de cualquier otra índole, entonces deben funcionar también en el ámbito educativo. Bien sean herramientas sincrónicas o asincrónicas, las dos modalidades suponen comunicación e interacción entre los miembros de la comunidad educativa. Si se garantiza la comunicación entre actores en un proceso educativo, entonces también se garantiza la interacción, seguimiento, evaluación y otros aspectos preponderantes que hacen parte de otras herramientas que son altamente recomendadas para tener en cuenta en el momento de diseñar una plataforma y poner en práctica un curso e-learning o b-learning.

Una vez identificadas estas herramientas y su marcada relevancia dentro de procesos e-learning y b-learning, se sugiere que sean implementadas en los cursos online que las instituciones de educación superior ofrecen en el país. Así mismo hay que tener en cuenta que la plataforma adquirida sea lo suficientemente robusta para que pueda soportar una visita permanente y un tráfico bastante pesado en la universidad. Para hacer más claridad al respecto, se plantea la elaboración de una cartilla en la cual se encuentran los rudimentos de las modalidades e-learning y b-learning. Y para profundizar aún más en el manejo de plataformas virtuales para la enseñanza, se ha diseñado un curso de capacitación para aquellos docentes que quieran involucrarse en las modalidades de e-learning y b-learning.

No es una coincidencia que las mejores prácticas en e-learning, son aquellas instituciones de educación superior que cuentan con una amplia experiencia en la incorporación de plataformas virtuales en algunos de sus cursos. Por esta razón se han querido recopilar las principales características de las mejores prácticas en e-learning

para aprender de ellas, contextualizarlas a la realidad colombiana y articularlas en los cursos de aquellas instituciones de educación superior que ofrecen las modalidades de e-learning y b-learning.

BIBLIOGRAFÍA

Barberá, E y Badia, A. (2004) Educar con aulas virtuales. Orientaciones para la innovación en el proceso de enseñanza aprendizaje. Ed. Antonio Machado.

Barrientos, X y Villaseñor, G.: (2006). De la enseñanza a distancia al eLearning. Consonancias y disonancias. Revista Telos [Consulta 08/03/2007]

Bautista, G; Borges, F; Forés; A (2006) Didáctica Universitaria en entornos virtuales. Ed. Narcea.

Bosom, A; García, F; Hernández, MJ; Fernández, E; y Seoane, A. (2006) Online Tutor: An Experience of Networked Collaborative Learning. Journal of Cases on Information Technology (JCIT), [http :// www.idea - group.com / journals / details.asp?id =202](http://www.idea-group.com/journals/details.asp?id=202) . [Consulta 08/03/2007].

Bosom, A; García, F; Hernández, MJ; Fernández, E; y Seoane, A. (2006). Tutoring On-line as Quality Guarantee on eLearning-Based Lifelong Learning. Definition, Modalities, Methodology, Competences and Skills. International Journal of Continuing Engineering Education and Life-Long Learning (IJCEELL), vol. 16, Special issue 5/6, 2006. [http :// www.inderscience.com / browse / index.php?journalCODE = ijceell](http://www.inderscience.com/browse/index.php?journalCODE=ijceell) . [Consulta 08/03/2007]

Bonilla, Elssy; RODRIGUEZ, Penélope. La investigación en ciencias sociales: más allá del dilema de los métodos. CEDE- Universidad de los Andes. Santafé de Bogotá, 1995.

Briones, Guillermo. Métodos y técnicas avanzadas de investigación aplicadas a la educación y a las ciencias sociales. Módulo 2. Tipos de investigaciones y de diseños metodológicos. ICFES-PIIE, 2ª. ed. , Bogotá, 1988.

Cabero, J.; Jonassen, D. (2003) Nuevas tecnologías de la información y de la comunicación en educación. Universitat Oberta de Catalunya. Egaña, P. (2000) Aspectos sociológicos de la Internet: Glosario de las “E”. Universidad Sergio Arboleda. <http://www.usergioarboleda.edu.co/grupointernet/gosarioe.htm> [Consulta 08/03/2007]

Duart, J.M.; Sangrà, A. (2000). “Formación universitaria por medio de la web: un modelo integrador para el aprendizaje superior”. A: DUART, J.M.; SANGRÀ, A. (comps.) Aprender en la virtualidad. Barcelona: Gedisa.

Enebral, J. (2005) Dieciocho años del e-learning en España. AEFOL. <http://www.elearningworkshops.com/modules.php?name=News&file=article&sid=395> . [Consulta 08/03/2007] Fundación Auna (2006) eEspaña. Informe Anual sobre el Desarrollo de la Sociedad de la Información en España. Madrid: Fundación Auna http://www.fundacionauna.org/areas/25_publicaciones/public_251_6.asp [Consulta 08/03/2007]

Egaña, P. (2000) Aspectos sociológicos de la Internet: Glosario de la Universidad Sergio Arboleda. <http://www.usergioarboleda.edu.co/grupointernet/gosarioe.htm>. [Última vez visitado, 2-1-2006]

Enebral, J. (2005) Dieciocho años del e-learning en España. AEFOL. http://www.aefol.com/version2004/articulos_detalle.asp?articulos=517 . [Última vez visitado, 2-1-2006]

Fundación Auna (2005) eEspaña. Informe Anual sobre el Desarrollo de la Sociedad de la Información en España. Madrid: Fundación Auna.

Galindo, Jesús. “Encuentro de subjetividades, objetividad descubierta: la entrevista como centro de trabajo etnográfico.” En revista: Estudios sobre Culturas Contemporáneas. Vol. 1, Mayo, Universidad de Colima, México, 1987.

García F.J. y García J. (2001) Los espacios virtuales educativos en el ámbito de Internet: Un refuerzo a la formación tradicional, Teoría de la Educación, en Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, 3. http://www3.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_03/n3_art_garcia_garcia.htm [Consulta 08/03/2007]

García Aretio (coord.) (2007) De la educación a distancia a la educación virtual. Ed. Ariel. García Peñalvo, F. J. (2005) Estado Actual de los Sistemas E-Learning. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, 6(2) http://www3.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_06_2/n6_02_art_garcia_penalvo.htm . [Consulta 08/03/2007]

García Peñalvo, F. J. (2005) Estado Actual de los Sistemas E-Learning. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, 6(2). http://www3.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_06_2/n6_02_art_garcia_penalvo.htm . [Última vez visitado, 18-1-2006]

García Peñalvo, F. J ;Seoane, A. M; y Lamamie de Clairac, F. (2006) Profesiones emergentes en el ámbito de la formación en línea (eLearning) en Monográfico formación virtual de educaweb.com, nº 120. <http://www.educaweb.com/EducaNews/interface/asp/web/NoticiesMostrar.asp?NoticiaID=986&SeccioID=1355> . [Consulta 08/03/2007] Garrison, D.R; Anderson, T. (2005) El e-learning en el siglo XXI . Ed. Octaedro.

Hernández, M^a J., Fernández, E., Bosom, Á., Seoane-Pardo, A. M. " The Role of the eLearning Student. An Experience: Tutor Online " In Proceedings of the WSEAS Conference: 5th WSEAS International Conference

on E-ACTIVITIES (E-ACTIVITIES '06) . (Venice, Italy, November 20-22, 2006). N. Mastorakis, A. Cecchi, M. Chang, F. J. García (Eds.). Pages 73-78. WSEAS Press. ISSN 1790-5095. ISSN 1790-5117. ISBN 960-8457-56-4. 2006. [Consulta 08/03/2007]

Inoue, V. (2007a) El eLearning en franco ascenso. Entrevista a Stephen Downes y Fernando Santamaría. Learning Review. <http://www.learningreview.com.ar/edicion-17/el-e-learning-en-franco-ascenso.html?Itemid=160>

Inoue, V. (2007b) Acortando las distancias entre las empresas y el e-Learning colaborativo. Entrevista a Jane Hart. Learning Review. <http://www.learningreview.com.ar/edicion-17/acortando-las-distancias-entre-las-empresas-y-el-e-learning-colabor.html?Itemid=147> [Consulta 08/03/2007]

Knowledgenet (s/f). History of E-learning. <http://www.knowledgenet.com/corporateinformation/ourhistory/history.jsp> [Consulta 08/03/2007]

Lozano Galera, J. (2004) El triángulo del e-learning. http://www.aefol.com/elearning/articulos_detalle.asp?articulos=405 [Consulta 08/03/2007]

M. J. (2001) E-learning strategies for delivering knowledge in the digital age . McGraw-Hill

Martinez, Miguel. La etnografía como alternativa de investigación científica. Conferencia preparada para el “Simposio Internacional de Investigación científica. Una visión interdisciplinaria”. Universidad Jorge Tadeo Lozano, Santafé de Bogotá, 23-28 de mayo de 1993.

Martinez Miguel. La investigación cualitativa etnográfica en educación. Manual teórico-práctico. Caracas, Ed. Texto S.R.L.,1991

Morrison, D. (2003) E-learning Strategies. How to get implementation and delivery right first time.

Rockwell, Elsie. “Etnografía y teoría de la investigación educativa”. En revista: Cuadernos del Seminario. UPN-CIUP, Bogotá, 1985.

Sandoval C. Carlos A. Investigación Cualitativa. Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior ICFES. Bogotá, 1996

Pardo, A. (2005) Los contenidos en el e-Learning universitario. VI Jornada Práctica eLearning y empresa

Pardo, A. (2005) Los contenidos en el e-Learning universitario. VI Jornada Práctica e-Learning y empresa Rosenberg,

Rosenberg, M. J. (2001) E-learning strategies for delivering knowledge in the digital age. McGraw-Hill

Ruipérez, G. (2003) Educación Virtual y eLearning. Madrid: Fundación Auna.

Ruipérez, G. (2003) E-learning - Educación Virtual. Madrid: Fundación Auna
Universitat Oberta de Catalunya (UOC) (2005) Memoria del curso 2003-2004.
<http://www.uoc.edu/web/esp/universidad/memoria0304/index.html> .
[Última vez visitado, 29-1-2006]

Salmon, G (2002) E-actividades. El factor clave para una formación en línea activa. Barcelona: Editorial UOC.

Seoane, A. M. y Lamamie de Clairac, F. (2005) Causas de la insatisfacción en la formación on-line. Algunas ideas para la reflexión en Monográfico formación virtual de educaweb.com, nº 1 <http://www.educaweb.com/EducaNews/>

interface / asp / web / NoticiasMostrar.asp?NoticiaID =680& SeccioID =1000 .
[Consulta 08/03/2007]

Seoane Pardo, A. M., García Peñalvo, F. J., Bosom Nieto, Á., Fernández Recio, E., & Hernández Tovar, M. J. Tutoring on-line as quality guarantee on elearning-based lifelong learning. Definition, modalities, methodology, competences and skills. En Virtual Campus 2006. Selected and Extended Papers. CEUR Workshop Proceedings, 186, 41-55. Universitat Oberta de Catalunya (UOC) (2005) Memoria del curso 2003-2004. <http://www.uoc.edu/web/esp/universidad/memoria0304/index.html> . [Consulta 08/03/2007] 8. Referencias (VI)

Stromquist, Nelly P. “La relación entre los enfoques cualitativos y cuantitativos” En revista: Cuadernos del Seminario. UPN-CIUP, Bogotá, 1985.

Van Dusen, G.C. (1997). “The Virtual Campus”. A: ASHE-ERIC Higher Education Report, Vol. 25, n. 5. Washington, DF: The George Washington University.

Vargas Guillén, Germán; González Flores, José; Ortega del Castillo, Neheray. De las tensiones entre la tecnología y la técnica. A propósito de un filósofo enseñante de informática. En: Itinerario educativo. (32) 99; 47ágs.. 37 a 67.

Vargas Guillén, Germán; Rueda Ortiz, Rocío. La etnografía en educación. En: Itinerario educativo. (36) 02; 47ágs.. 7 a 47.

Wiley & Sons. Nielsen, J. (2005) One Billion Internet Users. Jakob Nielsen's Alertbox, December 19, 2005. http://www.useit.com/alertbox/internet_growth.html . [Consulta 08/03/2007]

Willis, Barry (2003). Distance Education Research. (<http://www.uidaho.edu/eo/dist9.html>) (Consulta Web: 22-09-05) Artículo de una serie desarrollada por Willis en la Universidad de Idaho, USA, como parte de sus

libros: Distance Education: Strategies y Tools and Distance Education: A Practical Guide.

PÁGINAS DIGITALES

- Blended Learning: <http://hellencompuaplic.wordpress.com/2012/03/14/ideas-centrales-sobre-exposiciones/>
- Diseño instruccional: http://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o_instruccional
- Estandarización de Contenidos: <http://turbogp20.com/desarrollo/programacion/web-estandarizacion>
- Encuestas: <http://es.wikipedia.org/wiki/Encuesta>
- Introducción al eLearning Dr. D. Francisco José García Peñalvo ([email_address] Grupo de investigación en Inter Acción y e Learning
- Procesamiento Informático de Contenidos: http://www.ecured.cu/index.php/Proceso_inform%C3%A1tico
- Herramientas de Autor :http://es.wikipedia.org/wiki/Herramienta_de_Autor
- Un simulador <http://es.wikipedia.org/wiki/Simulador>
- Virtual learning: http://es.wikipedia.org/wiki/Ambiente_Educativo_Virtual
- Mobile learning: http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje_electr%C3%B3nico_m%C3%B3vil
- Second life: http://es.wikipedia.org/wiki/Second_Life
- Medición de Calidad: <http://www.mailxmail.com/curso-gestion-calidad-procesos-tecnicas-herramientas-calidad/medicion-calidad-servicio>
- Repositorios digitales: http://bibliotecabiologia.usal.es/tutoriales/catalogos-repositorios-bibliosvirtuales/repositorios_digitales.html
- Bibliotecas virtuales: http://es.wikipedia.org/wiki/Biblioteca_digital
- Portales dinámicos CMS: http://digitouno.com/index.php?option=com_content&view=article&id=112&catid=31&Itemid=117

- Taxonomías, folksonomías:
<http://anaherfer.wordpress.com/2009/02/12/taxonomias-y-folksonomias/>
- Búsquedas inteligentes: <http://sites.google.com/site/buscadoressemanticos/-que-es-un-buscador-semantic>
- SEELS, B. B., & RICHEY, R. C. (1994). Instructional Technology: The definition and domains of the field. Publications of the Association for Educational Communications and Technology (AECT) Washington, DC, USA.

ANEXOS

ANEXO 1.

INSTRUMENTO PARA LA OBSERVACIÓN DEL AULA VIRTUAL

FICHA DE OBSERVACIÓN	
UNIVERSIDAD: _____ NOMBRE DEL OBSERADOR: _____	
Fecha de observación: _____ Programa Académico: _____ Nombre del aula: _____	
1. ORGANIZACIÓN DEL AULA Diagrama semanal _____ Diagrama de temas _____ Diagrama social _____	
2. HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN	
SINCRÓNICAS ___ Audioconferencia ___ Videoconferencia ___ Chat ___ Mensajería instantánea ___ Pizarra compartida	Descripción:
ASINCRÓNICAS ___ Blog ___ Wiki ___ Portafolio ___ Correo electrónico ___ Foro ___ Agenda	Descripción:

3. SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN

autoevaluación talleres encuestas (cuestionario) evaluaciones en línea

subida de archivos

Descripción:

4. PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS

Pdf
 Word
 Excel
 Power Point
 Txt
 Win Zip
 herramientas de autor
 Exe learning
 Clic
 Enlaces páginas web

Descripción:

5. GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO

Repositorios digitales
 Bibliotecas virtuales
 Portales dinámicos
 Búsquedas inteligentes

Descripción:

ASPECTOS GENERALES :

Guía De Estudio
 Criterios De Evaluación Del Curso
 Soporte Técnico
 Presentación Del Docente
 Presentación De Los Participantes

OBSERVACIONES GENERALES:

**INSTRUMENTO PARA LA OBSERVACIÓN DEL AULA VIRTUAL
FICHA DE OBSERVACIÓN**

UNIVERSIDAD UNIVERSIDAD EAN
NOMBRE DEL OBSERADOR LUIS ALFREDO RAMIREZ CANO
Fecha de observación Mayo 29 de 2012
Programa Académico Facultad de estudios en ambientes virtuales
Nombre del aula Gestión Financiera 4

1. ORGANIZACIÓN DEL AULA

	si	cuantas (en número)	Descripción:
Diagrama semanal			
Diagrama de temas	X		
Diagrama social			

**2. HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN
SINCRÓNICAS**

	si	cuantas (en número)	Descripción: Se encuentra actividad de mensajes enviados. No hay evidencia de haber sido revisados.
Audio conferencia			
Videoconferencia	X		
Chat			
Mensajería instantánea	X	15	
Pizarra compartida			

ASINCRÓNICAS

	si	cuantas (en número)	Descripción:
Blog			
Wiki			
Portafolio			
Correo electrónico	X		
Foro	X	2	
Agenda	X	1	

3. SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN

	si	cuantas (en número)	Descripción: Evaluación: Informes del curso: Actividad de todos los usuarios, Este informe muestra un resumen de la actividad de todos los usuarios en las áreas de contenido del curso. Consta de; Cuenta con una encuesta de evaluación de la guía de estudio, el aula virtual, video, el tutor y del soporte técnico del aula que ha recibido como parte del material de aprendizaje, con el fin de establecer estrategias de mejoramiento cuando ello sea necesario.
autoevaluación	X		
talleres	X		
encuestas (cuestionario)	X		
evaluaciones en línea	X		
subida de archivos	X		

4. PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS

	si	cuantas (en número)
Pdf	X	
Word	X	
Excel	X	
Power Point	X	
Txt		
Win Zip		
herramientas de autor		
Exe learning		
Clic		

Descripción:

Se encuentra producción de contenidos en los diferentes formatos.

5. GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO

	si	cuantas (en número)
Repositorios digitales		
Bibliotecas virtuales	X	2
Portales dinámicos	X	

Descripción:

Bases de datos e-libro, biblioteca virtual y referencias de consulta

ASPECTOS GENERALES :

	si	Registre o describa Cuáles y cuantas
Guía De Estudio	X	Completa, con determinación de los cronogramas y agendas.
Criterios De Evaluación Del Curso	X	Son claros y definidos de manera precisa, de fácil consulta y manejo por los estudiantes
Soporte Técnico	X	Permanente.
Presentación Del Docente	X	Se registra una extensa hoja de vida del docente encargado
Presentación De Los Participantes	X	Si

OBSERVACIONES GENERALES

Es una plataforma dinámica, amigable, que permite una total interacción 24 horas con tutoría, y conexiones asincrónicas y actividades sincrónicas, cuenta con manuales completos de orientación que permiten su utilización y manejo. Facilita la comunicación individual o grupal con el tutor, acceso a las herramientas, documentos y bases de datos. De fácil conexión y acceso con computadores convencionales.

**INSTRUMENTO PARA LA OBSERVACIÓN DEL AULA VIRTUAL
FICHA DE OBSERVACIÓN**

UNIVERSIDAD Universidad San Buenaventura Bogotá D.C
NOMBRE DEL OBSERADOR Yenny Alexandra Peralta Moreno
Fecha de observación 29 de mayo de 2012
Programa Académico Universidad Santo Tomás Abierta y a Distancia
Nombre del aula Manual de uso de las aulas virtuales

1. ORGANIZACIÓN DEL AULA

	si	cuantas (en número)	Descripción: Durante las 24 horas del día se puede acceder al programa y como tal a las noticias alrededor de la disciplina que ubica el docente y a la zona de comunicaciones donde se puede interactuar de forma sincrónica o asincrónica con los demás compañeros del tema que se desee.
Diagrama semanal			
Diagrama de temas	x		
Diagrama social			

**2. HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN
SINCRÓNICAS**

	si	cuantas (en número)	Descripción: Es una forma usual de compartir ideas e información relevante del programa.
Audio conferencia			
Videoconferencia	x	3	
Chat	x	5	
Mensajería instantánea			
Pizarra compartida	x	3	

ASINCRÓNICAS

	si	cuantas (en número)	Descripción: Se usa de forma común para desarrollar y hacer aportes acerca de los temas del programa.
Blog	x	3	
Wiki	x	3	
Portafolio			
Correo electrónico			
Foro	x	3	
Agenda			

3. SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN

	si	cuantas (en número)	Descripción: Teniendo en cuenta que durante el curso se manejan tres momentos, se lleva a cabo éstos dos tipos de evaluación.
autoevaluación	x	3	
talleres			
encuestas (cuestionario)			
evaluaciones en línea	x	3	
subida de archivos			

4. PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS

Pdf
Word
Excel
Power Point
Txt
Win Zip
herramientas de autor
Exe learning
Clic

si	cuantas (en número)
x	3
x	3

Descripción:

El material disponible para el acceso y desarrollo de la temática se presenta en la plataforma Moodle de la Universidad en éstos archivos.

5. GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO

Repositorios digitales
Bibliotecas virtuales
Portales dinámicos

si	cuantas (en número)
x	1

Descripción:

El docente permite un ingreso al estudiante con un password, para el acceso a dicha información.

ASPECTOS GENERALES :

si	Registre o describa Cuáles y cuantas
x	Se debe desarrollar los tres momentos, que implica (Agenda, material, glosario, foro, Evaluación en línea y autoevaluación).
x	Se lleva a cabo en cada uno de los momentos y se habilita la plataforma sólo cuando el docente se encuentra en una de las herramientas sincrónicas.)
x	
X	Se muestra la hoja de vida del docente regional que el mismo estudiante elige y con el cual se desarrolla todo el curso.
x	Existen foros que permite la participación constante, continua y retroalimentada específicamente en las primeras clases.

OBSERVACIONES GENERALES

Este proceso es bastante claro, puesto que es una guía de cómo se accede al curso en línea y todos los elementos y fundamentos que éste requiere.

**INSTRUMENTO PARA LA OBSERVACIÓN DEL AULA VIRTUAL
FICHA DE OBSERVACIÓN**

UNIVERSIDAD Universidad San Buenaventura Bogotá D.C
NOMBRE DEL OBSERADOR Yenny Alexandra Peralta Moreno
Fecha de observación 29 de mayo de 2012
Programa Académico Universidad CES
Nombre del aula Moodle cursos para estudiantes

1. ORGANIZACIÓN DEL AULA

	si	cuantas (en número)	Descripción: Los temas son organizados y desarrollados desde la plataforma, para una interacción continua y social.
Diagrama semanal			
Diagrama de temas			
Diagrama social	x	1	

**2. HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN
SINCRÓNICAS**

	si	cuantas (en número)	Descripción: Es una forma clara de evidenciar la información y la comunicación inmediata.
Audio conferencia			
Videoconferencia			
Chat	x	1	
Mensajería instantánea	x		
Pizarra compartida			

ASINCRÓNICAS

	si	cuantas (en número)	Descripción: Los foros en Moodle tienen una importancia particular, ya que su filosofía se basa en la teoría del constructivismo social y son los foros donde se desborda este concepto dentro de Moodle.
Blog			
Wiki			
Portafolio			
Correo electrónico			
Foro	x	1	
Agenda			

3. SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN

	si	cuantas (en número)	Descripción: Se realiza una autoevaluación por cada módulo, y se realiza una encuesta ATTLS, para atender a las fortalezas o deficiencias del curso por mejorar.
autoevaluación	x	4	
talleres			
encuestas (cuestionario)	x	1	
evaluaciones en línea			
subida de archivos			

4. PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS

	si	cuantas (en número)
Pdf		
Word		
Excel		
Power Point		
Txt		
Win Zip		
herramientas de autor	X	4
Exe learning		
Clic		

Descripción:

Por cada tema visto se lleva a cabo el feedback o interacción.

5. GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO

	si	cuantas (en número)
Repositorios digitales		
Bibliotecas virtuales	x	1
Portales dinámicos		

Descripción:

El docente permite un ingreso al estudiante con un password, para el acceso a dicha información.

ASPECTOS GENERALES :

	si	Registre o describa Cuáles y cuantas
Guía De Estudio	x	Se debe desarrollar cuatro módulos.
Criterios De Evaluación Del Curso	x	Se lleva a cabo calificaciones (feedback e interacciones).
Soporte Técnico	x	La plataforma Moodle.
Presentación Del Docente	X	Es el asesor continuo y constante de dicho proceso llamado tutor.
Presentación De Los Participantes	x	Existen foros y chat para la orientación de la información y comunicación.

OBSERVACIONES GENERALES

Moodle es la plataforma en la cual se presenta el sistema de Aulas Virtuales del Centro de Educación Virtual del CES. Es un tutorial que permite identificar y aprovechar los diferentes recursos que están disponibles para los estudiantes.

**INSTRUMENTO PARA LA OBSERVACIÓN DEL AULA VIRTUAL
FICHA DE OBSERVACIÓN**

UNIVERSIDAD Universidad de San Buenaventura Bogotá D. C.
NOMBRE DEL OBSERADOR Hernán Mejía Rojas
Fecha de observación Mayo 28 de 2012
Programa Académico Docencia Regida por las TIC
Nombre del aula Estrategias de Aprendizaje Mediadas por las TIC

1. ORGANIZACIÓN DEL AULA

	si	cuantas (en número)
Diagrama semanal		
Diagrama de temas	x	10
Diagrama social		

Descripción:

Evidentemente esta aula virtual cuenta con un diagrama de temas en el cual se puede evidenciar una secuencia de actividades.

**2. HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN
SINCRÓNICAS**

	si	cuantas (en número)
Audio conferencia		
Videoconferencia	X	1
Chat	X	1
Mensajería instantánea	X	1
Pizarra compartida		

Descripción:

No se hallaron evidencias de la utilización de las otras herramientas sincrónicas. Presuntamente se debe a la disponibilidad de tiempo de los participantes. Hubiese sido interesante conocer la dinámica del uso de las otras herramientas sincrónicas en un proceso de aprendizaje con estas características.

ASINCRÓNICAS

	si	cuantas (en número)
Blog		
Wiki		
Portafolio		
Correo electrónico	X	1
Foro	X	13
Agenda	X	1

Descripción:

A pesar de haberse utilizado la herramienta de "Foro" en un número importante, sería pertinente utilizar al menos una vez la mayoría de las herramientas asincrónicas disponibles dada la naturaleza del curso.

3. SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN

	si	cuantas (en número)
autoevaluación	X	4
talleres	X	4
encuestas (cuestionario)	X	1
evaluaciones en línea		
subida de archivos	X	11

Descripción:

En este caso los talleres se asumieron como las tareas asignadas a los participantes del grupo. Se evidencia no solo seguimiento y evaluación sino también retroalimentación por parte del tutor.

4. PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS

	si	cuantas (en número)
Pdf	X	1
Word		
Excel	X	1
Power Point		
Txt		
Win Zip		
herramientas de autor	X	2
Exe learning		
Clic		

Descripción:

El restante de los documentos "Producción de Contenidos" se encuentran en el siguiente ítem.

5. GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO

	si	cuantas (en número)
Repositorios digitales	x	20
Bibliotecas virtuales		
Portales dinámicos		

Descripción:

El curso sugiere un buen número de fuentes de lectura y consulta.

ASPECTOS GENERALES :

	si	Registre o describa Cuáles y cuantas
Guía De Estudio	X	Hay una guía de estudio en la que se encuentra desde la presentación del curso hasta el sistema de evaluación.
Criterios De Evaluación Del Curso	X	Se encuentra en la última sección de la guía de estudios cuyo título es: Sistema de Evaluación.
Soporte Técnico	X	La evidencia es un foro titulado: Soporte Técnico.
Presentación Del Docente	X	Esta aula virtual cuenta con un espacio destinado para tal fin.
Presentación De Los Participantes	X	El primer foro del curso fue destinado para la presentación de los participantes.

OBSERVACIONES GENERALES

Según las características de esta aula virtual sistematizadas arriba, este curso cuenta con variadas herramientas y elementos que facilitan un proceso de aprendizaje no presencial. Sin embargo, y dada la naturaleza del curso, se sugiere que se utilicen la mayoría de las herramientas sincrónicas y asincrónicas para garantizar que se conozcan y se utilicen dichos recursos, especialmente en este programa cuyo eje fundamental y transversal son las TIC.

**INSTRUMENTO PARA LA OBSERVACIÓN DEL AULA VIRTUAL
FICHA DE OBSERVACIÓN**

UNIVERSIDAD FUNDACIÓN UNIVERSITARIA CAFAM "CAFAM E-LEARNING"
NOMBRE DEL OBSERADOR MELY MAILÍN GUZMÁN - SANDRA MOYA - DIANA PINILLA
Fecha de observación 28 DE MAYO 2012
Programa Académico DEPARTAMENTO RED HOSPITALARIA Y URGENCIAS / MANEJO DE RESIDUOS HOSPITALARIOS
Nombre del aula CAFAM E-LEARNING

1. ORGANIZACIÓN DEL AULA

	si	cuantas (en número)	Descripción: Aparece el tema a tratar con 6 criterios de desarrollo.
Diagrama semanal			
Diagrama de temas	X	1	
Diagrama social			

**2. HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN
SINCRÓNICAS**

	si	cuantas (en número)	Descripción: se evidencia una videoconferencia como introducción al tema, el chat esta disponible en el foro , así como la mesajería instantanea.
Audio conferencia			
Videoconferencia	X	1	
Chat	x	1	
Mensajería instantánea	X	1	
Pizarra compartida	X	1	

ASINCRÓNICAS

	si	cuantas (en número)	Descripción: Se evidencian los anexos de los temas a tratar para el desarrollo del curso
Blog	X	1	
Wiki	X	19	
Portafolio	X	1	
Correo electrónico	X	1	
Foro	X	1	
Agenda	X	1	

3. SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN

	si	cuantas (en número)	Descripción: evaluaciones en línea: se evidencia 1 evaluación de conocimientos previos y 1 evaluación final. Talleres: se evidencia 5 que se desarrolla durante la aplicación del modulo.
autoevaluación			
talleres	x	5	
encuestas (cuestionario)	x	1	
evaluaciones en línea	x	2	
subida de archivos			

4. PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS

	si	cuantas (en número)
Pdf	x	19
Word		
Excel		
Power Point		
Txt		
Win Zip		
herramientas de autor		
Exe learning		
Clic		

Descripción:

El material que se utiliza para el desarrollo de los temas solo se encuentra en formatos pdf... no se evidencia ningun otro.

5. GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO

	si	cuantas (en número)
Repositorios digitales	x	9
Bibliotecas virtuales	x	1
Portales dinámicos		

Descripción:

se encuentran enlaces de apoyo para poder acceder a la información.

ASPECTOS GENERALES :

	si	Registre o describa Cuáles y cuantas
Guía De Estudio	x	objetivo, definiciones, resultados esperados, material.
Criterios De Evaluación Del Curso	x	se evidencia evaluación de conocimientos previos y evaluación final.
Soporte Técnico	x	aclar inquietudes sobre el manejo adecuado de la plataforma y el acceso adecuado a los modulos.
Presentación Del Docente		
Presentación De Los Participantes	X	Se evidencia el perfil profesional de cada estudiante

OBSERVACIONES GENERALES

--

**INSTRUMENTO PARA LA OBSERVACIÓN DEL AULA VIRTUAL
FICHA DE OBSERVACIÓN**

UNIVERSIDAD Universidad de Antioquia
NOMBRE DEL OBSERADOR Sandra Milena Moya Villamor
Fecha de observación 29 de Mayo de 2012
Programa Académico Integración de Tecnologías de la Información y la comunicación a Docencia
Nombre del aula Aprende en Línea

1. ORGANIZACIÓN DEL AULA

	si	cuantas (en número)	Descripción: Se evidencia que la plataforma solo cuenta con diagrama semanales donde se ven los 27 temas que se van a tratar; diagramas de temas se puede observar que tiene 6 temas donde aclara lo que se va a ver durante el desarrollo del modulo.
Diagrama semanal			
Diagrama de temas	X	6	
Diagrama social			

**2. HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN
SINCRÓNICAS**

	si	cuantas (en número)	Descripción: Esta plataforma solo cuenta con mensajería instantánea, le faltan herramientas de comunicación sincrónicas, para que esta sea más completa.
Audio conferencia			
Videoconferencia			
Chat			
Mensajería instantánea	X	1	
Pizarra compartida			

ASINCRÓNICAS

	si	cuantas (en número)	Descripción: Se observo que la plataforma cuenta con la mayoría de herramientas de comunicación asincrónicas, que se utiliza para desarrollar los temas que se tienen que ver durante el modulo.
Blog			
Wiki	X	1	
Portafolio	X	2	
Correo electrónico			
Foro	X	1	
Agenda			

3. SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN

	si	cuantas (en número)	Descripción:
autoevaluación			
talleres			
encuestas (cuestionario)			
evaluaciones en línea			
subida de archivos			

4. PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS

	si	cuantas (en número)
Pdf	X	
Word	X	
Excel	X	
Power Point		
Txt		
Win Zip		
herramientas de autor		
Exe learning		
Clic		

Descripción:

5. GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO

	si	cuantas (en número)
Repositorios digitales		
Bibliotecas virtuales	X	
Portales dinámicos		

Descripción:

ASPECTOS GENERALES :

	si	Registre o describa Cuáles y cuantas
Guía De Estudio	X	Se encuentran especificadas al inicio de cada capítulo o inicio de tema
Criterios De Evaluación Del Curso	X	Esta descrita la forma en la que se deben cumplir los requisitos
Soporte Técnico	X	
Presentación Del Docente		
Presentación De Los Participantes		

OBSERVACIONES GENERALES

El portal permite establecer las condiciones mínimas para una educación virtual, sin embargo deja de lado alternativas importantes como la interacción con otros usuarios o participantes del curso, el foro no deja ser evaluado por otros participantes; como espacio propio para fomentar la crítica y el análisis. El portal carece de muchas más herramientas para el desarrollo de sus tareas o trabajos, por lo que es importante dejar un espacio abierto en donde se expongan novedades, o actividades en las que se desarrolle más información alternativa. Ya que la educación por ser virtual, no dejara nunca de establecer contacto con un profesor o docente, en ese sentido es importante que se pueda encontrar una relación detallada sobre la experiencia de los diferentes colaboradores, maestros virtuales, como también sus logros. Se debe abrir un espacio para que se pueda establecer una comunicación más directa. Por último hay que agregar un valor a los portales educativos, tal como un espacio en donde se pueda guardar la información o una especie de nube informática, tal como sucede en la cuentas de correo.

