



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE AGUASCALIENTES**

CENTRO DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN

**APRENDIZAJE COMBINADO
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA
PARA LA FORMACIÓN DOCENTE**

Tesis que para obtener el grado en *Maestría en Educación* presenta:

Silvia Margarita González Torres

Asesorada por:

Mtra. Ma. de los Dolores Ramírez Gordillo

Aguascalientes, Ags., Diciembre 2008

Dedicatoria

*Para mis hijas Paola Yunuén y
Nalleli Guadalupe, y para mi hijo
Samuel Ignacio.*



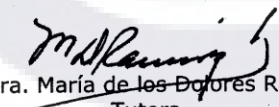
DR DANIEL GUTIERREZ CASTORENA
DECANO DEL CENTRO DE CIENCIAS
SOCIALES Y HUMANIDADES
PRESENTE

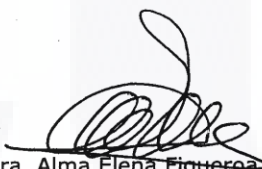
Por este medio hacemos de su conocimiento que la ISC Silvia Margarita González Torres, egresada de la Maestría en Educación ha presentado la integración final de su trabajo recepcional, titulado

**APRENDIZAJE COMBINADO. UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA LA
FORMACIÓN DOCENTE.**

El trabajo incorpora los elementos teóricos y metodológicos requeridos para su construcción y aplicación práctica, así como las observaciones señaladas tanto por quien suscribe como por su segunda lectora, y cumple con los criterios establecidos que le permiten ser defendido en el examen de grado reglamentario, por lo que se puede dar inicio a los trámites correspondientes.

ATENTAMENTE
"SE LUMEN PROFERRE"
Aguascalientes, Ags., a 10 de diciembre de 2008.


Mtra. María de los Dolores Ramírez G.
Tutora


Dra. Alma Elena Figueroa R.
Lectora

c.c.p. Archivo de la Maestría en Educación.

Aprendizaje Combinado

Una Propuesta Pedagógica
para la Formación Docente



Resumen

Este libro, presenta las fases que se llevaron a cabo para realizar la Metodología de Intervención Educativa en la cual se diseñó, implementó y sistematizó la experiencia educativa del Curso Aprendizaje Combinado que se llevó a cabo del 9 de febrero al 12 de abril de 2006 en las instalaciones de la Universidad Autónoma de Aguascalientes (UAA), en una modalidad semipresencial. En el curso fue implementado a través de la Unidad de Formación Académica de Profesores y participaron profesores de distintos departamentos de la UAA.

El libro está organizado por tres capítulos principales, una sección de conclusiones, referencias bibliográficas y los anexos. El Capítulo 1 ¿Por qué hacer este trabajo?, presenta la justificación del trabajo; el Capítulo 2 Aprendizaje Combinado, contiene los principios teóricos que fundamentan la propuesta educativa, clasificados en tres apartados: educación virtual o en línea, aprendizaje cooperativo y metodología socioafectiva. En el Capítulo 3 se presenta las tres fases del programa de Intervención Educativa, es decir, el Diseño y Planeación, la Implementación y el Seguimiento y Evaluación. En éste último, se incorporan los resultados de la intervención educativa. Finalmente se presentan las Conclusiones informando de los logros del trabajo, así como las posibles mejoras a la intervención y de los aprendizajes personales al haber realizado el presente trabajo.

En el apartado de Anexos se puede consultar el programa del curso Aprendizaje Combinado, así como las técnicas de la metodología socioafectiva utilizadas y los instrumentos para hacer el diagnóstico inicial para la justificación, como los utilizados para llevar a cabo el seguimiento y evaluación de la intervención.

Agradezco de antemano a los lectores de este documento por su atención, esperando sea de utilidad. Sus comentarios y sugerencias son muy valiosas. Puede escribirme a maguito96@yahoo.com.mx.

Índice

	Pág.
Introducción	1
Capítulo 1. ¿Por qué hacer este trabajo?	3
Capítulo 2. ¿Cuáles son los fundamentos teóricos de la propuesta?	13
2.1 Antecedentes	13
2.2 Aprendizaje en Línea.....	14
2.3 Aprendizaje Cooperativo	16
2.4 Metodología Socioafectiva	18
2.5 Aprendizaje Combinado	20
Capítulo 3. Programa de Intervención Educativa.....	24
3.1 Diseño y Planeación.....	30
3.2 Implementación.....	37
3.3 Seguimiento y Evaluación. Una manera de mostrar resultados	40
Conclusiones.....	51
Anexos	
A1. Programa del curso Aprendizaje Combinado (b-learning).....	54
A2. Técnicas utilizadas en la Intervención Educativa	59
A3. Relación de actividades en línea	73
A4. Instrumentos para Seguimiento y Evaluación.....	80
A5. Instrumentos para Diagnóstico Inicial.....	90
Fuentes de Información.....	106

Introducción

Es común encontrar en las instituciones de educación superior docentes que cuentan con una sólida formación en su área, pero escasa o nula formación pedagógica que les ayude a enfrentar los retos propios de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Este trabajo surgió de la inquietud de colaborar en la formación pedagógica de profesores de nivel superior. El objetivo general que se persigue es:

Propiciar un espacio de reflexión para profesores de educación superior que les permita analizar los elementos que conforman una práctica docente de calidad e innovadora, conociendo y experimentando distintas estrategias de aprendizaje a través del uso de distintos medios de comunicación y de las nuevas tecnologías (NTIC) así como de la participación activa en distintas actividades basadas en las metodologías socioafectiva y de aprendizaje colaborativo.

El anterior objetivo se puede desglosar en los siguientes:

- Implementar un espacio virtual vivencial que facilite la reflexión y análisis de temas relacionados con los procesos de enseñanza y aprendizaje
- Facilitar el aprendizaje de distintas estrategias de enseñanza y aprendizaje tanto en ambientes virtuales como vivenciales
- Facilitar la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes para la facilitación de grupos
- Facilitar la comprensión y el logro de aprendizajes significativos mediante el trabajo colaborativo

El documento se ha organizado de la siguiente manera:

En el primer capítulo se presenta la justificación del trabajo a partir de una investigación diagnóstica realizada a través de la entrevista a distintos actores implicados en la impartición de cursos de programación y del análisis de las calificaciones de tales cursos en el periodo 2000 a 2004.

El segundo capítulo incluye los elementos teóricos que fundamentan la propuesta de Intervención Educativa que se presenta en el siguiente capítulo. En este apartado se retoman los antecedentes del Aprendizaje Combinado así como los principios pedagógicos de la metodología socioafectiva y del trabajo colaborativo.

El tercer capítulo contiene los detalles del diseño, implementación y evaluación de la Intervención Educativa que se ofreció a la comunidad de profesores universitarios con el nombre de “Curso Aprendizaje Combinado”.

En las Conclusiones se mencionan los logros obtenidos así como los retos que surgen de la evaluación de la experiencia. Se integran también los aprendizajes personales de este trabajo.

Se incluyen las Referencias Bibliográficas en el apartado correspondiente y en Anexos se incluyen evidencias de los distintos materiales utilizados, tales como los diseños de las entrevistas, el programa del curso Aprendizaje Combinado, una breve descripción de las técnicas socioafectivas y algunos de los instrumentos utilizados en la implementación del curso.

Quiero agradecer a todas las personas que han contribuido a la realización de este trabajo. Primeramente a mi tutora, Maestra Ma. Dolores Ramírez Gordillo por su valiosa y paciente asesoría durante el proceso de construcción de este proyecto. Gracias a la Doctora Alma E. Figueroa Rubalcava por las facilidades y orientaciones para la implementación del curso Aprendizaje Combinado a través de la Unidad de Formación Académica de Profesores de la Universidad Autónoma de Aguascalientes. Mi gratitud y reconocimiento a los profesores Carlos Arévalo e Israel Medina quienes proporcionaron el apoyo y asesoría técnica para la implementación de las actividades en línea, así como al Dr. Francisco Álvarez Rodríguez por las facilidades otorgadas para usar la plataforma Moodle del Centro de Ciencias Básicas.

Gracias a mis compañeras Claudia Moreno Capetillo y Gabriela Reyes Ortega por sus observaciones y sugerencias para mejorar el proyecto, así como al L.A.P. Jesús Martínez Ruiz Velasco por sus observaciones y sugerencias para mejorar este trabajo.

Y finalmente... pero especialmente a los participantes del curso Aprendizaje Combinado sin quienes simplemente este trabajo no hubiera sido posible.

Capítulo 1. ¿Por qué hacer este trabajo?

¿Qué hacer frente a este futuro que se nos "mete", que nos avasalla, aun cuando no lo busquemos o queramos?

El hombre actual tiene que ser capaz de vivir en la dinámica de la provisoriedad. Y esto nos plantea una pregunta: ¿para qué futuro educamos, y cuál es el futuro que queremos?

Ezequiel Ander-Egg

En la Universidad Autónoma de Aguascalientes se imparten 23 diferentes cursos de programación de computadoras en 11 programas educativos de nivel licenciatura¹, constituyendo una parte importante en la formación integral de los futuros profesionistas de diversas disciplinas. El número de cursos de programación, depende de la carrera, ya que en algunas se imparte un solo curso, pero en otras, se imparten hasta cinco cursos. Sin embargo, los cursos de programación contemplados en los diferentes planes de estudio constituyen una parte importante del perfil profesional de los estudiantes de cada carrera.

Mi experiencia como docente de cursos de programación en algunas carreras, me aportaba elementos que me hacían sospechar de una fuerte problemática relacionada con los procesos de enseñanza y aprendizaje de los cursos de programación sobre todo por los altos índices de reprobación.

Para verificar esta sospecha, se hizo una investigación diagnóstica basada en a) una serie de entrevistas con varios actores educativos implicados en tal problemática y b) en el análisis de las calificaciones de los cursos de programación impartidos en cinco años consecutivos, durante el período 2000 a 2004.

Para reportar los hallazgos de esta información se presentan primeramente los resultados de las entrevistas y en segundo lugar, los resultados de la investigación documental.

Se realizaron 9 entrevistas² a distintos actores educativos implicados en la impartición de cursos de programación. De éstos, tres son profesores, tres estudiantes y tres autoridades académicas.

Los estudiantes entrevistados se eligieron de distintas carreras y distintos cursos de programación, habiendo cursado al menos uno, antes de la entrevista.

¹Según estudio realizado en enero de 2005.

² Se pueden consultar los diseños de las entrevistas en el anexo A5.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Las autoridades entrevistadas fueron: el jefe de departamento de Sistemas Electrónicos recién nombrado, el jefe de este mismo departamento cuya gestión recién había concluido; y al jefe de la academia de programación.

Las entrevistas exploraron los siguientes aspectos: información académica de estudiantes y profesores entrevistados; problemas que se presentan más frecuentemente en los cursos de programación; uso y disponibilidad de los laboratorios de cómputo para los cursos de programación; asesoría para estudiantes; percepción de los estudiantes sobre sus profesores; percepción de los profesores sobre sus estudiantes; percepción de las autoridades académicas sobre profesores y estudiantes. Se presentan a continuación los resultados.

Los estudiantes entrevistados habían tomado al menos un curso de programación. Los profesores entrevistados tenían entre uno y cinco años de experiencia en la impartición de cursos de programación que se implementan en la UAA.

Profesores y estudiantes coinciden en que la heterogeneidad en conocimientos y habilidades previos que los estudiantes tienen al iniciar el curso, constituyen un elemento que dificulta el proceso de enseñanza y aprendizaje de los cursos de programación.

Los estudiantes mencionan los siguientes problemas en la impartición de los cursos de programación:

- Mientras para algunos el curso resulta muy fácil para otros es sumamente difícil.
- Para algunos estudiantes algunos temas resultan repetidos, lo que a veces lleva a los docentes a apresurar el ritmo de la clase y en ocasiones se omiten temas.
- En ocasiones, el docente proporcionaba muchas copias para “adelantar”, lo cual provocaba muchas dudas que el maestro no estaba dispuesto a solucionar.
- El docente da poca oportunidad para que los estudiantes participen en clase.

Los docentes entrevistados mencionan los siguientes problemas:

- La heterogeneidad presenta un grave problema para que los estudiantes adquieran las habilidades para programar y para adquirir la lógica de programación.
- Los estudiantes no tiene interés por aprender, son indisciplinados y no saben lo que quieren.
- Los problemas familiares afectan el desarrollo de los estudiantes.

Los jefes de departamento coincidieron con los docentes en que uno de los mayores retos para la impartición de los cursos de programación consiste en que los estudiantes adquieran habilidades de *lógica de programación*. También mencionaron que los profesores no poseen las habilidades docentes necesarias para ayudar a sus estudiantes a adquirirlas, lo cual se refleja en los altos índices de reprobación. Finalmente comentaron sobre la necesidad de estandarizar los contenidos de los cursos para que se cumplan los objetivos de aprendizaje.

El jefe de academia mencionó que los profesores no se percatan que sus estudiantes no poseen la habilidad de programar y que no tienen claro cómo ayudarles a desarrollarla.

Tanto estudiantes, profesores y autoridades académicas entrevistadas coincidieron en que no existe suficiente disponibilidad de laboratorios para llevar a cabo las prácticas de los cursos y que si bien está contemplado acudir una vez por semana para este propósito, no siempre es posible, pues existe una sobre demanda de los laboratorios.

Dos de los tres profesores entrevistados, opinaron que es suficiente llevar al grupo una vez por semana y el tercero que sería más conveniente realizar todas las clases en un laboratorio de cómputo para hacer la enseñanza más interactiva y lograr mejores aprendizajes.

Los jefes de departamento y de academia coinciden en la importancia de que se dediquen una o dos horas a la semana para asistir al laboratorio, pero también se reconoce la limitación de espacios de este tipo y se reconoce la importancia y necesidad de aumentar la disponibilidad de laboratorios para realmente alcanzar los objetivos de aprendizaje propuestos.

Los estudiantes comentaron que la asesoría que les ofrecen sus profesores se da en los últimos 20 minutos de la clase, pero que ellos prefieren ocupar ese tiempo en descansar o bien apoyarse entre pares. También comentaron que existe una gran presión

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

y burla por parte de sus compañeros para los que sí acuden a la asesoría con sus profesores.

Los profesores comentaron que sus estudiantes hacen muy poco uso de la asesoría que les ofrecen. Dos de los tres entrevistados, ofrecen asesoría presencial y el tercero la ofrece presencial y a través de chat y correo electrónico.

Las autoridades académicas comentaron que la asesoría que se ofrece es generalmente presencial y que la llevan a cabo sólo los maestros de tiempo completo, acudiendo los estudiantes solamente durante la realización de los proyectos finales, pero se desalientan porque no encuentran al docente o lo encuentran ocupado cuando requieren de su ayuda. También comentaron que existe preferencia por ciertos docentes.

El coordinador de la academia de programación comentó que los estudiantes tienen una expectativa de asesoría diferente a la que tiene el docente, porque esperan “tener una clase” en vez de acudir a aclarar dudas específicas y reconoce la presión y burla a que se exponen por sus propios compañeros y compañeras cuando acuden a asesoría, lo cual desalienta a solicitar tal servicio. Comentó que se han tenido algunos intentos para dar asesoría a distancia con buenos resultados pero que se suspendió por razones varias (no especificadas) aunque se está pensando en implementarla nuevamente por sus buenos resultados.

En opinión de los docentes entrevistados los estudiantes se distinguen por varias características:

- Ser muy brillantes (inteligentes).
- Tener o no tener interés y habilidad para programar.
- La carrera y semestre que cursan.

También comentaron que los estudiantes en general se esfuerzan por aprender y seguir el ritmo impuesto por sus profesores, pero que también existen algunos estudiantes que tienen muy poca vocación por la carrera que eligieron.

Los jefes de departamento opinaron que existen estudiantes que son muy brillantes, que constantemente participan y acuden a asesoría, otros que de vez en cuando solicitan la ayuda y otros tantos que no logran alcanzar los objetivos y se van desanimando y rezagando hasta llegar algunas veces a cambiarse de carrera o a desertar definitivamente.

El coordinador de academia opinó que los estudiantes de ingeniería en Sistemas Computacionales y de los de ingeniería en Electrónica se destacan por su alto rendimiento académico, sus habilidades para programar y una buena motivación para

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

aprender, mientras los estudiantes de otras carreras no tienen mucha motivación ni interés para aprender a programar.

Según los estudiantes entrevistados, los profesores toman actitudes poco convenientes, causándoles malestar; por ejemplo, un profesor le dijo al grupo que asistiera el estudiante que realmente estuviera interesado, y al percatarse de la poca asistencia, entonces penalizó a los que no asistieron, contradiciéndose en su postura inicial.

Las autoridades académicas entrevistadas comentaron que los profesores de los cursos de programación se esfuerzan por hacer bien su trabajo y por desarrollar habilidades docentes para despertar el interés en sus estudiantes para participar en el desarrollo de proyectos y desarrollar habilidades competitivas. Se dijo que se estaba trabajando a través de las academias para alentar la participación y mejora docente.

Por parte de los estudiantes se tuvieron las siguientes sugerencias y comentarios:

- No repetir contenidos entre distintos cursos.
- Ver rápidamente los contenidos simples y enfatizar los temas más complejos.
- Asistir suficientemente a los laboratorios para adquirir las habilidades de programación.
- Propiciar el trabajo en equipo.
- Contar con cursos más prácticos.
- Tener cursos de mantenimiento a las computadoras, sistemas operativos Linux y Windows,
- Traducción de programas a otros lenguajes de programación.
- Tener cursos con contenidos y temáticas actuales, evitando temas obsoletos.
- Realizar proyectos que tengan coherencia y secuencia.
- Realizar exámenes en computadora para verificar las habilidades de programación.
- Actualizar las materias según los avances tecnológicos.
- Utilización por parte de los docentes de medios didácticos diferentes al pizarrón.

- Participar en buenos talleres de inglés que les ayuden a ser profesionistas más competitivos.

Las sugerencias por parte de los profesores fueron las siguientes:

- Los cursos deben ser más prácticos y debe incrementarse el tiempo de clase en laboratorio.
- Revisar la secuencia de los cursos de programación así como de sus contenidos.
- Incluir otros lenguajes o enfoques de la programación
- Enseñanza de herramientas para aumentar la calidad y la complejidad de los programas.
- Incrementar la dificultad de los cursos y aumentar las reglas de disciplina más estrictas.
- Los estudiantes deben tomar conciencia del costo social de la educación y asumir mayor responsabilidad en su rol de estudiantes.

Por su parte las autoridades académicas sugieren que es necesario:

- Orientar las prácticas docentes hacia el autoaprendizaje y al aprendizaje colaborativo.
- Favorecer la confianza y la comunicación entre profesores y estudiantes.
- Reducir el número de estudiantes atendidos por cada docente, para brindar una mejor atención.
- Enfatizar más la importancia de desarrollar las habilidades de programación que el tipo de lenguaje de programación.
- Estandarizar los contenidos de los cursos de programación.
- Disminuir los índices de reprobación.
- Hacer investigación sobre la enseñanza de la programación.
- Fomentar en los docentes la reflexión sobre su práctica docente.

De las entrevistas realizadas tanto a estudiantes como profesores y autoridades académicas se puede concluir que existe una problemática en los cursos de programación que dificulta la enseñanza y el aprendizaje, entre los cuales se pueden mencionar las siguientes: la heterogeneidad en conocimientos y habilidades previas para programar de los estudiantes, la falta de habilidades docentes por parte de quienes imparten los cursos, la limitada disponibilidad de laboratorios para apoyo de los cursos de programación, la falta de motivación de los estudiantes para abordar los contenidos de los cursos programados (y en cambio se tienen expectativas de otro tipo de contenidos), un programa de asesorías que no está siendo utilizado por parte de los estudiantes por distintos factores. En todos los actores entrevistados se reconoce, de manera implícita o explícita la necesidad de una formación docente que permita afrontar la problemática que se detecta en los cursos de programación.

Otro de los aspectos considerados para identificar la problemática a atender, fue el análisis de las calificaciones de los cursos de programación.

Se analizaron las calificaciones de los 23 cursos de programación que se impartieron en los semestres enero-junio y agosto-diciembre de los años 2000, 2001, 2002, 2003 y 2004 a las carreras de Ing. en Agronomía, Ing. en Análisis Químico Biológicos, Ing. en Bioquímica, Ing. Civil, Ing. en Electrónica, Lic. en Informática, Lic. en Matemáticas, Ing. en Sistemas Computacionales, Lic. en Urbanismo y Médico Veterinario Zootecnista.³

El número de cursos de programación que se imparten en cada carrera varía y puede ser desde uno hasta seis. Las carreras donde se imparten más cursos son, primeramente, Ingeniería en Sistemas Computacionales con seis, Licenciatura en Matemáticas Aplicadas con cuatro así como Ingeniería en Electrónica y Licenciatura en Urbanismo donde se imparten tres cursos.

En la siguiente tabla se presenta los promedios de reprobación en cada uno de los cursos de programación en el periodo comprendido entre 2000 a 2004.

³ Que fueron proporcionadas por el Departamento de Control Escolar en un archivo electrónico.

Tabla 1. Promedios de Reprobación en los Cursos de Programación		
Curso	Carrera	Promedio de Reprobación
Informática	Ing. Agroindustrial	10.80%
Informática	Ing. en Agronomía	15.00%
Herramientas Computacionales	Ing. en Análisis Químico Biológicos	1.00%
Informática Aplicada	Ing. Bioquímico	8.00%
Programación	Ing. Bioquímico	11.00%
Programación	Ing. Civil	19.00%
Algoritmos y Autómatas	Ing. en Electrónica	41.91%
Programación 1	Ing. en Electrónica	33.60%
Programación 2	Ing. en Electrónica	34.56%
Programación 4	Lic. en Informática	30.18%
Programación 1	Lic. en Matemáticas Aplicadas	19.43%
Programación 2	Lic. en Matemáticas Aplicadas	19.46%
Programación 3	Lic. en Matemáticas Aplicadas	12.00%
Programación 4	Lic. en Matemáticas Aplicadas	17.73%
Lógica de Programación	Ing. en Sistemas Computacionales	24.12%
Programación 1	Ing. en Sistemas Computacionales	15.58%
Programación 2	Ing. en Sistemas Computacionales	11.10%
Programación 3	Ing. en Sistemas Computacionales	6.42%
Compiladores 1	Ing. en Sistemas Computacionales	11.32%
Compiladores 2	Ing. en Sistemas Computacionales	5.66%
sistemas 1	Lic. en Urbanismo	7.49%
Sistemas 2	Lic. en Urbanismo	2.62%
Sistemas 3	Lic. en Urbanismo	1.82%
Informática Aplicada	Médico Veterinario Zootecnista	23.00%
Promedio de Reprobación General		15.95%

Como se puede ver en la tabla anterior, el promedio general de reprobación en los cursos de programación en el periodo considerado fue de 15.95%. Es decir, que casi una sexta parte de los alumnos reprueban los cursos de programación

Los mayores promedios de reprobación se presentaron en los tres cursos de la carrera de ingeniería en Electrónica: Algoritmos y Autómatas con 41.91%, Programación 2 con 34.56% y Programación 1, con 33.60% de reprobación

El curso con el promedio más bajo de reprobación fue Herramientas Computacionales para Ing. en Análisis Químico Biológicos, con 1% de promedio general en el periodo estudiado.

Del estudio de las calificaciones de los cursos de programación en los cinco años señalados, se puede concluir que existe un alto índice de reprobación en los cursos de programación que se imparten en la UAA.

Por otro lado, la información obtenida de las entrevistas confirma que existe una problemática vinculada a los cursos de programación que pudiera resumirse en los siguientes puntos:

- Grupos heterogéneos: el nivel de conocimientos previos sobre programación que tienen unos estudiantes difiere grandemente con el de otros de sus compañeros, lo que la mayoría de las veces, los profesores no saben cómo tratar en provecho del proceso de enseñanza y aprendizaje, y acaba provocando diversos problemas.
- Resistencia a acudir a asesorías: los estudiantes, por diferentes razones, no acuden a sesiones de asesoría con los profesores.
- Asesoría presencial: la asesoría que los profesores ofrecen a sus estudiantes es generalmente presencial, y sólo en casos excepcionales se ofrece asesoría a través de *chat* (mensajero instantáneo) o correo electrónico, lo que dificulta la coincidencia entre alumnos y profesores.
- Poca participación de los estudiantes: los profesores no implementan actividades para promover la participación activa de los estudiantes y mucho menos consideran actividades de tipo colaborativo.
- Pocas sesiones en laboratorio: por la dificultades de acceso al laboratorio, se llevan a cabo menos sesiones de las programadas para el curso, repercutiendo ello en los aprendizajes de los estudiantes..
- Programas obsoletos: los estudiantes consideran poco apropiados y vigentes los programas de los cursos de programación que se imparten en sus respectivas carreras.
- Profesores con escasa formación pedagógica: los estudiantes esperan de sus profesores la utilización de métodos innovadores de enseñanza y aprendizaje que les faciliten su aprendizaje haciendo más dinámicas sus clases e involucrando más al estudiante en su propio aprendizaje.
- Falta de reflexión sobre la práctica docente: en opinión de las autoridades académicas entrevistadas, hace falta que los profesores de los cursos de

programación reflexionen sobre su propia práctica docente que les ayude a mejorar continuamente.

