



UNIVERSIDAD DE NEGOCIOS ISEC
FACULTAD DE PEDAGOGÍA

INCORPORADA A LA UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO
CLAVE 3172-23

"DESARROLLO DE CURSOS DE EXTENSIÓN UNIVERSITARIA (DEX) EN LA MODALIDAD
EN LÍNEA DE LA UNIVERSIDAD DE NEGOCIOS ISEC"

T E S I S
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA
P R E S E N T A:
CLAUDIA PAOLA MARTÍNEZ MONTAÑO

DIRECTOR DE TESIS

MTRO. PABLO MARTÍNEZ CASTILLO

UNIVERSIDAD DE NEGOCIOS ISEC, CIUDAD DE MÉXICO, NOVIEMBRE DE 2016



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos

A Dios por ser la fuerza y la guía para seguir adelante.

A mi abuela Ana por estar siempre y ayudarme a dar el primer paso y el último en este proyecto de vida.

A mis padres Oscar y Claudia, por su esfuerzo y su trabajo, por no dejarme bajo ninguna circunstancia y acompañarme a cada momento en toda mi trayectoria escolar.

A mi hermana Nathalia , por dejarme ser su ejemplo, este es el resultado.

A mi familia, abuelos, tíos y primos por enseñarme el valor de la unión y apoyarme siempre.

A Toño, gracias por no soltarme en todos estos años.

A Saúl Cuadón por enseñarme el valor del trabajo, de la ética, por dejarme conocer lo que es ser un gran Maestro en su máxima expresión. ¡Sin tu apoyo esto no hubiera comenzado!.

Al Rector, Maestro Jesús Cuadón por confiar en mi y apoyarme en todos y cada uno de los pasos que doy.

A Víctor Becerril por su guía y entrega, por compartir conmigo el Don de la calma y la Paciencia.

A mi Universidad de Negocios ISEC, mi Director de Facultad Saúl Deleón, mis asesores, mi gran equipo de trabajo.

Porque sin ustedes nada de esto hubiera sido posible...

A TODOS,
MI MÁS PROFUNDO AGRADECIMIENTO.

Proyecto para el desarrollo de cursos de extensión universitaria (DEX) modalidad en línea

Protocolo

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

JUSTIFICACIÓN

PREGUNTAS DETONADORAS

OBJETIVO GENERAL

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

HIPÓTESIS

ESTADO DEL ARTE

MARCO TEÓRICO

METODOLOGÍA

BIBLIOGRAFÍA

TESTOTECA

MESOGRAFÍA

INTRODUCCIÓN

Capítulo I Educación en línea; un nuevo modelo educativo	22
1.1 Antecedentes	22
1.2 Definición.....	25
1.2.1 Características.....	27
1.3 Ventajas de la educación en línea.....	30
1.4 Los tutores en educación a distancia	31
1.5 Ambientes virtuales de aprendizaje	32
1.6 Sistemas de Gestión de Aprendizaje LMS (Learning Management System)	35
1.7 Plataforma Moodle.....	38
1.7.1 Características de Moodle.....	41
1.8 Recursos didácticos en LMS.....	42
1.9 Actividades que ofrece la plataforma Moodle	45
Capítulo II Andragogía	52
2.1 Definición.....	52
2.2 El proceso de aprendizaje en adultos	54
2.3 Aprendizaje significativo en el adulto	56
2.4 Perfil del facilitador	58
2.5 Modelo de competencias (Proyecto Tuning)	60
2.5.1 Antecedentes.....	62
2.6 Competencias a desarrollar en el facilitador.....	64
Capítulo III Diseño instruccional.....	66
3.1 Definición.....	66
3.2 Carta descriptiva en un programa de educación en línea.....	69
3.3 Objetivos del programa de educación en línea.....	70
3.4 Estructura del programa de educación en línea.....	70
3.5 Objetos de Aprendizaje del programa de educación en línea	75
Capítulo IV	77
4.1 Aportaciones Y Conclusiones	77
Bibliografía	78
Mesografía	80
Testoteca.....	82

Resumen

El presente trabajo recepcional integra los conceptos de Educación en línea y Andragogía al tiempo que define las características del facilitador como actor principal de formación para adultos ya que la educación en línea está diseñada para personas con la capacidad de autodirigirse y responsabilizarse por su propia formación.

Por otra parte se describen las características de un Sistema de Gestión de Aprendizaje, específicamente de la Plataforma Moodle versión 2.6 como medio para el desarrollo de cursos en línea.

Se define a la Andragogía y al proceso de aprendizaje en adultos desde un enfoque constructivista siendo este último el que sustenta a la educación en línea.

Así mismo se detallan las características del diseño instruccional el cual debe ser de alta pertinencia y desarrollarse en función del grupo de personas con el que se va a trabajar. Para el diseño instruccional no será suficiente crear contenidos de calidad sino que se deberá partir de un programa especializado con las características que permitan al participante del programa conocer en un primer momento los tópicos y objetivos que se tratarán durante el curso, lo que en Pedagogía se conoce como carta descriptiva. Por ello se describen los elementos que ésta deberá contener antes de iniciar el diseño de los contenidos.

Se describe también la estructura de un programa de educación en línea que pretende reforzar las habilidades pedagógicas del docente en el aula y dotarlo de las herramientas necesarias para el manejo de grupos.

Es por lo anterior que el presente trabajo establece una relación estrecha entre la Andragogía, la Pedagogía, la Educación en línea y el Diseño Instruccional como elementos clave para el buen funcionamiento de un programa a impartirse en esta modalidad.

Introducción

El presente trabajo resume las características de la educación a distancia en México así como su utilidad a lo largo del tiempo.

Bosco y Barrón (2008), afirman la necesidad de estudiar el tema específicamente en México dado que para la investigación educativa ha sido un tema relegado siendo que la presencia de esta modalidad ha sido relevante para la conformación de grupos laborales, es decir no es únicamente con fines educativos sino que cubre necesidades de capacitación en diferentes sectores empresariales.

Se retomará el concepto y los rasgos diferenciadores los cuales son fundamentales en este sistema de enseñanza.

Se define a la educación en línea como un sistema tecnológico de comunicación masiva y bidireccional, el cual sustituye la forma común de interacción personal entre el profesor y alumno dentro del aula.

Es así que la educación en línea se distingue por la acción sistemática y conjunta de diversos recursos didácticos que requiere del apoyo de una organización tutorial, encargada de la gestión de plataformas educativas y la administración de contenidos que propicien el aprendizaje autónomo de los estudiantes.

Se abordan también los objetivos de la educación en línea y su relación directa con la Andragogía entendida como la ciencia encargada de la formación de los adultos para los cuales fue creado el modelo.

El Capítulo I muestra los antecedentes de la educación en línea la cual difiere de la educación a distancia por los medios y recursos que se emplean para llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje. En la primera los objetos, recursos y actividades de aprendizaje son en su mayoría digitales mientras que la educación a distancia en sus inicios

se dio a través de la correspondencia, libros de texto y cuadernillos de trabajo enviados por servicio postal.

Así mismo señala las características y ventajas de la educación en línea como un medio útil en función de las implicaciones que tiene: evitar traslados hacia una institución educativa, lograr el aprendizaje autodirigido y la adaptación a los diferentes estilos de aprendizaje.

Se describen también los sistemas y recursos mediante los cuales se desarrolla la educación en línea, ejemplo de ello son las plataformas LMS o Sistemas de Gestión del aprendizaje y los elementos que la integran.

Por su parte, el Capítulo II trata a la Andragogía, indispensable para definir los procesos de formación en el adulto no solo como alumno sino como un agente formador que requiere competencias específicas conceptuales, procedimentales y actitudinales por lo que se enfatiza en el Proyecto Tuning como punto de referencia para el desarrollo de las mismas.

En el capítulo III se conceptualiza el diseño instruccional y los elementos que lo integran, desde los objetivos de aprendizaje y la carta descriptiva con sus implicaciones y características, hasta la estructuración de un programa en línea en toda su extensión, es decir, desde que se realiza la selección y revisión de contenidos (conformación del material fuente) hasta la creación de un apartado para su ubicación en plataforma incluyendo los recursos y actividades en los cuales se apoyará.

Planteamiento del problema

Los Cursos de Extensión Universitaria (DEX) surgen de la necesidad de capacitar a los alumnos de la Universidad de Negocios ISEC y al público en general otorgando las competencias que pondrán a los participantes en condición de responder a las demandas laborales de la sociedad actual, siendo la formación integral un aspecto clave a considerar en la elaboración de los programas de capacitación para el trabajo.

De lo anterior se desprende visualizar como área de oportunidad que el participante incorpore a sus habilidades la utilización de nuevas tecnologías.

Por su parte, la universidad reconoce la constancia y el compromiso de su trabajo a partir de la entrega oportuna de reconocimientos con valor curricular.

En el caso de la modalidad de cursos presenciales, el modelo pedagógico exige cubrir 24 horas de trabajo en aula para poder acreditarse, y en modalidad a distancia el tiempo es cuantificable considerando la permanencia del discente dentro de la plataforma tecnológica (sistema de gestión de aprendizaje) abierta en el dispositivo que utilice, sin embargo, el anclaje del conocimiento recae en la entrega puntual de actividades solicitadas y de la revisión de recursos y objetos de aprendizaje que le permitan lograr un conocimiento significativo, más que en el tiempo de estancia en la plataforma.

La Universidad de Negocios ISEC sostiene en su misión un compromiso de alta pertinencia:

“Satisfacer las necesidades de educación del ser humano y ser forjador del porvenir para las futuras generaciones”, es en la última frase que los modelos de Cursos DEX presenciales y a distancia cobran un carácter de elevada significación al reconocer en las futuras generaciones la adecuación de nuevos modelos de enseñanza-aprendizaje que

demandan cada vez más el conocimiento y uso de herramientas de orden técnico para el desarrollo de las competencias.

La Universidad de Negocios ISEC tiene una amplia capacidad para recibir alumnos afines y no afines a los tópicos que habrán de desarrollarse siempre que los mismos sean de su interés.

Por otra parte el docente tendrá la facilidad de poder crear, modificar e incluso cancelar o eliminar objetos de aprendizaje que considere ya no pertinentes.

Es importante destacar que en los cursos DEX el departamento de E-learning por medio de instrumentos precisos de supervisión dará el visto bueno al contenido de los diferentes programas, no sin antes contar con la autorización del director académico correspondiente y éste dé su aval en cuanto a la calidad y pertinencia.