**INSTRUMENTO PARA LA OBSERVACIÓN DEL AULA VIRTUAL
FICHA DE OBSERVACIÓN**

UNIVERSIDAD universidad de Nariño
NOMBRE DEL OBSERADOR Jorge Iván torres Taboada
Fecha de observación 29/05/2012
Programa Académico técnico profesional en producción de cacao
Nombre del aula técnico producción en cacao

1. ORGANIZACIÓN DEL AULA

	si	cuantas (en número)	Descripción: se logran evidenciar diagramas de temas
Diagrama semanal			
Diagrama de temas	X	6	
Diagrama social			

**2. HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN
SINCRÓNICAS**

	si	cuantas (en número)	Descripción: cuentan con un chat del aula y un chat general.
Audio conferencia			
Videoconferencia			
Chat	X	1	
Mensajería instantánea			
Pizarra compartida			

ASINCRÓNICAS

	si	cuantas (en número)	Descripción: son herramientas muy básicas pero están a la altura del curso.
Blog			
Wiki			
Portafolio			
Correo electrónico	X	1	
Foro	X	1	
Agenda			

3. SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN

	si	cuantas (en número)	Descripción: las herramientas empleadas son para un buen seguimiento pero podrían ser mas.
autoevaluación			
talleres			
encuestas (cuestionario)	X	1	
evaluaciones en línea			
subida de archivos	X	1	

4. PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS

	si	cuantas (en número)
Pdf	X	1
Word	X	1
Excel		
Power Point	X	1
Txt	X	1
Win Zip	X	1
herramientas de autor		
Exe learning		
Clic		

Descripción:

es un buen abanico de opciones y esta dentro del margen de comunicación básico de una plataforma.

5. GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO

	si	cuantas (en número)
Repositorios digitales		
Bibliotecas virtuales	X	1
Portales dinámicos		

Descripción:

se pueden emplear mas herramientas para dar mas soporte a los alumnos.

ASPECTOS GENERALES :

	si	Registre o describa Cuáles y cuantas
Guía De Estudio	X	
Criterios De Evaluación Del Curso		
Soporte Técnico		
Presentación Del Docente	X	básica y puntual en el inicio del curso
Presentación De Los Participantes	X	básica y puntual en el inicio del curso

OBSERVACIONES GENERALES

tiene herramientas pero esta básica y muy sobrio para manejar este tipo de curso. Es un curso muy dinámico y es indispensable mas métodos de interacción.

**INSTRUMENTO PARA LA OBSERVACIÓN DEL AULA VIRTUAL
FICHA DE OBSERVACIÓN**

UNIVERSIDAD Universidad del Cauca
NOMBRE DEL OBSERADOR Jorge Iván Torres Taboada
Fecha de observación 29/05/2012
Programa Académico sistemas operativos Linux nivel 2
Nombre del aula SO2Linux

1. ORGANIZACIÓN DEL AULA

	si	cuantas (en número)	Descripción: se denota un detalle en los diagramas y sus respectivos subtemas en el trayecto del curso.
Diagrama semanal	X	1	
Diagrama de temas			
Diagrama social			

**2. HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN
SINCRÓNICAS**

	si	cuantas (en número)	Descripción: son las básicas pero para el tema están acorde.
Audio conferencia			
Videoconferencia			
Chat	X	1	
Mensajería instantánea	X	1	
Pizarra compartida			

ASINCRÓNICAS

	si	cuantas (en número)	Descripción: básicas pero funcionales
Blog			
Wiki			
Portafolio			
Correo electrónico	X	1	
Foro	X	1	
Agenda			

3. SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN

	si	cuantas (en número)	Descripción: poco variados tal ves por el tipo de curso.
autoevaluación			
talleres	X	6	
encuestas (cuestionario)			
evaluaciones en línea	X	3	
subida de archivos			

4. PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS

	si	cuantas (en número)
Pdf	X	3
Word		
Excel		
Power Point	X	3
Txt	X	4
Win Zip		
herramientas de autor	X	8
Exe learning		
Clic		

Descripción:

bien completo pero esta muy plano de contenido nada dinámico

5. GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO

	si	cuantas (en número)
Repositorios digitales		
Bibliotecas virtuales	X	1
Portales dinámicos		

Descripción:

ASPECTOS GENERALES :

	si	Registre o describa Cuáles y cuantas
Guía De Estudio		
Criterios De Evaluación Del Curso	X	
Soporte Técnico	X	
Presentación Del Docente	X	
Presentación De Los Participantes	X	

OBSERVACIONES GENERALES

es un curso muy completo de temas y glosarios pero veo le falta mucha herramienta de interacción y tal ves sea por el tipo de temario manejado pero es muy plano en conclusión.

**INSTRUMENTO PARA LA OBSERVACIÓN DEL AULA VIRTUAL
FICHA DE OBSERVACIÓN**

UNIVERSIDAD UNIVERSIDAD TECNOLOGICA NACIONAL (FACULTAD REGIONAL CORDOBA) argentina
NOMBRE DEL OBSERADOR MELY MAILIN GUZMÁN
Fecha de observación 29 DE MA YO 2012
Programa Académico INGENIERIA INDUSTRIAL
Nombre del aula II_Cgestion (control de gestión)

1. ORGANIZACIÓN DEL AULA

	si	cuantas (en número)
Diagrama semanal		
Diagrama de temas	X	13
Diagrama social		

Descripción:

Aparece el semestre a tratar con 13 criterios de desarrollo más otro cuadro de novedades; donde aparece el horario de atención del profesor y direcciones electronicas de ingenieros para consultas por inetnet.

**2. HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN
SINCRÓNICAS**

	si	cuantas (en número)
Audio conferencia		
Videoconferencia		
Chat		
Mensajería instantánea	X	1
Pizarra compartida	X	1

Descripción:

en ninguna de las sesiones se refleja videoconferencia ni audioconferencias, y pues el chat no se visualiza.

ASINCRÓNICAS

	si	cuantas (en número)
Blog	X	1
Wiki	X	13
Portafolio	X	1
Correo electrónico		
Foro	X	10
Agenda	X	1

Descripción:

se observa un foro por cada sesión, donde los estudiantes publican sus dudas e inconformidades. Tambien evidenciamos paginas de enlace a instituciones, libros, ejemplos de los temas... en la agenda se evidencian notas de parciales, entrega final de trabajos.

3. SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN

	si	cuantas (en número)
autoevaluación	X	1
talleres		
encuestas (cuestionario)	X	1
evaluaciones en línea	X	1
subida de archivos	X	1

Descripción:

no se observa la evaluacion en linea pero observa un documento al finazlizar el semestre que indica entrega parcial de notas y entrega final.

4. PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS

	si	cuantas (en número)
Pdf	X	31
Word		
Excel	X	2
Power Point	X	3
Txt		
Win Zip		
herramientas de autor		
Exe learning		
Clic		

Descripción:

se observa que se manejan varios formatos pero en el momento no se puede acceder a la información por seguridad del programa.

5. GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO

	si	cuantas (en número)
Repositorios digitales	X	2
Bibliotecas virtuales	X	1
Portales dinámicos	X	1

Descripción:

no se pueden acceder a estos ya que se encuentran protegidos para el perfil de invitados.

ASPECTOS GENERALES :

	si	Registre o describa Cuáles y cuantas
Guía De Estudio	X	en este caso se evidencia como programa de la asignatura.
Criterios De Evaluación Del Curso	X	no se pueden observar porque se encuentra protegido pero se evalúa a través de la aplicación de talleres, según la guía de orientación de moodle que se encuentra disponible en la plataforma.
Soporte Técnico	X	aclara inquietudes sobre el manejo adecuado de la plataforma y el acceso adecuado a los módulos.
Presentación Del Docente	X	se evidencia el vínculo con el nombre del profesor que dicta cada asignatura.
Presentación De Los Participantes	X	se observa una carpeta con las presentaciones de los estudiantes.... Pero no es posible abrirla ya que se debe estar registrado en el curso.

OBSERVACIONES GENERALES

es una plataforma de fácil acceso, con herramientas de fácil manejo, es clara y da orientaciones paso a paso sobre cómo se maneja la plataforma moodle. Se encuentra tutoría permanente para inquietudes. Se aclara que solo nos deja ver el diagrama de temas con el anuncio de cada archivo, enlace y foro publicado, pero no nos deja acceder por nuestra condición de visitante.

**INSTRUMENTO PARA LA OBSERVACIÓN DEL AULA VIRTUAL
FICHA DE OBSERVACIÓN**

UNIVERSIDAD Universidad Nacional Abierta y a Distancia
NOMBRE DEL OBSERADOR DIANA MILENA PINILLA
Fecha de observación 29 DE MAYO 2012
Programa Académico INGENIERIA DE SISTEMAS
Nombre del aula CAMPUS VIRTUAL

1. ORGANIZACIÓN DEL AULA

	si	cuantas (en número)	Descripción: hay una lista de contenidos y se evidencia el trabajo por unidad, en la parte introductoria aparecen las noticias del aula, un foro general, un cronograma de actividades del semestre , el portafolio del grupo y un glosario general.
Diagrama semanal			
Diagrama de temas	X	5	
Diagrama social			

**2. HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN
SINCRÓNICAS**

	si	cuantas (en número)	Descripción: el chat es poco utilizado, pues no se programan sesiones de chat.
Audio conferencia			
Videoconferencia			
Chat	X	1	
Mensajería instantánea	X	1	
Pizarra compartida			

ASINCRÓNICAS

	si	cuantas (en número)	Descripción: los foros que se evidencian hacen parte del trabajo colaborativo. Tambien se observa un calendario con algunas fechas programadas.
Blog	X	1	
Wiki	X	1	
Portafolio			
Correo electrónico	X	1	
Foro	X	2	
Agenda	X	1	

3. SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN

	si	cuantas (en número)	Descripción: el reconocimiento de la unidad se presenta como taller , hay una leccion evaluativa y un quiz, los cuestionarios son en el esquema texto-pregunta. Los archivos se suben en los foros.
autoevaluación			
talleres	X	1	
encuestas (cuestionario)	X	2	
evaluaciones en línea	X	4	
subida de archivos	X	2	

4. PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS

	si	cuantas (en número)
Pdf	X	2
Word	X	1
Excel		
Power Point	X	1
Txt		
Win Zip		
herramientas de autor		
Exe learning		
Clic		

Descripción:

la mayoría de archivos visualizados son en pdf, de vez en cuando se utilizan otro tipo , pues en cuanto a los contenidos es bastante plana la información.

5. GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO

	si	cuantas (en número)
Repositorios digitales		
Bibliotecas virtuales	X	1
Portales dinámicos		

Descripción:

hay una biblioteca virtual pero es poco utilizada por los estudiantes.... Pues por lo general la información la envían en textos pdf.

ASPECTOS GENERALES :

	si	Registre o describa Cuáles y cuantas
Guía De Estudio	X	al inicio se evidencian todos los contenidos del semestre
Criterios De Evaluación Del Curso	X	en el trabajo colaborativo se reflejan criterios de los puntajes a los cuales equivale la participación, al igual que la nota final comprende 500 puntos, entre ellos 200 de evaluación final, el resto se divide en la participación puntajes de los otros trabajos
Soporte Técnico	X	
Presentación Del Docente	X	solo lo que aparece como información en el perfil del docente.
Presentación De Los Participantes	X	tambien se refleja esta informacion en el perfil.

OBSERVACIONES GENERALES

cada una de las sesiones se compone de el tema, un reconocimiento de la unidad, una lección evaluativa, un quiz, y un trabajo colaborativo(el cual es en grupo). Se hace mucho uso de ventanas emergentes. La plataforma se hace muy pesada, además se evidencian matriculados a los cursos muchos estudiantes a cargo de un solo docente, y por esta razón se ven falencias en la buena atención al estudiantes o atención individual. falta interactividad real con el docente. faltan herramientas de colaboración.

**INSTRUMENTO PARA LA OBSERVACIÓN DEL AULA VIRTUAL
FICHA DE OBSERVACIÓN**

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICO DE MONTERREY (SISTEMA TECNOLÓGICO DE MONTERREY)
NOMBRE DEL OBSERADOR DIANA MILENA PINILLA
Fecha de observación 29 DE MAYO 2012
Programa Académico AS PARA LA EDUCACIÓN
Nombre del aula DESARROLLO DEL NUEVO PERFIL DOCENTE (escuela de graduados en educación)

1. ORGANIZACIÓN DEL AULA

	si	cuantas (en número)
Diagrama semanal	X	1
Diagrama de temas		
Diagrama social		

Descripción:

se observa dividido en 10 actividades, la parte introductoria , y otras indicaciones.

**2. HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN
SINCRÓNICAS**

	si	cuantas (en número)
Audio conferencia		
Videoconferencia	X	10
Chat	X	1
Mensajería instantánea	X	1
Pizarra compartida	X	1

Descripción:

se encuentran videos tutoriales sobre el uso de la plataforma. también esta elluminate live, los chat para inquietudes, y dentro de las actividades señalan ver los videos de los temas.

ASINCRÓNICAS

	si	cuantas (en número)
Blog	X	
Wiki	X	9
Portafolio	X	
Correo electrónico	X	9
Foro	X	3
Agenda	X	

Descripción:

se observa que el correo electrónico , las direcciones están divididas en 9 grandes grupos, donde se ven organizados como: docentes , estudiantes, instructores etc. Los foros se encuentran divididos en 3 generales , de pruebas y de presentaciones. Dentro de las herramientas también se ven los glosarios, calendarios y blackboard.

3. SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN

	si	cuantas (en número)
autoevaluación		
talleres	X	10
encuestas (cuestionario)	X	1
evaluaciones en línea	X	10
subida de archivos	X	

Descripción:

se observa una carpeta con exámenes pero en el momento no esta disponible. Los cuestionarios se proponen dentro de las actividades a desarrollar. Por cada actividad semanal hay una rúbrica de evaluación. Se suben archivos cuando se requiere entregar un producto.

4. PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS

	si	cuantas (en número)
Pdf	X	10
Word	X	4
Excel	X	1
Power Point	X	1
Txt		
Win Zip		
herramientas de autor		
Exe learning		
Clic		

Descripción:

los Pdf que se visualizan son con información o guías sobre la utilización de las plataformas. También se registran productos que los estudiantes deben entregar en formatos como word, excel, power point.

5. GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO

	si	cuantas (en número)
Repositorios digitales	X	3
Bibliotecas virtuales	X	7
Portales dinámicos		

Descripción:

dentro de las actividades se ven 3 link a repositorios como complemento a los contenidos, también se apoyan en 7 bibliotecas que tienen como soporte para la búsqueda de información.

ASPECTOS GENERALES :

	si	Registre o describa Cuáles y cuantas
Guía De Estudio	X	se observa un link donde se encuentra la información del curso, introducción, intenciones, objetivos, temario, esquema, metodología, políticas y bibliografía (se visualizan enlaces a bibliotecas virtuales)
Criterios De Evaluación Del Curso	X	en la metodología se describe a rasgos generales los aspectos en el que el estudiante debe participar. También hay un link con el programa donde da fechas de entrega de trabajos y delimita los puntos por módulo.
Soporte Técnico	X	se encuentra el centro de servicios al usuario, donde se registran las preguntas frecuentes y contacto por correo o chat.
Presentación Del Docente	X	aparecen los nombres de los docentes encargados de cada área, pero no se evidencia un perfil o información detallada.
Presentación De Los Participantes	X	dentro de los mismos foros hay uno de presentación de los participantes.