Por lo tanto, se consideró pertinente la realización de una metodología de Intervención Educativa con el siguiente objetivo general:

Los profesores reflexionarán sobre los elementos que conforman una práctica docente de calidad e innovadora, conociendo y experimentando distintas estrategias de aprendizaje a través del uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTIC) así como de la participación activa en distintas actividades basadas en la metodología socio-afectiva y el aprendizaje colaborativo.

A través de los siguientes objetivos particulares:

1. Implementar un espacio virtual vivencial que facilite la reflexión y análisis de temas relacionados con los procesos de enseñanza y aprendizaje.
2. Facilitar el aprendizaje de distintas estrategias de enseñanza y aprendizaje tanto en ambientes virtuales como vivenciales.
3. Facilitar la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes para la facilitación de grupos.
4. Facilitar la comprensión y el logro de aprendizajes significativos
5. Facilitar la comprensión y el logro de aprendizajes a través de trabajo colaborativo.

En el siguiente capítulo se aborda la fundamentación teórica de la propuesta de intervención y en el capítulo tercero se presenta a detalla el programa de Intervención Educativa.

Capítulo 2. ¿Cuáles son los fundamentos teóricos de la propuesta?

En este capítulo abordaremos los elementos teóricos que fundamentan la metodología utilizada para implementar el Programa de Intervención Educativa. Primero se abordará los antecedentes de la Educación en ambientes virtuales. Se incorporan además las secciones de Aprendizaje en Línea, Aprendizaje Colaborativo y la Metodología Socioafectiva y se concluye comentando la manera en que se han combinado estos tres elementos para construir el modelo metodológico de Aprendizaje Combinado.

2.1 ANTECEDENTES

Se dice que el poderío de una nación y su futuro dependen básicamente del conocimiento que puedan tener sus ciudadanos, y hay quien afirma que nos encontramos en la Época del Conocimiento, y otros que estamos en la Época del Aprendizaje (Orozco, 2004). Es por ello que en la actualidad, la educación cobra un especial interés e importancia para los gobiernos preocupados por el desarrollo de sus naciones.

El ámbito educativo se ve influenciado y modificado por las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTIC)⁴. Bates, A. (1994) considera que las nuevas tecnologías de la comunicación son hoy en día, esenciales en las sociedades avanzadas, ya que permiten la transformación de las mismas.

El uso de la Internet se hace presente en los procesos educativos de escuelas de enseñanza básica, media y superior. Las generaciones actuales de estudiantes, aprenden tempranamente a usar la computadora asimilándola como una herramienta más de aprendizaje. Según Ileana de la Teja (2003) los modelos de aprendizaje se han visto modificados por las TICs y exigen una nueva reflexión sobre las prácticas de enseñanza y de aprendizaje ya que producen un impacto en la manera de enseñar presentando nuevos retos a los instructores, es decir, a los maestros, tutores, profesores y todos aquellos que acompañan al estudiante en su proceso de aprendizaje con ayuda del Internet.

Es así que las prácticas docentes y los espacios educativos se están modificando, al grado de que la presencia de los educadores y educandos se trastoca por la mediación de las NTIC, creando nuevos ambientes de aprendizaje.

⁴ Castells, citado en Maldonado (2002) las define de la siguiente manera "Las NTIC es el conjunto convergente de tecnologías en microelectrónica, computación (máquinas y software), telecomunicaciones/transmisiones, y la optoelectrónica."

Desde mediados de los ochentas del siglo XX, las redes de computadoras han sido usadas para los cursos primordialmente en universidades e instituciones de educación para adultos. Las instituciones de educación superior y los programas usan la conferencia por computadora y el *networking* en cursos completos o adjuntos. La Universidad Abierta Americana comenzó usando la conferencia por computadora en 1984 como suplemento a la comunicación estudiante-tutor y para proveer un foro de discusiones de grupo. En 1989 la Universidad Abierta Británica introdujo su primer curso de E.D. que incorpora la conferencia vía computadora. Iniciativas europeas en redes computacionales proveyeron modelos valiosos y lecciones de educación abierta y a distancia.

Las comunidades educativas, se transforman y se adaptan a nuevas condiciones. La Internet hace posible la conformación de *redes o comunidades de aprendizaje virtuales* que no son otra cosa sino la relación de personas creada mediante una herramienta de comunicación que trasciende los acuerdos oficiales e institucionales y crean un espacio de relaciones multiculturales (Maldonado,2002)

El aprendizaje por red comparte características fundamentales con la educación “cara-a-cara” o presencial ya que en ambos existe interacción entre participantes de un grupo. A diferencia de la educación presencial, en la educación por red (internet) los participantes están geográficamente separados. Una característica del aprendizaje en red es que enfatiza el aprendizaje de grupo sobre el aprendizaje individual.

Las NTIC han hecho posible la telemática⁵ que permite la interacción⁶ y la interactividad⁷ entre personas que pudieran estar separadas físicamente por cientos de kilómetros, favoreciendo procesos de interacción y de aprendizaje informal.

Los procesos educativos, según Orozco (2004) rebasan no sólo las fronteras, sino que además trascienden a las instituciones de educación formal, dándose cada vez más, procesos de formación no formal o informal a través de las NTIC.

2.2 APRENDIZAJE EN LÍNEA

Será quizás por ello, que las instituciones de educación superior han considerado oportuno aprovechar las facilidades que ofrecen las NTIC para provocar cambios e incursionar en ofertas educativas que consideran la educación a distancia como una estrategia posible para mejorar y ampliar su oferta educativa. Maldonado (2002) menciona que las NTIC se piensan aplicadas en la educación de manera que apoyen la

⁵Término que proviene de la combinación de las palabras *telecomunicación* e *informática*, neología aplicada a los medios de la comunicación que implicaban distintas formas de transmisión informática a distancia.

⁶Se entiende por interacción la forma de acción social entre personas y sus relaciones con otras personas.

⁷Comunicación eNtre personas mediada por computadora o aplicaciones de cómputo.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

posibilidad de cambiar los paradigmas tradicionales del proceso educativo y se mejore la asimilación, organización y utilización de la información que recibida, así como el empleo de recursos que promueven la interactividad entre sujetos. Existen así distintas herramientas que ponen en juego la interacción que se da en espacios virtuales como por ejemplo, foros de discusión, correo electrónicos o teleconferencias, etc.

Si bien la Educación a Distancia (ED) nació como estrategia de la educación no formal, actualmente se utiliza cada vez más como estrategia de enseñanza y aprendizaje en la educación formal. Miguel Casas Armengol, citado en Maldonado (2002:63) nos comenta: “es necesario apelar a estrategias y formas educativas innovadoras, que coordinadas con el sector formal-escolarizado, resulten capaces de atender grandes masas de población, pero especialmente a personas adultas con responsabilidades familiares y de trabajo. Estas nuevas modalidades se ubican generalmente en la denominada “educación no-formal” o “educación no tradicional”.

Muchas veces se confunde la ED con la Educación Abierta, sin embargo son muy distintas, ya que mientras la primera es una estrategia, la segunda representa una política educativa. La educación Abierta se refiere a una política educativa que considera como característica principal, quitar requisitos formales, brinda flexibilidad en el manejo del tiempo y cambia la relación tradicional entre alumnado y profesorado. Como afirma Cirigliano, citado en Maldonado (2002:69):

“Aprender abierto supone la posibilidad de que la persona defina sus propios objetivos [...] Implica el esfuerzo personal y responsable de fijarse y conocer sus propias metas y los caminos para alcanzarlas [...] Implica distribuir el aprendizaje en tiempo y ritmo, determinar las fuentes de saber y contar con los apoyos institucionales (de tipo presencial o a distancia) que potencien el material institucional o curso”.

La ED también conocida sobre pasa los límites de tiempo y espacio, creando un espacio no real llamado ciberespacio que permite la comunicación través de los medios de comunicación, principalmente a través del internet y la computadora y en algunos casos creando ambientes virtuales. Maldonado (2002:9) refiere *“que los sofisticados adelantos tecnológicos han dado lugar a la educación virtual, que es posible gracias a la interconexión de sitios remotos en los que se ubican maestros y alumnos, haciendo posible que se dé un proceso educativo donde no hay límites geográficos ni de tiempo.”*

Para Graziadei et al, citados en Maldonado (2002) la educación virtual es el estudio de cursos con crédito y sin créditos desde sitios remotos de la world wide web donde no hay límites físicos de localización, de espacio o de tiempo.

La virtualidad o virtual, en términos estrictos, es aquello que no es real en el tiempo presente, sino que potencialmente puede existir. El término virtual viene del latín

virtualis, que significa “de gran potencialidad”. Bettetini y Colombo, citados en Maldonado (2002) afirman *que virtual es una especie de realidad fantasmagórica que existe y no existe; es real a todos los efectos prácticos, pero no es lo que parece.*

Actualmente se utiliza el término virtual para designar procesos o sucesos que se dan a través de las NTIC, trascendiendo los espacios y los tiempos. Así se habla de aulas virtuales por ejemplo, para designar un proceso educativo que tiene lugar en un tiempo y espacio convencionales y permitiendo la participación de alumnos y maestro(s) en un espacio, que no es físico y en un tiempo conformado por tiempos discontinuos. Esto ha trastocado los conceptos tradicionales de procesos educativos en aula, trascendiendo y creando una forma nueva de concebir a los procesos educativos.

Entonces se puede hablar de ambientes virtuales conformados por personas y mediados por los programas de computadora y los medios de comunicación, creando nuevas formas de convivencia.

En tales espacios virtuales se establecen organizaciones y comunidades virtuales que existen, pero no existen. Es decir, tienen su punto de encuentro en el ciberespacio. Norton y Smith, citados en Maldonado (2002) mencionan que las organizaciones virtuales *no necesitan que las personas, y a veces ninguna de ellas, estén en un lugar para prestar sus servicios. La organización existe pero no es posible verla. Es una red, no una oficina[...]*

Una organización virtual describe una organización, equipo, persona o incluso un producto o servicio, sin que estén físicamente presentes. Por eso, en cierto sentido, son reales, pero en otro no lo son.

En estas comunidades virtuales, es donde se dan procesos formativos tanto formales como informales y no formales.

2.3 APRENDIZAJE COOPERATIVO

El aprendizaje cooperativo, manejado por algunos autores como aprendizaje colaborativo, es un enfoque metodológico que se implementa en instituciones de educación superior para innovar o mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

El aprendizaje cooperativo, según Johnson y Johnson (1999) permite a los docentes alcanzar varias metas al mismo tiempo, como elevar el rendimiento de los estudiantes, donde se encuentran los estudiantes más dotados, pero también los que tienen dificultades para aprender, ayuda a establecer relaciones positivas entre estudiantes, y proporciona experiencias que necesitan para lograr un saludable desarrollo social, psicológico y cognitivo.

La posibilidad que brinda el aprendizaje cooperativo de abordar los aspectos mencionados, lo hacen un método atractivo y según Johnson, superior a otros.

El aprendizaje cooperativo está basado en un modelo diferente al de competitividad individual y propone una estructura organizativa basada en el trabajo en equipo y en el alto desempeño. Cooperar significa trabajar juntos para lograr metas comunes.

En el aprendizaje cooperativo, el docente adquiere un rol de coordinador y facilitador de las actividades donde los estudiantes participan activamente. El docente ya no es el único que habla, que proporciona información y que tiene el conocimiento, ahora los estudiantes toman un rol activo de aprendizaje, donde interactúan y construyen un conocimiento en conjunto, en base a esfuerzos individuales. La suma del trabajo de todos, hace el éxito.

A pesar de sus grandes ventajas y beneficios, el aprendizaje cooperativo no siempre es bien visto entre los docentes y algunas autoridades académicas, pues se tiene la creencia de que es una manera fácil de abordar la docencia.

Si bien el modelo tradicional promueve la competitividad exagerada e individualista, existen diversos problemas académicos que no logran ser resueltos por estos métodos y se buscan constantemente otras maneras de implementar la docencia, buscando mayor eficacia y la resolución de problemas.

En el aprendizaje cooperativo se consideran cinco elementos esenciales que a continuación se mencionan:

- la interdependencia positiva bien definida,
- extensa interacción fomentadora (cara a cara),
- responsabilidad individual y responsabilidad personal bien definidas para lograr las metas del grupo,
- uso frecuente de las habilidades interpersonales y en grupos pequeños,
- procesamiento por el grupo, frecuente y periódicamente, de su funcionamiento actual con el fin de mejorar su eficacia futura.

Sin embargo, no es fácil lograr la cooperación, ya que no basta con juntar personas y pedirles que trabajen juntas, hay que construir primero un ambiente propicio para la colaboración a través de una estrategia específica. Es en este punto, donde juega un papel muy importante la Metodología Socioafectiva que a continuación presentaremos.

2.4 METODOLOGÍA SOCIOAFECTIVA

En las aulas universitarias, prevalecen los modelos formales de educación que siguen planes de estudio uniformes y generalmente poco flexibles donde los procesos educativos se dan cara a cara, en espacios físicos definidos y en tiempos específicos. Maldonado (2002) menciona que en la educación formal se observa por lo general la fijación de etapas de la vida para aprender y que la educación se organiza de acuerdo a dichas etapas, en básica, media y superior.

Por otro lado, la educación no formal contempla las actividades educativas que de manera organizada y sistemática se realizan fuera del sistema educativo formal, ya que están diseñadas para atender a necesidades específicas de aprendizaje de determinados grupos de la población, ya sea para complementar o ampliar lo aprendido en la escuela, o bien, en algunas situaciones, como alternativa o sustituto de la escuela.

Cuando oímos hablar de lo formal, viene inmediatamente a nuestra mente la seriedad y el silencio. En los espacios educativos formales, no siempre es bien visto lo lúdico, lo divertido. Hay quien cree que entre más serio y más formal, mucho mejor.

La metodología socioafectiva rompe con este paradigma, pues plantea que el juego puede ser un elemento estratégico para lograr objetivos educativos intencionados y formales.

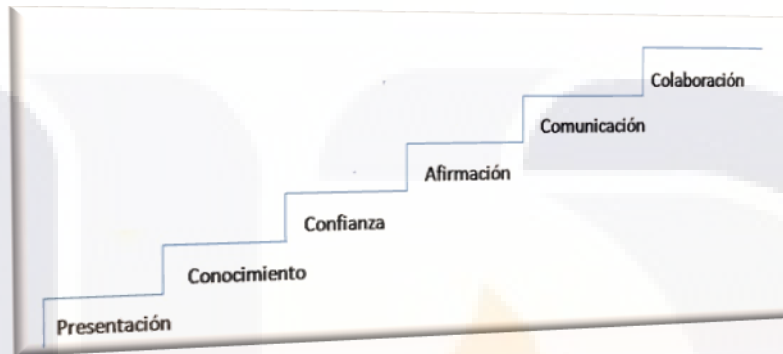
La metodología socioafectiva pretende crear un clima cooperativo y una actitud de búsqueda colectiva, construyendo ambientes propicios para el aprendizaje, a través de la experiencia emotiva, el juego, que haga emerger sentimientos, reflexiones profundas, experiencias y vivencias, para que no se queden sólo en el interior. Es importante cuidar la creación de un clima positivo en el grupo. Esto ayuda al trabajo colaborativo, ya que es difícil aprender en situación de estrés, cansancio, tensión o desmotivación.

El rol del profesor en la metodología socioafectiva, es ser facilitador, reconociendo en todos y cada uno de sus alumnos a una persona que llega con un cúmulo de experiencias y saberes para compartir con el grupo. Cascón (2000A:12) comenta al respecto *“La metodología propone una forma de trabajo horizontal, participativa y lúdica que plantea contenidos a partir de una experiencia y una realidad concretas que todos y todas podemos vivenciar en la propia piel y sentir como una experiencia personal y cercana, para desde ahí profundizar en ella y analizarla”*.

“El enfoque socioafectivo parte del trabajo de la empatía, el sentimiento de concordancia y correspondencia con el otro, que permite desarrollar seguridad y confianza en uno mismo, así como habilidad comunicativa verbal y no verbal. Se trata, por tanto, que como individuos que forman parte de un grupo, o así debería ser (también en la

Universidad), cada persona viva una situación empírica, la sienta, la analice, la describa y sea capaz de comunicar la vivencia que se ha producido". (Vidal y Caireta, 2005:4)

La metodología socioafectiva contempla siete fases para la construcción de un ambiente de trabajo que favorezca la resolución de conflictos. Las fases son: presentación, conocimiento, confianza, afirmación, comunicación, cooperación. En la siguiente figura se presenta la escalera que representa la construcción de tales fases:



La herramienta didáctica principal de la metodología socioafectiva, es el juego, pero no el juego sin sentido, sino el juego intencionado, con un fin pedagógico.

En la propuesta socioafectiva, la primera fase pretende lograr un primer acercamiento y contacto entre los participantes del grupo, creando las bases de un grupo que trabaja de forma dinámica, horizontal y distendida.

La fase de conocimiento trabaja en un conocimiento más profundo y vital entre los participantes, lo cual favorece un ambiente positivo en el grupo, sobre todo cuando los participantes no se conocen.

La fase de afirmación tiene como objetivo que cada participante logre un autoconcepto y afirmación como parte del grupo y facilite en los otros algo similar. *La afirmación es la base de una comunicación libre y de un trabajo en común posterior, en condiciones de igualdad.* (Papadimitriu y Romo, 2004)

La fase de confianza consiste en probar y estimular la confianza en sí mismos y en el grupo, ya que es importante esto para fomentar las actitudes de solidaridad y para prepararse para un trabajo colaborativo.

La fase de comunicación es muy importante, ya que los problemas de comunicación están habitualmente en la base de muchos conflictos. En esta fase se busca estimular la comunicación entre los participantes, intentando romper la

unidireccionalidad de la comunicación verbal en el grupo, en la que normalmente se establecen unos papeles muy determinados.

La fase de cooperación constituye un elemento esencial. En esta fase se cuestiona la competitividad individualista y se fomenta la colaboración, creando un clima distendido y favorable para la cooperación en el grupo. Se utilizan juegos diversos donde se trata de que se cambien los estereotipos de “buenos” y “malos” jugadores. Todos han de tener posibilidades de participar sin dejar lugar a la exclusión o discriminación.

La fase de resolución de conflictos. En esta fase se plantean situaciones de conflicto o que utilizan algún aspecto relacionado con éstos. Constituyen un instrumento útil para aprender a describir conflictos, reconocer sus causas y sus diferentes niveles de interacciones (personal-social, grupal-institucional), así como para buscar posibles soluciones.

En una fase, se deben tener construidas las fases precedentes, ya que serán la base del éxito de la siguiente. El juego se utiliza como herramienta básica en esta metodología, evitando que se haga de manera simple y sin sentido. Todo juego debe tener una intencionalidad, y contar con su análisis posterior que relacione la experiencia con una situación y tema específico.

La participación en cada juego, deberá hacerse de manera respetuosa y libre, invitando a todos los participantes a cooperar, sin obligar o presionar a quienes no deseen hacerlo.

Después de la realización de cada juego, se deberá hacer una evaluación para que todos puedan participar comentando su experiencia y expresando cómo se han sentido (con los demás y consigo mismo), así como reflexionar sobre las situaciones de la vida cotidiana y el ámbito académico en las que se plantean problemas o situaciones similares y cómo son resueltos y por qué.

Los dos momentos del juego son importantes, ya que cuando se juega, se crea un ambiente distendido y los participantes se divierten y aprenden; y cuando se evalúa la experiencia se abre un espacio para la reflexión y la discusión de temas que sean relevantes a la experiencia educativa que se esté facilitando.

2.5 APRENDIZAJE COMBINADO

Al Aprendizaje Combinado se conoce también con los términos de modalidad mixta, semipresencial, bimodal, híbrido, aprendizaje en red, o blended learning (b-learning) en inglés.

El Aprendizaje Combinado o b-learning considera la integración de actividades que se implementan de manera presencial y actividades en ambientes virtuales. El diseño de actividades de la Intervención Educativa o curso en que se decida adoptar esta modalidad deberá incluir tanto actividades presenciales como actividades en línea, pedagógicamente estructuradas, de modo que faciliten el logro de objetivos de aprendizaje específicos.

El Aprendizaje Combinado se refiere a la integración de la formación presencial tradicional con la incorporación de elementos de la educación a distancia por internet (Scagnoli, N. & Caturogno, M., 2003) que contemplan el uso de NTIC que incluyen correo electrónico, foros de discusión, artículos y libros electrónicos, CD-ROM, video, tutoriales, archivos de texto y multimedia, aulas virtuales, grupos de chat, videoconferencia, audioconferencia, wikis, y weblogs entre otros.

En la siguiente figura se representa el modelo de Aprendizaje Combinado.



La potencialidad y posibilidades de tales ambientes virtuales, permiten la creación de organizaciones virtuales o bien comunidades virtuales que trascienden espacios, distancias creando redes que también trascienden las normativas o institucionalidades. Covi, (citado en Maldonado, 2002) menciona que algunos grupos son reconocidos como comunidades virtuales, convertidas en auténticas promotoras de acuerdos de diversa índole, verdaderos preámbulos de la institucionalización de actividades académicas, políticas, culturales o artísticas, entre otras.

El Aprendizaje Combinado puede integrar las bondades de la educación virtual y las de la educación presencial, ayudando a resolver problemas como el manejo de grupos numerosos, facilitando el acceso a materiales e información, economizando en recursos, ahorrando tiempos y proporcionando medios para la interacción entre participantes y entre participantes y maestro.

La interacción de los participantes a través de los medios tradicionales presenciales, pero también a través de los espacios virtuales facilitados por las NTIC permite ampliar las maneras de comunicación y promueve diferentes maneras de comunicación, tanto para quienes gustan de la comunicación presencial como para quienes prefieren hacerlo a través de los espacios virtuales.

El aprendizaje en red o aprendizaje en línea permite la comunicación interpersonal de persona a persona y de una persona al grupo. Una de sus grandes ventajas es que los usuarios no están limitados por el número de participantes y tanto estudiantes como docentes pueden formar ligas con los participantes en otras partes del mundo con relativa facilidad, intercambiar ideas, y conocer otras culturas.

La interacción que se establece a través de ambientes virtuales, permite la creación de *Rede de Aprendizaje*, es decir, un grupo de personas aprendiendo juntas en un espacio común haciendo uso de sistemas de redes que conectan gente de todo el mundo. Su aula de aprendizaje en red (aula virtual) es cualquier parte donde tengan una computadora personal, un módem o una línea telefónica, antena parabólica o estación de radio. Conectarse a la red convierte su pantalla de computadora en una ventana al mundo.

El uso de las *redes de aprendizaje* se considera que enriquece y hace más efectivo el aprendizaje y la enseñanza, además de que ofrece a los estudiantes acceso a nuevas ideas, perspectivas e información para enriquecer las experiencias educativas; expande el tiempo, lugar y ritmo de la educación a la vez que promueve la interacción y la colaboración. Los participantes pueden contactar con expertos, material académico y colegas siempre que lo deseen o necesiten.

Eisenberg y Ely (citados en Telles, 1995) señalan que la interacción a través de redes ayuda a derribar barreras comunicativas e inhibiciones que a menudo reprimen el intercambio abierto de ideas en la clase tradicional.

Se considera que la *red de aprendizaje* permite comunicarse entre los participantes combatiendo el aislamiento profesional y mejora la habilidad analítica e investigadora de los mismos. Además se considera que se desarrollan las habilidades de lectura-escritura así como la motivación para aprender y la responsabilidad y autoestima.

Las habilidades más apreciadas en las *redes de aprendizaje* son el trabajo colaborativo. Una ventaja de las *redes de aprendizaje* es que se tiene mayor tiempo para reflexionar sobre las ideas y se amplía el intercambio de ideas y reflexiones.

Según Lucio Telles (1995) las *redes de aprendizaje* pueden mejorar las formas tradicionales de enseñanza y aprendizaje, y constituyen una de las fuerzas educativas más importantes de cara al siglo XXI.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Sin embargo, debe tenerse una visión global que permita hacer una incursión de este tipo de estrategias de una manera conveniente, ya que en ocasiones, se incorporan nuevas prácticas educativas sin considerar de manera completa la complejidad de una problemática, lo cual repercute en los resultados obtenidos.