En el mismo procedimiento será importante también, contar con el visto bueno del Centro de Planeación, Evaluación y Desarrollo Curricular con el objeto de ajustar los contenidos a los estándares de calidad previamente establecidos para cualquier tipo de programa de extensión universitaria y en la medida que tenga éxito se podrá difundir al exterior, es decir, los cursos objeto de este estudio pueden ser exportables hacia empresas que tengan relación con cada uno de los tópicos o de ser necesario crear cursos que cubran sus necesidades específicas.

Hoy día los entornos de negocios demandan la actualización constante de los conocimientos, habilidades y destrezas que habrá de tener la gente que trabaje en ambientes formales y no formales.

Los cursos DEX de la Universidad de Negocios ISEC tienen la virtud de poder adecuarse y responder a las necesidades del discente. Los programas son elaborados por docentes especialistas que actúan como facilitadores del conocimiento unidos en un entorno virtual de aprendizaje.

Los cursos DEX actualmente no cuentan con un soporte de enfoque pedagógico didáctico que permita la gesta de la idea, el diseño, la evaluación y la coevaluación de los resultados obtenidos.

Cabe mencionar que los cursos DEX no lesionan los tiempos destinados a la academia en los niveles de licenciatura y posgrado, niveles para los cuales fueron originalmente creados, además de que pueden incorporarse personas externas a los programas de formación a distancia sin restricción alguna.

Los cursos al impartirse por medio de una plataforma tecnológica, permiten al discente apropiarse del rol como gestor de su propio tiempo y conocimiento permitiéndole avanzar a su propio ritmo, no por ello se afectará la planeación plasmada en la carta descriptiva comprometiéndose a entregar sus actividades o tareas en tiempo y forma explotando así las herramientas que proporciona la plataforma Moodle versión 2.6 con la cual es posible también generar sesiones virtuales en tiempo real por medio de videoconferencias, en las cuales el facilitador podrá interactuar de manera directa con sus participantes.

Todos los cursos son desarrollados por expertos en los temas, garantía de que la Universidad de Negocios ISEC trabaja apegada a los más altos estándares de calidad educativa como lo demuestran las diversas distinciones de las que ha sido objeto nuestra casa de estudios. Así mismo los docentes deberán ser asignados previamente con la autorización de las direcciones académicas comprobando que cuentan con las competencias para desarrollar el trabajo en línea sin olvidar que será siempre necesaria la autorización y visto bueno de la Vicerrectoría Académica.

Justificación

La presente investigación pretende desarrollar un modelo de cursos DEX con un enfoque pedagógico que permita integrar el modelo de carta descriptiva la cual consiste en el documento que indicará con precisión las etapas básicas de cualquier proceso sistematizado, éste incluye la planeación, la realización y la evaluación, deberá especificar puntualmente la modalidad, los temas a tratar y los horarios y duración así como la forma de evaluación, la bibliografía, etc., es decir todo lo que refiera al desarrollo y condiciones en las que se va a impartir dicho programa.

El programa que se propone como proyecto integrador, impacta de manera benéfica al departamento de E-learning.

El departamento de E-learning tiene como soporte técnico y de diseño dos personas cubriendo la figura de becarias y una persona asignada al puesto de Diseñador Instruccional, siendo todas ellas las que integran el departamento con formación en Pedagogía, permitiendo además la praxis del personal becario.

Actualmente la Universidad de Negocios ISEC se encuentra en franco crecimiento al ampliar de manera significativa su oferta educativa, por lo que, en muchas ocasiones, los programas académicos no se pueden quedar atrás de los avances tecnológicos o simplemente de los temas que dicta la política pública y en general de la construcción de una sociedad del conocimiento basada en competencias.

La Universidad de Negocios ISEC cuenta con la infraestructura necesaria para establecer programas a distancia, objeto de estudio del presente trabajo integrador. Es necesario contar en función de la experiencia, con estándares administrativos y de gestión que permitan controlar la producción de cursos DEX así como la matrícula y los resultados obtenidos fortaleciendo así a la Vicerrectoría Académica, entidad que en reunión colegiada en conjunto con el departamento de E-learning y los docentes responsables de los programas, evaluarán los resultados obtenidos al término de cada programa.

Es necesario crear estructuras de gestión que permitan agilizar procesos pero sobre todo proporcionar al docente las herramientas para trabajar en línea y que se encuentre en condición de distinguir las características de un programa a distancia y de un programa presencial, en consecuencia, beneficiar a los discentes propiciando la asimilación de contenidos por medio de recursos y objetos de aprendizaje atractivos y de calidad.

El departamento de E-learning cuenta al día de hoy con una plataforma Moodle versión 2.6, en ésta se cuenta con cinco diplomados divididos en tres niveles cada uno: básico, intermedio y avanzado. Los Diplomados están orientados para la formación de habilidades de liderazgo, negociación, trabajo en equipo, orientación a resultados y visión estratégica.

A la fecha de elaboración del presente trabajo recepcional, en el apartado de cursos, se encuentran diez programas DEX habilitados, es decir, se pueden cursar en cualquier momento, estos programas son:

Técnicas de estudio

Ortografía

Information Technology Infrastructure Library (ITIL)

Formación Ejecutiva

Coaching y Creatividad Empresarial

Creatividad y Pensamiento Crítico para la Toma de Decisiones

Manejo de Conflictos

Inteligencia Emocional

Elaboración de Cartas Descriptivas

Metodología de la Investigación

La plataforma Moodle también cuenta con un total de 581 usuarios desde su apertura en 2015 entre los cuales 6 son docentes, 8 son administradores y 4 usuarios de revisión para 4 departamentos: Rectoría, Vicerrectoría, Dirección de Informática y Promoción y Difusión, 559 son alumnos.

Es importante impulsar los cursos DEX para llegar a más personas dentro y fuera de la Universidad de Negocios ISEC y contribuir a su profesionalización y formación para el trabajo garantizando siempre la calidad en cada uno de los tópicos.

Preguntas detonadoras

¿Qué es la educación en línea?

¿Es posible generar dentro de una universidad particular un programa de capacitación a distancia que responda a las necesidades de capacitación de las organizaciones?

¿La capacitación a distancia impacta en el desarrollo económico de las organizaciones?

¿Es factible desarrollar cursos en línea con tópicos de interés específico?

¿Cuáles son las características que deberá tener el tutor en educación a distancia?

Objetivo general

Construir un curso de extensión universitaria a partir del análisis e integración de componentes pedagógicos y didácticos que resulten pertinentes y que consideren los elementos producto de esta tesis.

Objetivos específicos

Definir la educación en línea a partir de lo que se ha estudiado acerca de la misma.

Construir un curso DEX en el que participen diversas áreas del conocimiento.

Conocer las características del facilitador en educación en línea.

Hipótesis

- La labor de los facilitadores en educación en línea y el trabajo de diseño instruccional del personal de E-learning impactan en el desempeño de los participantes dentro de las plataformas educativas.
- La enseñanza a través de recursos digitales en sistemas de aprendizaje en línea supera la enseñanza tradicional y la utilización de recursos impresos.
- La capacitación constante otorga a los facilitadores en línea las competencias necesarias para impartir programas en esta modalidad.

Estado del arte

Dentro del presente trabajo recepcional se aborda el tema de la educación a distancia desde sus orígenes, tendencias, desarrollo etc.

Ricardo Varela (2007 p.12), describe cuál es la tendencia actual en las universidades a nivel mundial, sin embargo ubica a la educación en línea en el contexto de México donde señala los primeros programas que surgen a distancia como la Telesecundaria de la SEP y el Sistema de educación Abierta de la UNAM. Resalta la importancia de los objetivos de enseñanza sin importar su naturaleza, es decir, si se ha impartido previamente en otra modalidad sin dejar de lado las características y competencias que deberá tener el tutor como sujeto responsable de la formación de alumnos en programas a distancia.

Por su parte, Bosco y Barrón (2008) identifican los elementos de un programa pedagógico a distancia con organización, estructura y metas de atención en función de diversos programas sociales, enfatizan en la introducción de dichos programas por la asociación filantrópica, “Compañía Lancasteriana” cuyo objetivo era masificar la educación en las instituciones.

Un monitor previamente instruido por el Director de cada institución, difundía el conocimiento, lo cual permitía a un Docente tener una gran cantidad de alumnos.

En la actualidad es posible perfeccionar las bases que dieron origen a la educación a distancia específicamente para una población adulta con la capacidad de autodirigirse, sin embargo requieren más que un medio de comunicación bidireccional. Por ello cobra gran relevancia el diseño instruccional, que de acuerdo a Díaz (2006), es el proceso sistémico que pretende crear ambientes que faciliten los procesos construcción del conocimiento de una forma mediada.

Es por lo anterior que Benitez (2010) retoma los fundamentos de los modelos de diseño instruccional los cuales se planifican en la teoría del aprendizaje acordes a cada momento.

En cuanto a los fundamentos teóricos que plantea la autora se encuentran:

Conductismo

Teoría de Sistemas

Teoría cognitiva

Teorías constructivistas y de Sistemas

Y los modelos utilizados para llevar a cabo el diseño instruccional son:

Modelo de Gagné

Modelo de Gagné y Briggs

Modelo de ASSURE de Heinich y col

Modelo Dick y Carey

Modelo de Jonassen

Modelo ADDIE

En este sentido plantea Bernardez (2007) que la mayoría de los modelos de diseño instruccional son sistemáticos y cubren todos los elementos para poder desarrollarse.

Marco teórico

En 1945, en el Instituto Federal de Capacitación del Magisterio se formaliza el modelo de educación a distancia caracterizado por la distribución de materiales educativos que demandaron un tratamiento auto instruccional sin dejar de lado la asesoría y seguimiento por parte de educadores.

García Aretio (1990) define la enseñanza a distancia como el sistema tecnológico que sustituye la interacción personal por la acción sistemática de recursos didácticos. Es en 1999 cuando realiza una propuesta que difiere de los medios convencionales para educar pues las demandas formativas de la sociedad cambian con el paso de tiempo y asegura que es por lo anterior que la educación a distancia ha evolucionado en gran medida.

La UNESCO (1998) se refiere a los entornos virtuales como una forma nueva de Tecnología Educativa que a través de una completa serie de oportunidades y tareas a las instituciones de enseñanza de todo el mundo revolucionó el mundo de la educación a distancia al tiempo que reafirma el carácter pedagógico y las características que debe tener el programa que se imparte a distancia.

Durante el XX Congreso Internacional de Educación Abierta y a Distancia que tuvo lugar en Alemania, Ávila y Bosco (2001) afirman que los nuevos entornos de aprendizaje se ven altamente favorecidos con la incorporación de la tecnología a pesar de verse limitados por la “no presencia física”.