OBSERVACIONES GENERALES

se encuentran videos tutoriales sobre el uso de la plataforma, de cómo entrar y desarrollar los exámenes, como ingresar al curso... también se manejan módulos presenciales que duran cada uno 8 horas.



ANEXO 2.

CURSO DE CAPACITACIÓN DOCENTE

1. INTRODUCCIÓN

De acuerdo con los resultados del proyecto de investigación, se establece como un aporte la propuesta de formación docente, la cual redundará en la mejora de la calidad de los cursos e-learning.

El siguiente curso tiene como objetivo la capacitación de docentes, ya que es importante manejar la formación de las nuevas modalidades del aprendizaje on-line y trabajar sobre las plataformas virtuales; éste se desarrollará de la siguiente forma, desde el punto de vista del E-learning y B-learning se conocerá la historia y conceptos básicos de los mismos, conocer las modalidades del e-learning, manejar las herramientas que tienen las aulas virtuales, conocer y utilizar el diseño instruccional en la formación virtual, y a la vez utilizando la tecnología como herramienta práctica para orientar el conocimiento. De esta manera se desarrollará este curso para llevar un orden asertivo y aplicativo en el ambiente de aprendizaje virtual.

2. JUSTIFICACIÓN

Con el presente programa se pretende conocer la historia y conceptos básicos del e-learning y b-learning, logrando así llegar al desarrollo de habilidades en el manejo de aulas virtuales.

Este programa de e-learning y b-learning permitirá al docente manejar herramientas y desarrollar habilidades para resolver problemas y cuestionamientos del diario uso en las plataformas virtuales, generando diversas formas de resolver problemas en tiempo real

dando soluciones proactivas a la hora de interactuar con un sistema de ordenadores y con los participantes de los programas virtuales.

Éstas prácticas serán llevadas y realizadas de manera vivencial con el objetivo que el docente tenga la capacidad de manejar las plataformas virtuales, y a la vez oriente a sus estudiantes en el manejo de las mismas de manera práctica y productiva, haciendo un buen uso de las herramientas y ventajas que brinda la educación e-learning y b-learning.

3. COMPETENCIAS DEL EGRESADO

Competencia Tecnológica.

- Gestiona y emplea los recursos tecnológicos necesarios para el diseño y desarrollo del aprendizaje desde un punto de vista técnico.
- Capacidad de uso y dominio de procesos que permiten la comunicación sincrónica y asincrónica.

Competencia De Diseño.

- Aplica los principios didácticos y pedagógicos para el diseño instruccional que forma parte de la planificación, desarrollo y evaluación de la acción formativa.
- Diseña la acción formativa de forma eficaz en base a necesidades del contexto con principios y teorías pedagógicas.

Competencia Tutorial

- Selecciona un sistema de tutoría con basamento técnico, capacidad de proporcionar asistencia al estudiante de manera ágil, oportuna y eficiente.
- Orienta y asesora a los participantes a lo largo del proceso formativo.

Competencia De Gestión

- Desarrolla conocimiento y habilidad para coordinar equipos de trabajo, establece prioridades de organización y funcionamiento en torno al proceso educativo.
- Capacidad de realizar tareas relacionadas con la planificación administrativa del proceso.

4. OBJETIVOS

Objetivo general

- ✚ Orientar a los docentes en el manejo de plataformas e-learning y b-learning, ayudando a mejorar su desempeño y brindándoles herramientas para que se desenvuelvan mejor ante ésta modalidad.

Objetivos específicos

- ✚ Conocer que es e-learning, modalidades y b-learning.
- ✚ Conocer las distintas herramientas que ofrecen las plataformas e-learning para el desarrollo de cursos virtuales.
- ✚ Conocer el modelo Instruccional y las visiones desde diferentes autores.
- ✚ Conocer los recursos disponibles en las aulas virtuales.

5. EJES TEMÁTICOS

✚ **EL E-LEARNING**

- ✓ Historia
- ✓ Conceptos

✚ **MODALIDADES DEL E-LEARNING**

- ✓ E-learning
- ✓ Blended learning
- ✓ Virtual learning

- ✓ Mobile learning
- ✓ Second life

✚ EL B-LEARNING

- ✓ Historia
- ✓ Conceptos

✚ HERRAMIENTAS

✚ Las Plataformas Tecnológicas

- *LMS*
- *LCMS*
- Blackboard
- WebCT
- E-ducativa
- Moodle
- LRN
- A-tutor
- Dokeos
- Claroline

✚ Herramientas Sincrónicas

- Chat
- Mensajería instantánea
- Videoconferencia

✚ Herramientas Asincrónicas Colaborativas

- Wiki
- Blog
- Portafolio
- Correo electrónico
- Foro

- Agenda
- Herramientas de autor.

DISEÑO INSTRUCCIONAL

- ✓ Concepto
- ✓ Modelos

GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO

- ✓ Repositorios digitales
- ✓ Bibliotecas virtuales
- ✓ Portales dinámicos CMS
- ✓ Taxonomías
- ✓ Folksonomías
- ✓ Búsquedas inteligentes

EVALUACIÓN

- ✓ Qué evaluamos
 - El aprendizaje (proceso, resultados,...Los materiales
 - La calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje
 - El proceso de tutorización
 - La labor del tutor
 - El entorno
- ✓ Cómo evaluamos
 - Tareas individuales realizadas
 - Tareas grupales
 - Respuestas a los exámenes cortos

- Participación en foros, chats, etc.
- Materiales elaborados: texto, imagen...
- Direcciones de interés encontradas
- Seguimiento del formador

✓ Cuándo evaluamos

- Inicial, al comienzo de las enseñanzas.
- Durante la acción formativa, a lo largo de todo el proceso.
- Final, al terminar la acción formativa, para evaluar todo lo aprendido.

6. METODOLOGÍA

La metodología será basada en el método b-learning, ésta se caracteriza porque el aprendizaje se centra en el estudiante, en este caso los docentes; promoviendo que éste sea significativo, además de desarrollar una serie de habilidades y competencias indispensables en el entorno profesional y social actual, donde el rol del tutor se convierte en el de un facilitador del aprendizaje. Los docentes recibirán información virtual para desarrollar el programa, también tomarán clases presenciales para demostrar lo aprendido y poder ser evaluados.

Para desarrollar el programa se empleará la técnica de la demostración teniendo en cuenta los objetivos de aprendizaje lo más cerca posible a la vida cotidiana del educando. Esta técnica es un procedimiento deductivo y puede asociarse a cualquier otra técnica de enseñanza cuando sea necesario comprobar informaciones no muy evidentes o ver cómo funciona, en la práctica, lo que fue estudiado teóricamente. Con la aplicación de ésta técnica se desarrollan habilidades de búsqueda, de información, organizativas, creativas, analíticas, de comunicación y de toma de decisiones.

La demostración puede ser:

1. **Intelectual:** cuando es realizada mediante una concatenación coherente y lógica de pruebas y razonamientos.
2. **Experimental:** cuando la comprobación se lleva a cabo mediante experiencias, provocando fenómenos comprobatorios.
3. **Documental:** cuando la comprobación es realizada a través de hechos históricos o por acontecimientos actuales, pero debidamente documentados.
4. **Operacional:** cuando la demostración se basa sobre una técnica de trabajo o en la realización de determinada tarea, casi siempre con el auxilio de maquinas o instrumentos.

7. TRABAJO DIDÁCTICO

Reconociendo el contexto de la didáctica y haciendo un énfasis en la enseñanza aprendizaje lograremos potenciar el conocimiento.

El paso siguiente es la actividad didáctica que se llevará a cabo en las diferentes sesiones.

EL E-LEARNING		
Sesión	Tema	Actividad
1°	Historia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presentación del curso y de los criterios a evaluar. 2. Lectura en voz alta con apuntador. “Historia del e-learning” http://www.timetoast.com/timelines/66624 3. Socialización de conclusiones.
2°	Conceptos	Previamente se subirán las lecturas a la plataforma y se deberán realizar un cuadro comparativo sobre diversos conceptos del e-learning; se compararán autores como (Egaña, 2000); (Rosenberg,

		2001); (Ruipérez, 2003), (Pardo, 2005); (García, 2005); (García y Seoane); y la algunos de la Web, http://www.e-abclearning.com/definicion-e-learning . Este producto se publicará en la plataforma asignada.
3°	Modalidades del e-learning	La lectura será publicada en el aula Virtual, sobre esta se tendrá que elaborar un mapa conceptual y participar en el foro asignado dando respuesta a la pregunta ¿Para ti cuál es la modalidad más completa de aprendizaje y por qué?
EL B-LEARNING		
Sesión	Tema	Actividad
4°	Historia Y conceptos	En esta sesión se enviará al correo un artículo de Bartolomé, Antonio 2004. “Blended Learning, conceptos básicos.” Y en clase se discutirán las ventajas, desventajas, características y demás. También se revisarán bibliografías de otros autores, y miraremos quienes son los actores que intervienen en la educación Virtual.
HERRAMIENTAS		
Sesión	Tema	Actividad
5°	Plataformas Tecnológicas (LMS, LCMS, Moodle...)	Ésta sesión será presencial y práctica, se conocerán las diferentes plataformas y se observarán sus herramientas, ventajas, desventajas, características...
6°	Herramientas sincrónicas	Previamente se publicará en la plataforma una lectura sobre herramientas sincrónicas y asincrónicas y una presentación en slideshare.net; (http://www.slideshare.net/mafers_m/expo-

		<p>informatica1odp)</p> <p>En el aula se hará la práctica individual orientada por el tutor en la que se conocerá el uso de cada una de las herramientas sincrónicas, se conocerá sobre el uso de Skype, MSN, elluminate... y como trabajo en casa se designará una hora de encuentro para poder utilizar en la práctica estas herramientas.</p>
7°	Herramientas asincrónicas	Esta sesión será orientada por el tutor en el aula se hará la práctica individual y la vez interactuando con sus mismos compañeros del curso, en ésta se conocerá el uso de cada herramienta asincrónica.

DISEÑO INSTRUCCIONAL

Sesión	Tema	Actividad
8°	Concepto Según Robert Gagné	<p>http://www.slideshare.net/gualis91/diseo-instruccional-segn-robert-gagn.</p> <p>Se hará la lectura del anterior enlace, sobre la teoría de Robert Gagné, de ésta se publicará en el foro un mapa de ideas y se hará un comentario.</p>
9°	Modelos	<p>http://disenoinstruccional.wordpress.com/category/modelos-del-di/</p> <p>Se publicará en la plataforma una presentación en Power Point sobre el diseño instruccional y se hará una comparación sobre los diferentes modelos que también encontramos en el anterior enlace. Publicar en el foro el producto. (Cuadro comparativo).</p>

GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO

Sesión	Tema	Actividad
--------	------	-----------

10°	Repositorios Digitales Bibliotecas Virtuales Portales dinámicos	<p>Previamente los docentes se documentarán sobre el tema, ellos mismos haciendo uso de las búsquedas inteligentes y bibliotecas virtuales. Esta sesión será presencial y con orientación del tutor.</p> <p>La actividad se realizará en grupos, deberán desarrollar un ambiente virtual donde se compartan archivos que puedan ser desarrollados en tiempos reales y en contacto con los demás compañeros. (En grupo crear una base de datos “Access”)</p>
11°	Búsquedas inteligentes Taxonomías Folksonomías	<p>Por medio de búsquedas inteligentes clasificar avisos, conceptos y palabras que se refieran a e-learning y b-learning.</p> <p>Y para terminar la clase, en grupos comentarán sobre éstas herramientas, su uso, ventajas, desventajas y se sacarán conclusiones.</p>
EVALUACIÓN		
Sesión	Tema	Actividad
12°	¿Qué, cómo y cuándo evaluamos?	<p>A través de un foro virtual se publicará la información sobre el tema “la evaluación de los aprendizajes en las aulas virtuales”, http://docencia.izt.uam.mx/sgpe/files/users/virtuami/file/int/gestion_evaluacion_actv.pdf</p> <p>Todos los participantes entrarán y deberán elegir una técnica alternativa de evaluación para sustentar el tema, después elegirán a un compañero e intercambiarán la información, el compañero será quien evalúe el trabajo. Por último se publicará un cuestionario</p>

		general sobre el curso.
--	--	-------------------------

8. CRITERIOS PARA REALIZAR EL TRABAJO FINAL

A los docentes de manera individual se les asignará el papel de tutor dentro de la plataforma, y se realizará un ejercicio práctico con ellos simulando que están a cargo de un aula virtual y asesoran determinado número de estudiantes, se enfrentarán con un ejercicio práctico real y tendrán que manejar las herramientas para resolver cada requerimiento que se presente en el aula virtual; de esta manera pondrán en práctica todos los conocimientos adquiridos durante el curso.

9. EVALUACIÓN

La evaluación se realizará de forma permanente, observando en la práctica cómo el docente pone a disposición lo aprendido durante la sesión.

Al finalizar cada eje temático se publicará en la plataforma una evaluación en línea, de igual manera al finalizar el curso cada docente deberá contestar su autoevaluación la cual tendrá criterios definidos.

La evaluación tendrá en cuenta los siguientes criterios:

- Asistencia y participación en las sesiones presenciales
- Lecturas / producto presentado

- Participación en los foros
- Evaluaciones en línea / cuestionarios
- Trabajo final
- Autoevaluación

Sistema de calificación: (sobre 10 puntos)

- Nivel de participación (hasta 2 puntos)
- Trabajo individual (hasta 3 puntos)
- Trabajo en grupo (hasta 2 puntos)
- Trabajo final (hasta 3 puntos)

BIBLIOGRAFÍA

Egaña, P. (2000) Aspectos sociológicos de la Internet: Glosario de las “E”. Universidad Sergio Arboleda.

García Peñalvo, F. J. (2005) Estado Actual de los Sistemas E-Learning. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, 6(2).

Inoue, V. (2007b) Acortando las distancias entre las empresas y el e-Learning colaborativo. Entrevista a Jane Hart. Learning Review. <http://www.learningreview.com.ar/edicion-17/acortando-las-distancias-entre-las-empresas-y-el-e-learning-colabor.html?Itemid=147> [Consulta 08/03/2007]

Pardo, A. (2005) Los contenidos en el e-Learning universitario. VI Jornada Práctica eLearning y empresa.

Rosenberg, M. J. (2001) E-learning strategies for delivering knowledge in the digital age. McGraw-Hill

Ruipérez, G. (2003) Educación Virtual y eLearning. Madrid: Fundación Auna.

Salmon, G (2002) E-actividades. El factor clave para una formación en línea activa. Barcelona: Editorial UOC.