Maldonado, N. (2002) menciona que las NTIC permiten nuevas formas de leer, escribir y estudiar, nuevas formas de relacionarse con el mismo entorno, incluyendo el mismo medio, además de la transformación del concepto espacio tiempo, modificarán y desplazarán al sistema tradicional.

Sin embargo, el uso de las NTIC no basta en sí mismo para lograr procesos educativos eficientes. Los procesos educativos deben ser coordinados adecuadamente, y los profesores deben ser los facilitadores de los procesos de aprendizaje a través de una adecuada selección de actividades, haciendo un adecuado seguimiento y evaluación de la experiencia educativa.

Martínez, J. (s/f) advierte sobre el peligro de pensar que la implementación o uso de las NTIC garantizará la experiencia educativa:

“Sin embargo, el concepto blended, como combinación de lo presencial con lo virtual no significa nada por sí mismo. La tecnología es un gran acelerador de procesos y modelos cuando éstos funcionan adecuadamente. Lo que ocurre es que añadir tecnología a un modelo deficiente no sólo no lo mejora sino que lo empeora. Y esta es exactamente la situación que hasta ahora se ha vivido en todo lo relacionado con el e-learning, y de ahí que los resultados obtenidos hayan sido tan pobres y decepcionantes teniendo en cuenta el maravilloso panorama que se había pronosticado.”

Si bien el término de Aprendizaje Combinado aborda un concepto general que considera la combinación de sesiones presenciales y sesiones en línea, el porcentaje de ellas o el tipo o cantidad de actividades de unas u otras, puede variar, de acuerdo a la propia necesidad y contexto en que se utilizan. Cabe mencionar que en las sesiones presenciales, los enfoques o metodologías utilizadas, se consideran generalmente las tradicionales.

El modelo de Aprendizaje Combinado para realizar la propuesta que nos ocupa, se construyó combinando sesiones en línea utilizando una plataforma educativa, así como sesiones presenciales utilizando la metodología socioafectiva y considerando en ambos tipos de actividades, el enfoque de Aprendizaje Cooperativo como eje transversal de la metodología.

En el siguiente capítulo se describe más detalladamente el modelo utilizado.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Capítulo 3. Programa de Intervención Educativa

Una experiencia educativa constituye para algunos un encuentro con lo que pudiera cambiar sus vidas, o al menos, reconsiderarlas en alguno de sus aspectos, quizás, el académico, pudiera ser el más común. Pero para llegar al aula, se tuvo un arduo trabajo que implicó el esfuerzo de personas involucradas, y de un diseño minucioso que constituye el perfil de la experiencia, de sus materiales y de la estrategia que permitirá su evaluación.

Lo primero que se hace en una intervención, es precisamente el diseño conceptual de la experiencia, que defina la manera en que se abordará y los medios que se utilizarán. Además del diseño, se hace una planeación de la evaluación y el plan para recuperar evidencias que permitan más tarde dar cuenta de los alcances y que muestre los puntos débiles que pudieran mejorarse.

En la primera parte de este capítulo se presenta el diseño y la planeación de la experiencia, a continuación se reporta la experiencia de la implementación y finalmente se reportan los resultados del seguimiento y la evaluación que se hizo de la experiencia.

3.1 DISEÑO Y PLANEACIÓN

Para comenzar con el diseño de la intervención, deben primero precisarse los objetivos que se buscan, pues serán línea y faro que guiarán todo el trabajo. Para la Intervención Educativa que aquí se presenta se establecieron los siguientes objetivos:

Objetivo General: *El profesorado reflexionará sobre los elementos que conforman una práctica docente de calidad e innovadora, conociendo y experimentando distintas estrategias de aprendizaje a través del uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTIC) así como de la participación activa en distintas actividades basadas en la metodología socio-afectiva y en el aprendizaje colaborativo.*

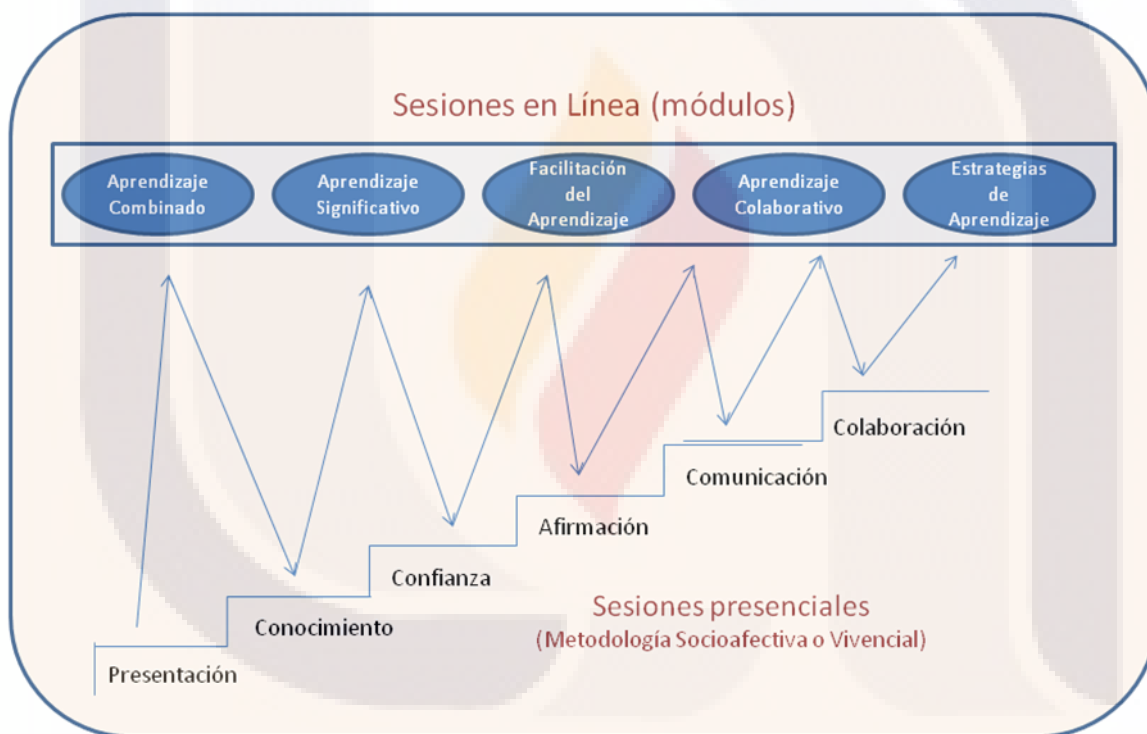
Para lograr el objetivo general, se consideraron los objetivos particulares siguientes:

1. Implementar un espacio virtual vivencial que facilite la reflexión y análisis de temas relacionados con los procesos de enseñanza y aprendizaje.

2. Facilitar el aprendizaje de distintas estrategias de enseñanza y aprendizaje tanto en ambientes virtuales como vivenciales.
3. Facilitar la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes para la facilitación de grupos.
4. Facilitar la comprensión y el logro de aprendizajes significativos a través del trabajo cooperativo.

La metodología utilizada en el curso Aprendizaje Combinado fue la que se describe en el capítulo anterior y que consiste en combinar actividades en línea con actividades presenciales, como se muestra en la siguiente figura:

Metodología utilizada en el curso Aprendizaje Combinado



En las sesiones presenciales se llevaron a cabo distintas actividades empleando la metodología socioafectiva que fue trabajando las fases de presentación, conocimiento, confianza, afirmación, comunicación y cooperación o colaboración con los participantes. También se llevaron a cabo distintas actividades para abordar los temas del curso.

Las actividades en línea fueron agrupadas en cinco módulos: Aprendizaje Combinado, Aprendizaje Significativo, Facilitación del Aprendizaje, Aprendizaje Colaborativo y Estrategias de Aprendizaje.

Colaborativo y Estrategias de Aprendizaje, que correspondieron a los cinco temas del programa del curso⁸. Se realizaron lecturas y estudio de los temas de manera personal y se discutieron los temas grupalmente a través de foros de discusión en línea y el chat.

Las sesiones presenciales se iban alternando con los módulos en línea, a medida que el grupo pasaba por las fases que trabaja la metodología socioafectiva.

En el siguiente apartado se presenta la planeación del programa de Intervención Educativa (curso “Aprendizaje Combinado”).

Planeación del Programa de Intervención Educativa

Antes de presentar la planeación de actividades, se precisa la relación entre los objetivos particulares de la Intervención Educativa y los objetivos particulares de programa del curso Aprendizaje Combinado.

Tabla 2. Relación entre los objetivos de la Intervención Educativa y los objetivos del curso Aprendizaje Combinado	
Objetivo Particular de la Metodología de Intervención Educativa	Objetivo Particular del curso Aprendizaje Combinado
1. Implementar un espacio virtual vivencial que facilite la reflexión y análisis de temas relacionados con los procesos de enseñanza y aprendizaje.	1. Los participantes contribuirán en la conformación de un ambiente de trabajo favorable y cooperativo para la realización de las actividades programadas en el curso. 4. Los participantes comprenderán la importancia de las nuevas tecnologías de información y los medios de comunicación (NTIC) en los procesos de enseñanza y aprendizaje. 5. Los participantes identificarán las características de un curso de Aprendizaje Combinado (b-learning).
2. Facilitar el aprendizaje de distintas estrategias de enseñanza y aprendizaje tanto en ambientes virtuales como vivenciales.	3. Los participantes experimentarán distintas estrategias de enseñanza y aprendizaje haciendo consciente su utilidad.

⁸ El programa puede consultarse en el anexo A1.

3. Facilitar la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes para la facilitación de grupos.	2. Los participantes comprenderán en qué consiste la facilitación de grupos para lograr una práctica docente de calidad.
4. Facilitar la comprensión y el logro de aprendizajes significativos a través del trabajo cooperativo.	1. Los participantes contribuirán a la conformación de un ambiente de trabajo favorable y cooperativo para la realización de las actividades programadas en el curso. 3. Los participantes identificarán las características del Aprendizaje Significativo.

A continuación se presenta la planeación de actividades presenciales y en línea del curso Aprendizaje Combinado, especificando los tiempos, instrumentos y recursos didácticos empleados así como los productos y evidencias que se obtuvieron para llevar a cabo el seguimiento y evaluación de la experiencia educativa.

Planeación General de Actividades

Objetivo particular 1

Los participantes contribuirán en la conformación de un ambiente de trabajo favorable para realización de las actividades programadas en el curso.

Objetivo específico 1.1. Que los participantes conozcan al resto de sus compañeros.

Actividades	Tiempo Aprox.	Instrumentos y Recursos didácticos	Productos y evidencias	Sesión
La facilitadora dirige la realización de las técnicas "Yo soy... y llegué en", "Limón Limón",	30 min.	Espacio para formar un círculo con los participantes de pie.	Anotaciones en mi diario de campo sobre los comentarios de los participantes	Sesión Presencial (SP) 1
La facilitadora dirige la técnica "¿Me quieres?" y "El Tesoro Humano" donde participará el grupo.	30 min.	Sillas para cada uno/a de los participantes. Hojas de papel y bolígrafos (tantos como participantes haya)	Anotaciones en diario de campo.	SP2
La facilitadora dirige la técnica por equipos "El Nido"	60 min.	Cartulinas y plumones (tantos como equipos se	Las cartulinas con los dibujos de los "Nidos" de cada	SP2

<i>donde participará el grupo.</i>		<i>formen)</i>	<i>equipo.</i>	
<i>La facilitadora dirige la técnica “Cuéntame de ti”</i>	<i>45 min.</i>	<i>Hojas de papel y bolígrafos (tantos como participantes haya)</i>	<i>Anotaciones en diario de campo.</i>	<i>SP3</i>
<i>La facilitadora dirige la realización de las técnicas “Yo soy... y llegué en”, “Limón Limón”,</i>	<i>30 min.</i>	<i>Espacio para formar un círculo con los participantes de pie.</i>	<i>Anotaciones en mi diario de campo sobre los comentarios de los participantes</i>	<i>SP1*</i>

Objetivo específico 1.2. Que los participantes se afirmen en su persona y ayuden a la afirmación de sus compañeros.

Actividades	Tiempo Aprox.	Instrumentos y Recursos didácticos	Productos y evidencias	Sesión
<i>La facilitadora dirige la técnica “El inquilino” donde participa el grupo</i>	<i>15 min.</i>	<i>Espacio para que los/as participantes puedan transitar recorriendo distancias cortas.</i>	<i>Anotaciones en diario de campo</i>	<i>SP1</i>
<i>La facilitadora dirige la técnica “Me voy de viaje” donde participará el grupo.</i>	<i>20 min.</i>	<i>Espacio para formar un círculo con los participantes de pie.</i>		<i>SP2</i>
<i>La facilitadora dirige la técnica “Siluetas del aprecio” donde participará el grupo.</i>	<i>30 min.</i>	<i>Hojas de papel y bolígrafos (tantos como participantes haya)</i>	<i>Anotaciones en diario de campo</i>	<i>SP4</i>
<i>La facilitadora realiza la técnica “¿Te gustan tus vecinos?” donde participa el grupo</i>	<i>15 min.</i>	<i>Sillas para cada uno/a de los participantes</i>	<i>Anotaciones en diario de campo</i>	<i>SP4</i>

Objetivo específico 1.3. Que los participantes experimenten distintos procesos de comunicación y cooperación.

Actividades	Tiempo Aprox.	Instrumentos y Recursos didácticos	Productos y evidencias	Sesión
<i>La facilitadora dirige la técnica “El dictado” donde participa el grupo.</i>	<i>45 min.</i>	<i>Hojas de papel y bolígrafos (tantos como participantes haya)</i>	<i>Anotaciones en diario de campo</i>	<i>SP4</i>
<i>Quien facilita dirigirá la realización de la</i>	<i>20 min.</i>	<i>Un espacio abierto donde puedan moverse y transitar</i>	<i>Anotaciones en diario de campo</i>	<i>SP4</i>

* SP significa Sesión Presencial

<i>técnica “Barómetro de valores” con la participación del grupo</i>		<i>los participantes. Un paliacate para cada participante.</i>		
<i>La facilitadora dirige las técnicas “Pio Pio”, “Lazarillo” y “El viento y el árbol” donde participa el grupo.</i>	<i>45 min.</i>	<i>Un espacio abierto donde puedan moverse y transitar los participantes. Un paliacate para cada participante.</i>	<i>Fotos y Anotaciones en diario de campo</i>	<i>SP5</i>
<i>La facilitadora dirige el juego de roles “Diálogo Maestro-Alumno” donde participa el grupo.</i>	<i>20 min.</i>	<i>Hojas de papel blanco y bolígrafos para cada uno/a de los/as participantes</i>	<i>Cartas escritas por la pareja formada por maestro-alumno. Anotaciones del diario de campo.</i>	<i>SP5</i>
<i>La facilitadora dirige las técnicas “Cuentos cooperativos”, “Olas”, “Igloo”, “Pelota rodante”, “Queso, Pan y Tomate” donde participa el grupo.</i>	<i>30 min.</i>	<i>Un paracaídas y una pelota de playa.</i>	<i>Anotaciones en diario de campo</i>	<i>SP5</i>
<i>Los profesores participen en el juego de roles “Fumadores” coordinado por la facilitadora.</i>	<i>45 min..</i>	<i>Roles del juego para cada uno/a de los participantes</i>	<i>Videograbación</i>	<i>SP6</i>

Objetivo particular 2

Los participantes comprenderán en qué consiste la facilitación de grupos para lograr una práctica docente de calidad.

<i>Objetivo específico 2.1 Que los participantes experimenten distintas técnicas lúdicas útiles para la facilitación de grupos.</i>				
<i>Actividades</i>	<i>Tiempo Aprox.</i>	<i>Instrumentos y Recursos didácticos</i>	<i>Productos y evidencias</i>	<i>Sesión</i>
<i>Los profesores participen activamente en las técnicas lúdicas mencionadas en el objetivo particular 1</i>	<i>Los mencionados para el objetivo particular 1</i>			<i>SP1, SP2, SP3, SP4, SP5 y SP6,</i>

Objetivo específico 2.2 Que los participantes experimenten distintas actividades cooperativas en ambientes virtuales.				
Actividades	Tiempo Aprox.	Instrumentos y Recursos didácticos	Productos y evidencias	Sesión
Los profesores participen en distintos foros de discusión	60 min.	Foros de discusión Guías de discusión	Comentarios en los foros de discusión	Módulo en Línea (ML) 2
Los profesores participen en un chat de discusión grupal coordinado por la facilitadora donde comenten qué entienden por "Facilitación de los Aprendizajes"	60 min.	Cuentas de chat personal de todos/as y cada uno/a de los/as participantes. Guía de discusión	Conversación textual del chat grupal	ML3
Objetivo específico 2.3 Que los participantes analicen distintos textos y estudios sobre la Facilitación de Grupos.				
Actividades	Tiempo Aprox.	Instrumentos y Recursos didácticos	Productos y evidencias	Sesión
Los/as participantes leen y analizan distintos materiales de distintos autores sobre el tema de Facilitación de Grupos	60 min.	Lecturas: Tópicos en torno al proceso de facilitación grupal, Carta al profesor desmotivante, La actividad del profesor, Actitudes y Valores, puerta de entrada a una nueva escuela significativa. Guía de lectura		ML3
Los/as participantes reflexionarán personalmente y debatirán grupalmente sobre los elementos que constituyen la Facilitación de Aprendizajes.	60 min.	Foro de discusión La Facilitación Guía de discusión	Aportaciones de los/as participantes en el foros de discusión	ML3

Objetivo particular 3

Los participantes experimentarán distintas estrategias de enseñanza y aprendizaje haciendo consiente su utilidad.

<i>Objetivo específico 3.1 Que los participantes analicen estrategias de aprendizaje a través de técnicas lúdicas.</i>				
<i>Actividades</i>	<i>Tiempo Aprox.</i>	<i>Instrumentos y Recursos didácticos</i>	<i>Productos y evidencias</i>	<i>Sesión</i>
Son las mismas que se presentan en el objetivo Particular 1				SP1, SP2, SP3, SP4 y SP5
<i>Objetivo específico 3.2 Que los participantes experimenten y analicen estrategias de aprendizaje facilitadas por las NTIC.</i>				
<i>Actividades</i>	<i>Tiempo Aprox.</i>	<i>Instrumentos y Recursos didácticos</i>	<i>Productos y evidencias</i>	<i>Sesión</i>
Son las mismas que se presentan en el Objetivo Particular 4				Todas las sesiones presenciales y todas las sesiones en línea.
<i>Objetivo específico 3.3 Que los participantes experimenten algunas estrategias de aprendizaje basadas en el Aprendizaje Cooperativo.</i>				
<i>Actividades</i>	<i>Tiempo Aprox.</i>	<i>Instrumentos y Recursos didácticos</i>	<i>Productos y evidencias</i>	<i>Sesión</i>
Los participantes se reúnen por equipo y elaboran una definición de Aprendizaje Combinado	20 min.	Instrumento "Dame 7"	Definiciones por equipo de "Aprendizaje Combinado"	SP2
Los participantes se reúnen por equipo y elaboran un resumen de las lecturas sobre Aprendizaje Combinado	60 min.	Cartulinas, plumones para que trabajen en equipo.	Resúmenes por equipo.	SP2
Los participantes se reúnen por equipo y elaboran un logotipo sobre Aprendizaje Combinado	20 min.	Tantos acetatos como equipos se formen. Plumones para acetatos.	Logotipos por equipo sobre "Aprendizaje Combinado"	SP2
Los profesores participen en foros de discusión compartiendo puntos de vista construyendo aprendizajes significativos.	60 min.	Foros de discusión en línea Guía de discusión	Aportaciones en el foro de discusión.	ML1, ML2, ML3, ML4 y ML5

Objetivo particular 4

Los participantes comprenderán la importancia de las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (NTIC) en los procesos de enseñanza aprendizaje.

Objetivo específico 4.1 Que los participantes comprendan la importancia y utilidad de las NTIC para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje.				
Actividades	Tiempo Aprox.	Instrumentos y Recursos didácticos	Productos y evidencias	Sesión
Los profesores escuchan la audioconferencia "Cambios de Paradigmas"	30 min.	Audioconferencia		ML1
Los profesores participen en el foro de discusión "Cambios de Paradigmas" compartiendo sus impresiones y respondiendo al menos a dos de sus compañeros/as.	40 min.	Foro de Discusión Guía de discusión	Aportaciones en el Foro de Discusión.	ML1
Objetivo específico 4.2 Que los participantes experimenten y utilicen las NTIC para realizar actividades de enseñanza aprendizaje.				
Actividades	Tiempo Aprox.	Instrumentos y Recursos didácticos	Productos y evidencias	Sesión
Los participantes mantienen una comunicación con la facilitadora y con sus compañeros/as	----	Cuentas de correo de chat y de correo electrónico para los/as participantes y de la facilitadora.	Mensajes de correos electrónicos.	Todas las sesiones presenciales y todas las sesiones en línea.
La facilitadora resuelve dudas, proporciona avisos e información necesaria para la realización de actividades del curso.	----	Cuentas de correo de chat y de correo electrónico para los/as participantes y de la facilitadora. Mensajero instantáneo del curso.	Mensajes de correos electrónicos.	Todas las sesiones presenciales y todas las sesiones en línea.
Objetivo específico 4.3 Que los participantes experimenten y participen en distintas actividades de aprendizaje en línea.				
Actividades	Tiempo Aprox.	Instrumentos y Recursos didácticos	Productos y evidencias	Sesión
Los participantes	60 min.	Cuentas de Chat	Trascripción textual	ML2

<i>participan en los chat programados</i>		<i>para los/as participantes y la facilitadora.</i>	<i>de los chat</i>	
<i>Los profesores participen en los foros de discusión sobre distintos tópicos del curso.</i>	-----	<i>Foros de discusión Guía de discusión</i>	<i>Aportaciones en los foros de discusión.</i>	<i>ML1, ML2, ML3 y ML4.</i>

Objetivo particular 5

Los participantes identificarán las características de un curso de Aprendizaje Combinado (b-learning).