Por otra parte se revisa la Teoría del Estudio Independiente de Charles Wedemeyer (1981), dedica su estudio a un estilo de aprendizaje autodirigido lo cual permite reforzar las bases y la viabilidad de la educación en un entorno virtual de aprendizaje.

Cuando se trata el tema de educación en línea o a distancia es necesario determinar la población a la cual estará dirigido un programa en esta modalidad, es por ello que se observa que un programa a distancia requiere un nivel de compromiso y de disciplina mayor dado que

es el sujeto en proceso de formación quien regula su propio aprendizaje, por lo que no se debe dejar de lado la conceptualización y metodología de la Andragogía.

Se considera a Malcolm Knowles como el padre de la educación para adultos por elaborar una teoría de la andragogía más acabada, y la define como “el arte y la ciencia de ayudar a adultos a aprender”. Cabrera (2003)

Por otra parte Bernard (1985) citado por Cabrera (2003) ve la andragogía como “una disciplina definida al mismo tiempo como una ciencia y como un arte; una ciencia que trata los aspectos históricos, filosóficos, sociológicos, psicológicos y organizacionales de la educación de adultos; un arte ejercido en una práctica social que se evidencia gracias a todas las actividades educativas organizadas especialmente para el adulto.

Al respecto El Dr. Adolfo Alcalá (1998) expresa una propuesta de una definición unificadora de Andragogía posterior a la realización de un estudio comparativo que le permitiera llegar a la siguiente conclusión:

“La Andragogía es la ciencia y el arte que, siendo parte de la Antropogogía y estando inmersa en la Educación Permanente, se desarrolla a través de una praxis fundamentada en los principios de Participación y Horizontalidad, cuyo proceso al ser orientado con características sinérgicas por el facilitador del aprendizaje, permite incrementar el pensamiento, la autogestión, la calidad de vida y la creatividad del participante adulto, con el propósito de proporcionarle una oportunidad de lograr su autorrealización (Alcalá, 1998)”.

Por mencionar a algunos, es en este concepto que están vertidas las definiciones que por su parte han realizado los siguientes autores:

Adam,(1977). La Andragogía es parte de la Antropogogía y es la ciencia y el arte de la educación de los adultos.

Ludojoski,(1986). La Andragogía consiste en el empleo de todos los medios y modalidades de la formación de la personalidad puestos a disposición de todos los adultos sin distinción alguna, ya sea que hayan cursado sólo la enseñanza primaria o la secundaria y hasta la superior.

Castro et.al (1987). La Andragogía es una de las ciencias de la Educación que tiene por finalidad facilitar los procesos de aprendizaje en el adulto a lo largo de toda su vida.

Ger (1987). La Andragogía es toda aquella actividad concluida intencional y profesionalmente que aspira a cambiar a las personas adultas.

Marrero y Henriette. (1991). La Andragogía es un sistema que abarca la totalidad de los procesos educativos declarada como tal por el marco jurídico, socioeconómico y demás regulaciones de su sociedad.

Sánchez, et. al. (1985). La Andragogía como ciencia de la Educación que debe ser hecha, clarificada y perfeccionada, surge como una respuesta a la búsqueda de un hombre que aspira incorporarse a una sociedad dinámica y progresista.

Llanos de la Hoz(1986). El modelo andragógico plantea que el adulto sea auto-gestor de su propio proceso de aprendizaje y si este va a durar toda la vida, se hace necesario que el saber enciclopédico (muchas veces de tipo memorístico) que se pretende ofrecer a los niveles básico y medio del sistema educativo, sea utilizado por una formación más funcional cuyo primer objetivo sea que el niño y el adolescente sólo adquieran los conocimientos que se consideren fundamentales, pero que sientan el amor por el aprendizaje, y un deseo manifiesto por un continuo perfeccionamiento, en busca de mejor calidad y del dominio más cabal de los métodos (técnicas y procedimientos) que posteriormente le permitan como adultos, ser gestores de su propio aprendizaje y adquirir con más facilidad e interés los conocimientos que requieran para atender las exigencias de una vida cada vez más compleja y de un ambiente social en continuo cambio.

Freiré, (1975). La Educación de Adultos debe ser una educación problematizadora para la cual los educandos, en vez de ser dóciles receptores de los depósitos cognoscitivos, se transformen ahora en investigadores críticos en diálogo con el educador.

Es así que se construye un vínculo estrecho entre la educación en línea y la Andragogía para poder llevar a cabo el desarrollo del presente trabajo recepcional.

Metodología

La metodología que sustenta el presente trabajo se define como Cualitativa- Descriptiva dado que, tiene la intención de señalar específicamente las propiedades, características y rasgos importantes del fenómeno o fenómenos que se analizan, como son la andragogía y la educación a distancia.

Introducción

El presente trabajo resume las características de la educación a distancia en México así como su utilidad a lo largo del tiempo.

Bosco y Barrón (2008), afirman la necesidad de estudiar el tema específicamente en México dado que para la investigación educativa ha sido un tema relegado siendo que la presencia de esta modalidad ha sido relevante para la conformación de grupos laborales, es decir no es únicamente con fines educativos sino que cubre necesidades de capacitación en diferentes sectores empresariales.

Se retomará el concepto y los rasgos diferenciadores los cuales son fundamentales en este sistema de enseñanza.

Se define a la educación en línea como el sistema tecnológico de comunicación masiva y bidireccional, el cual sustituye la forma común de interacción personal entre el profesor y alumno dentro del aula.

Es así que la educación en línea se distingue por la acción sistemática y conjunta de diversos recursos didácticos que requiere del apoyo de una organización tutorial, encargada de la gestión de plataformas educativas y la administración de contenidos que propicien el

aprendizaje autónomo de los estudiantes.

Se abordan también los objetivos de la educación en línea y su relación directa con la Andragogía entendida como la ciencia encargada de la formación de los adultos para los cuales fue creado el modelo.

El Capítulo I muestra los antecedentes de la educación en línea la cual difiere de la educación a distancia por los medios y recursos que se emplean para llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje. En la primera los objetos, recursos y actividades de aprendizaje son en su mayoría digitales mientras que la educación a distancia en sus inicios se dio a través de la correspondencia, libros de texto y cuadernillos de trabajo enviados por servicio postal.

Así mismo señala las características y ventajas de la educación en línea como un medio útil en función de las implicaciones que tiene: evitar traslados hacia una institución educativa, lograr el aprendizaje autodirigido y la adaptación a los diferentes estilos de aprendizaje.

Se describen también los sistemas y recursos mediante los cuales se desarrolla la educación en línea, ejemplo de ello son las plataformas LMS o Sistemas de Gestión del aprendizaje y los elementos que la integran.

Por su parte, el Capítulo II trata a la Andragogía, indispensable para definir los procesos de formación en el adulto no solo como alumno sino como un agente formador que requiere competencias específicas conceptuales, procedimentales y actitudinales por lo que se enfatiza en el Proyecto Tuning como punto de referencia para el desarrollo de las mismas.

En el capítulo III se conceptualiza el diseño instruccional y los elementos que lo integran, desde los objetivos de aprendizaje y la carta descriptiva con sus implicaciones y características, hasta la estructuración de un programa en línea en toda su extensión, es decir, desde que se realiza la selección y revisión de contenidos (conformación del material fuente) hasta la creación de un apartado para su ubicación en plataforma incluyendo los recursos y actividades en los cuales se apoyará.

Capítulo I Educación en línea; un nuevo modelo educativo

1.1 Antecedentes

De acuerdo a García Aretio (1999), los factores más destacados que han provocado el nacimiento y posterior desarrollo de la enseñanza y aprendizaje abiertos y a distancia han sido: los avances sociopolíticos, la necesidad de aprender a lo largo de la vida, la carestía de los sistemas convencionales, los avances en el ámbito de las ciencias de la educación y las transformaciones tecnológicas. La enseñanza a distancia ha evolucionado a través de tres grandes etapas que podemos denominar de la siguiente manera: correspondencia, telecomunicación y telemática.

La enseñanza por correspondencia estaba basada en textos rudimentarios y poco adecuados, ésta surge a finales del siglo XIX y principios del XX al mismo tiempo que se desarrollaban la imprenta y los servicios postales.

La enseñanza a distancia era una forma de comunicación simple con textos escritos manualmente y a pesar de contar con servicios postales eficaces, eran lentos para la época que con el paso del tiempo se convirtieron en la vía de comunicación que daría pie al inicio de la educación a distancia. Cabe mencionar que no existía metodológicamente una especificidad didáctica pues era simplemente la reproducción del contenido por escrito de una clase presencial tradicional.

En este sentido, al apreciarse que el aprendizaje se tornaba complicado se implementó un sistema de acompañamiento a partir de guías de ayuda para el estudio con actividades complementarias al final de cada lección, cuadernos de trabajo, ejercicios y evaluaciones que posibilitaron el acercamiento del alumno con su institución y con diversos autores de los textos que le ayudarían a guiar su aprendizaje.

Es al final de esta primera etapa cuando se hace presente la figura del tutor u orientador quien estaba encargado de resolver dudas, realizar correcciones y motivar al alumno para continuar con sus estudios incluso de manera presencial.

La siguiente etapa está situada en los años sesenta y está marcada por la aparición de la radio y la televisión, medios con los que contaban la mayoría de las familias, es así como se incorporan otros recursos audiovisuales incluyendo posteriormente el teléfono, el cual disminuye las posibilidades del contacto físico o presencial con el alumno rompiendo el esquema tradicional de una educación bancarizada centrando la atención principalmente en la generación de materiales didácticos colocando en segundo término la interacción con los alumnos.

García Aretio en su artículo “*Antecedentes de la educación a distancia*” (1999) señala la inviabilidad de educar por medios convencionales de manera que se logren satisfacer las múltiples y diversas demandas formativas de la sociedad, es a lo anterior que atribuye la evolución que ha tenido la educación a distancia a lo largo del tiempo.

Es también a partir de los años sesenta, cuando las instituciones encargadas de la formación de adultos no logran establecer un vínculo entre infraestructura y organización que los ponga en condición de atender con agilidad y eficacia las demandas de una sociedad industrial con características específicas.

Es en esta década cuando surge la Teoría de Autonomía e Independencia o de Estudio Independiente propuesta principalmente por Charles Wedemeyer (1981) quien define a la educación a distancia como el estudio de un estilo de aprendizaje auto dirigido con autonomía donde una de sus implicaciones es que el alumno será responsable de su progreso, ritmo y de actuar con total libertad, siendo el instructor únicamente un agente de motivación donde los medios deberán adaptarse a su necesidad.

La Teoría del Estudio Independiente incorpora la tecnología como un agente que propicia la independencia y posibilita el aprendizaje auto-dirigido permitiéndole tener cierto control sobre sus metas.