Seoane Pardo, A. M., García Peñalvo, F. J., Bosom Nieto, Á., Fernández Recio, E., & Hernández Tovar, M. J. Tutoring on-line as quality guarantee on elearning-based lifelong learning. Definition, modalities, methodology, competences and skills. En Virtual Campus 2006. Selected and Extended Papers. CEUR Workshop Proceedings, 186, 41-55. Universitat Oberta de Catalunya (UOC) (2005) Memoria del curso 2003-2004. <http://www.uoc.edu/web/esp/universidad/memoria0304/index.html> . [Consulta 08/03/2007] 8. Referencias (VI)

PÁGINAS DIGITALES

http://www.cfp.us.es/web/elearning/guia/_19.htm

http://www.cfp.us.es/web/elearning/guia/_10.htm

<http://www.slideshare.net/matalote77/competencias-en-elearning>
<http://www.slideshare.net/stevelyn/di-aprendizaje>
http://es.wikipedia.org/wiki/Ambiente_Educativo_Virtual
http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje_electr%C3%B3nico_m%C3%B3vil
http://es.wikipedia.org/wiki/Second_Life
<http://es.scribd.com/doc/22284187/Evaluacion-de-plataformas-e-Learning>
http://bibliotecabiologia.usal.es/tutoriales/catalogos-repositorios-bibliosvirtuales/repositorios_digitales.html
http://es.wikipedia.org/wiki/Biblioteca_digital
<http://anaherfer.wordpress.com/2009/02/12/taxonomias-y-folksonomias/>
<http://www.usergioarboleda.edu.co/grupointernet/gosarioe.htm>. [Última vez visitado, 2-1-2006]
http://www3.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_06_2/n6_02_art_garcia_penalvo.htm. [Última vez visitado, 18-1-2006]
<http://www.timetoast.com/timelines/66624>
<http://www.e-abclearning.com/definicion-learning>
http://www.slideshare.net/mafers_m/expo-informatica1odp
<http://www.slideshare.net/gualis91/diseo-instruccional-segn-robert-gagn>
<http://disenoinstruccional.wordpress.com/category/modelos-del-di/>

ANEXO 3. CARTILLA

**EL PROFESOR Y LA ENSEÑANZA
E-LEARNING:
*ASPECTOS A TENER EN CUENTA***

2012

INDICE

INTRODUCCIÓN

1. OBJETIVO

2. CONCEPTUALIZACIONES GENERALES

- ✚ Las funciones del tutor e-learning
- ✚ Distancia entre profesor y alumno
- ✚ Uso masivo de medios técnicos
- ✚ El centro de la formación es el educando
- ✚ La tutoría
- ✚ Principales obstáculos del e-learning
- ✚ Que esperar del e-learning
- ✚ ¿Qué con el b-learning?
- ✚ Las funciones técnicas de un tutor
- ✚ Competencias del tutor
- ✚ Competencias pedagógicas
- ✚ Competencias técnicas
- ✚ Competencias organizativas

3. HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN PARA LA AUTORIZACIÓN VIRTUAL

- ✚ Estrategia para una tutoría virtual
- ✚ Tecnología

4. REQUISITOS MÍNIMOS DE UN AULA VIRTUAL

- ✚ Disponibilidad, rendimiento y capacidad
- ✚ Seguridad y privacidad
- ✚ Usabilidad
- ✚ Mantenimiento
- ✚ Actividades de aprendizaje para la evaluación del docente

5. TIPS PARA UN MEJOR USO DE ALGUNAS HERRAMIENTAS

GLOSARIO

BIBLIOGRAFÍA

INTRODUCCIÓN

Seguir las pautas para enseñar algo nuevo no es tarea fácil a la hora de abordar el ámbito educativo, más aún si lo que pretendemos es realizarlo desde ambientes virtuales de aprendizaje. Entornos que, a estas alturas de su implantación, han demostrado innumerables ventajas para los procesos formativos pero que a su vez, siguen fomentando múltiples factores sobre los que seguir estudiando.

Muchas han sido las esperanzas que sobre los mismos se han depositado; y muchos, porque negarlos, han sido los fracasos que se han cometido como producto de centrarnos demasiado en los aspectos técnicos, y poco en las variables que podríamos denominar como didáctico-curricular y organizativas: estructuración de los contenidos, utilización de las herramientas de comunicación, aplicación de técnicas de trabajo colaborativo y papel desempeñado por los tutores; que es sobre lo que nos centraremos en nuestra intervención.

Igual de evidente resulta que los roles de los dos actores fundamentales del proceso de enseñanza-aprendizaje reclaman, y con bastante urgencia, cambios. Y no sólo cambios en lo referido a pasar de un modelo de enseñanza basado en el profesor a un modelo centrado en el alumno, sino también en cuestiones que van más allá del realizar esquematizaciones generales, defensas de modalidades e-learning, o ventas de experiencias que ya, hoy por hoy, son conocidas por todos nosotros (o casi todos), y por lo tanto empezar a profundizar y estudiar aquellos factores que todavía no han sido abordados, o han sido abordados desde perspectivas simplistas o maniqueas. Trataremos entonces, de mostrarles cómo es posible tutorizar en dichos ambientes virtuales. Que técnicas y competencias debe poseer el profesor-tutor virtual, cómo hacer uso de las distintas herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica disponible, o cómo deberá movilizar diferentes estrategias si lo que pretende es enseñar a aprender al alumno y no convertirlo en un simple depositario de contenidos.

Vamos a centrarnos en cuestiones tales como: ¿qué técnicas, con base en los nuevos roles, funciones y competencias deberá desempeñar el tutor virtual?, ¿qué

formación requiere? ¿Sobre qué herramientas de comunicación se basará la función tutorial?, y para finalizar, ¿qué estrategias podrá poner en funcionamiento?

1. OBJETIVO

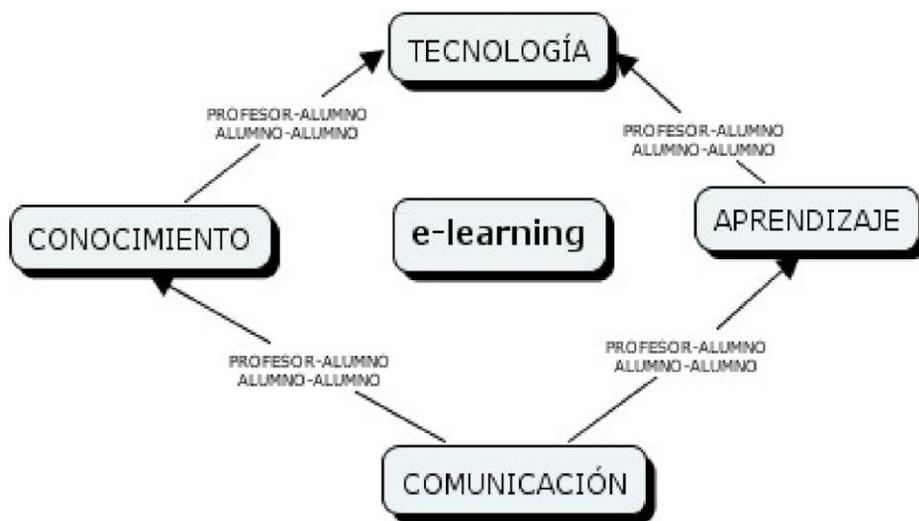
- Otorgar a los involucrados en el procesos de evolución y servicio elementos y herramientas para un correcto desempeño en sus roles brindándoles la orientación pertinente para que su trabajo sea de calidad notable y los egresados de los cursos tenga una satisfacción plena en saber y conocer.

2. CONCEPTUALIZACIONES GENERALES

Las funciones del tutor de e-learning.

Comprendiendo el escenario formativo, el primer paso es señalar que el e-learning como modalidad de enseñanza-aprendizaje a través de la red, se toma como un lugar que media de manera positiva entre docente y alumno y entre alumno y alumno la grafica nos da una idea más centrada:

Gráfica tomada de: © 2012 SlideShare Inc. All rights reserved(Cabrero y Gisber. 2005)



Es de vital importancia que el profesor se sumerja en el rollo de docente a distancia y todos las consecuencias que ello trae consigo es algo realmente formativo en de responsabilidad que se deposita tanto en el docente como en el alumno.

Los roles a desarrollar para el profesor de manera básica serán:



Imagen tomada de: (Ryan y otros, 2000, p, 110)

El rol pedagógico es el eje de fundamentos en la elaboración de saberes especializados, pero hay que tener en cuenta que el docente debe estar en la capacidad de usar múltiples herramientas que le facilitaran transmitir este saber especializado.

Distancia entre profesor y alumno

Es normar la distancia entre profesor y alumno ya que en estos ambientes virtuales no es común los encuentros entre estos dos entes y si los hay son de carácter muy escaso y es tomado como un modo b-learning.

Uso masivo de medios técnicos

En la modalidad de educación a distancia es los más común el aprovechamiento de la tecnología y más si esta es de punta ya que el internet se presta para el aprovechamiento

de infinidad de recursos y estos a su vez lo que hacen es potencializar el aprendizaje y el conocimiento.

El centro de la formación es el educando

Es de vital importancia que el alumno sepa de su compromiso en este proceso ya que es él quien tiene la mayor responsabilidad en su aprender pues maneja su tiempo su espacio y casi que depende de este su formación en el ámbito virtual.

La tutoría

Es el punto neural de la dedicación en el ámbito e-learning ya que si esta no se lleva a cabo o se conduce como debe ser será solo un poner documentos en la red para que sean leídos en algún momento dejando un pobre aprovechamiento de los recursos que en la red hay.

Principales obstáculos del e-learning

La formación del equipo tanto tecnológico y humano en el ámbito de desarrollo y orientación del curso además de las tutorías prestadas son factores que marcan diferencia pues no se puede dar por terminado que con una buena plataforma ya tenemos todo realizado ella solo es una herramienta y los demás entes también pero interactuando de forma constante y orientada se puede dar un buen resultado. Lo clave no está en subir contenido de todo tipo a la plataforma va más en la orientación que este contenido tenga para su buena interpretación y desarrollo.

¿Qué esperar del e-learning?

Al pasar de los años y el avance de la tecnología en lo informático enfocado más a las telecomunicaciones podemos ver que se lograran mas avances como bajar costos hacer trabajos más eficientes con plataformas más ligeras de contenidos y con una

administración mucho más dinámica, pero es de notar que el alumno está más enfocado a las prácticas que implican interacción directa por esta razón se verán más plataformas con trabajo en tiempo real o sincrónico sin perder su base de e-learning pero si manejando tecnología de vanguardia con potenciales inimaginables para la mente humana ya se está viendo en los teléfonos que pueden albergar muchos contenidos a tal punto que lograremos llevar todo en nuestro bolsillo y podremos acceder a ello de una manera transparente dinámica sin complicaciones y con un margen de error muy bajo.

¿Qué con el b-learning?

El aporte es fundamental para esto hay que tener en cuenta que esta modalidad combina la eficacia y la eficiencia con un alto rango de flexibilidad, pero las mayores implicaciones de este término serían:

Múltiples formas de presentar los recursos de aprendizaje entre educador y educando, resaltando la comunicación interactiva entre sus partes.

Ellos apoyados en recursos físicos y virtuales que permiten en últimas palabras enriquecer el conocimiento y la interacción entre sus partes.

Las funciones técnicas de un tutor

Es de su responsabilidad saber que los estudiantes tienen la capacidad y el dominio de las herramientas básicas que están a su alcance y que corren en la plataforma como cargas de ficheros, Chat, Correos, Foros, video conferencias, pizarras entre otras, también es responsabilidad del docente dar atención a las inscripciones sobre el curso dando detalles y pasos a seguir para la correcta inscripción. Será crucial para el curso que el docente este atento a las inscripciones y demás problemas que pueda tener el alumno ya que estos primeros pasos serán los de confianza para el educando y la guía del docente es determinante para la empatía del estudiante con la plataforma. El nivel de deserción en los estudiantes se ve en la iniciación de los cursos ya que sin una guía o

una orientación pertinente este se sentirá solo y por consiguiente se verá el abandono del curso. Las recomendaciones abajo nombradas son de vital importancia para que el educando este bien guiado y se sienta acompañado en la plataforma.

- Enterarse de si el estudiante sabe del manejo técnico del entorno que a la plataforma ofrece.
- Entregar apoyo constante mediante consejos a la hora de un procedimiento sobre la plataforma.
- Mantener comunicación con el administrador por si hay errores de entorno.
- Hacer que los estudiantes naveguen por el entorno de la plataforma con el fin de familiarizarlos más con este.

El tutor debe ser capaz de despertar en el estudiante la capacidad de auto aprendizaje el podrá detectar estados de soledad o aislamiento y lo más importante sabrá cuando orientar y dar tutorías a sus educandos con las debida reflexiones y análisis críticos que el caso en cuestión exija.

Una de las mas grades inquietudes al respecto de la tutoría virtual se nota en el desarrollo de las habilidades y competencias que se tiene que adquirir en esta rama.

Competencias del tutor

El conjunto de competencia que un tutor tiene que poseer para poder ser un tutor de curso e-learning y llevar a cabalidad un proceso formativo destaca las siguientes:

Información Tomada de: <http://www.slideshare.net/Aitzu/tutoriavirtual>

✚ Competencias Pedagógicas:

- Profundizar / investigar temas.

- Estructurar el conocimiento.
- Diseño de tareas individualizadas para el autoaprendizaje.
- Diseño de actividades de trabajo en grupo.
- Formular estrategias de valoración.
- Guiar, aconsejar y proporcionar feedback.

Competencias Técnicas:

- Utilizar adecuadamente el correo electrónico.
- Saber dirigir y participar en comunicaciones asincrónicas.
- Diseñar, crear y controlar las salas de chat sincrónicas.
- Dominar y utilizar procesadores de texto, hojas de cálculo y bases de datos.
- Utilizar herramientas de creación de páginas web.
- Usar el software con propósitos determinados.

Competencias Organizativas:

- Seleccionar y organizar a los estudiantes para realizar actividades grupales.
- Establecer estructuras en la comunicación online con una determinada lógica.
- Organizar a los estudiantes teniendo en cuenta sus datos geográficos.
- Recopilar y archivar los trabajos de los estudiantes para su posterior valoración.
- Organizar las tareas administrativas.

Tomado de <http://www.slideshare.net/Aitzu/tutoriavirtual>

La pregunta central es en que forma el tutor lograra tener estas competencias y podrá ponerlas en práctica, será que en el mismo ambiente virtual y con apoyo de cursos que se le impartan a este.

3. HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN PARA LA AUTORIZACIÓN VIRTUAL.

Es de saber que la comunicación de la actualidad está ya muy avanzada apesara de tener el mismo patrón que no ara la diferencia por mucho tiempo se logra manera comunicación sincrónica y asincrónica gracias a los logros tecnológicos y mas a la necesidad del hombre de mantenerse a la vanguardia en lo que a la tecnología se refiere. A la hora de transmitir información por un ordenador hay que tener en cuenta unos elementos que se tornan vitales. Debe haber flexibilidad en espacio tiempo y las comunicación a de ser dinámica ágil sincrónica y asincrónica. La comunicación puede ser de uno a uno o de uno a muchos o comunicación de masas. También deben existir espacios privados y abiertos para todos. A de ser variado el modo de transmitir los datos o mensajes y para esto hay múltiples herramientas que permiten hacer esta tarea de forma rápida ágil y precisa. Sera imprescindible que cuando un tutor quiera insertar una nueva herramienta deberá dar los soportes y orientaciones respectivas para que esta sea bien usada y se de el resultado que se pretende obtener. Es recomendable hace practicas con múltiples medios para asegurar que el conocimiento y al información llegan de forma concreta y diversa a todos los educando además que es de agregar que no todos comprendemos de la misma manera y por esta razón entre mas herramientas se usen el abanico de posibilidades será más viable para el estudiante. Unos elementos a tener en cuenta son los abajo citados de esta ubicación:
<http://www.slideshare.net/Aitzu/tutoriavirtual>

- ♣ Tener claros los objetivos de la participación.
- ♣ Tener un estilo de comunicación no autoritario.
- ♣ Animar a la participación.
- ♣ Ser objetivo y considerar el tono de intervención.
- ♣ Promover conversaciones privadas: diseñar situaciones para fomentar el trabajo entre personas con intereses similares.

- ⤴ Presentar opiniones conflictivas.
- ⤴ Cuidar el uso del humor y del sarcasmo, no todos compartimos los mismos valores.
- ⤴ Alabar y reforzar públicamente las conductas positivas.
- ⤴ No ignorar las negativas, pero llamar la atención de forma privada.
- ⤴ Saber iniciar y cerrar los debates.
- ⤴ Incentivar a que no siempre el tutor sea el que inicie las participaciones.
- ⤴ Comenzar cada nuevo debate pidiendo la contribución de un estudiante.
- ⤴ Intervenir, de vez en cuando, para realizar una síntesis de las intervenciones.

Estrategia para una tutoría virtual

Importante tener bien claro que el tutor de un entorno virtual se convierte en un facilitador del saber y aprender de cada alumno el debe saber cuáles son las expectativas e intereses de los estudiantes para esto el interactuar entre ellos es de vital importancia hay algunas recomendaciones que se pueden llevar a la práctica para que esto se dé en buenos termino. Hacer integraciones para establecer relaciones entre participantes del curso promoviendo tomas de datos de cada estudiante en un foro para que se presente todos con todos y sepan a qué se dedica cada uno y sus expectativas del curso. El tutor debe ponerse a disposición de los estudiantes por correo interno de manera privada para que el estudiante se sienta más acompañado esto da más confianza y apoyo al alumno. Resolver dudad e inquietudes es otra tarea que el tutor debe tener bien fundamentada ya que durante todo el curso ellas siempre vendrán pero en los primeros días del mismo los educandos estarán con muchas expectativas y limitaciones de toda índole en especial suele pasar con el manejo de la plataforma. Fomentar participación en foros el tutor debe gestionar diversos debates pues estas actividades incrementan la unión del grupo y le dan solides estos debates es recomendado hacerlos con respecto a los temas que más preocupan a los estudiantes estos debates deben tener como finalidad un análisis y una

reflexión además deben ser planeados con total antelación para que el curso completo lo sepa y está preparado y debidamente agendado. La motivación al educando es otro punto importante ya que el manejo de información por el entorno virtual da la sensación de aislamiento el tutor debe estar en la capacidad de apoyar y motivar con mensajes privados a su estudiante esto incluye un factor más importante la flexibilidad ante las situaciones que se puedan presentar para el aprendizaje con respecto a los trabajos que tenga y en los que tenga especial dificultad.