Objetivo específico 5.1 *Que los participantes identifiquen los conocimientos previos que tienen sobre el tema de Aprendizaje Combinado.*

Actividades	Tiempo Aprox.	Instrumentos y Recursos didácticos	Productos y evidencias	Sesión
<i>Los participantes elabora una definición individual expresando sus conocimientos previos sobre el tema de Aprendizaje Combinado</i>	<i>10 min.</i>	<i>Instrumento "Dame 7" y bolígrafo o lápiz (tantos como participantes haya)</i>	<i>Definiciones individuales</i>	<i>SP1</i>
<i>Los participantes construyen una definición por equipo del Aprendizaje Combinado.</i>	<i>15 min.</i>	<i>Hojas de papel y bolígrafos para cada uno de los equipos.</i>	<i>Definición por equipo de Aprendizaje Combinado.</i>	<i>SP1</i>
<i>La facilitadora dirige la plenaria donde los/as participantes comparten con el resto del grupo las definiciones que han hecho por equipos.</i>	<i>15 min.</i>			<i>SP1</i>

Objetivo específico 5.2 *Que los participantes analicen el tema de Aprendizaje Combinado consultando información procedente de distintas fuentes.*

Actividades	Tiempo Aprox.	Instrumentos y Recursos didácticos	Productos y evidencias	Sesión
<i>La facilitadora entrega a cada participante una copia del programa del curso y hace la</i>	<i>30 min.</i>	<i>Tantas copias del programa como participantes haya.</i>	<i>Anotaciones en diario de campo.</i>	<i>SP1</i>

<i>presentación del curso.</i>				
<i>Los participantes leen de manera individual diversas lecturas sobre Aprendizaje Combinado</i>	<i>60 min.</i>	<i>Lecturas: Sistemas Integrados para el aprendizaje, Blended Learning y Pero ¿a qué llamamos Blended Learning? Y Guía de lectura.</i>		<i>ML1</i>
<i>Los participantes se reúnen por equipo y elaboran un resumen sobre las lecturas analizadas anteriormente.</i>	<i>60 min.</i>	<i>Análisis individual de los/as participantes de cada equipo.</i>	<i>Resumen de Lecturas por equipo.</i>	<i>ML1</i>
Objetivo específico 5.3 Que los participantes experimenten distintas estrategias de enseñanza aprendizaje utilizadas en sesiones presenciales.				
Actividades	Tiempo Aprox.	Instrumentos y Recursos didácticos	Productos y evidencias	Sesión
<i>Los participantes se reúnen por equipos y realizan un esquema donde plasmen los aprendizajes y dificultades durante el trabajo del módulo 1.</i>	<i>30 min.</i>	<i>Instrumento "Un día después...módulo 1"</i>		<i>SP2</i>
<i>Los participantes presentan al resto del grupo los esquemas que realizaron por equipos sobre los aprendizajes y dificultades del módulo 1</i>	<i>20 min.</i>		<i>Esquemas con Aprendizajes y Dificultades de cada uno de los equipos.</i>	<i>SP2</i>
<i>Los participantes se reúnen por equipos y elaboran un logotipo para representar el Aprendizaje Combinado y lo compartirán con el resto del grupo.</i>	<i>20 min.</i>	<i>Acetatos y plumones para trabajar por equipos.</i>		<i>SP2</i>
<i>Los participantes presentan al resto del grupo el logotipo</i>	<i>20 min.</i>		<i>Logotipos de Aprendizaje Combinado.</i>	<i>SP2</i>

<i>de Aprendizaje Combinado construido en equipo.</i>				
<i>La facilitadora presenta el tema de Aprendizaje Combinado y resuelve dudas que pudieran surgir.</i>	<i>40 min.</i>	<i>Presentación del tema de Aprendizaje Combinado a través del uso de acetatos. Proyector de acetatos.</i>	<i>Resumen del tema de Aprendizaje Combinado.</i>	<i>SP2</i>

Objetivo particular 6

Los participantes identificarán las características del Aprendizaje Significativo

Objetivo específico 6.1 <i>Que los participantes identifiquen sus conocimientos previos sobre el tema de Aprendizaje Significativo</i>				
Actividades	Tiempo Aprox.	Instrumentos y Recursos didácticos	Productos y evidencias	Sesión
<i>Los participantes comparten con el resto del grupo su concepto de aprendizaje significativo en el foro de discusión "Mi Concepto de Aprendizaje Significativo"</i>	<i>60 min.</i>	<i>Foro de discusión Guía de discusión</i>	<i>Aportaciones de los/as participantes en el foro de discusión.</i>	<i>ML2</i>
<i>Los profesores hacen comentarios a las aportaciones que han hecho sus compañeros en el foro de discusión "Mi Concepto de Aprendizaje Significativo"</i>	<i>60 min.</i>	<i>Foro de discusión Guía de discusión</i>	<i>Aportaciones de los/as participantes en el foro de discusión.</i>	<i>ML2</i>
Objetivo específico 6.2 <i>Que los participantes identifiquen las características del Aprendizaje Significativo.</i>				
Actividades	Tiempo Aprox.	Instrumentos y Recursos didácticos	Productos y evidencias	Sesión
<i>Los participantes localizan y leen en internet dos artículos sobre Aprendizaje Significativo</i>	<i>60 min.</i>	<i>Artículos bajados de internet.</i>		<i>ML2</i>

<i>Los profesores participan en el foro de discusión "Ahora pienso así".</i>	<i>60 min.</i>	<i>Foro de discusión Guía de discusión</i>	<i>Aportaciones en el foro de discusión.</i>	<i>ML2</i>
Objetivo específico 6.3 <i>Que los participantes diseñen una actividad significativa para uno de sus cursos.</i>				
Actividades	Tiempo Aprox.	Instrumentos y Recursos didácticos	Productos y evidencias	Sesión
<i>Los participantes se reúnen por equipos y diseñan una Actividad Significativa para los estudiantes de alguno de los cursos que imparten</i>	<i>60 min.</i>	<i>Instrucciones en el módulo en línea 2.</i>	<i>Actividad significativa diseñada por cada uno de los equipos.</i>	<i>ML2</i>
<i>Los/as participantes elaboran un esquema que resume el diseño de su Actividad Significativa.</i>	<i>30 min.</i>	<i>Plumones y papel rotafolio para los equipos .</i>	<i>Esquema por equipo de "Mi Actividad Significativa".</i>	<i>SP3</i>
<i>Los participantes presentan al resto del grupo su diseño de Actividad Significativa.</i>	<i>20 min.</i>	<i>Esquema con el diseño de "Mi Actividad Significativa" de cada equipo.</i>	<i>Comentarios en diario de campo.</i>	<i>SP3</i>
Objetivo específico 6.4 <i>Que los participantes hagan consciente y compartan con el resto del grupo sus aprendizajes sobre el tema de Aprendizaje Significativo.</i>				
Actividades	Tiempo Aprox.	Instrumentos y Recursos didácticos	Productos y evidencias	Sesión
<i>Los participantes comparten con el resto del grupo sus aprendizajes sobre el tema de Aprendizaje Significativo en el foro de discusión "Entonces...el AS... pero..."</i>	<i>60 min.</i>	<i>Foro de discusión Guía de discusión</i>	<i>Aportaciones en el foro de discusión.</i>	<i>ML2</i>
<i>Los profesores hacen comentarios a sus compañeros en el foro de discusión "Entonces...el AS... pero"</i>	<i>60 min.</i>	<i>Foro de discusión Guía de discusión</i>	<i>Aportaciones en el foro de discusión.</i>	<i>ML2</i>

3.2 IMPLEMENTACIÓN

El curso de Aprendizaje Combinado se ofreció como curso para profesores en la Unidad de Formación Académica de Profesores (UFAP), haciendo una primera oferta para los profesores de cursos de programación. Sin embargo, no se tuvo el mínimo de inscritos y se volvió a ofrecer por segunda vez para todos los profesores, sin requerir que fueran de cursos de programación, simplemente que fueran profesores de educación superior.

El curso se llevó a cabo del 9 de febrero al 12 de abril de 2006 en modalidad de aprendizaje combinado, alternando 6 sesiones presenciales con 5 módulos de actividades en línea, contando con una participación de 15 profesores, de diversos departamentos de la Universidad Autónoma de Aguascalientes (UAA).

Las sesiones presenciales se realizaron en las instalaciones de la UAA y para las actividades en línea se utilizó la plataforma educativa Moodle del servidor del Centro de Ciencias Básicas de la institución, contando con la asistencia y apoyo técnico de los profesores Carlos Arévalo e Israel Rodríguez Medina.

A continuación se muestra la primera pantalla del curso o actividades en línea:⁹

⁹ El resto de las actividades en línea puede consultarse en el anexo A3.

Aprendizaje Combinado (B-Learning)

Usted se ha autenticado como [Margarita González Torres](#) (Salir)

DEPTO_SI ► B-Learning

Cambiar rol a...

Mensajes

No hay mensajes en espera
[Mensajes...](#)

Personas

[Participantes](#)

Actividades

- [Chats](#)
- [Foros](#)
- [Recursos](#)
- [Tareas](#)
- [Wikis](#)

Calendario

◀ octubre 2007 ▶

Dom	Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

- [Eventos globales](#)
- [Eventos de curso](#)
- [Eventos de grupo](#)
- [Eventos de usuario](#)

Buscar en los foros

Administración

- [Activar edición](#)
- [Configuración](#)
- [Asignar roles](#)
- [Grupos](#)
- [Copia de seguridad](#)
- [Restaurar](#)
- [Importar](#)
- [Reiniciar](#)
- [Informes](#)
- [Preguntas](#)
- [Escalas](#)
- [Archivos](#)
- [Calificaciones](#)

Diagrama de temas

¡Atención!

Para las personas que han tenido problemas o no han podido trabajar adecuadamente con los foros, he preparado unas convenientes láminas que explican por sí mismas los tejes y manejes de los condenados foros.

Para ver una explicación de cómo agregar un nuevo tema en un foro, revisen la [siguiente lámina](#) (ir al hipervínculo).

Para una explicación de cómo contestar un tema escrito por otra persona, revisen la [siguiente lámina](#).

Si aún así persisten las dudas o tienen algún comentario respecto a las láminas, estoy a sus órdenes en mi cuenta de correo, o bien mándenme un mensaje a través del servicio de mensajería de este curso (en Moodle).

[Ixra.](#)

Entérate de las las últimas novedades del curso en el [Foro de novedades](#)

[Novedades](#)

1 Módulo 1 "Aprendizaje Combinado"

Bienvenidos a todos y a todas a este curso de Aprendizaje Combinado, espero que juntos aprendamos de ésta experiencia de trabajo en línea. Como ya saben, mi nombre es Margarita González Torres, pero en la plataforma aparecerá como *Magui*.

NOTA: Debido a las fallas técnicas del sistema que nos impidieron participar en los foros, queda el 22 de febrero como fecha límite para participar en los foros de las actividades 1 y 2. La fecha límite para "subir" el resumen de lectura en equipo, queda para el 22 de febrero a más tardar.

Actividad 1: ¿Por qué estoy aquí? Ésta será la primer actividad que realizarás mediante un foro donde platicarás acerca de las expectativas de este curso y de las actividades que te gusta realizar en tu tiempo libre. Además de responder a las preguntas del foro tendrás que responder a uno de tus compañeros(as) con quien encuentres alguna similitud en cuanto a tus respuestas.

Ajustes sobre la marcha

La planeación realizada para la Intervención Educativa sufrió algunos cambios. A petición de los participantes, las sesiones presenciales 5 y 6, programadas para el 29 de marzo y 12 de abril, se implementaron los días 30 de marzo y 6 respectivamente.



De las cuatro sesiones presenciales programadas en aula, 2 se llevaron a cabo en el jardín botánico de la UAA para implementar las actividades programadas que requerían de espacios abiertos.

Las actividades presenciales incluían inicialmente un tiempo en el laboratorio de cómputo, sin embargo se consideró más conveniente programar asesorías personalizadas tanto presencialmente como a través del correo, el chat y vía telefónica.

Las actividades en línea se programaron inicialmente en cinco módulos: 1) Aprendizaje Combinado, 2) Aprendizaje Significativo, 3) Facilitación de Aprendizajes, 4) Aprendizaje Colaborativo y 5) Estrategias de Aprendizaje; sin embargo se hicieron algunos ajustes que se consideraron necesarios:

- El módulo 2, referente al Aprendizaje Significativo se prolongó una semana más, ya que los participantes manifestaron la necesidad de continuar con la discusión de los tópicos relacionados con el tema.
- Los módulos 4, “Aprendizaje Colaborativo” y módulo 5 “Estrategias de Aprendizaje” se fusionaron en uno sólo denominado “Estrategias, Colaboración y Evaluación”, debido al ajuste del módulo 2.

Si bien no se tenía previsto, pero se consideró conveniente que los participantes localizaran y compartieran a través de la plataforma educativa información relevante con los temas y actividades en línea, por lo que se implementaron las secciones correspondientes en los módulo 3 “Facilitación de Aprendizajes” y módulo 4 “Estrategias, Colaboración y Evaluación”.

3.3 SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN. UNA MANERA DE MOSTRAR RESULTADOS

La evaluación se llevó a cabo de manera formativa y también sumativa. Para realizar la evaluación formativa se aplicaron algunos instrumentos para tal efecto¹⁰ y se solicitaron diversos productos como resultado de las actividades programadas tanto virtual como vivencialmente. Para llevar el registro y dar cuenta de lo que sucedió durante la intervención se llevó un registro en diario de campo, se fotografiaron y videograbaron algunos momentos del curso. La evaluación sumativa se realizó de dos maneras, primero realizando una actividad de cierre en la última sesión presencial y segundo, los participantes respondieron el instrumento de “Evaluación Sumativa”¹¹ que incluía autoevaluación y coevaluación, las cuales estuvieron vinculadas con los objetivos de aprendizaje del curso.

Los resultados que a continuación se presentarán, tratarán de dar cuenta de los logros que se obtuvieron respecto a los objetivos inicialmente propuestos para la Intervención Educativa, de acuerdo a evidencias de distinto tipo, recabadas de las actividades tanto presenciales como en línea, entre las que se encuentran videograbaciones, fotografías, conversaciones grupales en chat, discusiones utilizando foros, audiograbaciones de la evaluación y día de cierre, así como de las propias observaciones y anotaciones realizadas por la autora de este trabajo.

¹⁰ Se pueden consultar en el anexo A4.

¹¹ Idem.

1) Implementación de un espacio virtual vivencial para la reflexión y análisis de temas relacionados con los procesos de enseñanza y aprendizaje

Se reflexionó sobre distintos aspectos relacionados con la enseñanza y el aprendizaje, tanto en ambientes virtuales como presencialmente. Las aportaciones eran nutridas en los foros de discusión, pero también en las reflexiones que se llevaban a cabo durante las sesiones presenciales.

"Hola Lucía, Estoy de acuerdo en lo que mencionas sobre el reto que debemos enfrentar para hacer consientes primero lo que estamos haciendo actualmente, y después lo que podemos hacer al intentar abordar el aprendizaje significativo, en este sentido creo que la mayor dificultad va a estar en que nos "caiga el veinte" tanto a los profesores como a los alumnos y sobre todo en QUERER que nos caiga, porque al replantear la forma de hacer las cosas, tendremos un buen trabajo tanto los docentes como los estudiantes. Saludos." (Amanda¹², foro Aprendizaje Significativo... ahora pienso así)

"Lo que me preocupa con respecto a eso (la facilitación) es que en nuestra propia institución los profes no se preocupan por esto... tal parece que siguen empeñados en tener pasivos a sus estudiantes" (Belén, sesión del chat grupal nocturno, 15-03-06)

La participación de algunos profesores era más nutrida en las sesiones cara a cara (presenciales), mientras a otros profesores se les facilitaba la participación en las herramientas en línea, como por ejemplo en el chat:

"Retomando lo que dice Belén, es muy cierto los docentes de la institución siguen siendo tradicionalistas, les cuesta trabajo entrar a este nuevo modelo donde el docente es el facilitador, además los grupos tan numerosos de 50 y más alumnos dificultan esta actividad" (Almendra, sesión grupal nocturno del 15-'3-06)

El espacio virtual creado a través de la plataforma educativa, permitió la lectura y estudio de temas pedagógicos que ayudarían a la reflexión de la propia práctica docente de los profesores que participaron en el curso:

"A raíz de las lecturas y de los temas que cubrimos, pues yo reevalué mi labor docente y realmente la escala deja muchos puntos a recorrer... debo reconocer que lo que hago de docencia tiene muchas carencias..." (Fabián, sesión presencial 6)

¹² Se han cambiado los nombres de los/as participantes para conservar su confidencialidad.

"Yo pienso que el ser facilitador es todo un arte que se aprende con el tiempo, lo principal es que le guste a uno la docencia, y estudie uno ese rol" (Almendra, chat grupal sesión nocturna del 15-03-06)

Las discusiones en grupo a través de los foros de discusión, herramientas de educación en línea o virtual, facilitaron que los profesores pudieran expresar de manera sus opiniones permitiendo vencer con las limitaciones de tiempo que se tiene muchas veces en las sesiones presenciales, y ayudaron a que los profesores adquirieran mayor conciencia del alcance de las NTIC en los procesos educativos:

¡Hola a todos! Creo que con todo lo que nos están influyendo los medios de comunicación tecnológicos, cada vez debemos de saber aplicar y/o utilizar estas herramientas de aprendizaje estratégico. Este mismo curso (b-learning), como el tiempo que le dedicamos al Internet son cambios en nuestra forma de Enseñanza-Aprendizaje que nos indican que debemos planear de qué manera debemos abordar el proceso educativo. El proceso de modificar y redefinir la manera como se presentaban los roles de maestro y alumno es lento y en pausas, pero estoy convencido de que debemos hacerlo. (Fidel, ¿Qué son y para qué sirven las estrategias de aprendizaje")

Para algunos profesores, la experiencia fue interesante y despertó en ellos interés por profundizar en los temas que se abordaron en el curso:

"Según mi apreciación, creo que nos faltó tiempo para hacer las lecturas del material escrito, así como para realizar un análisis individual y presentar una síntesis y comentarios de los mismos en cada uno de los diferentes foros, por lo que recomiendo que se incremente la duración del curso en un semestre." (Silverio, Evaluación del curso)

"...me dio la oportunidad de reafirmar conocimientos... lo que más me gustó fue la bibliografía y cómo todos aportamos conocimiento y como lo vamos construyendo..." (Almendra, sesión presencial 6)

"... me interesa guardar los artículos para tenerlos como material de consulta..." (Camila, sesión presencial 6)

2) Facilitar el aprendizaje de distintas estrategias de enseñanza y aprendizaje tanto en ambientes virtuales como vivenciales

En los espacios virtuales implementados en la experiencia educativa, los profesores mostraban una prolífera participación en foros, comentando entre otras

cosas, la importancia de la implementación de estrategias educativas a través de la utilización de las NTIC:

--"Es una gran ventaja que la universidad nos brinde nuevas opciones y estrategias educativas. Creo que en poco tiempo la educación virtual formará parte de los planes de estudio de nuestra institución" (Cecilia)

... yo también pienso que el futuro de la educación es la modalidad a distancia" (Almendra)

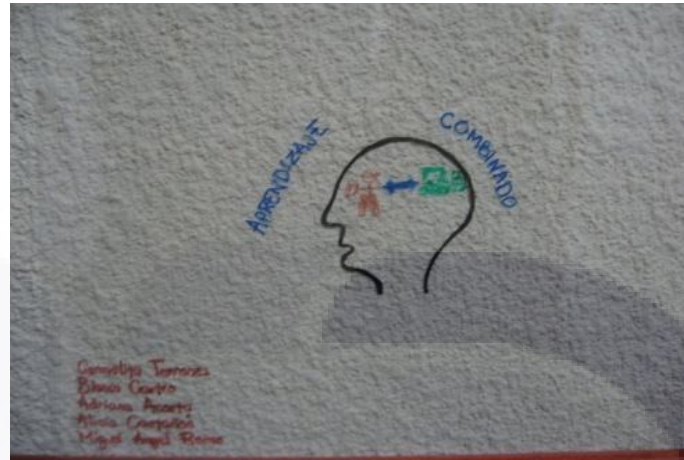
... "quiero saber en qué consiste el aprendizaje combinado" (Camila)

... yo prefiero comentarles que alguna vez leí que dentro de las grandes "frustraciones" de los escritores de Ciencia Ficción fue que ninguno de ellos predijo la aparición del Internet. Ellos que se la pasan imaginando el futuro, ¡no pudieron imaginar algo tan relevante!. Si lo pensamos un poco esto es realmente maravilloso y sorprendente, y lo menos que podemos hacer es conocerlo en su modalidad educativa. (Fidel)

... Este curso me llamó la atención porque ya había participado en otro similar y no pude completarlo por no saber usar el sistema e ir contestando los cuestionarios, espero que este si lo termine, además el tema es muy interesante y más para personas como yo que no soy del área educativa, conocer y manejar los aspectos pedagógicos es muy bueno para mí así podré aplicarlos en beneficio de mis alumnos (Ricardo)

...soy recién egresada y dentro de mi formación no hubo nada relacionado con el uso de la tecnología en pro de la Educación; es por ello, principalmente, que me interesa aprender en qué consiste el aprendizaje combinado, ya que uno de los aspectos que más me interesa trabajar es el área de formación de profesores (Belén)

Los profesores fueron entendiendo cada vez más las características del Aprendizaje Combinado, reconociendo la importancia y potencial que ofrecen las NTIC para crear nuevas experiencias educativas para los procesos de enseñanza y aprendizaje, donde el rol del profesor es ahora el de guía, centrándose la educación en el estudiante y en su aprendizaje:



"... estoy de acuerdo contigo en los avances tecnológicos y en los medios de comunicación y de cómo éstos han incursionado en nuestra vida hasta hacernos dependientes de ellos, pero también como podemos aprovechar positivamente estos recursos para hacer una educación de mayor calidad... Al combinar la tecnología y medios de comunicación estamos ofreciendo una educación más actualizada, más atractiva y por lo tanto la construcción de conocimientos globalizados con un aprendizaje más significativo y esto nos lleva a tener alumnos más reflexivos y críticos"(Almendra, foro de discusión ¿Qué te pareció la conferencia?)

Los participantes lograban nuevos aprendizajes significativos que les apoyaban en el logro de nuevos aprendizajes útiles para su práctica como docentes. El aprendizaje de las herramientas tecnológicas fue uno de los retos que superaron varios de ellos:

"...aprendí a chatear, pues yo nunca había chateado... aprendí a manejarme un poquito más de ligereza en estas cosas de a distancia, meterme a los foros y me pareció interesante. Yo no sabía de estas cosas y tengo pensado empezar a meter un poco de esto en mis próximos cursos porque me parece muy bueno... (Amanda, sesión presencial

"Para mí fue una experiencia muy "significativa" esto de participar en un chat y verlo como una opción de "facilitar" el aprendizaje. Además, darme cuenta que aún de manera "virtual" puede resultar muy amena y productiva la interacción con todos Uds." (Fidel, chat grupal efectuado el 15-03-06)

"... aprendí a chatear... nunca había chateado... no tenía mucho interés por entrar en el internet... yo prefería la biblioteca, buscar en libros me parecía más confiable... aprendí que también hay información muy valiosa en el internet, todo es cuestión de saberla buscar y de

saberla elegir... todo lo que aprendí sobre el A.C. lo puedo aplicar desde mi trabajo.... (Belén, sesión presencial 6)

La metodología socioafectiva favoreció la reflexión de diversos aspectos relacionados con la práctica docente de calidad. Los juegos o técnicas de la metodología socioafectiva fueron reconocidos por los participantes como herramientas útiles para la adquisición de aprendizajes significativos:

"Las estrategias socio-afectivas tienen que ver con vivenciar algo en concreto, aprender a partir de uno mismo y de los demás" (Manuel, foro de discusión ¿Qué son y para qué sirven las estrategias de aprendizaje?)

"... creo que es muy rico el curso aparte de divertido, que es algo que estoy tratando de adoptar como parte del ser docente actual..." (Miriam, sesión presencial 6)

Las técnicas o juegos de la metodología socioafectiva lograron construir un ambiente distendido y de cooperación que los docentes reconocían favorable para el logro de objetivos de aprendizaje del curso:



"Con las dinámicas que se aplicaron, sí se dio la conjunción del grupo..., si vale la pena el término: fraternidad... que se mantuvo y que nos trajo aquí, al final de las sesiones presenciales". (Fabián, sesión presencial 6)

"Según Díaz Barriga, las estrategias de aprendizaje son procedimientos que el alumno utiliza en forma deliberada, flexible y adaptativa para mejorar sus procesos de

aprendizaje...las estrategias más comunes son: autoevaluación, coevaluación esquemas, evaluación mutua, ilustraciones, mapas conceptuales..." (Belén, foro de discusión ¿Qué son y para qué sirven las estrategias de aprendizaje?)

"..puedo sugerir a los comités para que utilicen el aprendizaje combinado y el aprendizaje colaborativo y todo lo que yo aprendí aquí..se me hizo muy interesante.. me gustó mucho que me divertí en las sesiones y que pude conocer a muy buenas personas, valiosas... muchas gracias." (Belén, sesión presencial 6)

Los participantes lograron aprendizaje sobre el uso de la tecnología y de las herramientas computacionales necesarias para realizar las actividades en línea programadas, logrando en ciertos casos, la adquisición de habilidades y conocimientos hasta ese momento desconocidos:

"Aprendí bastante en este curso, me peleé con la computadora y gané... la formateé yo solito... instalé internet... me reafirmó mi carácter en mi autonomía e independencia". (Silverio, sesión presencial 6)

También algunos profesores expresaron la conveniencia de incrementar el número de actividades en línea asistidos por la facilitadora para familiarizarse más rápidamente con el uso de la plataforma educativa, sobre todo al inicio del curso:

"...La única sugerencia que yo le haría sería de incrementar las sesiones de grupo en el área de cómputo para aprender a manejar y desenvolverse en un foro, chat, wiki, etc. Ya que para la mayoría de nosotros esto resultaba novedoso y teníamos un avance lento y con muchas dudas. " (Fidel, evaluación del curso)

"Me hubiera gustado tener una sesión "propedéutica" sobre el manejo de las actividades a distancia" (Amanda, evaluación del curso)

3) Facilitar la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes para la facilitación de grupos

El ciberespacio fue escenario de interesantes discusiones por parte de los participantes cuando se abordaron temas como la facilitación de grupos. En seguida se presenta una parte del chat grupal sostenido el 15 de marzo de 2006 entre los participantes del curso y coordinado por la facilitadora:

--"Bueno, el facilitador, como dicen las nuevas tendencias pedagógicas, debería empezar por "dejar de ser el centro de atención...a veces hay que romper viejos hábitos" (Claudio)

--"si" (Belén)

--"una parte importante es la motivación y el trato..." (Manuel)

--"Bueno yo siempre he pensado que el docente debe motivar al alumno para que el se apropie de su conocimiento de acuerdo a sus necesidades e incluso pienso que el usar objetivos alunas veces limita el conocimiento" (Almendra)

--"Es por eso que es importante fomentar un clima propicio para el aprendizaje" (Belén)

--"creo que para ser buenos facilitadores tenemos que conocer un poco más a los alumnos... creo que el aprendizaje, además de hablar de cuestiones de conocimientos y habilidades... tiene que ver con ayudar a los alumnos a trabajar en grupo y saber sus cualidades... es difícil fomentar esto último en algunas materias, pero el facilitador puede hacer algo... mínimo con sus propias actitudes" (Manuel)

.....