En esta teoría es visible la separación física entre el profesor y el estudiante de manera que el proceso de enseñanza-aprendizaje se basa principalmente en materiales escritos u otros recursos, cabe mencionar que la enseñanza es individualizada y será el estudiante quien defina el entorno donde llevará a cabo su proceso de aprendizaje.

La tercera etapa denominada de enseñanza telemática, surge en la década de los ochenta y como su nombre lo indica la integran las telecomunicaciones por medio de una combinación entre la Informática y otros medios educativos. Se apoya en el ordenador personal con programas flexibles de enseñanza asistida y sistemas multimedia, situación que modifica la concepción clásica de educación a distancia a una educación centrada en el estudiante, pues tiene a su alcance y disposición todos los recursos que facilitarán y guiarán su aprendizaje.

En esta surge un nuevo concepto llamado Campus Virtual en el cual se crean redes de conferencia por ordenador y se conforman estaciones de trabajo multimedia. Cabe destacar que no se ajustan las etapas a periodos específicos pues existe una combinación interesante al utilizarse incluso en la última etapa textos impresos como libros, guías de estudio, antologías, etc.

“La educación a distancia en México tiene una larga historia. Desde los principios de la Open University en Inglaterra, diversas instituciones comenzaron a establecer los planes que mediante el uso de nuevas tecnologías de la información, como las computadoras, el teléfono, la televisión y la radio, pudieran llevar programas educativos formales a alumnos localizados en sitios distantes a la institución educativa. Probablemente así nacieron el programa más importante de educación a distancia en México, la Telesecundaria de la Secretaría de Educación Pública y otros más, como el Sistema de Educación Abierta de la Universidad Nacional Autónoma de México”. Varela,(2007:16)

México es uno de los países principales que inician los programas de formación a distancia que se crean desde la Secretaría de Educación Pública, hasta la UNAM y el IPN, sin embargo la educación a distancia en México surge en los años treinta siendo en una revista donde se incluyen los primeros cursos por correspondencia al identificarse las características y demandas de ciertos sectores de la población de la época.

“La educación a distancia en México ha estado vinculada estrechamente con la educación abierta, y sus orígenes comparten el impulso de programas de educación pública organizados por el Estado.

La identificación de algunos elementos de la educación a distancia, ya como un programa pedagógico con organización, estructura y metas de atención a problemas sociales, se presentó de forma evidente en México en el modelo implementado por la asociación filantrópica “Compañía Lancasteriana”, creada en 1822 con el fin de promover la educación primaria entre los sectores marginados de la capital del país”. Bosco y Barrón (2008)

La educación a distancia surge de la necesidad de incorporar a más personas a los programas educativos pues son factores diversos los que impiden lograr un acercamiento con la formación presencial.

La creación de guías de estudio, cuadernillos de trabajo, revistas y ejercicios que se enviaban a través del servicio postal pudieron dar pie a la conformación de nuevos modelos de educación a distancia.

1.2 Definición

Antes de entrar a las definiciones de educación a distancia y en línea es importante señalar los conceptos desde su acepción más simple, partiendo principalmente del significado de educación y las variantes que la integran.

Nerici,(1985) por ejemplo, define a la educación desde diferentes enfoques, sociológico, biopsicológico estableciendo incluso una relación entre ambos, haciendo una construcción general:

“la educación es un proceso que tiende a capacitar al individuo para actuar conscientemente frente a nuevas situaciones de la vida, aprovechando la experiencia anterior y teniendo en cuenta la integración, la continuidad y el progreso sociales. Todo ello de acuerdo con la realidad de cada uno, de modo que sean atendidas las necesidades individuales y colectivas”

Por otra parte, se abordan en el presente trabajo los cursos como parte de la formación integral del sujeto, estos, forman parte de la denominada educación no formal la cual contempla un proceso sistemático más no duradero ni escolarizado.

A manera de contextualización la educación formal se define como la que se implementa mediante un sistema escolarizado, es decir una educación institucionalizada y la informal que constituye la primera forma de educación cuyo aprendizaje se da en el exterior sin secuencia ni ciclo y a lo largo de la vida.

García Aretio (1990), define la enseñanza a distancia como “un sistema tecnológico de comunicación bidireccional, que puede ser masivo y que sustituye la interacción personal en el aula de profesor y alumno como medio preferente de enseñanza, por la acción sistemática y conjunta de diversos recursos didácticos y el apoyo de una organización y tutoría que propician el aprendizaje independiente y flexible de los estudiantes”.

Es la relación que se establece entre el tutor y el alumno o alumnos con la diferencia de que no existe la comunicación visual u oral, sin embargo, no deja de ser un proceso sistemático, es decir una secuencia de recursos ordenados que posibilitan el aprendizaje teniendo como principal característica la flexibilidad y el respaldo de una institución u organización lo cual llevará al cumplimiento de los objetivos de aprendizaje.

1.2.1 Características

Antes de entrar a las definiciones de educación a distancia y en línea es importante señalar los conceptos desde su acepción más simple, partiendo principalmente del significado de educación y las variantes que la integran.

Nerici, (1985 p.1) define a la educación desde diferentes enfoques, sociológico, biopsicológico estableciendo incluso una relación entre ambos sin embargo haciendo una construcción general:

“La educación es un proceso que tiende a capacitar al individuo para actuar conscientemente frente a nuevas situaciones de la vida, aprovechando la experiencia anterior y teniendo en cuenta la integración, la continuidad y el progreso sociales. Todo ello de acuerdo con la realidad de cada uno, de modo que sean atendidas las necesidades individuales y colectivas”

Por otra parte, se abordan en el presente trabajo los cursos como parte de la formación integral del sujeto, estos, forman parte de la denominada educación no formal la cual contempla un proceso sistemático más no duradero ni escolarizado.

A manera de contextualización la educación formal se define como la que se implementa mediante un sistema escolarizado, es decir una educación institucionalizada y la informal que constituye la primera forma de educación cuyo aprendizaje se da en el exterior sin secuencia ni ciclo y a lo largo de la vida.

“Se caracterizó por la distribución de materiales educativos con un tratamiento auto instruccional y el traslado de educadores a los lugares de residencia de los estudiantes, como las misiones culturales que se crearon en 1923, para atender a los profesores rurales

en su propia comunidad. Este modelo se formaliza con el Instituto Federal de Capacitación del Magisterio en 1945, que trabajaba con un sistema mixto, combinando los apoyos a distancia como el radio y el correo con la consultoría individual y grupal presencial, con situaciones educativas como: Cursos por correspondencia, Cursos orales complementarios, Estudio individual, Centros locales de estudio y consulta y Clases grupales. Dejó de existir en 1971, pero sus prácticas han perdurado en las instituciones formadoras de docentes.

La educación a distancia está más referida a las estrategias metodológicas y tecnológicas que posibilitan la entrega de contenidos educativos y la comunicación entre participantes de un proceso educativo que no coinciden en tiempo y lugar; aunque parezca paradójico, la principal intención que anima a la educación a distancia es que la distancia no exista” Moreno (2006 p.2).

La educación a distancia deberá contar con una metodología y una estructura didáctica que pueda cubrir los espacios que la educación presencial no deja, el reto es entonces contar con el personal capacitado que llene esos espacios a partir de la correcta utilización de los recursos tecnológicos y dotación de contenidos pertinentes a los alumnos, logrando un acercamiento profundo que permita satisfacer las necesidades educativas del sujeto que aprende.

“Las transformaciones tecnológicas que permiten reducir la distancia han sido una causa constante del avance insospechado de una enseñanza/aprendizaje no presenciales. Los recursos tecnológicos posibilitan mediante la metodología adecuada suplir, e incluso superar, la educación presencial, con una utilización de los medios de comunicación audiovisual e informáticos integrados dentro de una acción multimedia que posibilita, no sólo la comunicación vertical profesor-estudiante, sino la horizontal entre los propios participantes en los procesos de formación” Aretio (1999 p.12).

Hoy día los avances tecnológicos conducen a la búsqueda y procesamiento de información a una gran velocidad es por ello que se considera que la educación a distancia ha superado a la formación presencial, no por ser de menor nivel sino porque la tecnología y los recursos al alcance posibilitan la profundización en temas diversos siempre y cuando éstos sean utilizados de la manera correcta y para fines educativos, cabe mencionar que no supe al docente, únicamente lo perfila como guía en el proceso de aprendizaje.

“Al igual que en todo programa educativo, el punto de partida lo constituye la determinación de los objetivos de enseñanza-aprendizaje. Esta tarea no debe darse por sentada incluso cuando el proyecto de desarrollo de un curso en modalidad a distancia parte de un programa educativo previamente existente en una modalidad distinta como la presencial”. (Varela,2007 p. 29)

Es importante determinar los objetivos generales y específicos de cada programa de manera que sea posible evaluar al final de éste si se han cumplido y determinar en función de ello las áreas o tópicos a reforzar. Los objetivos deben ser pertinentes y alcanzables, por eso es relevante conocer exactamente a dónde se pretende llegar y por medio de qué recursos y contenidos se puede lograr.

A manera de lista se mencionan las características principales de la educación a distancia.

- ✓ El docente adquiere la figura de tutor o facilitador.
- ✓ El tutor genera contenidos, resuelve dudas y corrige trabajos.
- ✓ El alumno determina el ritmo de su propio aprendizaje.
- ✓ El modelo de la educación a distancia incluye recursos y actividades que propician el aprendizaje significativo.
- ✓ La educación a distancia no necesariamente forma parte de un plan de estudios pero sí debe contar una estructura didáctica-metodológica.
- ✓ No siempre requiere sesiones presenciales.
- ✓ Se identifican tres factores clave para su desarrollo y son: tecnología, contenido y servicio.

1.3 Ventajas de la educación en línea

“El fenómeno de los avances tecnológicos en el campo de la comunicación y de la informática, ha enriquecido los instrumentos de la tecnología educativa con la incorporación de los equipos de grabación, reproducción y transmisión de texto, sonido e imagen. Y no olvidemos que buena parte de estas tecnologías se encuentran hoy en los hogares de multitud de ciudadanos”. Aretio, (1999 p.12)

La educación a distancia tiene más implicaciones no solo en lo referente a la reducción de la distancia sino en el tiempo de traslado de un lugar a otro.

Actualmente los alumnos estudian y trabajan para solventar gastos familiares y personales por ello se observa la dificultad que presentan para cubrir completa su jornada de trabajo de al menos 8 horas para posteriormente transportarse alrededor de media a una hora hasta la institución educativa o viceversa.

Lo importante es utilizar de manera adecuada los recursos que se tienen disponibles para lograr el aprendizaje efectivo ya sea en aulas virtuales o físicas.