Tecnología

Cuando hablamos de tecnología nos estamos refiriendo a toda la infraestructura que apoya el sistema de enseñanza y aprendizaje *e-learning*. Esto incluye tanto el equipamiento informático (hardware y software) como a los equipos humanos encargados de su diseño, implementación y mantenimiento.

Esta dimensión considera subdimensiones relacionadas que deberían estar presentes en las actividades de *e-learning*, a saber:

- Infraestructura tecnológica.
- Disponibilidad, rendimiento y capacidad
- Seguridad y privacidad
- Accesibilidad, usabilidad y navegabilidad
- Mantenimiento

Los aspectos que como buenas prácticas se deben cuidar en estas subdimensiones se describen a continuación.

4. REQUISITOS MÍNIMOS DE UN AULA VIRTUAL

Para el uso o creación de un aula virtual se necesitará el equipo de computación con acceso Internet, y al menos con las siguientes especificaciones técnicas:

Procesador y Sistema Operativo	<ul style="list-style-type: none">• Procesador Recomendado: Intel, Pentium IV o el equivalente• Sistema operativo: Windows 2000, Windows XP, Windows Vista, Windows 7 , Mac OS X (Tiger, Leopard, Snow Leopard o Lion)• Sistema Operativo Linux (Ubuntu, Mandrake)
Memoria	<ul style="list-style-type: none">• 512Mb o superior, se recomienda 1gb como mínimo
Monitor	<ul style="list-style-type: none">• Monitor de resolución mínima de 1024 x 768
Acceso a Internet	<ul style="list-style-type: none">• Modem de 56k, DSL o Banda ancha, se recomienda banda ancha de 1mb por lo menos
Aplicaciones	<ul style="list-style-type: none">• JavaScript: debe estar funcionando• Cookies: debe estar funcionando
Navegadores	<ul style="list-style-type: none">• Internet Explorer 8 o superior (Recomendado)• Google Chrome

	<ul style="list-style-type: none"> • Mozilla Firefox
Software	<ul style="list-style-type: none"> • Flash player 10.0 o superior
Hardware	Cámara web de 2.0 megapíxeles en adelante

Disponibilidad, rendimiento y capacidad

La disponibilidad se refiere a la capacidad de los sistemas informáticos de mantenerse funcionando las 24 horas del día, a salvo de interrupciones. Asimismo, uno de los aspectos centrales a considerar desde el punto de vista tecnológico es el ancho de banda disponible y, en este sentido, la complejidad de la actividad de formación *e-learning* desde el punto de vista de los requerimientos tecnológicos va a incidir en rendimiento y la capacidad de dicha conexión.

Seguridad y privacidad

Hoy en día es una tarea prioritaria mantener los sistemas informáticos que se ponen al servicio del *e-learning* conectados de forma eficiente y segura. No se trata solo de mantenerlos libres de agentes como los virus y paliar los daños que estos producen, sino de hacer que sistemas como estos sean estables, favorezcan la privacidad, autenticación y autorización de usuarios y cautelen un eficiente flujo de la información para quien corresponda, gestionen las credenciales de entrada a los sistemas (identificación de usuarios y contraseñas) todo ello en función de su cometido, esto es, constituir un verdadero soporte a los procesos que se dan en el *e-learning*, brindarle calidad y

seriedad a una actividad de formación en esta modalidad y apoyar efectivamente los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

Usabilidad

La usabilidad es un término muy relacionado con el anterior (accesibilidad) y es la capacidad de un sistema tecnológico de ser comprendido, aprendido, y usado con facilidad y ser atractivo e interesante para el estudiante que ingresa a una página Web, favoreciendo con ello la satisfacción percibida por parte de este.

Mantenimiento

Constituyen todos aquellos procesos que tienen como fin que el sistema tecnológico funcione en todo momento. Se incluyen acá las actualizaciones del sistema (por ejemplo, los antivirus que deben responder día a día a ataques de nuevas versiones de virus), los programas que configuran e instalan los requerimientos de un sistema *e-learning* y otras tareas de soporte del lado del servidor y del cliente de la aplicación que permitan un correcto funcionamiento cliente-servidor mientras se desarrollen las actividades *e-learning*. Algunas de estas tareas pueden ser desarrolladas por el/los instructor/es del curso en ciertas circunstancias. Para ello, en la medida de lo posible, los requerimientos en cuanto a mantenimiento debieran ser reducidos.

Actividades de aprendizaje para la evaluación del docente

Se pueden incluir actividades que favorezcan el control que los estudiantes tienen de sus aprendizajes diarios dentro del curso, tales como los apuntes, notas, entre otras.

Se incluyen actividades de aprendizaje que ayuden a lograr logros a futuro para el estudiante, los cuales incorporan las condiciones de la situación de aprendizaje que estén asociadas a un dominio de conocimientos.

Se proponen actividades que favorezcan la activación de los conocimientos previos que posee el estudiante, retroalimentar clase y tareas

Se dispone de un amplio repertorio de actividades de aprendizaje de manera que se pueda atender tanto a los objetivos personales como al pronto aprendizaje de cierto tema en los estudiantes.

Plantear actividades de aprendizaje dentro de la vida diaria y que se apeguen a problemáticas en empresas, situaciones que pudieran darse dependiendo la materia que uno imparta, de tal manera que generen interés para los estudiantes.

Generar debates, para que los alumnos expongan sus diversos puntos de vista a lo largo del desarrollo del e-learning.

Generar interacción entre el estudiante y la tecnología, que esta se vuelva en parte su herramienta principal ante el curso de e-learning y que sea vía de aprendizaje totalmente.

Crear estrategias para la pronta comprensión y aprendizaje de temas para el estudiante, no utilizar la memoria sino darle a entender el cómo poder aprender más sobre ciertos temas de interés en la clase.

Incentivarle al intercambio de información en los foros o en cualquier medio de comunicación en línea para retroalimentar información y así el estudiante pueda sacar mejores conclusiones sobre las lecciones en e-learning.

Retroalimentar al estudiante en cada evaluación para mayor comprensión de los temas así como mayor familiarización de los mismos.

Nunca dar por descartado los niveles básicos de conocimiento como base de retroalimentación en las clases de e-learning, siempre darle por entendido al estudiante que entre más se retroalimente mayor será la captación de conocimiento.

6. TIPS PARA UN MEJOR USO DE ALGUNAS HERRAMIENTAS

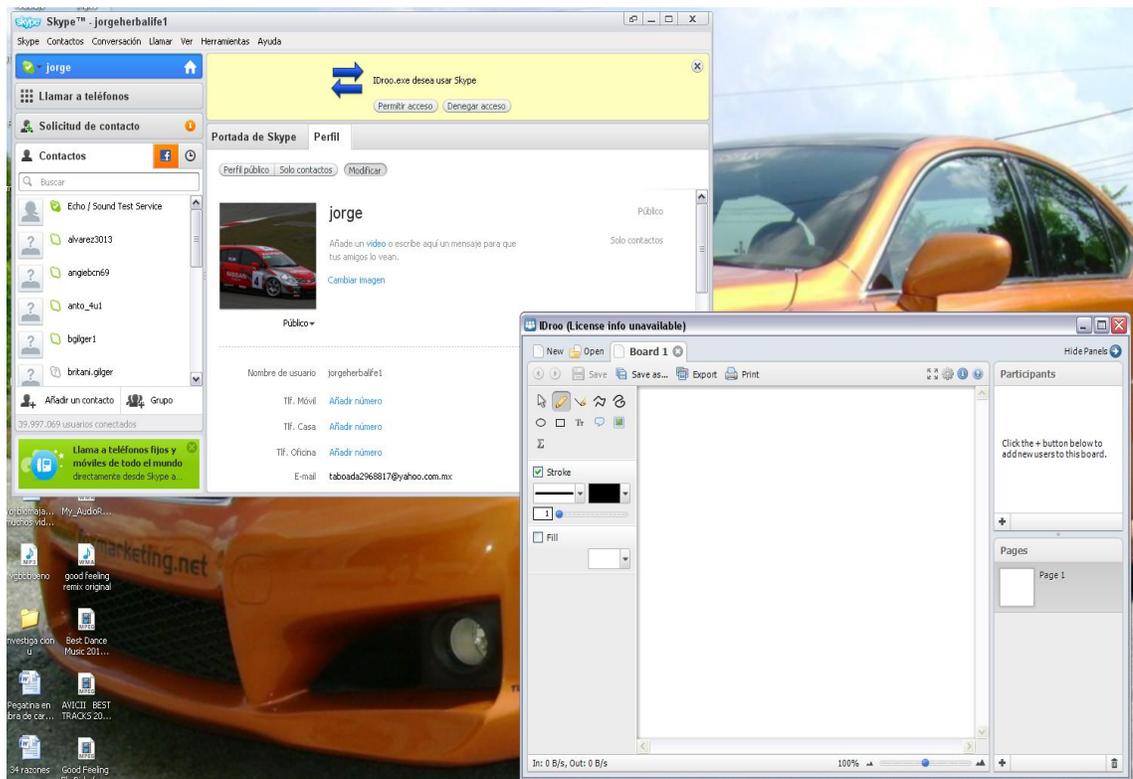
✚ **Las Videoconferencias** son de vital importancia y mejoran de manera directa la comunicación a distancia, los recursos requeridos son bajos y básicos para la tecnología manejada hoy día solo requerimos de un micrófono una webcam y un software que por lo general es de libre distribución y fácil manejo todo es controlado en tiempo real y esta es una lista de los más usados.

Para mas evidencia tomado de la fuente
 (http://www.masternewmedia.org/es/2008/09/12/video_conferencia_las_mejores_herramientas_de_videoconferencia.htm)

Mejores Servicios de Videoconferencia y de Video Llamadas - Cuadro Comparativo

 ▾	Streaming Feeds Number ⚡	Text-Chat ⚡	File Transfer ⚡	Session Recording ⚡	Web-Based ⚡
Adobe Connect Now	3	Yes	Yes	No	Yes
EKKO TV	3	Yes	No	No	Yes
FlashMeeting	No Limit	Yes	No	Yes	Yes
iVisit	8	Yes	Yes	No	No
MeBeam	16	Yes	No	No	Yes
MegaMeeting	16*	Yes	No	No	Yes
Oovoo	6*	Yes	Yes	Yes	No
PalBee	9	Yes	Yes	Yes	Yes
SightSpeed	9*	Yes	Yes	Yes	No
Skype	2	Yes	Yes	No	No
SnapYap	2	No	No	No	Yes
TokBox	20	Yes	No	No	Yes
Vawker	N/A	Yes	No	No	Yes
Vidivc	9	Yes	No	No	Yes
VSee	No Limit	Yes	Yes	Yes	No
WengoMeeting	5	No	No	No	Yes

✚ **La Pizarra compartida** es una herramienta que me permite hacer trabajos en tiempo real de tal forma que los estudiantes puedan ver lo que yo hago en un espacio compartido y es un software de libre distribución y fácil acceso, el de la foto se llama idroo y trabaja en conjunto con Skype es de resaltar que las pizarras compartidas se pueden usar tantas como sea posible requisito que este en los dos computadores instalada previamente, en ella se puede poner texto, imágenes entre otras.



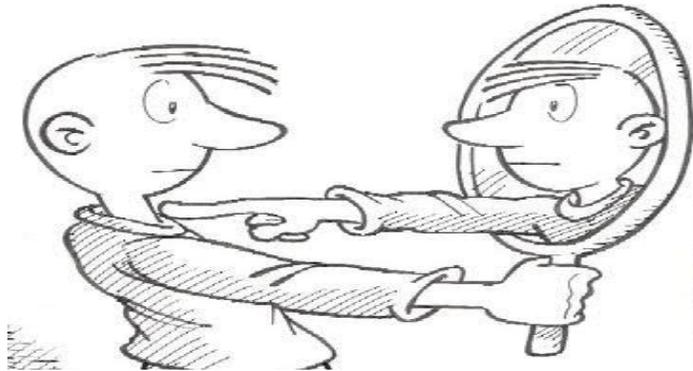
✚ **El Portafolio** se trata de un software que permite albergar información de estudiantes y facultades con sus docente los portafolios son único e irrepetibles en ellos se plasman ideas concretas y conclusiones sobre temas tratados en un curso, es una herramienta dinámica directa fácil de usar y muy puntual.



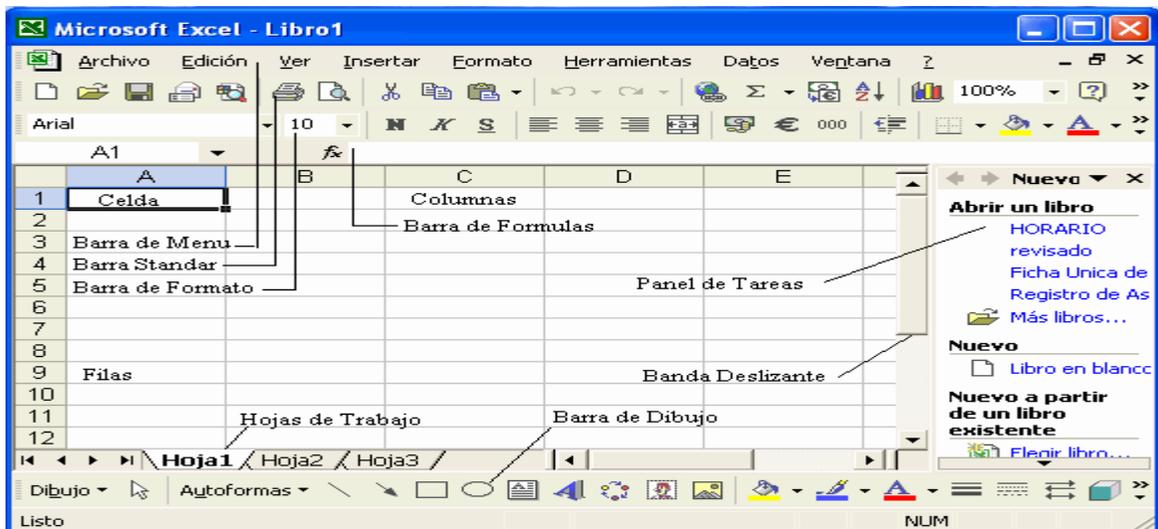
✚ **Blog** sitio que se actualiza de manera constante y en su mayoría contiene información de distintos autores, se usa Para tratar temas específicos, en la mayoría de blog los autores dejan publicar solo lo que ellos creen pertinente. Son de uso gratuito en su totalidad y de libre expresión a la hora de crearlos son muy personales en sus diseños.



- ✚ **Autoevaluación** método práctico que requiere un criterio honesto, veraz y consiente a la hora de calificar ya que esta se lleva a cabo sobre la misma persona que realizó la tarea o trabajo es una metodología que debe manejar criterio definidos para poder dar una buena orientación a la hora de calificar o dictaminar una nota.



- ✚ **Excel** programa muy común en las plataformas Windows que se usa para sacar estadísticas cuadros y graficas entre otros dando resultados en números y porcentajes su bajo uso es ligado directamente a su manejo dispendioso y poco regular.