..."Lo que me preocupa con respecto a eso es que en nuestra propia institución los profes no se preocupan por esto... tal parece que siguen empeñados en tener pasivos a sus alumnos" (Belén)

--- "Los elementos que considero más importantes para la facilitación del aprendizaje son: buscar que el alumno experimente, tener conocimiento pleno del grupo y sus características, buscar un ambiente apropiado para el aprendizaje y sobre todo que el facilitador y los que se encuentran en el proceso tengan una actitud positiva hacia las actividades que se realicen..." (Manuel, foro ¿Cómo se pueden facilitar los aprendizajes?)

Los participantes afirmaron que el juego se puede utilizar como una estrategia para la facilitación de grupos y la creación de ambientes cooperativos que lleven a alcanzar mejores aprendizajes:

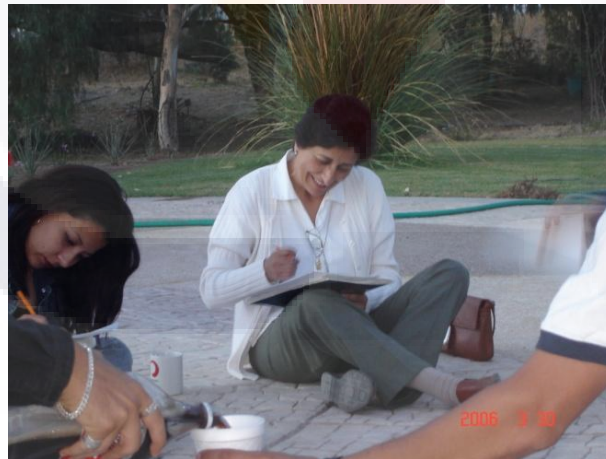


"Una de las cosas muy positivas que resultaron de este curso fue conocer personas diferentes, conocer una nueva propuesta, diferente a las que practicamos en la universidad... esta información es muy padre, muy valiosa y espero aplicarla en el próximo semestre" (Silverio, sesión presencial 6)

"Los temas y la metodología utilizadas fueron adecuadas para facilitar la participación y aprendizajes..." (Cecilia, evaluación del curso)

4) Facilitar la comprensión y el logro de Aprendizajes Significativos a través del Aprendizaje Colaborativo

La metodología socioafectiva permitió crear un ambiente cooperativo donde los participantes realizaban distintas actividades de aprendizaje y construían aprendizajes significativos a través del trabajo cooperativo, aprendiendo de sus compañeros:



"... coincido contigo en cuanto a que el aprendizaje significativo es aquel en el cual el estudiante encuentra sentido a los contenidos, construye por medio de la relación entre los conocimientos viejos y los nuevos, además de que se aplica a situaciones

cotidianas. Igualmente, me parece sumamente interesante que rescates el rol del docente que busca que se presente el aprendizaje significativo en sus alumnos. Bien hecho! (Belén, foro “Mi nuevo concepto de Aprendizaje Significativo”)

“... aunque no los vi trabajar en su grupo, me llevo una idea de cómo trabajan y eso es también material para irlo integrando a mi desempeño frente al grupo... me llevo cosas que me van a ayudar para desempeñarme mejor como docente.” (Camila, sesión presencial 6)

Algunos profesores compartieron con sus compañeros, a través de los espacios virtuales del curso, materiales que les pudieran apoyar en el desempeño de sus actividades como profesores.

“Hola Silverio! Te envió un poco de información sobre mapas y redes conceptuales. Espero que te sean de utilidad!” (Blanca, foro “Mi concepto de Aprendizaje Significativo)

A través de las actividades de aprendizaje cooperativo, se construían nuevos aprendizajes tanto de cuestiones técnicas del uso de la plataforma educativa, como de saberes pedagógicos necesarios para la práctica docente universitaria.



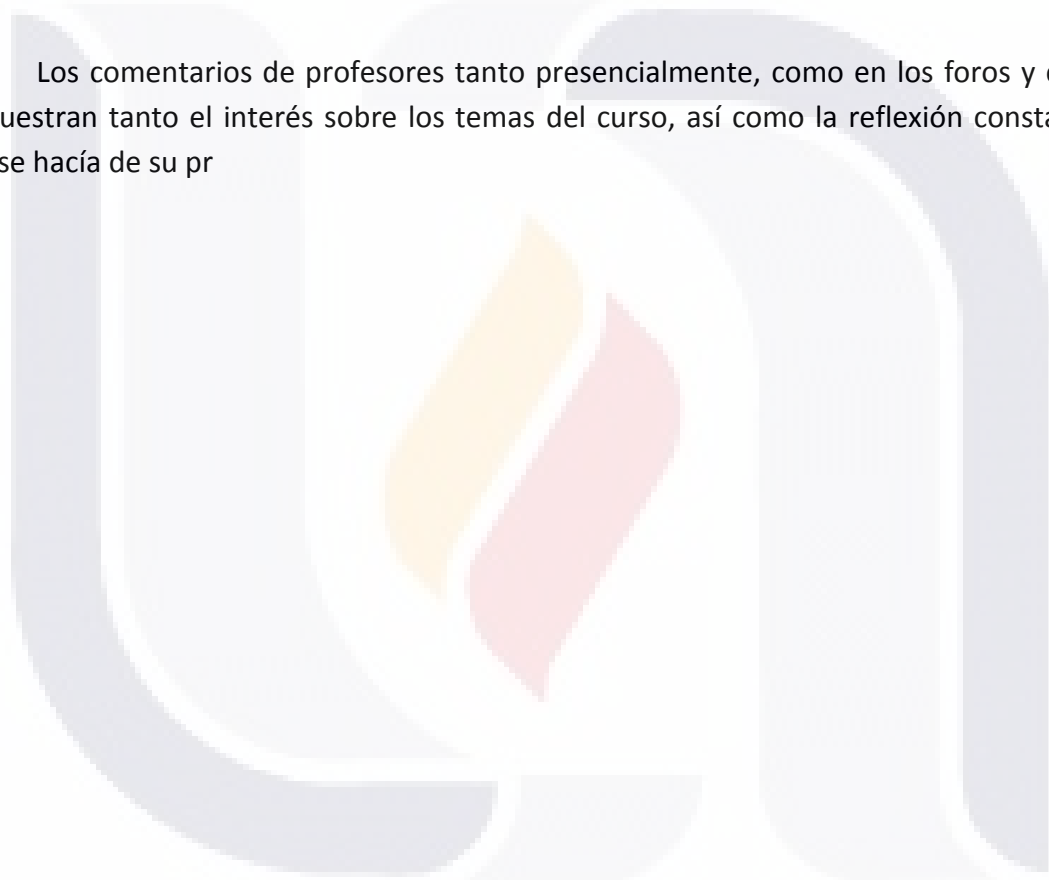
... aprendí muchas cosas no sólo de contenidos, sino de mis compañeros/as, la experiencia que a mí me falta... ahora puedo sugerir en mi trabajo que se utilicen el aprendizaje combinado y el aprendizaje colaborativo... todo lo que aprendí aquí se me hizo muy interesante... (Belén, sesión presencial 6)

"El desarrollo del mismo curso fue un ejemplo de aprendizaje significativo para mí... Me sentí muy a gusto en el grupo, con todos mis compañeros, y creo que a todos nos resultó una agradable experiencia." (Amanda, evaluación del curso)

Al realizar diversas actividades colaborativas, los profesores también reconocieron los retos que implica realizar este tipo de aprendizaje:

"Se me dificultó un poco el trabajo en equipo sobre todo al principio, pero después ya nos pudimos poner de acuerdo para poder hacerlo". (Amanda, evaluación del curso)

Los comentarios de profesores tanto presencialmente, como en los foros y chat demuestran tanto el interés sobre los temas del curso, así como la reflexión constante que se hacía de su pr



Conclusiones

A través de la realización de este trabajo que se inició hace cuatro años y haciendo la revisión y sistematización de la experiencia educativa, se hace una recapitulación que incluye la verificación de los objetivos planteados, las aportaciones del trabajo y los aprendizajes personales.

¿Se lograron los objetivos?

Inicialmente, la propuesta se pensó para un grupo específico de profesores, sin embargo y debido a diversas razones, la aplicación se dio con otro grupo de profesores. No obstante, la propuesta fue de utilidad para todos ellos, de una u otra manera. Esto me lleva a pensar que la problemática que se presenta en el primer grupo de profesores no es muy diferente del resto de los profesores que imparten cursos a nivel superior. Ahora me queda claro que la problemática es común a quienes incursionan en la docencia a nivel superior y quizás a nivel medio superior también.

Los objetivos de la intervención, me parece que se lograron, en menor o mayor medida y que prueba de ello están las evidencias ya mencionadas en el capítulo anterior. Me parece que la metodología utilizada tuvo buena aceptación por parte de los participantes. En la evaluación se puede reconocer la importancia que ellas y ellos mismos hacen de la implementación de estrategias de enseñanza y aprendizaje diferentes a las tradicionales y en su actuación se identificó disposición para aprender las propuestas en el curso implementado.

Para algunos profesores o profesoras, fue la primera vez que participaban en una experiencia educativa en modalidad semipresencial, resultando para la mayoría de ellos y ellas significativo.

Fue muy agradable constatar que los profesores vencieron sus propias limitaciones “virtuales” y tuvieron logros significativos como así lo expresaron. Prueba de ello es el reconocimiento de algunos de ellos sobre la utilidad del chat y de la plataforma educativa, así como su interés por conocer más sobre la misma.

La combinación de medios vivenciales y virtuales permite facilitar la participación de quienes les gusta participar y comunicarse cara a cara como para quienes prefieren hacerlo a través de los medios virtuales.

Ha sido interesante saber que existieron profesores interesados en conocer más sobre los temas abordados en el curso, sobre todo en lo que respecta a la metodología socioafectiva y al Aprendizaje Combinado y en algunas ocasiones en que nos encontrábamos casualmente preguntaban cuándo se impartiría otro curso similar.

Retos para mejorar la experiencia

Si bien se tuvieron logros y se reconocen los alcances del trabajo, también es cierto que existen aspectos en los que se podría mejorar, por ejemplo:

Identificar a los profesores que requieran mayor apoyo para desarrollar las habilidades en el uso de las NTIC y darles un seguimiento adecuado para evitar que por eso se retrasen en las actividades.

Prever los espacios más adecuados para realizar las actividades presenciales que se programen, sobre todo para las técnicas de colaboración y confianza.

Identificar a quienes tengan poca o nula participación en las actividades en línea para ver la manera de apoyarlos y que no dejen el curso por cuestiones que pudieron haberse resuelto, como por ejemplo la falta de habilidades tecnológicas.

Pensar en este curso como parte de un proceso más completo de formación que se constituya por varios cursos o experiencias educativas que permitan lograr objetivos más amplios o grandes.

Hacer una evaluación posterior al curso para que pudiera valorar el impacto del curso en la práctica docente de los participantes.

Aprendizajes personales

Esta experiencia ha sido para mí gratificante y muy significativa. Por una parte, aprendí a diseñar intervenciones educativas de inicio a fin, así como aprendí a llevar el seguimiento y evaluación de la misma. Me parece que pude articular distintos saberes que he recabado a través de distintas experiencias de aprendizaje, principalmente los relacionados con los cursos de la maestría en educación, la participación en talleres de derechos humanos donde experimenté y aprendí la conducción de técnicas de la metodología socioafectiva, pero también de la experiencia adquirida al participar en los proyectos de seguimiento y evaluación de los proyectos de innovación de la UFAP, lo cual me facilitó llevar a cabo la sistematización de este trabajo de tesis.

La experiencia me permitió aprender distintos aspectos técnicos que no conocía como por ejemplo, la discusión grupal a través del chat, por mencionar alguna. Sin embargo, me queda claro que los saberes que se tengan sobre las NTIC no son suficientes ni garantizan su utilización eficiente en los procesos de enseñanza y aprendizaje cuando no se tiene una formación pedagógica suficiente.

Ahora me queda claro que diseñar una Intervención Educativa implica la planeación de actividades y la previsión de distintos materiales que facilitarán su aplicación. Asimismo, la importancia de hacer los ajustes que se consideren necesarios al momento de su implementación.

La sistematización de la información que se presenta en este documento, me ha permitido realizar una metacognición del proceso que me llevó a diseñar, aplicar y reportar la experiencia educativa mencionada, así como del proceso mismo de mi formación profesional. Las evidencias y medios utilizados para realizar el seguimiento y evaluación de la experiencia han sido pieza clave para ello.

Me queda claro que la docencia es una labor que exige preparación, planeación, seguimiento y evaluación, siempre en la búsqueda de la renovación e innovación de la práctica docente y la implementación de mejores experiencias educativas.

A1. Programa del curso Aprendizaje Combinado (b-learning)

Programa del Curso de Aprendizaje Combinado (b-learning)

CRÉDITOS: 4

HORAS: 1T- 2P

FECHA: 9 de febrero al 12 de abril de 2006

PROFESORA: I.S.C. Margarita González Torres

Inscripciones en la U.F.A.P. Edificio de Estudios Avanzados, planta baja. Tel. 910 84 86

1- INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la globalización mundial nos abre nuevas oportunidades y retos. Se reconoce la importancia de mejorar la educación para lograr sociedades más competitivas y desarrolladas. La necesidad de contar con personas más capacitadas para el trabajo es uno de los grandes retos de toda sociedad. Este reto se ve también como una de las grandes necesidades en cualquier nivel educativo de nuestro país. En las instituciones de nivel superior, existe dicha necesidad de capacitación de los docentes de distintas disciplinas que actualmente se desempeñan como docentes. El personal docente generalmente domina su área de conocimiento y cuenta con experiencia profesional; sin embargo, sus habilidades como docente no siempre están lo suficientemente desarrolladas. El presente curso se ofrece como una alternativa de formación para los profesores interesados en adquirir conocimientos, habilidades y actitudes que les ayuden a mejorar su práctica docente utilizando distintas estrategias basadas en el aprendizaje colaborativo y combinado.

2- OBJETIVOS

Objetivo General:

Que los participantes comprendan una forma complementaria de favorecer el aprendizaje significativo de los estudiantes a través de distintas estrategias basadas en el aprendizaje colaborativo y el *aprendizaje combinado* (b-learning).

Objetivos Particulares:

Los participantes:

1. Contribuirán a la conformación de un ambiente favorable de trabajo que apoye la realización de las actividades programadas en el curso.
2. Comprenderán en qué consiste la facilitación de los aprendizajes para lograr una práctica docente de calidad.
3. Comprenderán y experimentarán distintas estrategias de enseñanza y aprendizaje y revisaran el impacto de éstas en sus aprendizajes.
4. Comprenderán la importancia de los medios de comunicación y las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTIC) como medios para apoyar los procesos de enseñanza y aprendizaje.
5. Identificarán las características de un curso de Aprendizaje Combinado
6. Identificarán las características del Aprendizaje Significativo.

3. CONTENIDOS

1. Aprendizaje Combinado

- El paradigma que rompe paradigmas
- La combinación que facilita los aprendizajes
- Educación tradicional vs. Educación actual

2. Aprendizaje Significativo

- Los procesos de enseñanza y de aprendizaje
- El alumno como constructor de su aprendizaje
- Aprender a aprender
- El pensamiento crítico y la formación integral

3. Facilitación del Aprendizaje

- El facilitador y el grupo
- Habilidades y actitudes del facilitador
- Actividades lúdicas para la facilitación
- Facilitación del pensamiento crítico

4. El Aprendizaje Colaborativo

- ¿Aprendizaje o trabajo colaborativo?
- La confianza y comunicación elementos indispensables
- Ventajas y Retos

5. Estrategias de aprendizaje

- El juego como estrategia
- Herramientas Web (wikis, blogs, etc.)
- La evaluación como estrategia para mejorar

4. METODOLOGÍA

El curso será impartido en modalidad mixta o de *aprendizaje combinado (b-learning)*; es decir, se combinarán sesiones presenciales y sesiones en línea. Se utilizarán algunas técnicas de la metodología socioafectiva para propiciar la integración del grupo y la participación; se utilizarán estrategias basadas en el trabajo colaborativo a través del uso de distintas herramientas Web.

El horario de las sesiones presenciales será los jueves (marcados en el calendario) de 17:00 a 20:00 hrs. Este horario puede ajustarse en la primera sesión una vez que se consense con todo el grupo. Para las sesiones en línea se estima que los participantes dediquen tres horas por semana aproximadamente.

Nota: De preferencia, los participantes deben contar con acceso a Internet.

5. CALENDARIZACIÓN

ESQUEMA DE SESIONES DEL CURSO DE APRENDIZAJE COMBINADO						
MODULOS	FEBRERO		MARZO			ABRIL
	9	23	2	16	29	12
1	P1	EN LINEA 1				
2			P2	EN LINEA 2		
3				P3	EN LINEA 3	
4					P4	EN LINEA 4
5						P5 EN LINEA 5 P6

6. EVALUACIÓN

Los criterios de evaluación son los siguientes:

Asistencia y participación en las sesiones presenciales	25%
Productos de las sesiones presenciales	25%
Participación en las actividades de trabajo en línea	25%
Productos del trabajo en línea	25%

7. BIBLIOGRAFIA

ANUIES (2004), *“Impulso a educación a distancia y universidad virtual basadas en el aprendizaje”*, en Confluencia, año 12, No. 131, 2004

BATES, W. (1994) *“Distance Education, Educational Technology in”* en The International enciclopedia of education, 2a. Edición, UK, Pergamon,

CALZADILLA, María Eugenia, *“Aprendizaje Colaborativo y Tecnologías de la Información y la Comunicación”*, OEI-Revista Iberoamericana de Educación, s/f.

CASCON, P. y MARTIN, C. (2000 A) La Alternativa del Juego 1. Juegos y dinámicas de educación para la paz, Editoriales Los Libros de la Catarata y el Perro sin Mecate, México.

CASCON, P. y MARTIN, C. (2000 B) La Alternativa del Juego 2. Juegos y dinámicas de educación para la paz, Editoriales Los Libros de la Catarata y el Perro sin Mecate, México

- DE LA TEJA, Ileana (2003), “*Estándares de Competencias de Instructores Online*”, en XII Encuentro Internacional de Educación a Distancia, Guadalajara, México.
- GARCIA Aretio, Lorenzo, “*B-learning, ¿es tan innovador?*”, www.uned.es consultado el 09/06/05
- INNOVA, *Un modelo educativo para la innovación del aprendizaje*. Editorial de la UdeG, 2001
- JOHNSON, D.W. y JOHNSON, R.T.. “*Goal Structures*” en The International encyclopedia of education, 2a. Edición, UK, Pergamon, 1994, pp 2500-2504
- MALDONADO R., Norma Patricia “*La Universidad Virtual en México*“, Editorial ANUIES, 2002
- SEMINARIO de Educación para la Paz, Asociación Pro Derechos Humanos, “*La alternativa del Juego II*” Juegos y Dinámicas de Educación para la Paz, Editorial El perro sin mecate, México 2000.
- TELLES, L. et all (1995), “*Redes de Aprendizaje*”, España.
- UDGVIRTUAL, www.udgvirtual.udg.mx consultado en diciembre de 2005
- YUREN Camarena, Ma. Teresa, “*Formación y puesta a distancia. Su dimensión ética*”, Editorial Piadós Educador, 2000.

Impreso 19 de enero de 2006

A2. Técnicas utilizadas en el curso

Número y Nombre de la Técnica:		
1. Yo soy... y llegué en...		
Definición: Consiste en decir el nombre de uno mismo/a y de las personas que se han presentado antes.	Objetivo: aprender los nombres de los participantes	Material: sillas para todos/as y cada uno/a de los participantes
Desarrollo: Todos/as sentados en círculo. El animador comienza diciendo: Yo soy (su nombre) Mónica y llegué en una (animal que comience con la Inicial del nombre) Mariposa . La persona que está sentada a la derecha del/a animador/a debe decir el nombre y en qué animal llegó el animador/a: “ <i>Ella es Mónica y llegó en una Mariposa</i> ”. Luego se presentará el/ella mismo/a: “ <i>Yo soy Jorge y llegué en una Jirafa</i> ”. La persona que sigue a la derecha de que se presentó continúa la dinámica presentando a las anteriores y luego a él/ella mismo/a. Y así sucesivamente hasta que todos/as se hayan presentado.		

Número y Nombre de la Técnica:		
2. Limón Limón		
Definición: Consiste en decir el nombre de uno mismo/a o de la persona que se tiene a derecha o a izquierda, ante una pregunta dada	Objetivo: aprender los nombres con un ejercicio de movimiento	Material: Una silla menos que participantes
Desarrollo: Todos/as sentados en círculo. El animador (sin lugar) comienza el juego acercándose a la gente de forma rápida, señalándoles y diciendo: limón-limón: tendrá que decir el nombre de quien esté a su derecha. naranja-naranja: el nombre de la persona sentada a su izquierda. mango-mango: el nombre de la persona señalada. Si alguien se equivoca se cambia con el del centro y continúa el juego. Siempre hay la posibilidad de decir “canasta de frutas”, con lo que todo el mundo cambia de lugar, intentando el del centro ocupar alguno. Cada vez que todos/as se sientan, cada uno/a tendrá que preguntar rápido el nombre a sus vecinos/as ya que cuando la persona del centro empiece a preguntar ya no se podrá.		

<p>Número y Nombre de la Técnica:</p> <p style="text-align: center;">3. El Tesoro Humano</p>		
<p>Definición: Se trata de buscar, en base a una ficha, cosas comunes que tienes con los demás del grupo.</p>	<p>Objetivo: Favorecer el conocimiento de las/os demás. Conocer lo que tenemos en común. Estimular la cohesión del grupo.</p>	<p>Material: Tantas fichas de búsqueda como personas haya.</p>
<p>Consignas de Partida: El animador/a deberá elaborar con anticipación al ficha de búsqueda, con una serie de instrucciones que las/os participantes intentarán seguir.</p> <p>Desarrollo: El animador/a reparte las hojas de búsqueda y explica que hay que conversar con los/as demás, tratando de seguir las instrucciones de la hoja. Cada participante debe intentar llenar la hoja con los nombres de las personas que haya encontrado que respondan a las preguntas de la hoja. La idea es intentar termin.ar todas las preguntas, pero si no se logra, no importa. El orden por el que se contesten es indiferente. El animador/a debe animar a todos/as a ponerse de pie y conversar. A continuación se incluye un ejemplo:</p> <p style="text-align: center;">HOJA DE BÚSQUEDA DEL TESORO BIENVENIDOS</p> <ul style="list-style-type: none"> *Busca a cuatro personas que sean de lugares diferentes *Busca a una persona que tenga el mismo pasatiempo que tú. *Busca a alguien que celebre su cumpleaños el mismo mes que tú. *Busca a alguien que necesite un cariño. Dáselo. *Busca a alguien que se siente nervioso/a porque viene por primera vez. *Busca a dos personas y juntas inventen una consigna...Gritenla. *Busca a alguien que le huelan los pies como a ti. *Habla con alguien que quiera contarle por qué ha venido a este taller. 		

Número y Nombre de la Técnica: <h3 style="text-align: center;">4. El Inquilino</h3>		
Definición: Se trata de que una persona que está sola consiga entrar a formar parte de departamentos formados por tríos.	Objetivo: Pasar un rato divertido, con un ejercicio de movimiento.	Material:
Consignas de partida: El juego tiene que desarrollarse con rapidez.		
Desarrollo: Todos/as se colocan por tríos formando departamentos para ello una persona se coloca frente a otra tomándose de las manos, y la tercera se meterá en medio, rodeada por los brazos de las anteriores. La que está en el interior será el inquilino y las que están a sus lados serán la pared izquierda y derecha respectivamente. La persona que queda sin departamento (si el grupo es múltiplo de 3, el animador/a, y si hay dos sin departamento, jugarán como una sola), para buscar lugar, puede decir una de estas cosas: pared derecha, pared izquierda, inquilino o terremoto . En los tres primeros casos, solo las personas que están haciendo el rol nombrado tienen que cambiar de departamento, momento que debe aprovechar la que no tienen lugar para ocupar uno. En el caso de que diga terremoto, serán todos/as los que tienen que cambiar y formarse nuevos departamentos. Continuar el juego la persona/as que quedó sin lugar.		