“La tendencia actual de las universidades a nivel mundial, es emigrar o hacer llegar sus programas académicos a más población estudiantil para satisfacer las necesidades educativas de la humanidad, utilizando tecnologías de la información y modernos modelos pedagógicos, de los cuales se desprende la educación en línea”. (Varela, 2007 p.12)

En concreto la educación en línea tiene una gran ventaja: ampliar la cobertura de los programas de formación a través de modelos efectivos de enseñanza por medio de plataformas con características específicas que permitan satisfacer las necesidades particulares de cada alumno en lo referente a disponibilidad de tiempo, estilo de aprendizaje,

etc. Así mismo las personas con intereses comunes adquieren un sentido de pertenencia al construir redes en función de las finalidades con que participan.

Por otra parte, las instituciones se involucrarán en programas en línea a medida de que éstos sigan siendo tendencia pero sobre todo cuando se percibe que los sistemas reducen sus costos, es decir, se reduce el uso de instalaciones y por tanto de los servicios con los que cuenta.

A manera de lista se describen las ventajas de la educación en línea:

- ✓ Se integra el uso de las tecnologías de la información y elementos didácticos para la capacitación y la enseñanza.
- ✓ Los recursos y contenidos están disponibles todo el tiempo.
- ✓ Disminuyen o evitan el tiempo de traslado de un lugar a otro.
- ✓ Permite la comunicación sincrónica (en tiempo real como es el caso de un chat o videoconferencia) y asincrónica (ejemplo de ello es un foro donde una persona agrega una entrada o comentario y los demás pueden hacerlo al siguiente día u horas después).
- ✓ Disminuye costos tanto para las instituciones como para la persona que se encuentra inscrita en el programa de formación.
- ✓ Integra nuevas fuentes y formas de adquirir conocimiento.

1.4 Los tutores en educación a distancia

Varela, (2007 p.19) define al tutor como “el docente responsable de conducir el curso conforme al programa académico establecido oficialmente. Sus actividades son generar conferencias presenciales y vía el medio tecnológico disponible (audioconferencia, videoconferencia, teleconferencia, foro interactivo, etcétera) donde presenta los aspectos fundamentales de los temas en que se divide el curso y establece una relación con cada uno de sus alumnos; generando este vínculo, el profesor-tutor apoyará a sus estudiantes en la búsqueda de soluciones a los diferentes problemas que puedan suscitarse, como dudas,

explicaciones o materiales didácticos adicionales, rezagos, aclaración sobre las evaluaciones, aportación de nueva información relevante, recalcar la importancia de ciertos aspectos, etc.”.

Cabe mencionar que será el alumno el responsable de su propio aprendizaje sin dejar de lado que el tutor lo guiará y resolverá todas las cuestiones que no comprenda además de facilitarle el contenido pertinente hasta lograr la asimilación de los mismos, para ello será necesario realizar siempre una retroalimentación completa lo cual se considera, tendrá mayor valor que una calificación simple y permitirá al alumno conocer sus fortalezas así como sus áreas de oportunidad.

1.5 Ambientes virtuales de aprendizaje

“Se entiende por ambiente virtual de aprendizaje al espacio físico donde las nuevas tecnologías tales como los sistemas Satelitales, el Internet, los multimedia, y la televisión interactiva entre otros, se han potencializado rebasando al entorno escolar tradicional que favorece al conocimiento y a la apropiación de contenidos, experiencias y procesos pedagógico-comunicacionales. Están conformados por el espacio, el estudiante, el asesor, los contenidos educativos, la evaluación y los medios de información y comunicación.

Los ambientes de aprendizaje no se circunscriben a la educación formal, ni tampoco a una modalidad educativa particular, se trata de aquellos espacios en donde se crean las condiciones para que el individuo se apropie de nuevos conocimientos, de nuevas experiencias, de nuevos elementos que le generen procesos de análisis, reflexión y apropiación. Llamémosle virtuales en el sentido que no se llevan a cabo en un lugar predeterminado y que el elemento distancia (no presencialidad física) está presente.

La UNESCO(1998) en su informe mundial de la educación, señala que los entornos de aprendizaje virtuales constituyen una forma totalmente nueva de Tecnología Educativa y ofrece una completa serie de oportunidades y tareas a las instituciones de enseñanza de todo el mundo, el entorno de aprendizaje virtual lo define como un programa informático

interactivo de carácter pedagógico que posee una capacidad de comunicación integrada, es decir, que está asociado a nuevas tecnologías.

Estos nuevos entornos de aprendizaje favorecidos con la incorporación de las tecnologías se potencian en la Educación a Distancia por ser un modelo donde la no presencia física entre quien enseña y quien aprende es su principal característica, y el uso de medios en su diseño de aplicación ha pasado por diferentes generaciones”. Ávila y Bosco (2001) 20 Congreso Internacional de Educación Abierta y a Distancia, Alemania 2001.

http://investigacion.ilce.edu.mx/panel_control/doc/c37ambientes.pdf

Durante las transformaciones de las que ha sido objeto la educación a distancia, se adoptan conceptos que forman parte del glosario de la misma, entre ellas los entornos o ambientes virtuales, los cuales, no se limitan a una plataforma educativa sino que integran al conjunto de recursos y medios que harán posible la adquisición de conocimientos a partir de un enfoque de aprendizaje independiente.

Se entiende como ambiente virtual al espacio donde descansan todos los recursos que pondrán al alumno en condición de aprender, de administrar su tiempo y de elegir las formas de estudio y aprendizaje que mejor se adapten a sus necesidades.

Por otra parte la asociación de los entornos virtuales con la innovación de nuevas tecnologías, sin dejar de lado el carácter pedagógico que menciona la UNESCO en su informe, permite al alumno establecer relaciones y formar parte de comunidades de aprendizaje fuera de su lugar de origen dado que los avances tecnológicos en la actualidad posibilitan la conexión entre personas de diferentes países a pesar de ser contextos totalmente distintos. Asimismo se podrá elegir un programa a distancia que cubra las necesidades específicas de especialización que defina una persona.

Día con día las tecnologías continúan su desarrollo, es un proceso de transformación permanente, lo cual genera nuevas formas de trabajo e interacción entre los usuarios. Dentro del contexto educativo se ve reflejado en proyectos vanguardistas que crean ambientes innovadores y nuevas experiencias de aprendizaje como lo demanda la sociedad actual.

Las nuevas tecnologías son herramientas de gran utilidad para la diversificación de aplicaciones en cursos en línea, capacitación en sedes remotas, asesoría especializada, actividades académicas diversas de investigación, docencia y de autoaprendizaje pero su incorporación requiere de planeación, seguimiento y evaluación.

1.6 Sistemas de Gestión de Aprendizaje LMS (Learning Management System)

Para conocer el funcionamiento y definición de LMS es importante identificar los conceptos en su forma más simple así como la clasificación específicamente en el caso de la gestión educativa partiendo de lo general y hasta lo particular.

A continuación se incluye el Modelo de Gestión del Programa Escuelas de Calidad cuyo objetivo es “contribuir, en un marco de equidad y calidad, al fortalecimiento del ejercicio de la autonomía de gestión escolar de las escuelas públicas de educación básica que participan en el Programa” Programa Escuelas de Calidad, (2009).

El Programa Escuelas de Calidad surge con la intención de incorporar a diversas escuelas y así contribuir al mejoramiento de la calidad educativa de las mismas a través de estándares específicos a los cuales deberán de alinearse las instituciones con dicha incorporación.

Se incluye en el presente trabajo recepcional dada la pertinencia de su estructura.

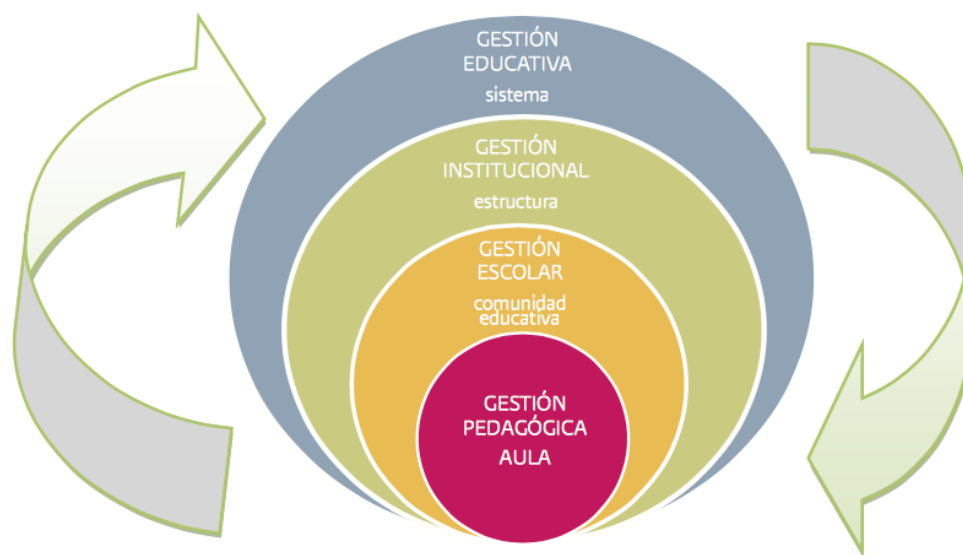


Fig. 1: Gestión educativa, sus niveles de concreción y sus relaciones.

Figura 1. Modelo de Gestión Educativa Estratégica (SEP, 2009)

UNESCO (2001) define a la gestión en función de los procesos que la vinculan con el aprendizaje, es decir, se define como un proceso de aprendizaje de la adecuada relación entre estructura, estrategia, sistemas, estilo, capacidades, gente y objetivos superiores desde el interior de la organización y hacia el entorno.

Se describe la gestión desde la perspectiva de un proceso sistémico y estructurado que requiere del trabajo de diversos actores escolares en corresponsabilidad pues tienen metas y una visión compartida que les permita obtener resultados y de esta forma movilizar a la institución hacia la calidad académica.

Se entiende a la gestión como el conjunto de ideas y procesos que integra a todas las personas que conforman una organización, permite la generación de ideas estructuradas y se caracteriza por una amplia visión de quienes la aplican. (Aportación propia)

De forma específica la gestión educativa es una disciplina en la cual interactúan los planos de la política y de la práctica, está implícito que buscará aplicar los principios generales de la gestión al campo de la educación.