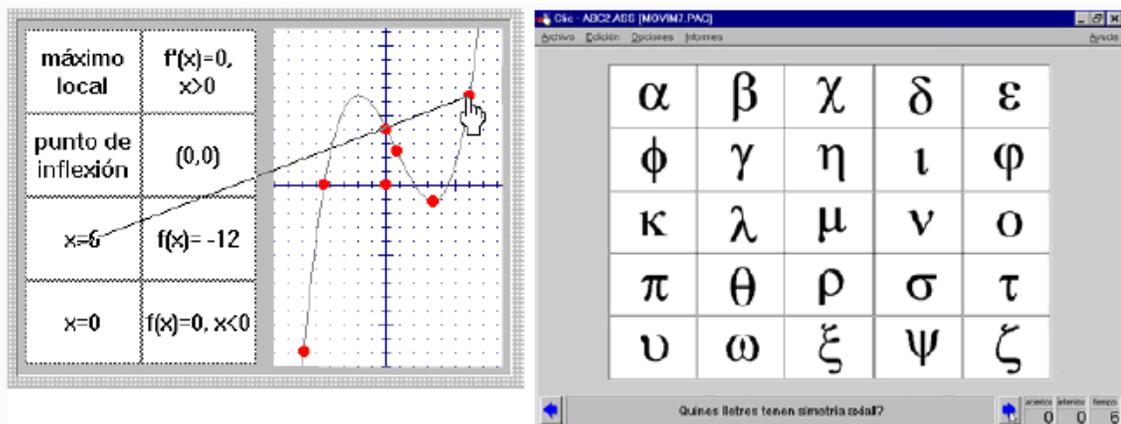
✚ **Txt** es un archivo de texto plano o plain text que maneja un formato básico de interface humano para poder visualizar cada carácter no orden y es básico sencillo de usar y puede manejar buenos volúmenes de información con una presentación muy básica pero comprensible a la hora de interpretar el sistema operativo Windows trae una herramienta para crear estos documentos.

```
Attach.txt - Notepad
File Edit Format View Help
UNLESS SPECIFICALLY INSTRUCTED, DO NOT POST THIS LOG.
IF REQUESTED, ZIP IT UP & ATTACH IT
DDS (Version 1.0)
Microsoft windows XP Professional
Boot Device: \Device\Harddiskvolume1
Install Date: 6/4/2008 11:00:13 AM
System Uptime: 12/15/2008 10:02:00 AM (0 hours ago)
Processor: Intel(R) Core(TM)2 Duo CPU E6850 @ 3.00GHz | | 3000/mhz
==== Disk Partitions =====
A: 1s Removable
C: 1s FIXED (NTFS) - 16 GiB total, 11.347 GiB free.
D: 1s CDROM ( )
==== Disabled Device Manager Items =====
==== System Restore Points =====
RP1: 6/4/2008 11:31:11 AM - System Checkpoint
RP2: 6/4/2008 11:59:25 AM - Installed DJ Java Decompiler v.3.10.10.93
RP3: 6/4/2008 12:04:30 PM - Software Distribution Service 3.0
RP4: 6/4/2008 12:13:37 PM - Software Distribution Service 3.0
RP5: 6/4/2008 12:25:38 PM - Software Distribution Service 3.0
==== Installed Programs =====
ChmDecompiler v 3.50 Build 540
DJ Java Decompiler v.3.10.10.93
Fiddler2
FileAnalyzer
```

✚ **Win zip** programa comercial que permite al usuario almacenar varios archivos en un solo elemento para poder hacer envíos masivos dando un nivel de compresión relativo pero funcional a la hora de mover información de una lugar a otro es ideal para agrupar elementos, esta herramienta permite fragmentar archivos grandes y pesados y facilita su transporte y envío, su licencia es paga pero se puede obtener una versión de prueba durante un periodo de tiempo. Winrar es del mismo orden pero es totalmente gratis.



- + **Clic** se trata de un programa software desarrollado por un francés en 1992 enfocado a la enseñanza de aprender haciendo, este trabaja bajo cinco actividades básicas que son Rompecabezas, asociaciones, sopas de letras, crucigramas, actividades de texto y en ellas existen múltiples variantes con las cuales se logra dar complejidad y mas nivel a cada una de las pruebas.



- + **Repositorio digitales** son depósitos de información digital por lo general son centralizados y estos pueden ser privados o públicos en estos repositorios digitales se puede encontrar la información o la referencia a la cual se atan los datos originales. Los depósitos más conocidos son:

GREDOs Usal <http://gredos.usal.es/>

DAR (Digital Assets Repository) Biblioteca de Alejandría

<http://dar.bibalex.org/#HomePage>

Digital CSIC <http://digital.csic.es/>

Tesis Doctorales en Red (TDR) <http://www.tdr.cesca.es/>

Oaister <http://www.oaister.org/>

E-LIS Repositorio de Biblioteconomía y Ciencias de la información
<http://eprints.rclis.org/>

e-PRINTS Recopilación de repositorios de e-Prints <http://www.eprints.org/>

Recopilación en Internetinvisible

http://www.internetinvisible.com/ii/index.php?option=com_internetinvisible&task=forma&Itemid=309&formaid=50

Buscarrepositorios Repositorios españoles <http://www.accesoabierto.net/repositorios/>





- ✚ **Portales dinámicos** estos son lugares web que se administran en tiempo real y no es necesario que un webmaster este en él para su administración esto hace que sea más cómodo el manejo y que la información está cambiando de manera constante y dinámicamente permite mas fiabilidad y variedad de la información de un sitio con esta característica. La administración de contenidos se puede hacer diariamente y de manera transparente para los que revisan el portal en ese momento gracias a un gestor que corre en nivel bajo y permite hacer modificaciones en tiempo real. Una herramienta muy usada y JOOMBLA.



Las recomendaciones generales para la elaboración de un curso e learning es que estas herramientas se tengan más encuentra puesto que en su mayoría manejan contenidos más variados y veraces logrando impartir un conocimiento más firme confiable y amplio, dando un aire a la educación virtual mucho más amplio y menos limitado ya que su primer impresión es de esta índole pero con la limitación en su contexto real tal vez porque le falta capacitación al docente o por que las plataformas se limitan en recursos, lo real es que solo se usan unas cuantas herramientas dejando pobre la información que le impartimos al educando.

GLOSARIO

Este fue tomado de <http://www.e-aula.cl/aula/glosariodiccionarioe-learning.php>

Actividades por instrucción directa.

Nos referimos a aquellas acciones que usted lleva a cabo en la sesión satelital así como a la asesoría y monitoreo que realiza usted y los profesores tutores para que el alumno cumpla sus actividades de aprendizaje y que comúnmente ocurre de manera asincrónica a través de Internet.

Almacenamiento

Los dispositivos de almacenamiento de datos son componentes que leen o escriben datos en medios o soportes de almacenamiento, y juntos conforman la memoria o almacenamiento secundario de la computadora.

Estos dispositivos realizan las operaciones de lectura o escritura de los medios o soportes donde se almacenan o guardan, lógicamente y físicamente, los archivos de un sistema informático.

Ancho de banda

También suele usarse el término ancho de banda de un bus de ordenador para referirse a la velocidad a la que se transfieren los datos por ese bus suele expresarse en bytes por segundo (B/s), Megabytes por segundo (MB/s) o Gigabytes por segundo (GB/s).

Se calcula multiplicando la frecuencia de trabajo del bus, en ciclos por segundo por el número de bytes que se transfieren en cada ciclo.

Aprendizaje colaborativo

Se trata de una estrategia pedagógica que desarrollan los estudiantes en la sala de clases o virtual-mente a través de la cual, tras las instrucciones del profesor, los estudiantes disponen de una instancia de trabajo individual y grupal e intercambian información, trabajando en una tarea hasta que todos sus miembros la hayan comprendido y terminado, aprendiendo a través de las interrelaciones que establecen con este fin.

Asincrónico

Comunicación asincrónica es aquella que se establece entre dos o más personas de manera diferida en el tiempo, esto es, cuando no existe coincidencia temporal. En experiencias de e-learning ofrece la posibilidad de participar e intercambiar información desde cualquier sitio y en cualquier momento, permitiendo a cada participante estudiar a su propio ritmo y tomarse el tiempo que requiera para leer, reflexionar, escribir y revisar los contenidos antes de compartir la información.

Browser, navegador

Aplicación para visualizar todo tipo de información y navegar por el espacio Internet. En su forma más básica son aplicaciones hipertexto que facilitan la navegación por los servidores de información Internet; cuentan con funcionalidades plenamente multimedia y permiten indistintamente la navegación por servidores WWW, FTP, Gopher, acceso a grupos de noticias, gestión de correo electrónico, etc. Los más conocidos y usados son Netscape Navigator e Internet Explorer.

Bus

En arquitectura de computadores, el bus (o canal) es un sistema digital que transfiere datos entre los componentes de una computadora o entre computadoras. Está formado por cables o pistas en un circuito impreso, dispositivos como resistores y condensadores además de circuitos integrados

Capacidad

Se refiere a lo que es capaz de hacer un computador, lo cual está mediado por la forma en que este se haya armado, el tamaño de sus piezas esenciales (disco duro, memoria RAM, etc.), su configuración interna, los dispositivos con que cuente y su potencial, etc.

Competencia

Capacidad actual o esperada de un grupo o de un individuo para ejercer una habilidad (en el plano cognitivo, afectivo, social o psicomotor) en relación con uno o más conocimientos, en un contexto determinado.

Contraseña (clave, password)

Conjunto de caracteres alfanuméricos que permite a un usuario el acceso a un determinado recurso o la utilización de un servicio dado. En Internet es recomendable utilizar contraseñas de ocho caracteres, como mínimo, compuestas por una mezcla de números y letras.

Curriculum

Currículo proviene del latín curriculum, de currere, "correr", que significa "carrera". En sus orígenes el término currículo se entendía en un sentido algo más restringido, pues venía asociado a lo que debía enseñarse en las escuelas, haciendo referencia exclusiva a los contenidos de las disciplinas y al plan de estudios de una determinada materia.

El currículo que significa "carrera", "corrida" es un área específica de teorización e investigación desde 1918.

♣ El currículo no puede ser separado de la totalidad de la sociedad, debe estar históricamente situado y culturalmente determinado.

♣ El currículum es un acto político que trata objetivamente la emancipación de las clases populares.

♣ La crisis por la que pasa el campo del curriculum no es coyuntural, es

^ profunda y de carácter estructural.

Descarga (download)

En Internet proceso de transferir información desde un servidor de información al computador personal.

Dirección URL

Proviene de Uniform Resource Locato, Localizador Universal o Unificado de Recursos, y es el sistema para especificar la localización precisa, sencilla y homogénea de los documentos servidos por WWW. El URL formaliza la localización de recursos accesibles por cualquiera de los servicios Internet. Es el formato de las direcciones de sitios que muestra el nombre del servidor en el que se almacenan los archivos del sitio, la ruta de acceso al directorio del archivo y su nombre. Esta denominación también apunta a un recurso concreto de esa dirección.

E-learning

Se trata de la entrega de contenido a través de medios electrónicos: Internet, intranets, extranets, CD-ROM, televisión interactiva, satélites, etc. En Hispanoamérica se lo ha traducido genéricamente como educación virtual o aprendizaje virtual.

Un subconjunto del e-learning es el Online learning, acotado a la entrega de contenido a través de Internet, intranets y extranets. También existe una variación llamada e-Training, traducido también como teleformación referida a la capacitación empresarial que se realiza bajo la modalidad de e-learning.

E-mail (como correo electrónico)

Servicio de Internet asincrónico que nos permite enviar y recibir cartas a otros usuarios de Internet por medio de la Red. La recepción es casi instantánea.

Entorno virtual

Corresponden a sistemas concebidos para sostener o brindar soporte a las comunidades de aprendices que quieren colaborar. Estos medioambientes proponen lugares donde los estudiantes pueden interactuar y trabajar, utilizando los diversos recursos allí disponibles.

Equipo pedagógico

Es el grupo de personas que conforman equipos de trabajo multi e interdisciplinarios y que participa en la gestación, diseño, implementación y gestión de experiencias de formación.

Foro

Sitio web desarrollado expresamente como almacén de mensajes en web que funciona en forma asincrónica o diferida. En él los usuarios pueden enviar mensajes al tiempo que leen los de otros y responden a uno o más. Los foros son un medio ideal para generar una comunidad virtual.

Hardware

Componentes físicos de un computador o de una red, en contraposición con los programas o elementos lógicos que los hacen funcionar (software).

Infraestructura tecnológica

Comprende hardware y software, la conectividad, el acceso al equipamiento tecnológico e insumos requeridos entre otros aspectos, todos constituyentes esenciales en e-learning, en la medida en que están al servicio de aprendizajes eficaces.

Internet

Es la red de redes, red mundial y abierta de comunicaciones que conecta a los computadores entre sí alrededor de todo el mundo, haciendo posible el acceso y el

intercambio permanente de una gran cantidad de información sobre los temas más diversos desde cualquier punto del planeta.

En efecto, se trata de una vasta red de computadores capaces de "conversar" unos con otros, gracias a que comparten protocolos de comunicación, y a pesar del hecho de estar separados por largas distancias y de funcionar mediante diferentes tipos de sistemas operativos.

Mantenimiento

Corresponde a todos aquellos procesos que tienen como fin que el sistema tecnológico funcione en todo momento. Se incluyen las actualizaciones del sistema, los programas que configuran e instalan los requerimientos de un sistema e-learning y otras tareas de soporte que permitan un correcto funcionamiento cliente-servidor mientras se desarrollen las actividades e-learning.

Multimedia

Información digitalizada que combina texto, gráficos, imagen fija y en movimiento, así como sonido, aplicaciones informáticas, consultas on-line a bases de datos, formularios, mapas sensibles, etc.

Preguntas frecuentes

Proviene de FAQ, acrónimo de Frequently Asked Questions, es decir, las preguntas más frecuentemente realizadas en un sitio y este es el significado más usual. Por otra parte, también se refiere al acrónimo de Frequently Answered Questions, es decir, preguntas más frecuentemente contestadas, pero esto tiene sentido solo si el primer concepto ya ha sido aplicado con anterioridad.

En cualquier de los dos casos, muchos sitios Web ponen al servicio de sus usuarios esta información de manera de hacer una gestión más eficiente de ella.

Servidor

Computador que aloja gran cantidad de información en Internet y que la distribuye a quien la solicite; es un sistema conectado permanentemente a la Red que proporciona al usuario la conexión con la misma, además de otros servicios como el correo electrónico, la transferencia de archivos etc.

Sincrónico

Esta modalidad de comunicación (sincrónica o en tiempo real) es aquella que se lleva a efecto en forma simultánea entre el emisor y el receptor, aunque éstos se encuentren alejados geográficamente hablando. Es decir, para que se establezca la sincronía, ambos actores deben coincidir en tiempo al comunicarse. Ejemplo de ello es una conversación telefónica, el chat, la videoconferencia y, en general, actividades en contexto de colaboración, como las que se llevan a cabo a través de la pizarra compartida.

Sitio web

Conjuntos de servicios de red, ante todo documentos HTML, que están enlazados juntos y que existen en el Web en un servidor específico.

Software

Programas o elementos lógicos que hacen funcionar un computador o una red, o que se ejecutan en ellos, en contraposición con los componentes físicos del computador o la red.

Usuario

Se refiere a cualquier persona que se conecta a Internet y la utiliza con cierta frecuencia, y ante un nodo (por ejemplo, una página web), realiza un barrido visual de este, ojeando "a saltos" la pantalla, buscando y centrando su atención en la información que le interesa. De acuerdo a su nivel de entrenamiento, la periodicidad con que navega en la

Red y si se adscribe más formalmente a determinados sitios, es más o menos un usuario avanzado.

BIBLIOGRAFÍA

-E-learning teleformación: diseño, desarrollo y evaluación de la formación a través de Internet. Marcelo García, Carlos Ediciones Gestión 2000, S.A.

-L. Joyanes Aguilar. Educación e Internet. Santillana, 1999.

-J. M. Lombardo Enríquez; L. Joyanes Aguilar; S. Ríos Aguilar; J. M. Saíz Álvares; F. Mata Mata. Gestión e Informática "Orientada al Conocimiento" en los Modelos de Comercio Electrónico en JIS2002 IV Jornada Informática y Sociedad. La Salle, Barcelona-España, 2002.

-E-learning: visión y tendencias. Navarro Buitrago, Félix; Zayas Manero, Ramón; Meléndez Gil, Francisco. Génesis XXI

-Teoría y práctica del E-learning. González Brignardello, Marcela Paz.

-A. S. Tanenbaum. Sistemas Operativos Distribuidos. Prentice Hall Hispanoamericana, S.A., México, 1996.

-E-Learning . Bou i Bauza, Guillem; Trinidad Cascudo, Carme; Huguet Borén, Llorenç Anaya Multimedia-Anaya Interactiva.

Páginas web citadas:

<http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada>

<http://www.slideshare.net/dreig/elearning-20-974409>

ANEXO 4.