Número y Nombre de la Técnica: <h3 style="text-align: center;">5. ¿Me quieres?</h3>		
Definición: Una persona que no tiene asiento intenta conseguirlo a través de una pregunta.	Objetivo: Aprender los nombres. Favorecer un ambiente distendido	Material: Una silla menos que participantes.
Desarrollo: Todos/as sentados en círculo. El animador (sin lugar) se acerca a alguien, le dice por su nombre y le dice: "... ¿me quieres? El/ella le responde: " claro que sí, pero también quiero a... ". Los/as que estén a derecha e izquierda de la persona preguntada y la nombrada tienen que cambiar de lugar. El/la que no tenía lugar intentará sentarse, continuando el juego quien quede sin silla.		

Número y Nombre de la Técnica:		
6. El Nido		
Definición: Consiste en crear un recorrido para hacer con un objetivo-ficha, mientras se expresan sentimientos y se comparten experiencias	Objetivo: Favorecer el conocimiento entre las personas participantes a través de una serie de cuestiones que ellas mismas decidirán.	Material: Una cartulina, pinturas o plumones, bolígrafos y algún dado.
Desarrollo: Cada cual buscará un objeto que sirva de ficha. Colocará ésta sobre el papel y dibujarán alrededor de ellas la casilla de salida o nido. La primera que empieza tira el dado. Si sale 4, dibujará 4 casillas a partir del nido y colocará su ficha en la cuarta. En esta casilla tiene que poner una misión/prenda, por ejemplo, contar un sentimiento, un corto episodio del pasado, un viaje, gustos, el primer beso, etc., que escribirá junto a la casilla. La prenda o posición tiene que ser tan general que todo el grupo pueda hablar de ella. Las personas siguientes irán tirando sucesivamente el dado y cayendo en las casillas ya escritas o haciendo nuevas. Si la casilla en la que caen está vacía, obrarán como el primer participante, poniendo una misión/prenda sobre la que los demás que caigan hablarán. Si aquella tiene mensaje, deberán hablar sobre lo ya puesto. Tienen que llegar a formar un circuito cerrado en el que irán jugando hasta que se piense que es suficiente.		

Número y Nombre de la Técnica:		
7. Me voy de viaje		
Definición: Se trata de imaginar que vamos de viaje y decir algo nuestro que nos gustaría llevar o algo que nos gustaría dar al compañero.	Objetivo: Favorecer la afirmación y la cohesión del grupo.	Material: Ninguno.
Desarrollo: Sentados/as en círculo. Alguien empieza diciendo: “Me voy de viaje a....” (puede elegir el sitio) “y me llevo un....” P.ej. abrazo, dándole uno a B que está a su derecha. El ahora dice “Me voy a... y me llevo un abrazo y una palmada en la espalda” (dándole las dos cosas a C). Así sucesivamente.		

Número y Nombre de la Técnica:		
8. Me Pica Aquí		
Definición: Se trata de conseguir los nombres de todo el grupo.	Objetivo: Aprender los nombres. Favorecer un ambiente distendido	Material:
Desarrollo: Todo el grupo en círculo. La primera persona dice: “Me llamo Carlos y me pica aquí” (rascándose alguna parte del cuerpo, por ejemplo la cabeza). La segunda persona dice: “Se llama Carlos y le pica allí” (rascando la cabeza de Carlos) “y yo me llamo María y me pica aquí” (rascándose otra parte del cuerpo). Y así sucesivamente, hasta completar el círculo.		

Número y Nombre de la Técnica:		
9. Cuéntame de ti		
Definición: Se trata de profundizar en el conocimiento de los/as participantes.	Objetivo: Permitir a las personas que participan conocer los nombres y, sobre todo, tener una primera idea de la personalidad de las demás participantes y las/os animadores/as.	Material: Una hoja en blanco y algo para escribir por persona.
Consignas de Partida: Trabajar por parejas. Desarrollo: Cada pareja se aparta del resto de grupo para que puedan presentarse entre sí. Cada participante tiene 5 minutos para presentarse con su pareja. Luego, cada uno presentará al resto del grupo a su compañero/a.		

Número y Nombre de la Técnica:		
10. Quiero compartir		
Definición: Consiste en dibujar la silueta personal en una hoja de papel y escribir lo que se espera del curso como lo que se ofrece como lo que se quiere dar en el curso o experiencia educativa.	Objetivo: Expresar las expectativas hacia la experiencia programada (educativa en este caso)	Material: Hojas de papel blanco y lápices.
Desarrollo: Todos/as sentados en círculo. El animador comienza diciendo: dibujen su silueta al centro de la hoja, escriban del lado derecho las cosas que quieren dar en este “curso” y del lado izquierdo las cosas que quieren recibir. Luego de diez minutos aproximadamente, se pide a los participantes que peguen su dibujo en algún lugar dentro del salón y luego se les invita a que comenten con el grupo el trabajo realizado.		

Número y Nombre de la Técnica:		
11. Siluetas del aprecio		
Definición: Consiste en que cada jugador/a se dibuje en una hoja en blanco para luego ser valorada positivamente.	Objetivo: Identificarse con su cuerpo. Favorecer la autoestima. Estimular la actitud de valoración positiva ante otras personas.	Material: Una hoja en blanco y un lápiz por persona.
Desarrollo: Cada participante se dibujará en la hoja, luego cada participante pasará su dibujo a la persona que está a su derecha y recibirá la de quien esté a su izquierda (se debe formar con anterioridad un círculo entre los participantes). La persona que recibió el dibujo de su compañero/a le escribirá en la hoja una cualidad o algo que reconozca valioso de ella. Se van pasando las hojas para que todos/as los/as participantes escriban cosas positivas en los dibujos de todos/as los/as compañeros/as, hasta que el dibujo regrese a su dueño con las anotaciones del resto de los participantes.		

Número y Nombre de la Técnica:		
12. Juego de roles “Diálogo Maestro-Alumno”		
Definición: Pretende hacer vivir experimentalmente una situación entre un/a maestro/a y un/a alumno/a. Se trata de vivenciar no sólo intelectualmente, sino también con los sentimientos.	Objetivo: Proyectarse en los papeles planteados, comprenderlos, percibir emociones. Desarrollar cohesión y confianza en el grupo. Incrementar la confianza personal. Desarrollar la creatividad y mejorar soluciones de problemas o acciones planteadas.	Material: Una hoja en blanco y algo para escribir por persona.
Desarrollo: La actividad “Diálogo entre maestro-alumno” explicándole a los/as participantes que su compañero de la derecha será su maestro y el de la izquierda será su alumno. El juego se inicia informando que el alumno no entregó una tarea en la fecha establecida porque tuvo un viaje de placer y llega dos días tratando de entregar la tarea al maestro. Luego se indica a los participantes que comenzarán el diálogo entre el alumno y el maestro, el maestro y el alumno sin hablar y solamente a través de la escritura en una hoja de papel blanco. Quien facilita dice cada 2 o 3 minutos “cambio” para se lleve a cabo el diálogo entre el alumno y el maestro. Después de un número considerable de intervenciones, se termina el juego y se hace el análisis.		

Número y Nombre de la Técnica:		
13. ¿Te gustan tus vecinos?		
Definición: Cada participante ha de responder si le gustan sus vecinas/os y, en caso negativo, llamar a quienes le gustaría tener.	Objetivo: aprender los nombres y pasar un rato divertido	Material: Una silla menos que participantes
Consignas de Partida: El juego tiene que desarrollarse con rapidez.		
Desarrollo: Todos/as sentados en círculo. El animador/a (sin silla) comienza el juego. Acercándose a alguien preguntará: ¿te gustan tus vecinos? Si la respuesta es NO , habrá de decir los nombres de las personas que le gustaría que vinieran a ocupar los lugares de sus actuales vecinos de derecha a izquierda, mientras que éstos tendrán que abandonar su lugar; que intentará ser ocupado por los vecinos escogidos. Durante el cambio de sitios, la persona del centro intentará ocupar una silla. Si la respuesta es SI , todo el grupo girará un lugar a la derecha. A medida que avanza el juego, éste se complica, ya que cuando alguien diga que SI , el grupo girará un lugar a la izquierda. Cuando se oiga el tercer SI , (no importa que sean dichos por diferentes personas) se girarán dos lugares a la derecha, Al cuarto, dos a la izquierda y así sucesivamente. Después de cada pregunta, la persona que queda sin silla continúa el juego.		

Número y Nombre de la Técnica:		
14. Pío Pío		
Definición: Se trata de conseguir unir firmemente a todo el grupo buscando mamá o papá gallina.	Objetivo: Favorecer la distensión y sentimiento de confianza y unión al grupo.	Material: Paliacates para todos, excepto el hace las veces de papá o mamá gallina
Consigna de partida: Todos con los ojos cerrados y tapados con un paliacate van diciendo pío-pío salvo la mamá o papá gallina.		
Desarrollo: El animador/a murmura a una persona “Tú eres papá o mamá gallina”. Todas empiezan a mezclarse con los ojos cerrados. Cada una busca la mano de las otras, la aprieta y pregunta: “ ¿pío-pío? ”. Si la otra persona también pregunta: “ ¿pío-pío? ”, se sueltan de la mano y siguen buscando y preguntando, excepto papá o mamá gallina que se mantiene siempre silencio. Cuando una persona no es contestada sabe que le ha encontrado y queda tomada de la mano guardando silencio. Siempre que alguien encuentra el silencio como respuesta, entra a formar parte del grupo. Así hasta estar todas juntas. NOTAS: Si se hace en campo abierto, delimitar el terreno para que los/as participantes puedan andar sin tropezarse, con confianza.		

Número y Nombre de la Técnica:		
15. Lazarillo		
Definición: Se trata de guiar a un/a compañero/a que está con los ojos vendados	Objetivo: Favorecer la distensión y sentimiento de confianza y unión al grupo.	Material: Un paliacate por cada pareja
Desarrollo: La mitad del grupo tiene los ojos vendados. Está agrupado de dos en dos (un ciego/a y su guía). Los/as guías conducen a los/as ciegos/as Nota: El paseo no es una carrera de obstáculos para la persona ciega, sino una ocasión de experiencias.		

Número y Nombre de la Técnica:		
16. El Viento y el Árbol		
Definición: Una persona, en el centro del círculo, se deja bambolear de una a otra persona, como las ramas de un árbol mecidas por el viento	Objetivo: Favorecer la confianza en el grupo y en uno/a mismo/a. Eliminar miedos.	Material:
Consignas de Partida: Se forman grupos pequeños. La persona que se sitúa en el centro permanecerá rígida. Las demás la empujarán suavemente. El juego ha de hacerse en el mayor silencio posible.		
Desarrollo: La persona participante se sitúa en el centro y cierra los ojos. Sus brazos penden a lo largo de su cuerpo y se mantiene totalmente derecha, para no caerse. El resto de los/as participantes, que forman un círculo a su alrededor, le hacen ir de un lado para otro, empujándole y recibéndole con las manos. Al final del ejercicio es importante volver a poner a la persona en posición vertical, antes de abrir los ojos.		

<p>Número y Nombre de la Técnica:</p> <p style="text-align: center;">17. Barómetro de Valores</p>		
<p>Definición: Las/os participantes deben pronunciarse a favor o en contra de una proposición, que conlleva un juicio de valor.</p>	<p>Objetivo: Permitir a las personas participantes, tomar conciencia más claramente, de lo que les une y de lo que les distingue, a unas de otras. A favor de un reparto equilibrado, practicar un ejercicio de escucha activa. Favorece la flexibilidad de posiciones y la búsqueda del consenso.</p>	<p>Material:</p>
<p>Consignas de partida: No puede haber actitudes neutras, cada quien debe pronunciarse. Hay que tomar las afirmaciones tal como se comprenden, no se puede pedir ningún tipo de explicación. Pedir seriedad y silencio, a pesar de los conatos de risa o de hablar. La toma de postura en relación a las proposiciones corresponde a un desplazamiento en el espacio (A FAVOR a la derecha, EN CONTRA a izquierda, y los +/- entre los dos, separados)</p> <p>Desarrollo: El animador/a (o mejor, un segundo), observa las proporciones en las que se reparten a favor y en contra, con respecto a cada proposición. Su objetivo es el de buscar la proposición que divida al grupo en fracciones más o menos equilibradas. Una vez que se han comprendido bien las reglas del juego, el animador/a propone frases que indican en el tema en los puntos discutidos durante la sesión. A cada frase los/as participantes han de situarse en el espacio, así como dar las razones de su situación. Una vez escuchadas las razones de ambos lados, se abre la posibilidad de cambiar de posición, así como de hacer una propuesta de reformulación (una nueva frase, que sin salirse del contexto de la inicial pueda conseguir un mayor consenso). Cuando lo crea conveniente el animador/a, puede pedir que la gente vuelva al centro y enunciar otra frase.</p>		

Número y Nombre de la Técnica: 19. Estoy sentado y admiro muy en secreto a...		
Definición: Se trata de aprender los nombres de todas/as y reírse un rato.	Objetivo: Aprender los nombres, “calentar” y distender al grupo.	Material: Sillas
Consignas de partida: Hay que hacerlo muy rápido. Desarrollo: Se sientan en círculo, dejando una silla vacía. El/la que está a la izquierda de la silla vacía dice: “estoy sentado/a” y ocupa rápidamente la silla; el/la siguiente por la izquierda: “y amo” , ocupando la silla vacía anterior; el /la siguiente dice: “muy en secreto” y realiza la misma acción; el /la siguiente dice: “a... (p.ej. Carlos)” y ocupa la silla que quedó vacía. La persona nombrada correrá a ocupar la silla que dejó quien nombró. Las dos personas que están a derecha e izquierda de Carlos, sin levantarse, intentarán detenerlo para que no se vaya. Sigue el juego con quien esté a la izquierda de la silla vacía.		

Número y Nombre de la Técnica: 20. Fila de cumpleaños		
Definición: Se trata de hacer una fila ordenada comunicándose sin palabras	Objetivo: Aumentar la concentración, la escucha/atención y otras formas de comunicación no verbal.	Material: Hojas de periódico suficientes para todos/as los participantes.
Consignas de partida: El juego se hace en silencio. Desarrollo: Los/as participantes tienen que hacer una fila según el día y mes de su cumpleaños, de enero a diciembre. Tendrán que buscar la manera de entenderse sin palabras. No importa tanto el hecho de que salga bien la fila, como el trabajar juntos y comunicarse.		

Número y Nombre de la Técnica: 21. Cuentos cooperativos		
Definición: Consiste en inventar cuentos de forma encadenada	Objetivo: Crear colectivamente. Desarrollar la imaginación. Fomentar un ambiente divertido.	Material:
Desarrollo: Sentados en círculo. Cada persona dice una palabra que desarrolla el cuento, teniendo en cuenta la emitida por el anterior. Por ejemplo: “Yo... he visto... un... monstruo... en... la... sopa... de... Mercedes...” . Nota: Otra posibilidad puede ser no cerrarse a palabras, sino que alguien comienza un cuento, lo continúa el siguiente y así hasta que intervinieron todos/as y deciden finalizarlo.		

Número y Nombre de la Técnica:		
22. Paracaídas Olas		
Definición: Se trata de hacer olas de distinta intensidad con el paracaídas	Objetivo: Familiarizarse con el paracaídas. Coordinar movimientos	Material: Un paracaídas
Desarrollo: Los/as jugadores/as toman el paracaídas a la altura de la cintura y suavemente comienzan a moverlo haciendo olas. Primero, la mar está en calma, pequeñas olas; luego, la mar se agita, y llega el temporal; vuelve la calma. Mientras unos/as suben, otros/as bajan y viceversa, hasta conseguir que el vaivén de las olas sea uniforme en todo el círculo.		

Número y Nombre de la Técnica:		
23. Paracaídas Igloo		
Definición: Se trata de “construir” un igloo con el paracaídas	Objetivo: Coordinar movimientos. Crear ambiente afectivo y de diversión.	Material: Un paracaídas.
Desarrollo: Los/as jugadores/as toman el paracaídas y lo bajan hasta el suelo, cuentan hasta tres y levantan los brazos lo más alto que puedan dando un paso adelante. Al bajar, se lo pasan por la espalda sentándose en el suelo con el borde del paracaídas debajo de los glúteos. Habremos formado un igloo. Una vez dentro, podemos intentar ponernos de acuerdo echando la espalda hacia atrás y hacia delante, por grupos según los puntos cardinales y así formar un balancín.		

Número y Nombre de la Técnica:		
24. Paracaídas Pelota rodante		
Definición: Consiste en hacer rodar una pelota por el borde del paracaídas.	Objetivo: Desarrollar las habilidades de coordinación manual. Fomentar la idea de equipo.	Material: Un paracaídas y una pelota de playa
Desarrollo: Los/as jugadores/as sujetan al paracaídas a la altura de la cintura. El animador/a lanza una pelota de playa encima. El objetivo del juego es lograr hacer rodar la pelota por el borde del paracaídas, primero en una dirección y luego en la otra. Los de un lado tendrán que levantar el paracaídas mientras los de enfrente habrán de bajarlo. Un grupo bien sincronizado puede conseguir perfectamente que la pelota ruede.		

Número y Nombre de la Técnica: 25. Paracaídas Queso, Pan y Tomate		
Definición: Consiste en correr por grupos alrededor del paracaídas para abrazarse debajo del mismo antes de volver a la posición original.	Objetivo: Estimular la sensación de equipo.	Material: Un paracaídas.
Desarrollo: Los/as jugadores/as se dividen en 3 grupos que se llaman “queso”, “pan” y “tomate”, y se distribuyen en torno al paracaídas, agarrándolo a la altura de la cintura. Cuando se dice el nombre del grupo, todas las personas participantes de éste corren alrededor del paracaídas. El animador/a debe especificar en qué dirección hay que correr. Cuando se acercan a la posición en la que estaban, el resto del grupo infla el paracaídas. Quienes corrían, se meten debajo del paracaídas hasta el centro, donde se dan un fuerte abrazo gritando el nombre del grupo, antes de volver a su posición original, mientras cae el paracaídas. El juego continúa con el resto de los grupos.		

Número y Nombre de la Técnica: 26. Juego de roles FUMADORES		
Definición: Se trata de un juego de roles sobre un conflicto entre fumadores y no fumadores.	Objetivo: Favorecer la capacidad de análisis y observación en el conflicto. Desarrollar capacidad de distanciarse de saber ponerse en el lugar del otro/a. Estimular la búsqueda de soluciones creativas a los conflictos.	Material: Fotocopiar y recortar las tarjetas con los roles.
Consignas de Partida: Dependen de los objetivos, de dónde se ponga el énfasis. Han de ser suficientemente precisas y a la vez vagas para permitir el control del animador/a y la creatividad de las personas participantes. El realismo es importante, hay que evitar el tomárselo a broma. ¡Ojo, no obstante, con el exceso de realismo! El peligro complementario a la teatralización es caer en el psicodrama. El animador puede congelar el juego mediante un ¡alto! Y una palmada: todo el mundo queda inmóvil, ven su propia imagen y sienten sus emociones. Puede hacerse sólo al final (lo habitual) o en otros momentos de la dinámica.		
Desarrollo: Se trata de una reunión de la clase, el claustro, la asociación de vecinos,... Hay un orden del día un poco apretado. La mitad que tiene los roles se sitúa en círculo en el centro. Aquellas personas que no tienen un rol, decidirán por sí mismas qué papel adoptarán durante la reunión: fumadores o no fumadores (por posturas muy extremas que se decidan tomar, siempre hay que dejar una puerta abierta. Es decir, hay que pensar en alguna acción o argumento que, si es utilizado, podrá hacer variar la postura). Después de 1-2 minutos de silencio para meterse cada cual en su rol comenzará el coordinador/a con la reunión. A partir de aquí cada persona jugará desde su rol. Las personas que observan toman nota de las posturas mantenidas, actitudes, nivel de comunicación, ... Después de unos 15 minutos cambiamos los papeles y volvemos a		

repetir. Quienes estaban de observadores hacen la reunión y viceversa. Después de una primera evaluación podemos volver a repetir el juego una vez más, para poner en práctica las cosas observadas en la evaluación y las soluciones propuestas.

ROLES:

COORDINADOR/A: eres la persona encargada de **COMENZAR Y MODERAR** la reunión.

A: tienes verdadera adicción al tabaco. Necesitas **AL MENOS fumar UN CIGARRO CADA MEDIA HORA** (no lo dices de entrada, tendrán que llegar a ello), en caso contrario te pones muy nervioso/a, tanto a nivel físico (corporal) como al hablar. No quieres molestar, pero la adicción y la ansiedad son superiores a ti.

B: eres un activo/a ecologista y naturista. Tienes mucha información sobre los efectos del tabaco, y de cómo los no fumadores (fumadores pasivos) pueden tener incluso efectos peores, al aspirar el humo del ambiente, que los propios fumadores. **NO QUIERES QU SE FUME** en una sala cerrada y en presencia de no fumadores. Tienes mucha iniciativa, y siempre **PLANTEAS ESTO AL COMIENZO** de las reuniones.

C: no fumas, pero **NO TE IMPORTA** que otros/as lo hagan. Te gusta aprovechar cualquier oportunidad para hacer bromas y “reírte” del personal.

D: llevas varios días con una fuerte bronquitis, y **NO PUEDES SOPORTAR EL HUMO** del tabaco **NI**, claro está, las corrientes de **AIRE**. Has hecho un gran esfuerzo viniendo a la reunión, dada su importancia.

E: ESTAS FUMANDO. Eres bastante indiferente, no defiendes tu postura, pero mientras que nadie te enfrente directamente y particularmente, aunque asientas a todo lo que se diga, continuarás fumando.

F: eres fumador/a, pero no te importa no fumar. Lo que **NO** estás dispuesto/a a tolerar es que **SE PIERDA MUCHO TIEMPO** en estas cosas. El orden del día tiene puntos de mucha importancia y hay poco tiempo.

Nota: Si hay más personas, deberán decidir antes de empezar el juego si fumarán o no y cuál o cuáles serán las claves que tendrán que encontrar los demás, para que cambien su postura.

A3. Relación de actividades en línea

Curso: Aprendizaje Combinado (B-Learning)
Page 1 of 7

Aprendizaje Combinado (B-Learning) Usted se ha autenticado como [Margarita González Torres](#) (Salir)

DEPTO_SI ► B-Learning ? Cambiar rol a... [icon] Activar edición

Mensajes

No hay mensajes en espera
[Mensajes...](#)

Personas

[Participantes](#)

Actividades

- [Chats](#)
- [Foros](#)
- [Recursos](#)
- [Tareas](#)
- [Wikis](#)

Calendario

◀ octubre 2007 ▶

Dom	Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

- [Eventos globales](#)
- [Eventos de grupo](#)

- [Eventos de curso](#)
- [Eventos de usuario](#)

Buscar en los foros

Búsqueda avanzada Ir ?

Administración

- [Activar edición](#)
- [Configuración](#)
- [Asignar roles](#)
- [Grupos](#)
- [Copia de seguridad](#)
- [Restaurar](#)
- [Importar](#)
- [Reiniciar](#)
- [Informes](#)
- [Preguntas](#)
- [Escalas](#)
- [Archivos](#)
- [Calificaciones](#)

Diagrama de temas

¡Atención!

Para las personas que han tenido problemas o no han podido trabajar adecuadamente con los foros, he preparado unas convenientes láminas que explican por sí mismas los tejes y manejes de los condenados foros.

Para ver una explicación de cómo agregar un nuevo tema en un foro, revisen la [siguiente lámina](#) (ir al hipervínculo).

Para una explicación de cómo contestar un tema escrito por otra persona, revisen la [siguiente lámina](#).

Si aún así persisten las dudas o tienen algún comentario respecto a las láminas, estoy a sus órdenes en mi cuenta de correo, o bien mándenme un mensaje a través del servicio de mensajería de este curso (en Moodle).

[Ixra.](#)

Entérate de las las últimas novedades del curso en el [Foro de novedades](#)

[Novedades](#)


1 Módulo 1 "Aprendizaje Combinado" □

Bienvenidos a todos y a todas a este curso de Aprendizaje Combinado, espero que juntos aprendamos de ésta experiencia de trabajo en línea. Como ya saben, mi nombre es Margarita González Torres, pero en la plataforma aparecerá como *Magui*.



NOTA: Debido a las fallas técnicas del sistema que nos impidieron participar en los foros, queda el 22 de febrero como fecha límite para participar en los foros de las actividades 1 y 2. La fecha límite para "subir" el resumen de lectura en equipo, queda para el 22 de febrero a más tardar.