“Los LMS (Learning Management System) son aplicaciones que facilitan la creación de entornos de enseñanza - aprendizaje integrando materiales didácticos, herramientas de comunicación, colaboración y gestión educativa”. Universidad de Salamanca 8 (s.f), Extraído el 16 de noviembre de 2016 desde: http://antia.fis.usal.es/sharedir/TOL/herramientasTutoria/sistemas_de_gestin_de_aprendizaje_lms_lcms.html

Los sistemas para la gestión del aprendizaje o LMS son las plataformas educativas que permiten la administración de contenidos como son tareas, recursos, actividades, etc. éstos, posibilitan la comunicación sincrónica (en tiempo real) como es el caso de los chats y asincrónica (en cualquier momento, horas o días después) como en los foros, en ellos se puede incluir la planeación y las actividades y evaluaciones necesarias para el cumplimiento de los objetivos.

“Los sistemas de educación a distancia potencian el *aprendizaje independiente y flexible* del alumno, en otras palabras, se trata de una metodología que pone énfasis en la individualización del aprendizaje debido a la flexibilidad que la modalidad permite. No obstante, estos sistemas de educación pretenden capacitar a los alumnos para aprender a aprender y aprender a hacer de forma flexible, forjando la autonomía en cuanto al espacio, tiempo, estilo, ritmo, y método de aprendizaje, teniendo en cuenta las capacidades y posibilidades de cada uno de los estudiantes”. Pagano (2008 p.3).

Un ejemplo de LMS es la plataforma Moodle.

1.7 Plataforma Moodle

“Moodle es una plataforma de aprendizaje diseñada para proporcionarle a educadores, administradores y estudiantes un sistema integrado único, robusto y seguro para crear ambientes de aprendizaje personalizados. Se puede descargar el programa a un servidor web propio de la institución que lo utilice.

Moodle está construido por el proyecto Moodle, que está dirigido y coordinado por el Cuartel General Moodle, una compañía Australiana de 30 desarrolladores, que está soportada financieramente por una red mundial de cerca de 60 compañías de servicio Moodle Partners (Socios Moodle)” Moodle, (s.f) Extraído el 10 de noviembre de 2016 de: https://docs.moodle.org/all/es/Acerca_de_Moodle.

Moodle es un sistema para la gestión del aprendizaje en línea gratuito, cualquier tutor o encargado de la formación de alumnos o capacitación de personal puede crear sus propios cursos y administrarlos de manera que tengan total disponibilidad en cuanto al tiempo y sitios de uso, es así que Moodle ayuda a cubrir las necesidades tanto del que aprende como del que enseña.

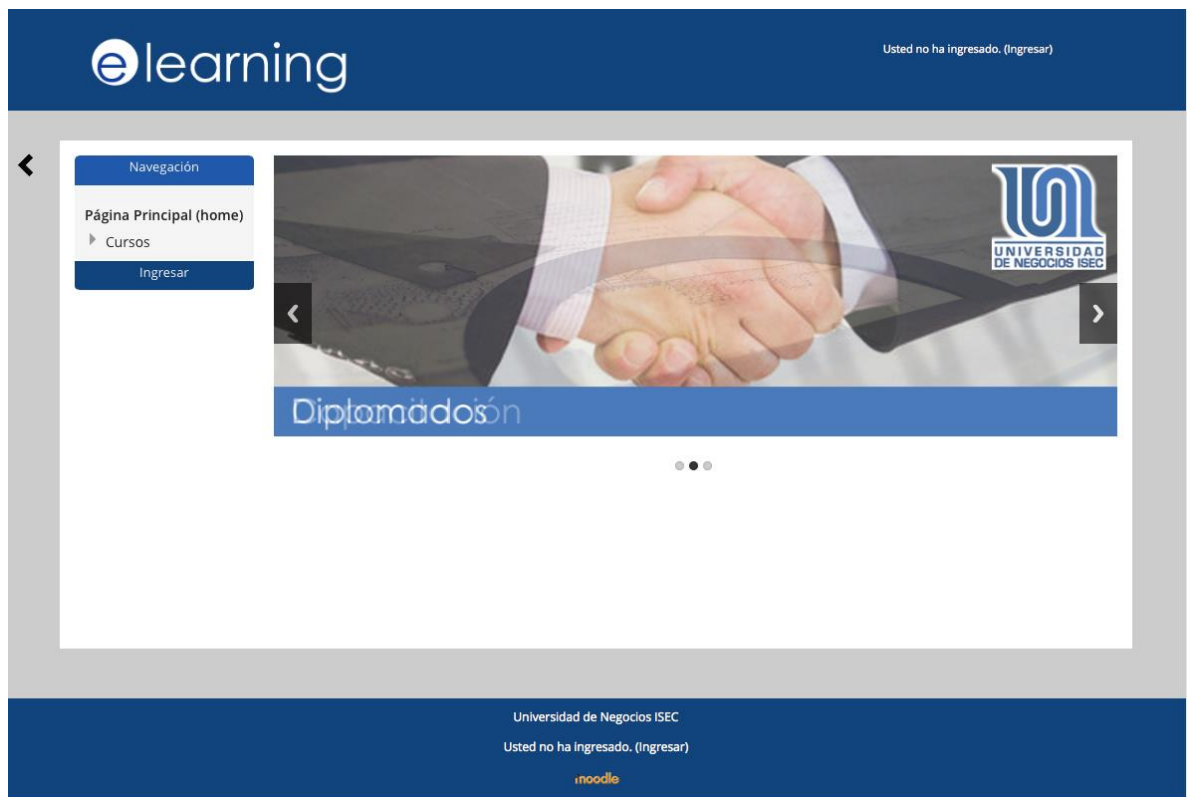


Figura 2. Interfaz de Plataforma Moodle versión 2.6 Universidad de Negocios ISEC.

Una de las fortalezas del modelo es que permite combinar las actividades en secuencias y grupos trazando así el camino que deberá seguir el alumno para concluir el trabajo en línea. A partir de ello será posible que el tutor construya nuevas actividades teniendo en cuenta los resultados de las actividades previas.

Es en agosto de 2002 que surge la primera versión de Moodle, basada principalmente en principios pedagógicos constructivistas.

De acuerdo a la página de soporte e información de Moodle, la primera versión 1.0 se liberó el 20 de agosto de 2002 y el 23 de mayo de 2016 se liberó la última versión 3.1 sin embargo se encuentra aun en su fase de prueba, la Universidad de Negocios ISEC cuenta en sus plataformas de educación a distancia con la versión 2.6 con una vigencia para el soporte por parte de Moodle hasta 2019.

La enseñanza a través de la plataforma Moodle tiene como finalidad llevar los conocimientos a otros lugares y horarios, así la creación de cursos en entornos de aprendizaje virtuales permite establecer una cercanía entre el alumno y los contenidos educativos.

Moodle permite organizar los contenidos y lograr que el alumno lleve una secuencia de ideas que facilite su aprendizaje y programe su tiempo a fin de cumplir con todo lo que se le ha solicitado.

“Moodle es una aplicación web en donde el usuario sólo necesita para acceder al sistema un ordenador con un navegador Web instalado (Mozilla Firefox, Internet Explorer, Opera, etc.) y disponer de una cuenta de usuario registrada en el sistema”. Sánchez (2010 p.7)

En los documentos de Moodle no se sugiere utilizar Google Chrome dado que los altos niveles de seguridad no posibilitan en ocasiones correr de forma adecuada los contenidos.

En lo referente a la administración de la plataforma Moodle, tiene opciones para generar usuarios y asignarlos a los diferentes cursos que se encuentren dentro de la misma, así como eliminarlos. Por otra parte permite gestionar recursos y actividades, en concreto

realizar todos los movimientos que pueden y no realizar los demás usuarios con rol de profesor (quien imparte el curso), profesor sin edición (quien lo revisa y monitorea pero no evalúa al alumno) y alumno (quien toma el curso).

1.7.1 Características de Moodle

Se basa en las ideas del constructivismo donde el conocimiento se construye en la mente del estudiante y en el aprendizaje colaborativo, promueve por tanto una pedagogía del constructivismo social.

Es un software libre o de código abierto y requiere de una instalación sencilla con un servidor web con soporte PHP y disponibilidad de una base de datos.

“La utilización de un software de dominio público o código abierto para la construcción de programas educativos en línea, basado en sólidos estándares de vanguardia tecnológica, lo cual, libera a las instituciones de onerosos licenciamientos, les permite la adecuación de las herramientas a sus necesidades particulares y garantiza la seguridad de sus contenidos al tener control total de la programación, administración y mantenimiento de la herramienta de cursos en línea” Varela,(2007 p.22).

Su arquitectura y herramientas ayudan al desarrollo de clases en línea y complementar el aprendizaje presencial.

Cuenta con un portal de documentos que ayudan al soporte que realizan los administradores y desarrolladores de las plataformas, puede ser de gran utilidad para tutores en línea.

1.8 Recursos didácticos en LMS

Los recursos didácticos en LMS son todos los contenidos que servirán de apoyo al estudiante para llevar a buen término la realización de actividades.

La plataforma, permite agregar documentos que por lo general serán de consulta y respaldo para los diversos cursos y materias. Los tipos de recursos posibilitan que prácticamente cualquier contenido web se pueda insertar en el curso.



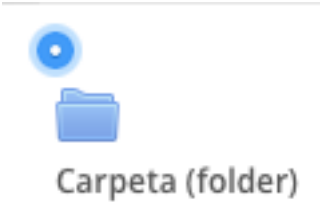

Los recursos son información, generalmente estática, que un profesor quiere que los estudiantes lean o vean, tal como un archivo o enlace.

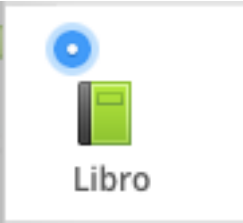


Es posible agrupar los recursos en unidades de aprendizaje y en función de los mismos determinar qué actividad se va a solicitar y qué especificaciones deberá llevar.

Moodle soporta un rango de tipo de recursos que los facilitadores pueden adicionar a sus cursos. Aparecen como un enlace único, con un ícono al frente, que representa el tipo de recurso. Al activar la edición, un profesor puede añadir material mediante el enlace “Agregar recurso”.