EVIDENCIAS (pantallazos aulas virtuales observadas)

The screenshot shows a Moodle course interface. The browser address bar displays <http://virtual.usbbog.edu.co/campusvirtual/course/view.php>. The course title is "Estrategias de Aprendizaje" at the "UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA BOGOTÁ, D.C.". The main content area is titled "Diagrama de temas" and lists several forum topics:

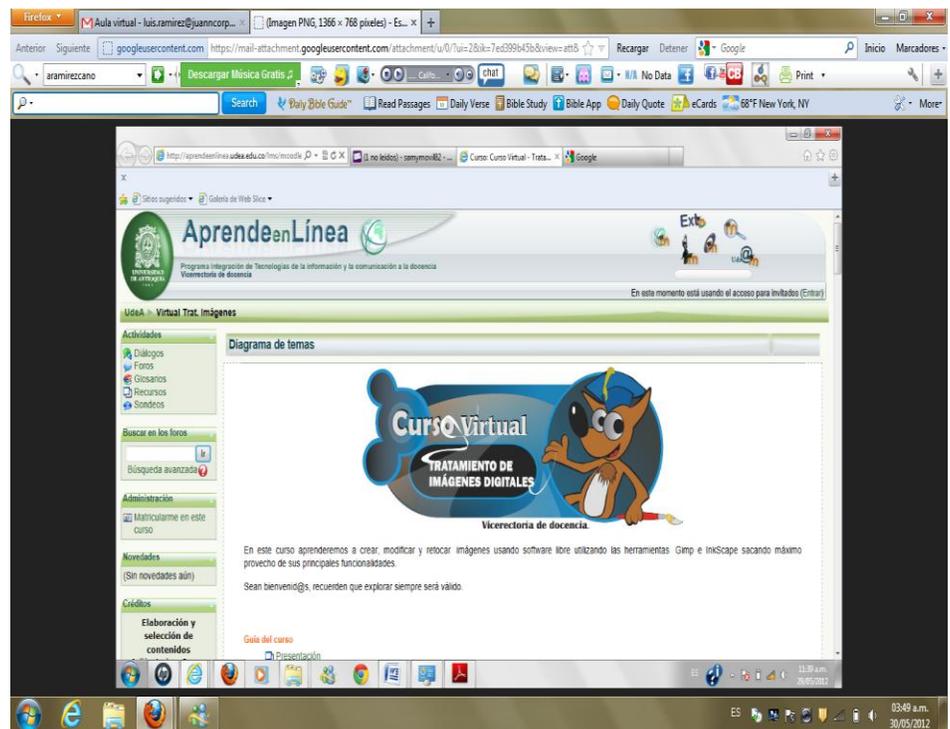
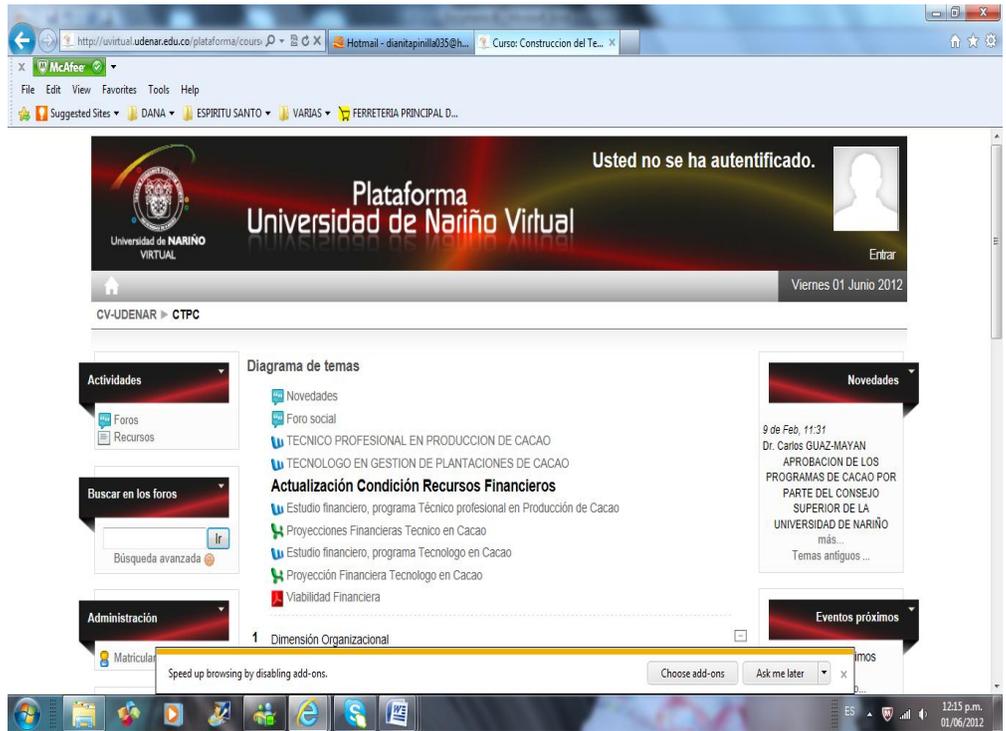
- 1 Foro 1 - Presentación de los participantes
- 1 Foro 2 - Aprendizaje en el nuevo milenio
- 2 Entrega de ensayo guía 1
- 2 Foro 2 - Colaborativo
- 2 Autoevaluación 1
- 3 Foro 3 - Aprendizaje Colaborativo
- 3 Entrega de ensayo guía 2
- 4 Chat - Aprendizaje y estrategias
- 4 Foro 5 - Estilos de aprendizaje
- 5 Foro 6 - Colaborativo

On the right side, there is a "Novedades" (News) section with several announcements from users like MARTIN GERMAN and ZAMBRANO CASTRO, dated from March 23 to April 15, 2012.

The screenshot shows a Moodle course interface for "CURSO DE SISTEMAS OPERATIVOS II (LINUX)". The browser address bar displays <http://pis.unicauca.edu.co/moodle-2.12/course.php>. The course title is "CURSO DE SISTEMAS OPERATIVOS II (LINUX)". The main content area is titled "Diagrama semanal" and lists several activities:

- Novedades
- Aprenda Linux Como si estuviera en Primero
- Ejemplo de una Convocatoria 1
- Convocatoria 1 (2007-1)
- Convocatoria II (I-2007)
- Exposiciones: WWW
- Exposiciones: Redes en Linux
- Exposiciones: Correo Electronico
- Exposiciones: Servidores de Internet
- Habilitacion Linux 2007-1
- Habilitación y Respuestas de la Habilitacion Linux 2007-1

The course is scheduled for "6 de May - 12 de May" and is managed by "Ecuadre Pedagógico". On the right side, there is a "Navegación" (Navigation) section with a tree view of the site structure, including "Página Principal", "Páginas del sitio", "Cursos", "Facultad de Ciencias", "Agropecuarias", "Pregrado", "Programa de Diseño", "Tecnologías", "Tecnología en Telemática", "Tecnología en Sistemas de Información", "analisis2", "SOI", and "SO2Linux".



http://av.frc.utn.edu.ar/course/view.php?id=79

McAfee

File Edit View Favorites Tools Help

Suggested Sites DANA ESPIRITU SANTO VARIAS FERRETERIA PRINCIPAL D...

Página Principal Cursos Carreras de Grado Ingeniería Industrial II_CGestion

NAVEGACIÓN

Página Principal

UV

Cursos

Conociendo la Plataforma

Carreras de Grado

Materias Homogeneas

Ingeniería en Sistemas de Información

Ingeniería Industrial

II_CGestion

Participantes

General

UT 1 - Introducción

UT 2 - Planeamiento Estratégico

UT 3 - Presupuesto Integrado

Diagrama de temas

Novedades

HORARIOS DE CONSULTA

Prof. Ing. Fulvio Hernando Arias:

Lunes de 20:00 a 21:00 hs.

Martes bajo cita previa: de 20:00 a 20:45 hs.

Miércoles de 10:00 a 10:30 y de 12:00 a 13:00 hs

Jueves en Extensión Punita de 20:00 a 20:30 y de 22:00 en adelante

Prof. Ing. Carlos Zigarán en Córdoba: Jueves de 19:00 a 20:00 - Lunes de 13 a 14 Hs

CONSULTAS POR INTERNET:

Ing. Fulvio H. Arias: fulvioarias@gmail.com

Ing. Carlos Zigarán: czigarán@ciudad.com.ar

ÚLTIMAS NOTICIAS

19 de abr, 08:59
Carlos Zigarán
Examen Final de Control de Gestión - Jueves 19/4 más...

30 de mar, 18:53
Carlos Zigarán
Curso 5D1 2012 - Ejercicio en clase más...

21 de mar, 10:49
Carlos Zigarán
Curso 5D1 2012 - Cronograma previsto de actividades más...

20 de mar, 16:58
Carlos Zigarán
Curso 5D1 2012 - Elección de temas y fechas para exposiciones más...

20 de mar, 09:31
Carlos Zigarán
Curso 5D1 2012 - Autoevaluación más...

Temas antiguos ...

UT 1 - Introducción

UT 1 - Introducción al Control de Gestión

Consultas sobre la UT 1 - Introducción al control de Gestión

09:33 p.m.
29/05/2012

http://cursos.itezm.mx/webapps/portal/frames

McAfee

File Edit View Favorites Tools Help

Suggested Sites DANA ESPIRITU SANTO VARIAS FERRETERIA PRINCIPAL D...

SISTEMA TECNOLÓGICO DE MONTERREY

Yenny Rocío Blanco Buitrago My Places Home Help Logout

Da clic en **logout** para salir

Home Resources Support

Mtra. Lorena Alemán y equipo docente.

Actividad 10

Posted on: Monday, November 14, 2011

Hola a todos!

Esta semana estaremos realizando la Actividad 10 por equipo, la cual requiere de la aplicación de lo aprendido durante este curso. Las instrucciones son:

Actividad 10: Diseño de una actividad que promueva la ética

Tipo de actividad: Propuesta de una actividad de aprendizaje que promueva la ética en cualquier disciplina

Modalidad: En equipo

Valor: 9 puntos

Forma de envío: File Exchange de su espacio de trabajo

Producto a entregar: Documento en Word que integre los elementos solicitados en el diseño (nivel, objetivo, tiempo, etc).

Objetivo:

- Diseñar una actividad que promueva la ética dentro del aula (curso presencial) o en un foro de discusión (curso en línea).

Descripción:

- El grupo deberá seleccionar un tema, tópico, asunto o problema con el cual todos se sientan identificados para trabajar.
- Buscar un recurso: caso, dilema, situación, película, canción, discurso, caricatura, historia, poesía, nota periodística, acontecimiento nacional, suceso internacional tenga relación con el contenido del curso que se imparte y en el que se puede ver involucrado un alumno de acuerdo al nivel que estudia.
- Diseñar una actividad con el recurso seleccionado que permita a los estudiantes analizar conductas de los personajes, consecuencias, valores de los personajes de las situaciones presentadas. Señala las posibles opciones de actuación.

12:53 p.m.
30/05/2012

Firefox | ENLACES AULAS VIRTUALES - Luis... | Blackboard Learn

virtual.ean.edu.co/webapps/portal/frameSet.jsp?tab_group_id=2_1&url=...&2Fwebapps%2Fblackboard%2Fexecute%2Fflaun

Search | Daily Bible Guide | Read Passages | Daily Verse | Bible Study | Bible App | Daily Quote | eCards | 87°F New York, NY

Visión: "ser líder en formación de profesionales, reconocidos por su espíritu empresarial"

Universidad EAN - Cursos

Gestión Financiera 4 Créditos - Grupo 1 - Facultad de Estudios en Ambientes Virtuales - segundo Ciclo 2012 GF4G1FEDPSSC2012 Evaluaciones

El modo de edición está: **ACTIVADO**

Evaluaciones

Desarrollar contenido | Crear evaluación | Añadir herramienta interactiva | Asignar libro de texto

Autoevaluación Guía # 1

Disponibilidad: El elemento ya no está disponible. Estuvo disponible por última vez el 07-may-2012 14:42.

Guía No. 1. Diagnóstico Financiero y decisiones de corto plazo

Competencias asociadas:

- Interpretar indicadores financieros y los relaciona con los diferentes componentes de los estados financieros
- Analizar la composición de los valores de las cuentas a través de indicadores o razones
- Aplicar las razones financieras en su análisis de estados financieros.

Tipo de evaluación: en línea (x) | descargable ()

Tiempo con el que cuenta el estudiante para realizar la prueba si es en línea: 1 hora

Número de accesos permitidos (si es en línea): 2

El número de accesos permitidos para esta prueba es 2. No se permite la prueba. No se permite la AUTOEVALUACIÓN.

04:51 p.m. 29/05/2012

http://virtual.ces.edu.co/mod/resource/view.php... | Moodle | ces.edu.co | monografias.com

Colocar un nuevo tema de discusión aquí

Tema	Comenzado por	Respuestas	Último mensaje
recursos	Monara escobar ojeiro	0	Monara escobar ojeiro Mon, 20 de Apr de 2009, 18:12
Información adicional	Mario Alberto Morales Alvarado	0	Mario Alberto Morales Alvarado Tue, 9 de Dic de 2008, 15:51
INQUIETUD	Jorge morera	1	criaban bolafas Lopez Fri, 28 de Nov de 2008, 15:11
PREGUNTA	Jorge morera	0	Jorge morera Wed, 26 de Nov de 2008, 13:19
Uso del foro	gabriel huerta	1	José Javier Labradores Carrón Mon, 4 de Oct de 2008, 12:45
la clave es tiempo y la dedicación	Edwin Diaz Aguado	0	Edwin Diaz Aguado mar, 30 de sep de 2008, 13:39
Presentación	Juan Carlos Rodriguez Vargas	0	Juan Carlos Rodriguez Vargas jun, 7 de ago de 2008, 16:07
Bien	Jorge Antonio Sanchez Felix	0	Jorge Antonio Sanchez Felix mié, 6 de ago de 2008, 00:21
Actividades y Recursos	Santiago Yeomans	0	Santiago Yeomans mar, 5 de ago de 2008, 23:56
actividades y recursos	erika garcia	0	erika garcia mar, 5 de ago de 2008, 20:57
Actividades y Recursos	Hector Montes	0	Hector Montes lun, 4 de ago de 2008, 23:34

Para ello y por ello, se tienen varios tipos de foros, cada uno con un objetivo bien definido. Así tenemos:

- **Foros de debate sencillo:** Simplemente un intercambio de ideas sobre un solo tema, todo en una página. Útil para debates cortos y muy concretos.
- **Foro Normal, para uso general:** Foro abierto donde cualquiera puede empezar un nuevo tema de debate cuando quiera. Este es el foro más adecuado para uso general.
- **Foro Un Debate por Persona:** Cada persona puede plantear un nuevo tema de debate (y todos pueden responder). Esta modalidad es útil cuando usted quiere que cada estudiante emplee una discusión sobre, digamos, sus reflexiones sobre el tema de la semana, y que todos los demás le respondan.

En cualquier de los casos, el enviar nuevos temas o respuestas, podría estar restringido por la configuración del foro aunque no es lo común.

Cómo participar en un foro?

05:05 p.m. 29/05/2012

Usted se ha autenticado como Hugo Hernán Buitrago Rios (Salir)

PROGRAMACION LINEAL
 UNAD Universidad Nacional Abierta y a Distancia
 campus virtual

campus02 ► 100404

Personas

- Participantes

Administración

- Calificaciones

Diagrama de temas

PROGRAMACIÓN LINEAL - 100404

- Noticias del Aula
- Foro General del curso
- Agenda del curso (Cronograma de actividades) 2012-1
- Portafolio de grupo (Wiki)
- Glosario

Correo interno

PROGRAMACION LINEAL (48)

Bandeja de entrada
Redactar

1 Contenido

PROTOCOLO DEL CURSO

Residuos no Pel... X inicio guiaagas1 guiaagas2 inicio inicio

Cafam e-learning Buscar en foros CAfam

E-Learning ► Salud ► Administrativa ► Array

Grupos visibles Todos los participantes

Este es el espacio para aclarar temas, plantear dudas o hacer aportes

Colocar un nuevo tema de discusión aquí

Tema	Comenzado por	Grupo	Respuestas	Último mensaje
examen	ANDREA PILAR BELTRAN CALDERON	AUX ENFERMERIA	0	ANDREA PILAR BELTRAN CALDERON mié, 20 de abr de 2011, 23:33
MI PERSONAL RECONOCIMIENTO A LA PLATAFORMA DE E-LEARNING Y MI INCISIVA RECOMENDACION	ANDRES CAMILO CAMPOS BURGOS	MEDICINA	1	ANDRES CAMILO CAMPOS BURGOS dom, 20 de mar de 2011, 02:26
propuesta de tema	SONIA CASAS VARGAS	MEDICINA	1	ANTONIO LUIS BAENA RIVERO mié, 1 de dic de 2010, 07:47
MUY IMPORTANTE ESTE CURSO	JORGE AUGUSTO VIVAS PRIETO	MEDICINA	1	DOLLY JULIANA GIRALDO AREIZA mar, 30 de nov de 2010, 23:34
Comentarios	SILVIANA GARRIDO CABRERA	MEDICINA	1	DOLLY JULIANA GIRALDO AREIZA vie, 19 de nov de 2010, 18:44
LEGISLACIÓN INFRINGIDA	JOSE ALBERTO CAMPOS SARMIENTO	MEDICINA	1	DOLLY JULIANA GIRALDO AREIZA jue, 18 de nov de 2010, 18:06