Actividad 1: ¿Por qué estoy aquí? Ésta será la primer actividad que realizarás mediante un foro donde platicarás acerca de las expectativas de este curso y de las actividades que te gusta realizar en tu tiempo libre. Además de responder a las preguntas del foro tendrás que responder a uno de tus compañeros(as) con quien encuentres alguna similitud en cuanto a tus respuestas.

http://dsi.ccbas.uaa.mx/moodle/course/view.php?id=4
10/22/2007


 [Desmatricular en B-Learning](#)

Mis cursos

-  [Aprendizaje Combinado \(B-Learning\)](#)
-  [Introduccion rapida a usuarios de Moodle](#)

[Todos los cursos ...](#)



Fecha límite para esta actividad: 22 de febrero

-  [Foro: ¿Por qué estoy aquí?](#)
-  [Recomendación: Tomar el Curso Introductorio de Moodle \(opcional\)](#)

Actividad 2. "Cambios de Paradigmas"






Para esta interesante actividad tendrás que escuchar la Conferencia: "Cambio de Paradigmas" en donde encontrarás información acerca de los cambios de paradigmas que se dan en la actualidad en la "sociedad del aprendizaje" con el uso de los medio de comunicación y las nuevas tecnologías de información (TIC). Una vez que hayas escuchado la conferencia participarás en el foro Cambio de Paradigmas, en esta ocasión tendrás que responder a dos de tus compañeros(as) acerca de lo que ellos comentan. Gracias por tu valiosa participación.

Fecha límite para esta actividad: 22 de febrero

-  [Conferencia: "Cambio de Paradigmas"](#)
-  [Foro "Cambio de Paradigmas"](#)

Actividad 3. "Resúmen por Equipo"

1. Lean las lecturas siguientes
 - [Sistemas integrados para el aprendizaje](#)
 - [Blended Learning](#)
 - [Pero ¿a qué llamamos Blended Learning?](#)
2. Verifiquen a qué equipo pertenecen, pueden hacerlo accediendo a la sección *Personas* de la pantalla principal del curso en Moodle, en la opción *Grupos*.
3. Elaboren un resúmen por equipo donde incorporen ideas principales de las lecturas anteriores.
4. Suban el archivo con su resúmen elaborado por el equipo usando el hipervínculo de la Tarea: "[Resúmen Lecturas Actividad 3](#)".

-  [Sistemas integrados para el aprendizaje](#)
-  [Blended Learning](#)
-  [Pero ¿a qué llamamos Blended Learning?](#)
-  [Lectura Enebral](#)
-  [Tarea: "Resúmen Lecturas Actividad 3"](#)

Asesoría Modulo 1

Este sábado 25 de febrero tendremos asesoría vía *chat* a las 11.00 hrs. Nos comunicaremos por el chat de este curso o por el chat de yahoo (en caso de ser necesario) para dudas y asesoría.

Ya están disponibles las bitácoras del [chat del sábado 11](#) y del [chat del sábado 18](#). Recuerden seleccionar **"Todos los participantes"** en el cuadro combinado (combo) de *Grupos visibles* al entrar a revisar las bitácoras para poder ver los mensajes generados por todos de manera integral.

 [Asesoría Módulo 1.](#)

 [Exposición sobre Aprendizaje Combinado](#)

2 Módulo 2 "Aprendizaje Significativo"

Bienvenidos a este segundo módulo de actividades en línea. Antes que nada, quiero agradecerles su participación en las actividades del módulo anterior. Sus aportaciones contribuyen a aumentar los aprendizajes de todos y cada uno de los que formamos el grupo.

En esta ocasión trabajaremos el tema de *Aprendizaje Significativo*, a través de las actividades siguientes.

Sugerencia: A todos aquellos que deseen ampliar su conocimiento sobre Moodle se les recomienda hechar un vistazo al Curso Introductorio de Moodle.

Actividad 1: Mi concepto de Aprendizaje Significativo

Como primer actividad de este segundo módulo, participarán en un foro llamado *Mi concepto de Aprendizaje Significativo*, en el que escribirán todas las ideas que tengan sobre el Aprendizaje Significativo. Para ello, les pido que lo hagan sin consultar ninguna información al respecto. De la misma manera que en los foros anteriores, hagan observaciones al menos a tres de sus compañeros.

 [Foro: Mi concepto de Aprendizaje Significativo](#)

Actividad 2: "Ahora pienso así"

Una vez que hayas participado en el foro *Mi concepto de Aprendizaje Significativo*, ahora te darás a la tarea de elegir **dos artículos del internet** sobre *Aprendizaje Significativo* y los leerás. Luego, participarás en el foro *Ahora pienso así* donde compartirás con el grupo tu nuevo concepto y responderás a tres de tus compañeros(as).

Para los artículos de Internet, puedes elegirlos de la siguiente lista, o bien, buscar y elegir por tu cuenta. Si eliges otro, te pido le envíes la referencia a Israel (ixra.net@gmail.com) para que lo anexe a la lista.

Ligas o sitios para las lecturas:

www.monografias.com/trabajos10/dapa/dapa.shtml

www.itnl.edu.mx/docs/material21/dca_08.pdf

sepiensa.org.mx/contenidos/2004/d_significativo/signi_1.htm

www.definicion.org/aprendizaje-significativo

vulcano.lasalle.edu.co/~docencia/propuestos/Aprendizaje_Sig_2.htm

tecnologiaedu.us.es/bibliovir/pdf/49.pdf

www.geocities.com/Athens/8478/ANDRADE.htm

www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/1450/1451.ASP

 Ahora pienso así

Actividad 3: "Mi Actividad Significativa"

Ahora, con lo que tu y tu equipo saben sobre Aprendizaje Significativo, se darán a la tarea de diseñar una actividad que lo propicie en los estudiantes de alguno de sus cursos que imparten actualmente. Los elementos mínimos que debe contemplar la actividad que diseñen son: 1.- El Objetivo (qué queremos que aprendan) 2.- El Método (Cómo o con qué hacemos que aprendan) y 3.- La Evaluación (con qué verificamos que aprendieron); aunque pueden agregar algún otro aspecto que consideren necesario.

Se han hecho algunos ajustes a los equipos, por lo que deben revisar ahora quienes conforman el suyo (en Participantes) y pueden ayudarse a organizar el trabajo, usando el Chat de grupo. Este se utiliza, con el mismo CHAT, solo que escogiendo antes de **entrar a la sala su equipo**. De cualquier manera, si tienen dudas o problemas, pueden preguntarnos con toda confianza (a Magui o a Israel).

Actividad 4. Entonces, podemos decir que...

Después de las actividades que hemos realizado para conocer sobre AS ¿Qué podemos ir concluyendo? ¿qué cosas nos quedan claras? y... ¿cuáles son las dudas que nos quedan (si es que todavía las hay)

Ahora, les invito a que participaremos en el siguiente foro:

 Entonces...el AS... pero...

Actividad 5 "Queremos conocer más de Moodle"

Estimados maestros y maestras: Ya que ha habido un gran interés por conocer más sobre la plataforma que estamos utilizando en nuestro curso (llamada "Moodle"), se ha abierto este foro donde podremos plantear las dudas o inquietudes que tengamos. Para ello, contamos con la participación del maestro Carlos Arevalo quien es el administrador del "Servidor de Moodle del C.Básico" y que amablemente ha accedido a compartir sus conocimientos y experiencia con nosotros(as). Desde este momento, el foro está abierto para quien guste comenzar.

Sólo les pido encarecidamente, que utilicemos un solo *tema*, es decir, una vez que sea abierto, nos sumemos a él para darle un mejor seguimiento a la discusión. Gracias y ¡ Adelante !

 Queremos conocer más de Moodle

3 Módulo 3 "Facilitación de Aprendizajes"

Ha sido muy interesante y motivante las participaciones que se han dado tanto en las sesiones presenciales como en el trabajo en línea. Les felicito y agradezco su participación. En este tercer tema, abordaremos el rol del facilitador de aprendizajes significativos.

Actividad 1

Para comenzar, necesito nos pongamos de acuerdo para realizar un chat grupal antes de la próxima sesión presencial. (podría ser el domingo, lunes, martes o miércoles, en cualquiera de los siguientes horarios 9.00 a 12.00 ó 17.00 a 21.00 hrs.). Lo mejor sería que todos estuviéramos en un mismo chat (coincidir en día y hora) y que tuviéramos ya listo el chat de hotmail.

 Chat matutino (Fernando, Felipe, Salvador, Martha y Magui)

 Chat nocturno (Miguel, Alicia, Blanca, Carlos y Magui)

Actividad 2

Felicitaciones a quienes participaron en los chat grupales del miércoles 15 de marzo, ha sido un placer compartir un espacio de reflexión y aprendizaje con ustedes. La reflexión que hemos iniciado en los chats la continuaremos en este espacio "virtual" a través de un foro. Y para enriquecer aún más nuestra discusión, les invito a que hagamos la consulta y lectura de material relacionado con el tema de Facilitación del aprendizaje (libros, revistas, artículos, videos, audios, etc) buscando entre todos y todas material útil para el grupo. El material o bibliografía será aglutinado en la sección "Bibliografía y materiales" donde podrá ser consultado por el resto del grupo (favor de mandar el material o referencia a Israel para que lo "suba")

 La Facilitación...


Bibliografía y materiales


 Tópicos entorno al Proceso de Facilitación Grupal (Magui)

 Carta al Profesor Desmotivante (Magui)

 La Actividad del Profesor (Magui)

 Actitudes y Valores, Puerta de entrada a una Nueva Escuela Significativa (Magui)

 Inspiration.com (Alicia)

 trayectoria laboral de los egresados de licenciatura de enfermería y valoración del plan de estudios (Alicia)

 Modelo CC para eLearning (Carmen)

 Aprendizaje activo (Felipe Tafoya)

 Facilitación de Aprendizajes (Miguel)

 Aprendizaje combinado (Blanca Castro) [Parte 1/4]

 Aprendizaje combinado (Blanca Castro) [Parte 2/4]

-  Aprendizaje combinado (Blanca Castro) [Parte 3/4]
-  Aprendizaje combinado (Blanca Castro) [Parte 4/4]



4 Modulo 4 Estrategias, Colaboración y Evaluación

En este cuarto y último módulo abordaremos los temas de Estrategias de Aprendizaje y el Trabajo Colaborativo. Con motivo de hacer más ágil la búsqueda de información y materiales para estos dos temas, se ha hecho la siguiente distribución:




Tema de Estrategias de Aprendizaje: Salvador, Adriana, Alicia, René, Carmelita y Miguel.
Tema de Trabajo Colaborativo: Fernando, Blanca, Consuelo, Felipe, Martha y Lupita.

Cada subgrupo tiene como tarea el buscar información sobre su tema y ponerlo a disposición del grupo entero (deben mandar las ligas o materiales a Israel a la brevedad para que él los suba al curso. Su correo es ixra.net@gmail.com y lo encuentran en el tel 910 84 18 de 13.00 a 17.00 hrs). Todos los y las participantes harán por lo menos una intervención en cada foro y es deseable hagan las lecturas de los materiales propuestos para que su intervención sea aún más rica. Las participaciones deberán ir en el sentido de lo que leyeron, pero también de su experiencia y hacer comentarios que retroalimenten a sus compañeros(as), de tal manera que todos(as) seamos facilitadores de nuestro propio aprendizaje y del de los otros(as).

Aprendizaje Colaborativo



-  Alvarez et Al
-  Calzadilla
-  Universidad de la Frontera
-  Scagnoli
-  ITESM

Estrategias de aprendizaje

-  Tomado de www.monografias
-  Entrevista a Anita Nielsen
-  artículo del ILCE












Archivos enviados por el Grupo 1

Salvador, Adriana, Alicia, René, Carmelita y Miguel


-  Liga sin título 1 de Alicia Castañón
-  Liga sin título 2 de Alicia Castañón
-  Liga sin título 3 de Alicia Castañón
-  Estrategias docentes para un aprendizaje significativo
-  Learning Strategies

Archivos enviados por el Grupo 2

Fernando, Blanca, Consuelo, Felipe, Martha y Lupita

-  Aprendizaje colaborativo según Wikipedia
-  Trabajo colaborativo según Wikipedia
-  El aprendizaje colaborativo
-  Estrategias docentes para un aprendizaje significativo
-  Estrategias heurísticas de aprendizaje
-  Formación docente en estrategias de aprendizaje
-  Los nuevos círculos de aprendizaje
-  Trabajo colaborativo
-  Estrategias para el aprendizaje colaborativo
-  Aprendizaje colaborativo
-  Un acercamiento al trabajo colaborativo

 Evento de Clausura

 Moodle Docs para esta página

Usted se ha autenticado como Margarita González Torres (Salir)

[Página Principal](#)

A4. Instrumentos para Seguimiento y Evaluación

A4-1. INSTRUMENTO “DAME 7”

Indicaciones: Utilizando hasta siete palabras de la siguiente lista, construye una definición de *Aprendizaje Combinado*.

Lista de palabras

enseñar	Tecnologías	metodologías	motivación
Proceso	Presencial	Docentes	ciencias
sistema	Clase	Institución	calificación
Salón	Enseñanza	investigación	virtual
capacitación	Combinación	Autoridad	Adultos
Estrategias	Biblioteca	Aprendizaje	Formal
A distancia	Horario	En el aula	Evaluación
internet	Significativo	informal	Maestros

Aprendizaje Combinado es:

Nombre _____ Fecha: _____

“lluvia de palabras para construcción”

Palabras relacionadas:

1. Institución
2. Curso
3. Tradicional
4. Técnico
5. Evaluación
6. Facilitación
7. Enseñar
8. Aprender
9. Motivar
10. Dirigir
11. Examin.ar
12. Trascender
13. Lejano
14. Proceso
15. Adultos
16. Cursos
17. Alumnos
18. Maestros
19. Escuela
20. Universidad
21. clases
22. Tecnología
23. ciencias
24. educación
25. investigación

Palabras clave:

1. sistema
2. presencial
3. virtual o a distancia
4. Metodologías
5. Combinación
6. Aprendizaje
7. Significativo
8. Internet

A4-2. INSTRUMENTO “MI OPINIÓN”

¿Qué **me gustó**?

¿Qué **no me gustó**?

¿Qué **cambiaría**?

¿**Utilizaría** algo de esta sesión para mis cursos? ¿qué? ¿para qué?

Nombre _____ Fecha: _____

A4-3. INSTRUMENTO “UN DÍA DESPUÉS... MÓDULO 1”

Primero. Reúnanse en equipo y trabajen respondiendo las siguientes preguntas:

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué aprendizajes logramos en el primer módulo <i>en línea</i>? 2. ¿Qué habilidades se desarrollaron? 3. ¿Se presentaron dificultades ? ¿cuáles? ¿Se resolvieron? ¿cómo? |
|---|

Segundo. Elaboren un esquema por equipo donde representen las respuestas. Pueden usar una hoja de rotafolio y plumones.

Tercero: Anoten en el esquema realizado, los nombres completos de quienes integraron el equipo y por favor entréguelo a la profesora.

A4-4. “EVALUACIÓN SUMATIVA”

INDICACIONES GENERALES

Se les está enviando tres instrumentos para complementar la evaluación que se ha realizado en la última sesión presencial que tuvimos.

El primer instrumento es de Autoevaluación, el segundo de Coevaluación y el tercero, de Evaluación del curso. En el primero cada estudiante se evaluará a si mismo/a. Con el segundo, evaluarán a sus compañeros/as del curso (deberán hacer copia del formato para evaluar a todos y cada uno de los 11 compañeros/as). Con el tercero podrán manifestar sus opiniones respecto a los aciertos y aspectos que a su consideración podrían mejorarse para un próximo curso.

Con el propósito de que cada estudiante obtenga una retroalimentación acerca de su desempeño en el curso, se realizará una valoración de distintos aspectos. Cada participante evaluará a sus compañeros/as y a su vez, será evaluado por cada uno/a de ellos/as.

Se les pide respondan los instrumentos de evaluación a la brevedad posible y manden el archivo correspondiente al la cuenta de correo maguito96@yahoo.com.mx a más tardar el lunes 24 de abril de 2006.

Gracias por su participación y quedo a sus órdenes para cualquier duda o aclaración.

Magui

Tel. 912 86 14 De 9.00 a 11.00 hrs

Cel. 930 46 82

¡ FELICES VACACIONES !

AUTOEVALUACIÓN

Participante _____ Fecha: _____

Analiza cada aspecto, e indica con una marca visible en la casilla que corresponda a tu respuesta.

SESIONES PRESENCIALES

Aspectos a evaluar	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
Es puntual				
Está presente durante la sesión, desde el inicio hasta el final				
Interviene con comentarios que favorecen la reflexión y el aprendizaje				
Sabe escuchar a sus compañeros/as y los toma en cuenta				
Con sus comentarios muestra una actitud de apertura que favorece la conversación grupal				
Colabora con el grupo o equipo en los trabajos encomendados				

TRABAJO EN LÍNEA

Aspectos a evaluar	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
Ayuda a la reflexión y discusión de los temas en los foros				
Muestra una actitud de apertura para escuchar opiniones de los/as compañeros en los foros hacia sus comentarios				
Hace comentarios en los foros que ayudan a sus compañeros/as a retroalimentar sus opiniones				
Participa puntualmente en los chats programados				
Está presente en las sesiones de chats, desde el inicio hasta el final				
Hace comentarios en los chats que ayudan a la discusión de los temas tratados				
“Escucha” (o lee) con atención y respeto a sus compañeros/as del chats				
Cumple con la tarea asignada en los trabajos de equipo en línea				

COEVALUACIÓN

¿Quién evalúa? _____ Fecha: _____

Estudiante al que se evalúa: _____

Analiza cada aspecto, e indica con una marca visible en la casilla que corresponda a tu respuesta.

SESIONES PRESENCIALES

Aspectos a evaluar	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
Es puntual				
Está presente durante la sesión, desde el inicio hasta el final				
Interviene con comentarios que favorecen la reflexión y el aprendizaje				
Sabe escuchar a sus compañeros/as y los toma en cuenta				
Con sus comentarios muestra una actitud de apertura que favorece la conversación grupal				
Colabora con el grupo o equipo en los trabajos encomendados				

TRABAJO EN LÍNEA

Aspectos a evaluar	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
Ayuda a la reflexión y discusión de los temas en los foros				
Muestra una actitud de apertura para escuchar opiniones de los/as compañeros en los foros hacia sus comentarios				
Hace comentarios en los foros que ayudan a sus compañeros/as a retroalimentar sus opiniones				
Participa puntualmente en los chats programados				
Está presente en las sesiones de chats, desde el inicio hasta el final				
Hace comentarios en los chats que ayudan a la discusión de los temas tratados				
“Escucha” (o lee) con atención y respeto a sus compañeros/as del chats				
Cumple con la tarea asignada en los trabajos de equipo en línea				

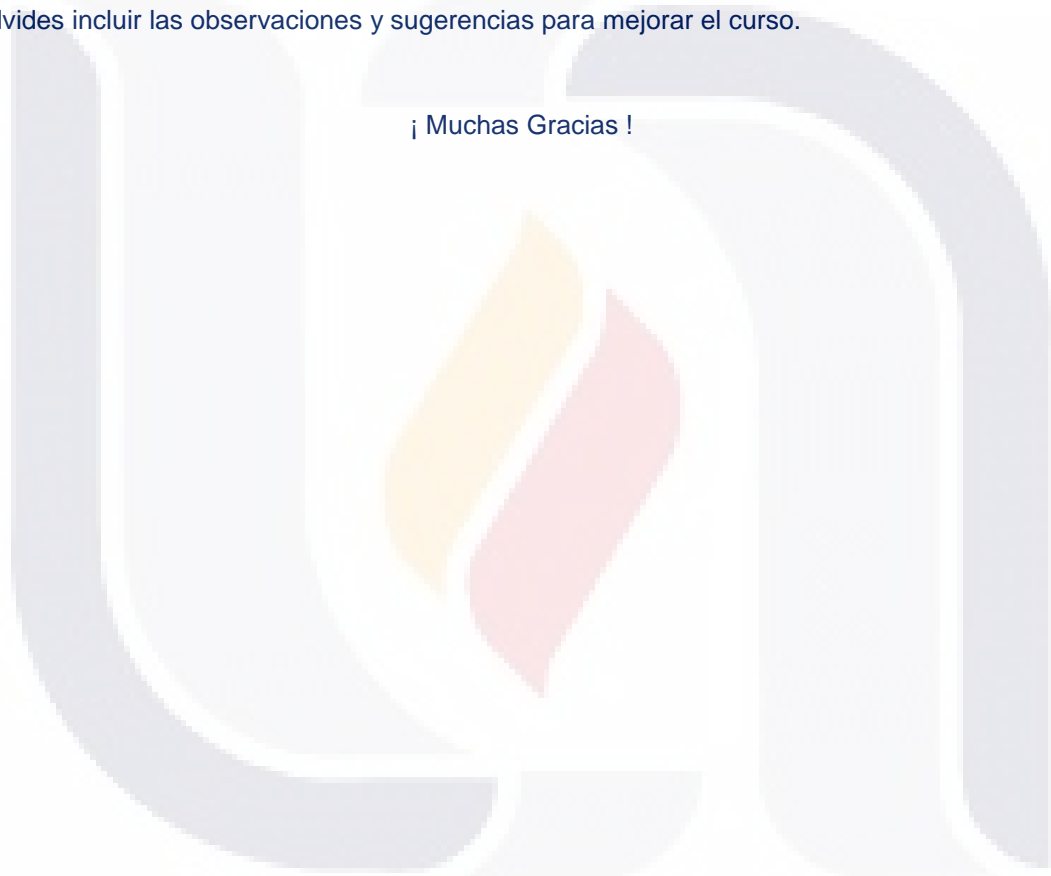
EVALUACIÓN DEL CURSO

En una o dos cuartillas, escribe tu opinión respecto a los siguientes aspectos del curso:

- los temas o contenidos del curso
- los materiales utilizados
- metodología utilizada, tanto en las sesiones presenciales como en el trabajo en línea
- la facilitación de los aprendizajes
- el soporte técnico

No olvides incluir las observaciones y sugerencias para mejorar el curso.

¡ Muchas Gracias !



A4-5. GUÍA DE FOROS DE DISCUSIÓN

Módulo	Foro	Indicaciones para la discusión grupal
1	¿Por qué estoy aquí?	Bienvenidos a este curso donde espero que aprendamos algunas cosas que nos puedan ayudar en nuestra práctica docente, y por qué no, en nuestra vida diaria. ¿Cuáles son tus expectativas al estar en este curso? Platícanos qué te gusta hacer en tu tiempo libre. ¡Adelante!
	Cambio de Paradigmas	Bienvenidos al foro de la Conferencia “Cambio de Paradigmas” impartida por Miguel Orozco Gómez. Después de escuchar la conferencia, utiliza este foro para externar tus opiniones, dudas y comentarios. Para hacer esto sólo debes crear un nuevo tema de discusión. Recuerda enriquecer las opiniones de tus compañeros/as.
2	Mi concepto de Aprendizaje Significativo	Bienvenidos al foro. Escriban todas las ideas que tengan sobre el Aprendizaje Significativo. Recuerden hacer observaciones al menos a tres compañeros.
	Ahora pienso así	Después de leer las dos lecturas, comparte con el resto del grupo tu nuevo concepto de Aprendizaje Significativo. Recuerda responder al menos a tres de tus compañeros(as).
	Entonces...el AS... pero...	Hola maestros y maestras: He abierto este foro para que podamos comentar a qué conclusiones nos lleva lo que hemos discutido y estudiado sobre el Aprendizaje Significativo además de qué dudas nos quedan todavía al respecto. ¡Adelante!
3	La Facilitación...	Para realizar este foro, seguiremos la siguiente dinámica: Se ha abierto un primer tema o tópico. Se puede participar en éste o se puede abrir uno nuevo (colocando un nuevo tema). Cualquiera puede empezar un nuevo tema, o continuar en los ya abiertos. No hay límite en cuanto al número de participaciones.
4	Aprendizaje Colaborativo	Creo que el tema de Aprendizaje Colaborativo es un tema muy amplio y tiene muchos aspectos a tratar; por ejemplo ¿cómo entendemos el trabajo colaborativo? ¿es lo mismo trabajo colaborativo que trabajo en equipo? ¿qué implicaciones tiene? ¿cuáles son sus ventajas o beneficios? ¿cuáles sus desventajas? Etc., etc. Me gustaría que abran los temas que consideren necesarios, de acuerdo a sus intereses y necesidades. ¿Quién comienza?
	Estrategias de Aprendizaje	Este tema tiene íntima relación con el de Facilitación de Aprendizajes. Es decir, ya se ha planteado que se requiere

		una Facilitación del Aprendizaje, sin embargo, ¿tenemos claro CÓMO hacerlo? ¿Qué ayuda a la facilitación? ¿Qué ESTRATEGIA(S) podemos usar? Con la participación de todos(as), podremos conocer las estrategias que hemos utilizado a través de nuestro quehacer docente y aprender otras que tal vez no habíamos ni imaginado. ¿Quién comienza? ¿Qué tema nos interesa plantear?
--	--	--

A4-6. GUÍA DE CHAT GRUPAL

Momento	Comentarios / preguntas
Introducción	Indicaciones generales para la discusión: La dinámica será la siguiente: yo plantearé una pregunta o tema y por turnos, cada uno/a dará su opinión...¿ok? Si alguien quiere hacer un comentario adicional, levanta la mano con “¡” o espera nuevamente su turno... Lo que quisiera que platicásemos es un poco sobre el rol del facilitador o la facilitación del aprendizaje.
1	¿Qué se entiende por facilitación?
2	¿Quién facilita?
3	¿Cuáles consideran que sean los medios que deba usar un facilitador?
Cierre	Para hacer el cierre me gustaría que se hiciera una última ronda donde hiciéramos un último comentario.