 [Añadir una actividad o recurso](#)

Tabla 1. Recursos de Moodle (Moodle versión 2.6 s.f)

<p>Archivo</p> 	<p>Permite al profesor proporcionar un archivo como recurso para un curso. Donde sea posible, el archivo se mostrará dentro de la interfaz del curso; de otra forma, se les pedirá a los estudiantes que descarguen el archivo.</p>
<p>Etiqueta</p> 	<p>Permite insertar texto y multimedia en una página de curso junto con enlaces a otros recursos y actividades. Las etiquetas son muy versátiles y pueden ayudar a mejorar la apariencia de un curso si se emplean inteligentemente.</p>
<p>Carpeta</p> 	<p>Permite al profesor mostrar un número de archivos relacionados que están dentro de una sola carpeta. Un archivo comprimido en ZIP puede subirse y luego descomprimirse para ser mostrado, o se puede crear una carpeta vacía y se le suben archivos dentro de ella.</p>
<p>Página</p> 	<p>Permite al profesor crear una página web empleando el editor de texto. En una página se pueden mostrar texto, imágenes, sonido, video, enlaces de internet y código incrustado (como los mapas de Google).</p>

<p>Libro</p>  <p>Libro</p>	<p>Permite al profesor crear un recurso multipágina en un formato similar a un libro, con capítulos y subcapítulos. Los libros pueden contener archivos multimedia y texto y son útiles para mostrar pasajes largos de información que puede dividirse en secciones.</p>
<p>Paquetes de contenido IMS</p>  <p>Paquete contenido IMS</p>	<p>Es una colección de archivos que están empaquetados de acuerdo a un estándar acordado, de forma tal que puede ser re-utilizado en diferentes sistemas. El módulo de paquete de contenidos IMS permite que dichos paquetes de contenidos se suban como un archivo ZIP y se añadan al curso como recurso.</p>
<p>URL</p>  <p>URL</p>	<p>Permite insertar una dirección web o link que conduzca al alumno a una página distinta donde pueda consultar información, ver videos, etc.</p>



1.9 Actividades que ofrece la plataforma Moodle



Las actividades en Moodle están diseñadas para permitir que los estudiantes controlen el contenido común y registren a partir de éstas, las evidencias que se requieren para concluir el programa.



Es posible compartir con otros alumnos opiniones y trabajos realizados a efecto de enriquecer la experiencia de aprendizaje.



Los foros proporcionan espacios para discusión y distribución de material.





Tabla 2. Actividades de Moodle. (Moodle versión 2.6 s.f)

<p>Bases de datos</p> <hr/>  <p>Base de datos</p>	<p>Permite a los participantes crear, mantener y buscar información en un banco de registros. El diseño visual de la información al listarla, verla o editar las entradas puede ser controlada mediante plantillas de la base de datos.</p> <p>El tutor puede recibir, revisar y calificar cualquier entrada que agreguen los alumnos. Las actividades de la base de datos tienen muchos usos como:</p> <p>Una colección colaborativa de enlaces de internet, libros, revisiones de libros, referencias de revistas, etc.</p>
<p>Chat</p> <hr/>  <p>Chat</p> <hr/>	<p>Consiste en una discusión sincrónica, basada en texto, en tiempo real en la web. Pueden participar alumnos y tutores. Puede ser una actividad por única ocasión o puede repetirse a la misma hora cada día o cada semana. Las sesiones de chat se guardan y pueden hacerse disponibles para que todos las vean o limitadas a los usuarios con el permiso de ver bitácoras de sesiones de chat.</p>

<p>Elección</p>  <p>Elección</p>	<p>Permite al profesor hacer una pregunta y especificar diferentes opciones, pueden ser anónimos dependiendo los fines para los que se utilice, es posible evaluar cualquier tópico incluso al profesor y tomar decisiones de forma colectiva acerca del curso.</p>
<p>Cuestionario o examen</p>  <p>Examen</p>	<p>Permite diseñar preguntas de opción múltiple que puedan ser utilizadas a manera de examen o de diagnóstico previo a los siguientes temas a desarrollar.</p> <p>El procedimiento es el siguiente:</p> <p>Se agrega una actividad que lleva por nombre examen, se configura en función del tiempo que se requiera para el mismo y del número de intentos que se le permitan al alumno. Si es más de un intento se elige el modo de calificación que se va a utilizar, es decir, puede quedarse la calificación más alta de los intentos o que el sistema arroje el promedio de estos. Al momento de crear el examen se asigna un porcentaje a la respuesta correcta de manera que sea posible la calificación automática una vez que el alumno determine enviar su examen. Si se encuentran dos respuestas correctas en incisos distintos, entonces el porcentaje a asignar en cada uno será 50%.</p>

<p>Encuesta</p> <hr/>  <p>Encuesta predefinida</p>	<p>Proporciona un número de instrumentos de encuesta verificada que han demostrado utilidad para evaluar y estimular el aprendizaje en el entorno en línea.</p>
<p>Foro</p>  <p>Foro</p>	<p>Permite a los participantes tener discusiones asincrónicas (en diferentes tiempos), que suceden a lo largo de un largo período de tiempo. Existen varios tipos de foros a elegir, como el estándar donde cualquiera puede empezar una nueva discusión en cualquier momento, un foro donde cada estudiante solamente puede publicar exactamente una discusión, uno de preguntas y respuestas donde los estudiantes deben publicar un mensaje antes de poder ver los mensajes de los otros estudiantes.</p> <p>Un profesor puede permitir que se anexasen archivos a los mensajes del foro y las imágenes anexas se mostrarán en el mensaje del foro.</p>

<p>Glosario</p>  <p>Glosario</p>	<p>Permite a los participantes crear y mantener una lista de definiciones, igual que un diccionario, o coleccionar y organizar recursos o información.</p> <p>Un profesor puede permitir que se anexasen archivos a las entradas del glosario. Las imágenes anexas se muestran en la entrada del glosario. Las entradas se pueden emplear en búsquedas, o se pueden mostrar en orden alfabético o por categoría, fecha o autor. Las entradas pueden ser aprobadas por defecto o puede requerirse aprobación por un profesor antes de que sean visibles para todos.</p>
<p>Lección</p>  <p>Lección</p>	<p>Permite al profesor proporcionar contenidos y/o actividades en una forma interesante y flexible. Un profesor puede usar una lección para crear un conjunto lineal de páginas de contenidos o actividades instruccionales que ofrecen una variedad de caminos o de opciones para el estudiante. En cualquier caso, los profesores pueden elegir aumentar la interactividad y asegurar el aprendizaje al incluir variedad de preguntas tales como las de opción múltiple, relacionar columnas y respuesta corta. Dependiendo de la elección de respuesta del alumno, y de cómo el profesor desarrolla la lección, los estudiantes pueden progresar a la siguiente página, ser regresados a una página anterior, o redireccionados a un camino completamente</p>

	diferente.
Paquete SCORM  Paquete SCORM	Puede usarse para presentar animaciones y contenido multimedia o como herramienta de evaluación ya que generalmente incluyen preguntas y las calificaciones se registran en la tabla.
Taller  Taller	Permite la colecta, revisión y evaluación por pares del trabajo de los estudiantes.
Tareas  Tarea	Permite al tutor del curso solicitar tareas, recolectar los trabajos y proporcionar calificaciones y retroalimentación.
Wiki  Wiki	permite a los alumnos añadir y editar una colección de páginas web. Puede ser colaborativo, donde todos pueden editarlo, o puede ser individual, donde cada quien tiene su propio wiki que solamente esa persona puede editar. Se conserva una historia de las versiones previas de cada página del wiki, que enlista los cambios hechos por cada participante.

Las actividades dependerán en gran medida de los recursos que le sean proporcionados al alumno, ejemplo: se sube a la plataforma un artículo de una revista electrónica con la instrucción precisa la cual será, dar lectura al documento. Posteriormente, crear una actividad en la que se solicite responder a las preguntas que el tutor considera pertinentes una vez consultado el artículo, en la configuración de la actividad, se establecerá la fecha de disponibilidad y de cierre dependiendo de la necesidad del tutor y de los alumnos.

Capítulo II Andragogía

2.1 Definición

Para Knowles et al., (2001), “la Andragogía ofrece los principios fundamentales que permiten el diseño y conducción de procesos docentes más eficaces, en el sentido que remite a las características de la situación de aprendizaje, y por tanto, es aplicable a diversos contextos de enseñanza de adultos, como por ejemplo: la educación comunitaria, el desarrollo de recursos humanos en las organizaciones y la educación universitaria”.

La Andragogía abarca diversos ámbitos de la formación para adultos como lo menciona Knowles desde la educación comunitaria que responde a las necesidades de un grupo con características específicas y está organizada por personas adultas incluso del mismo grupo, así como las organizaciones que incluyen dentro de sus actividades la capacitación de personal para el buen funcionamiento de las mismas y por supuesto la educación universitaria.

Ortiz, (2009) define a la Andragogía como la disciplina que se ocupa de la educación y el aprendizaje del adulto en un intento por establecer la diferencia con respecto a la formación del niño. Es un concepto utilizado para designar la ciencia de la formación de los hombres y la educación permanente.

En lo referente al término, fue utilizado por primera vez en 1833 por un maestro alemán de nombre Alexander Kapp para describir la teoría educativa de Platón.

Posteriormente Eugen Rosenback, lo retoma para referirse al conjunto de elementos curriculares propios de la educación de adultos: los profesores, los métodos y la filosofía pues afirmaba que la teoría pedagógica no era aplicable a la formación de los adultos y requería de un profesional especializado y en condición de guiar un proceso distinto al del pedagogo.

Importante destacar que no existe una contraposición entre Andragogía y Pedagogía, pero sí un cambio en la metodología de enseñanza considerando elementos como el contexto en el que se desarrolla, las características de la persona adulta, los procesos de pensamiento, etc., y en función de ello la creación de nuevos métodos y enfoques a partir de los diferentes componentes humanos: psicológico, biológico y social.

“La Andragogía a diferencia de la Pedagogía centra su atención en el alumno y no en el profesor. La adultez es asumida no como un problema cronológico (niñez – vejez) sino como actitudinal, la adultez es aceptación de la cultura previa del alumno, de su capacidad de generar sus propias estrategias de aprender y de reconocer sus necesidades y expectativas individuales.

La práctica andragógica debe realizarse en un ambiente no unidireccional, sino bidireccional (alumno – docente), un ambiente de confianza y de respeto mutuo, cuya flexibilidad permita la libertad y creatividad, el alumno donde la espontaneidad no sea considerada una anomalía sino expresión de la creatividad. La práctica andragógica debe desarrollar no sólo actitudes (acciones – comportamientos), sino también aptitudes (valores).

El alumno debe ser visto como un ser integral, no sólo alguien que va a la escuela, sino un ser social, pero también un ser individual, “con experiencias previas, con expectativas y necesidades, un andragogo tiene que ser un investigador, debe poseer un alto grado de autonomía e independencia para actuar y tomar decisiones que le permitan llevar adelante un aprendizaje auto dirigido y auto gestor”. Briceño, (1993) p.245 citado en *“La andragogía y el constructivismo en la sociedad del conocimiento”* por Rodríguez (2003).

En este apartado se resume la esencia de la Andragogía, la relación que tiene con la Pedagogía y los aspectos que las diferencian iniciando desde la perspectiva que se tiene del alumno como sujeto responsable de su propio aprendizaje lo cual permite definir las características de la práctica andragógica y a su vez del responsable de conducir su proceso de aprendizaje.