A5. Instrumentos para el Diagnóstico Inicial

A5-1. ENTREVISTA A ESTUDIANTES

PROBLEMÁTICA ACTUAL DE LOS CURSOS DE PROGRAMACIÓN IMPARTIDOS POR
EL DEPARTAMENTO DE SISTEMAS ELECTRÓNICOS EN LA UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA DE AGUASCALIENTES

FEBRERO DE 2005

PRESENTACIÓN

El Objetivo del presente instrumento es conocer el estado actual (problemática) de los cursos de programación en el departamento de Sistemas Electrónicos de la Universidad Autónoma de Aguascalientes.

La entrevista se divide en seis aspectos diferentes: **Datos del estudiante, Problemas** que percibe el estudiante en los cursos, el **Uso y disponibilidad de los laboratorios, la Asesoría** de los profesores, **Percepción del estudiante acerca de los profesores y Sugerencias** para mejorar los cursos.

PREGUNTAS POR DIMENSIÓN

Dimensión	Preguntas
Datos del estudiante	¿Qué semestre y carrera cursa? ¿Qué cursos de programación ha tomado? ¿Para qué un estudiante como él requiere programar?
Problemas	¿A qué problemas se enfrenta más frecuentemente en los cursos de programación? -no se cumplen los objetivos -no se logra el aprendizaje -no existe interés -muchos reprobados -no hacen las tareas -falta de responsabilidad ¿Por qué cree usted que suceda esto? ¿a qué se debe?
Uso y disponibilidad de laboratorios	¿Se hace uso de los laboratorios para los cursos de programación? ¿con qué frecuencia? Cuando se dejan trabajos que requieren de los laboratorios ¿existe disponibilidad suficiente? ¿Dónde realizan los estudiantes las tareas (programas)?

Asesoría	¿El profesor/a ofrece asesoría a los estudiantes? ¿cada cuando? ¿presencial o virtual? Cuando los estudiantes tienen algún problema en la elaboración de tareas o en la comprensión de algún tema ¿reciben alguna ayuda de su profesor/a?
Percepción del estudiante acerca del profesor/a de cursos de programación	¿Cuál es su opinión sobre el profesor/a del curso de programación? - Motivación/interés - Responsabilidad - Problemas de interacción
Sugerencias	¿Qué sugerencias tiene para mejorar los cursos de programación? ¿Qué se le ocurre que pudiera ayudar a resolver la problemática que aquí ha comentado?

ENTREVISTADOS

Esta entrevista está dirigida a estudiantes que han cursado al menos un curso de programación impartido por profesorado del departamento de sistemas electrónicos de la Universidad Autónoma de Aguascalientes.

APLICACIÓN DE LA ENTREVISTA

Para tener una visión completa sobre la problemática propuesta, se recomienda aplicar esta entrevista al menos a tres estudiantes que hayan tomado uno o más cursos de programación en alguna de las carreras en que se imparten. (Sistemas Computacionales, Informática y Electrónica, Bioquímica, Ingeniería Civil, Matemáticas, etc.)

FORMATO PARA SEGUIMIENTO DE LA ENTREVISTA

Nombre del/a entrevistado/a: _____

Hora de inicio: _____

Fecha de Aplicación: _____

Pregunta	Anotaciones
<p><u>Experiencia del Estudiante</u> ¿Qué semestre y carrera cursa? ¿Qué cursos de programación ha tomado? ¿Para qué un profesional de esta área requiere saber programar?</p>	
<p><u>Problemas</u> ¿A qué problemas se enfrenta más frecuentemente en los cursos de programación? ¿Por qué cree usted que suceda esto? ¿a qué se debe?</p>	
<p><u>Uso y disponibilidad de laboratorios</u> ¿Se utilizan los laboratorios para apoyo de las clases? ¿cada cuándo? Cuando se dejan trabajos que requieren de los laboratorios ¿existe disponibilidad suficiente? ¿Dónde realizas las tareas que requieren hacer uso de computadora (programar)?</p>	
<p><u>Asesoría</u> ¿El profesor/a proporciona algún tipo de asesoría a los</p>	

<p>estudiantes? ¿cada cuando? ¿presencial o virtual? Cuando los estudiantes tienen algún problema en la elaboración de tareas o en la comprensión de algún tema ¿de que manera les brinda apoyo?</p>	
<p><u>Percepción del estudiante acerca del profesor/a</u> ¿Cuál es su opinión sobre el profesor/a ?</p>	
<p><u>Sugerencias</u> ¿Qué sugerencias tiene para mejorar los cursos de programación? ¿Qué se le ocurre que pudiera ayudar a resolver la problemática que aquí ha comentado?</p>	
<p><u>Comentarios Adicionales</u></p>	

Hora de término: _____

A5-2. ENTREVISTA A PROFESORES

PROBLEMÁTICA ACTUAL DE LOS CURSOS DE
PROGRAMACIÓN IMPARTIDOS POR EL DEPARTAMENTO
DE SISTEMAS ELECTRÓNICOS EN LA UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA DE AGUASCALIENTES

FEBRERO DE 2005

PRESENTACIÓN

El Objetivo del presente instrumento es conocer el estado actual (problemática) de los cursos de programación en el departamento de Sistemas Electrónicos de la Universidad Autónoma de Aguascalientes.

La entrevista se divide en seis aspectos diferentes: **Experiencia del profesor/a** en la impartición de cursos de programación, **Problemas** que percibe el profesor/a en los cursos, el **Uso y disponibilidad de los laboratorios**, **la Asesoría** a los estudiantes por parte del profesor/a, **Percepción del maestro a cerca de los estudiantes** y **Sugerencias** para mejorar los cursos.

PREGUNTAS POR DIMENSIÓN

Dimensión	Preguntas
Experiencia del Profesor/a	¿Cuánto tiempo tiene impartiendo clases de programación en esta universidad? ¿En qué carreras imparte el curso de programación? ¿Para qué un profesionista de esta área requiere saber programar?
Problemas	¿A qué problemas se enfrenta más frecuentemente en los cursos de programación? -no se cumplen los objetivos -no se logra el aprendizaje -no existe interés -muchos reprobados -no hacen las tareas -falta de responsabilidad ¿Por qué cree usted que suceda esto? ¿a qué se debe?

<p>Uso y disponibilidad de laboratorios</p>	<p>¿Utiliza los laboratorios para apoyo de las clases? (en caso de no: ¿por qué?</p> <ul style="list-style-type: none"> - lleva en grupo - les manda a hacer tareas <p>¿Sabe si otros/as maestros/as utilizan el laboratorio?</p> <p>Cuando se dejan trabajos que requieren de los laboratorios ¿existe disponibilidad suficiente?</p> <p>¿Dónde realizan los estudiantes las tareas (programas)?</p>
<p>Asesoría</p>	<p>¿Proporciona algún tipo de asesoría a los estudiantes? ¿cada cuando? ¿presencial o virtual?</p> <p>Cuando los estudiantes tienen algún problema en la elaboración de tareas o en la comprensión de algún tema ¿de que manera les brinda apoyo?</p>
<p>Percepción del maestro acerca de los estudiantes</p>	<p>¿Cuál es su opinión sobre los estudiantes a los que da clase?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Motivación/interés - Responsabilidad - Problemas de interacción
<p>Sugerencias</p>	<p>¿Qué sugerencias tiene para mejorar los cursos de programación?</p> <p>¿Qué se le ocurre que pudiera ayudar a resolver la problemática que aquí ha comentado?</p>

ENTREVISTADOS

Esta entrevista está dirigida a profesores/as que han impartido al menos dos curso de programación del departamento de sistemas electrónicos de la Universidad Autónoma de Aguascalientes.

APLICACIÓN DE LA ENTREVISTA

Para tener una visión completa sobre la problemática propuesta, se recomienda aplicar esta entrevista a cinco profesores y profesoras de cursos de programación, eligiendo tanto a quienes han impartido en carreras afines a la programación (Sistemas Computacionales, Informática y Electrónica) como en otro tipo de carreras (Bioquímica, Ingeniería Civil, Matemáticas, etc.)



FORMATO PARA SEGUIMIENTO DE LA ENTREVISTA

Nombre del/a entrevistado/a: _____

Hora de inicio: _____

Fecha de Aplicación: _____

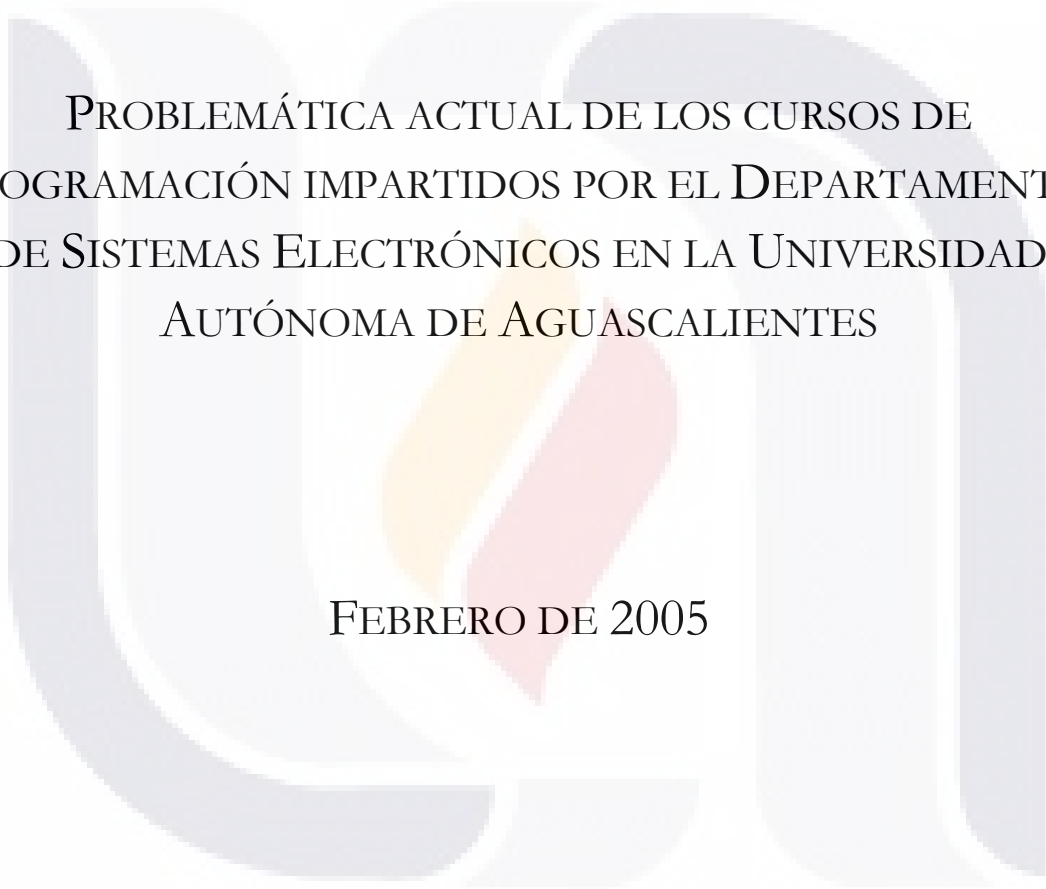
Pregunta	Anotaciones
<p><u>Experiencia del Profesor/a</u> ¿Cuánto tiempo tiene impartiendo clases de programación en esta universidad? ¿En qué carreras imparte el curso de programación? ¿Para qué un profesionista de esta área requiere saber programar?</p>	
<p><u>Problemas</u> ¿A qué problemas se enfrenta más frecuentemente en los cursos de programación? ¿Por qué cree usted que suceda esto? ¿a qué se debe?</p>	
<p><u>Uso y disponibilidad de laboratorios</u> ¿Utiliza los laboratorios para apoyo de las clases? (en caso de no: ¿por qué? ¿Sabe si otros/as maestros/as utilizan el laboratorio? Cuando se dejan trabajos que requieren de los laboratorios ¿existe</p>	

<p>disponibilidad suficiente?</p> <p>¿Dónde realizan los/as estudiantes las tareas (programas)?</p>	
<p><u>Asesoría</u></p> <p>¿Proporciona algún tipo de asesoría a los estudiantes? ¿cada cuando?</p> <p>¿presencial o virtual?</p> <p>Cuando los estudiantes tienen algún problema en la elaboración de tareas o en la comprensión de algún tema ¿de que manera les brinda apoyo?</p>	
<p><u>Percepción del maestro acerca de los estudiantes</u></p> <p>¿Cuál es su opinión sobre los estudiantes a los que da clase?</p>	
<p><u>Sugerencias</u></p> <p>¿Qué sugerencias tiene para mejorar los cursos de programación?</p> <p>¿Qué se le ocurre que pudiera ayudar a resolver la problemática que aquí ha comentado?</p>	
<p><u>Comentarios Adicionales</u></p>	

Hora de término: _____

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

A5-3. ENTREVISTA A COORDINADOR DE ACADEMIA Y JEFE DE DEPARTAMENTO



PROBLEMÁTICA ACTUAL DE LOS CURSOS DE
PROGRAMACIÓN IMPARTIDOS POR EL DEPARTAMENTO
DE SISTEMAS ELECTRÓNICOS EN LA UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA DE AGUASCALIENTES

FEBRERO DE 2005

PRESENTACIÓN

El Objetivo del presente instrumento es conocer el estado actual (problemática) de los cursos de programación en el departamento de Sistemas Electrónicos de la Universidad Autónoma de Aguascalientes.

La entrevista se divide en seis aspectos diferentes: **Datos del jefe de departamento o coordinador de academia**, **Problemas** que percibe en la impartición de cursos de programación, el **Uso y disponibilidad de los laboratorios**, **la Asesoría** que se proporciona a los estudiantes, **Percepción del jefe o coordinador a cerca de los estudiantes y de los/as profesores/as**, y **Sugerencias** para mejorar los cursos.

PREGUNTAS POR DIMENSIÓN

Dimensión	Preguntas
Datos del jefe de departamento o coordinador de academia	¿Cuánto tiempo tiene en el puesto? ¿Para qué un profesionalista de esta área requiere saber programar?
Problemas	¿A qué problemas se enfrenta más frecuentemente en los cursos de programación? ¿Por qué cree usted que suceda esto? ¿a qué se debe?
Uso y disponibilidad de laboratorios	¿Se utilizan los laboratorios para apoyar las clases de los cursos de programación? ¿cómo? ¿con qué frecuencia? Cuando se dejan trabajos que requieren de los laboratorios ¿existe disponibilidad suficiente? ¿Dónde realizan los estudiantes las tareas (programas)?
	¿Existe algún programa para dar asesorías a los estudiantes

Asesoría	de cursos de programación? ¿cómo está organizado? ¿qué tipo de asesoría se ofrece (presencial o virtual)? Cuando los estudiantes tienen algún problema en la elaboración de tareas o en la comprensión de algún tema ¿de que manera les brinda apoyo?
Percepción del maestro acerca de los/as estudiantes y de los/as profesores	¿Cuál es su opinión sobre los/as estudiantes de los cursos de programación? ¿Cuál es su opinión de los/as profesores/as de los cursos de programación?
Sugerencias	¿Qué sugerencias tiene para mejorar los cursos de programación? ¿Qué se le ocurre que pudiera ayudar a resolver la problemática que aquí ha comentado?

ENTREVISTADOS

Esta entrevista está dirigida al coordinador de academia de programación y al jefe de departamento de Sistemas Electrónicos de la Universidad Autónoma de Aguascalientes.

APLICACIÓN DE LA ENTREVISTA

Para tener una visión completa sobre la problemática propuesta, se recomienda aplicar esta entrevista al jefe de academia de programación y al jefe de departamento que acaba de dejar el cargo como al que acaba de iniciar la gestión (en el año 2005).

FORMATO PARA SEGUIMIENTO DE LA ENTREVISTA

Nombre del/a entrevistado/a: _____

Hora de inicio: _____

Fecha de Aplicación: _____

Pregunta	Anotaciones
<p><u>Datos del coordinador de academia o jefe de departamento</u> Experiencia Cuánto tiempo tiene en el puesto?</p> <p>¿Para qué un profesionalista de esta área requiere saber programar?</p>	
<p><u>Problemas</u> Cuánto tiempo tiene en el puesto?</p> <p>¿Para qué un profesionalista de esta área requiere saber programar?</p>	
<p><u>Uso y disponibilidad de laboratorios</u> ¿Se utilizan los laboratorios para apoyar las clases de los cursos de programación? ¿cómo? ¿con qué frecuencia?</p> <p>Cuando se dejan trabajos que requieren de los laboratorios ¿existe disponibilidad suficiente?</p> <p>¿Dónde realizan los estudiantes las tareas (programas)?</p>	
<p><u>Asesoría</u> ¿Existe algún programa para dar asesorías a los estudiantes de cursos de programación? ¿cómo</p>	

<p>está organizado? ¿qué tipo de asesoría se ofrece (presencial o virtual)?</p> <p>Cuando los estudiantes tienen algún problema en la elaboración de tareas o en la comprensión de algún tema ¿de qué manera les brinda apoyo?</p>	
<p><u>Percepción acerca de los/as estudiantes y de los/as profesores/as</u></p> <p>¿Cuál es su opinión sobre los/as estudiantes de los cursos de programación?</p> <p>¿Cuál es su opinión de los/as profesores/as de los cursos de programación?</p>	
<p><u>Sugerencias</u></p> <p>¿Qué sugerencias tiene para mejorar los cursos de programación?</p> <p>¿Qué se le ocurre que pudiera ayudar a resolver la problemática que aquí ha comentado?</p>	
<p><u>Comentarios Adicionales</u></p>	

Hora de término: _____

Fuentes de Información

Referencias Bibliográficas

- ANUIES (2004), *Impulso a educación a distancia y universidad virtual basadas en el aprendizaje*, en Confluencia, año 12, No. 131, 2004.
- BATES, W. (1994), *Distance Education, Educational Technology*, en The International encyclopedia of education, 2a. Edición, UK, Pergamon.
- CASCÓN, P. y Martín, C. (2000 A) *La Alternativa del juego I. Juegos y dinámicas de educación para la paz.*, Editoriales Los libros de la catarata y el Perro sin Mecate, México.
- CASCÓN, P. y Martín, C. (2000 B) *La Alternativa del juego II. Juegos y dinámicas de educación para la paz.*, Editoriales Los libros de la catarata y el Perro sin Mecate, México.
- JOHNSON, D.W., Johnson R.T. y Holubec, E.J. (1999), *El aprendizaje cooperativo en el aula*, Editorial Paidós, México.
- MALDONADO, N. (2002), *La Universidad Virtual en México*, Editorial ANUIES
- MARTINEZ, J.(s/f), *Blended learning o el peligro de trivializar el aprendizaje*, weblog.educ.ar/educacion-tics/archives/000508.php consultado el 09/06/05
- OROZCO (2004) Guillermo, *Desordenamientos Educativo Comunicativos en los Procesos Contemporáneos del Conocimiento*, audiograbación, UAA.
- PAPADIMITRIOU, G. y Romo, S. (2004), *Capacidades y Competencias para la Resolución Noviolenta de Conflictos*, Editorial McGraw-Hill, México.
- SCAGNOLI, N. & Caturugno, M. (2003) *Uso de Internet en Clases Presenciales F.O.D.A.*, Presentación en CONTEC 2003; Buenos Aires, Argentina.
- SCAGNOLI, N. (2005), *Aplicaciones que facilitan el Aprendizaje Colaborativo*, material del curso “Nuevas Tendencias Educativas: Aprendizaje Colaborativo y Blended Learning” impartido en la UAA del 19 septiembre al 21 de octubre de 2005.

TELES, L. et all (1995), Redes de Aprendizaje, España.

VIDAL Novelas, Carles y Caireta Sampere, Marina(2008), *Metodología socioafectiva y aprendizaje cooperativo en la educación universitaria* , consultado en <http://www.escolapau.org/img/programas/educacion/publicacion011e.pdf> el 30/11/08.

Otras fuentes de información

ALVAREZ Isabel, AYUSTE Ana, GROS Begoña, GUERRA Vania y ROMAÑA Teresa (1999), *Construir conocimiento con soporte tecnológico para un aprendizaje colaborativo*, Revista Iberoamericana de Educación (ISSN 1681-5653)

AMNISTIA INTERNACIONAL (2000), *La Zanahoria*, Editorial de Amnistía Internacional, México.

AMNISTIA INTERNACIONAL (1996)-Sección Mexicana, *La Otra Educación. Filosofía para niños y la comunicad de indagación*, Editorial Manantial, Argentina 1996.

CALZADILLA, María Eugenia (s/f), *Aprendizaje Colaborativo y Tecnologías de la Información y la Comunicación*, OEI-Revista Iberoamericana de Educación.

DE WOLF, H. C. (1994), *Distance Education*, International Organizations and Journals on The International Enciclopedy of education, 2a. Edición, UK, Pergamon, 1994.

DIAZ BARRIGA Arceo, Frida y HERNANDEZ ROJAS, Gerardo (2001), *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una Interpretación constructivista*, 2ª Ed., Editorial McGrawHill, México.

EDUCACION SUPERIOR PARA EL SIGLO XXI (2005), *Aprendizaje Colaborativo*, www.itesm.mx/va/dide/red/6/educacion/colab.htm consultado el 14/10/2005

ENEBRAL (s/f), *Pero ¿A qué llamamos blaended learning?*, www.aefol.com/version2004/articulos_detalle.asp?articulos=424 consultado el 09/06/05.

GARCIA ARETIO Lorenzo (s/f), *Blended Learning, ¿es tan innovador?*,

- www.uned.es/bened/p7-9-2004.html consultado el 09/06/05.
- GARCIA ARETIO Lorenzo (s/f), Blended Learning, ¿enseñanza y aprendizaje integrados?, www.uned.es/bened/p7-10-2004.html consultado el 09/06/05.
- HARASIM, Linda (1998), *Redes de aprendizaje. Guía para la enseñanza y el aprendizaje en Red*, Editorial Gedisa, España.
- INNOVA (2000), *Glosario de términos básicos para la educación a distancia*. Editorial de la UdeG.
- INNOVA (2001), Un modelo educativo para la innovación del aprendizaje. Editorial de la UdeG.
- JOHNSON, D.W. y JOHNSON, R.T. (1994). *Goal Structures* en The International encyclopedia of education, 2a. Edición, UK, Pergamon.
- LISBOA DA FONSECA, Alfonso Enrique (1988), *Grupo fugacidade ritmo e forma*, Editorial Agora, Rio de Janeiro, Brasil.
- MORE, M.G. (1994) *Distance Education at the School Level* en The International encyclopedia of education, 2a. Edición, UK, Pergamon.
- ORIENTACIÓN EDUCATIVA (2005), *Existen estrategias para la inserción de universitarios en el mercado laboral*, Boletín Núm. 10, Departamento de Orientación Educativa. Editorial U.A.A., Ags. México 2005.
- SCAGNOLI, N. & Caturogno, M. (2003) *Uso de Internet en Clases Presenciales F.O.D.A.*, Presentación en CONTEC 2003; Buenos Aires, Argentina.
- SCAGNOLI Norma, *Aplicaciones que facilitan el Aprendizaje Colaborativo, material del curso "Nuevas Tendencias Educativas: Aprendizaje Colaborativo y Blended Learning"* impartido en la UAA del 19 septiembre al 21 de octubre de 2005.
- SCAGNOLI Norma (s/f), *Estrategias para Motivar el Aprendizaje Colaborativo en Cursos a Distancia*, University of Illinois at Urbana-Champaign, U.S.A.
- YUREN Camarena, Ma. Teresa (2000), *Formación y puesta a distancia. Su dimensión ética*, Editorial Piadós, Educador.