Importante considerar que el alumno adulto tendrá una formación previa, un conjunto de estrategias y aprendizajes, de valores y actitudes los cuales, se pueden tomar como punto de referencia para dar continuidad al proceso, así mismo considerarlo un ente inmerso en un entorno de cambios que requiere la solución de problemas y la actualización constante.

2.2 El proceso de aprendizaje en adultos

De acuerdo a Flecha (1994) y Jarvis (1985) citados por Yuni y Urbano (2005), hay cuatro rasgos que especifican el aprendizaje adulto tal como lo concibe la Andragogía;

- “1.El auto-concepto de una persona pasa de la dependencia a la auto- dirección a medida que ésta madura.
- 2.Cuando el sujeto avanza en edad acumula un fondo de experiencias que constituyen su principal recurso para el aprendizaje.
- 3.La disposición para aprender en la adultez se sustenta en las necesidades que le impone el cumplimiento de roles sociales.
- 4.El conocimiento es aprendido para ser aplicado en el corto plazo y por lo tanto el aprendizaje se debe centrar más en la resolución de problemas que en el desarrollo del sujeto.”

Coincide con la aportación de Malcolm Knowles en su obra “*The Adult Learner: a Neglected Species*” (1990) quien describe la Teoría Andragógica la cual, está basada en cuatro aspectos principales:

- ✓ Un cambio en el auto-concepto
- ✓ El rol de la experiencia
- ✓ Preparación para aprender
- ✓ Orientación para el aprendizaje

El aprendizaje en el adulto se da en la medida que crece, madura y adquiere experiencia a partir de situaciones que se le presentan a lo largo de la vida, profundiza en auto dirigirse y conducir su aprendizaje hacia donde quiere estar y lo que quiere ser más que en auto describirse y formarse una idea de quién es. El adulto identifica sus necesidades a partir del rol que desempeña en la sociedad y por tanto centra su atención en las cuestiones que debe resolver.

La perspectiva andragógica sentó las bases para un modelo de educación de adultos centrado en la persona que aprende.

Posteriormente Knowles (1990), define al proceso andragógico y lo describe a partir de siete elementos:

1. "Establecimiento de un clima que conduzca al aprendizaje adulto, que incluya un entorno físico.
2. La creación de una estructura organizativa para el aprendizaje participativo.
3. La diagnosis de las necesidades de aprendizaje que incluye la diferenciación entre las necesidades percibidas y asignadas.
4. La formulación de instrucciones para el aprendizaje que incluye objetivos con comportamientos terminales que hay que conseguir e instrucciones para la mejora de las capacidades.
5. El desarrollo de un diseño de actividades que aclaran los recursos y las estrategias para cumplir los objetivos.
6. El desarrollo de un plan que proporcione pruebas cuando se cumplan objetivos.
7. El uso de evaluación cuantitativa y cualitativa que proporcione una rediagnosis de necesidades para el aprendizaje".

El proceso andragógico para llevarse a la práctica requiere de elementos básicos que den al adulto las herramientas y condiciones que le permitan aprender.

Los elementos que se mencionan están directamente relacionados con la planeación dado que es necesario fijar las condiciones de trabajo que ayudarán a verificar al final del programa el cumplimiento de los objetivos, para ello, será importante realizar un diagnóstico

de necesidades y en función de esto estructurar el contenido sin olvidar la evaluación que servirá como evidencia y a su vez como un nuevo diagnóstico.

2.3 Aprendizaje significativo en el adulto

“El aprendizaje es significativo porque lo que va a aprender el estudiante adquiere para él un significado y un sentido personal, en función de sus intereses, motivaciones y aspiraciones, por lo que se convierte en algo importante y necesario para lograr sus metas y propósitos laborales, o sea, el contenido de aprendizaje se hace imprescindible para avanzar en su preparación para la vida o para la actividad técnica, tecnológica y profesional”. Ortiz, (2009 p.10)

Se entiende al aprendizaje significativo como la percepción del conocimiento en función de sus propias experiencias. (aportación propia)

De acuerdo a Villa y Poblete (2007, p.17), *“El aprendizaje significativo se da cuando los alumnos perciben el mensaje en relación con sus conocimientos previos y con su experiencia. De este modo se favorece que el alumno construya y desarrolle el conocimiento vinculando la estructura lógica de la materia con su propia perspectiva”*.

Una vez que ha sido presentada la nueva información, el aprendizaje significativo se producirá a partir de la revisión, modificación y enriquecimiento de los conocimientos previos y así las estructuras del pensamiento a fin de establecer la relación que asegure la funcionalidad, reflexión y memorización del contenido.

El aprendizaje se dice funcional cuando la persona que lo obtiene, puede aplicarlo en una situación concreta y dar solución a un problema.

Por otra parte existe una relación entre la cantidad y calidad de los contenidos previos pues será esto lo que posibilita en gran medida el aprendizaje significativo.

“Cuanto más rica, en elementos y relaciones, es la estructura cognitiva de una persona, más posibilidades tiene de atribuir significado a materiales y situaciones novedosos y, por lo tanto, más posibilidades tiene de aprender significativamente nuevos contenidos Coll y Sole (1989) citado por Díaz (2002)”.

La memoria ocupa un papel importante en el desarrollo del aprendizaje significativo ya que no es solo una herramienta para recordar sino que se “aloja” el bagaje que posibilita la asociación y de esta forma abordar situaciones nuevas y asimilar la información. Así lo que se aprende significativamente puede ser memorizado, es posible su aplicación y su funcionalidad es elevada a diferencia de la memorización mecánica.

Para lograr el aprendizaje significativo se requiere de condiciones adicionales además de contar con conocimientos previos:

- ✓ El contenido debe ser claro, coherente y organizado de manera que no resulte complicado para el alumno atribuir significados y tener que recurrir a la memorización mecánica.
- ✓ El alumno debe poseer una actitud favorable y contar con la motivación necesaria para poder realizar las actividades que favorezcan su aprendizaje.
- ✓ Concientizar al alumno de manera que sea prioritario atender a la necesidad de reflexión y asimilación más no de urgencia.
- ✓ Si el contexto educativo es formal, el rol del facilitador o profesor es importante para una adecuada conducción del proceso.

En estricta teoría, Ausubel plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información.

Define a la estructura cognitiva como el conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización.

“En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja así como de su grado de estabilidad.

Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de herramientas metacognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva de quien aprende, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa” Ausubel (1983) citado por Moreno (2010 p.3).

2.4 Perfil del facilitador

Díaz Barriga (2002) menciona que resulta complicado establecer una definición del “buen profesor” pues depende de la visión filosófica, valores, opción teórica y pedagógica, etc., sin embargo señala aspectos elementales que permiten identificar al facilitador del conocimiento y se considera se pueden adaptar a la modalidad que se utilice, en este caso, facilitador de contenidos a distancia.

Define a estos elementos como áreas generales de competencia que ayudarán al sujeto que aprende a construir su conocimiento, crecer en el aspecto personal y ubicarse como actor crítico de su entorno.

- ✓ El facilitador deberá tener conocimiento teórico profundo y pertinente acerca de los tópicos a desarrollarse durante el programa.
- ✓ Será necesario un despliegue de valores y actitudes que fomenten el aprendizaje y las relaciones humanas genuinas lo cual se puede basar en el trabajo colaborativo.
- ✓ Establecer las estrategias de enseñanza que faciliten el aprendizaje y ubicarse como un agente motivador.
- ✓ Deberá tener conocimientos sobre los modelos y procesos de enseñanza.

La función central del facilitador en educación a distancia será orientar y conducir la actividad mental hacia el aprendizaje desde un enfoque constructivo que trascienda hacia un análisis crítico y reflexivo pero tomando en cuenta sus competencias y necesidades educativas.

Por lo anterior, se requiere habilitar al docente para el manejo de tecnologías de la información y de estrategias flexibles de orden instruccional, motivacional, manejo de grupos, etc., que se puedan adaptar a las características del alumno y así conducirlo hasta el nivel de ejecución que se requiere.

De manera general Díaz Barriga, (2002) afirma que la persona asignada a guiar el aprendizaje de un grupo tiene que manifestar las habilidades, actitudes y conocimientos que pretende fomentar a sus alumnos para ello, comprender profundamente la relevancia del trabajo académico en todos los sentidos así como mostrar respeto ante las opiniones de los demás a pesar de que no las comparta.

Por otra parte evitar en todo momento la imposición y la emisión de juicios y opiniones personales que distorsionen el objetivo del programa.

El ser facilitador a distancia no impide la comunicación bidireccional por ello, es necesario establecer buenas relaciones con los alumnos e incorporar aquellos valores que se desea transmitir.

A efecto de lograr cierta empatía con el alumno, será conveniente proporcionar contenidos pertinentes y retos alcanzables que les permitan cuestionarse y modificar o incrementar sus conocimientos.

El facilitador desde un enfoque constructivista:

¿Quién es?	¿Qué hace?
Mediador entre el conocimiento y el aprendizaje.	Comparte experiencias y saberes en un proceso de negociación y construcción conjunta del conocimiento. Promueve el aprendizaje significativo
Profesional reflexivo: piensa críticamente su práctica.	Soluciona problemas pertinentes al contexto en el que se ubica.
Guía que toma conciencia y analiza sus propias ideas y creencias sobre la enseñanza y el aprendizaje.	Está dispuesto al cambio. Propicia la autonomía y autodirección del alumno.

De manera concreta el facilitador comprende y se adapta a las necesidades, intereses y situaciones de sus alumnos.

2.5 Modelo de competencias (Proyecto Tuning)

“La sociedad está reclamando nuevas competencias a los profesionales y a los ciudadanos en general, que requieren el dominio de destrezas y habilidades específicas. Surge un doble posicionamiento: formar sobre esas competencias en el ámbito profesional o desarrollarlas en el ámbito académico previo al laboral.

Muchas universidades en diferentes países están rediseñando sus carreras a través de nuevos perfiles académico-profesionales en los que incluyen una serie de competencias. Las competencias son factores de superación individual y grupal que permiten el desarrollo de los recursos personales para integrarlos en las posibilidades del entorno y obtener así, de esa complementariedad, el mayor beneficio mutuo.

A nivel personal, las competencias son efectivas en la medida en que cada uno establece la base y referencia de superación en sí mismo. Así, somos competentes en la medida en que alcanzamos logros efectivos. El origen de esos logros está en el perfeccionamiento de nuestras cualidades personales, tanto individuales como sociales” Villa y Poblete (2007 p. 23).

Las demandas de la sociedad actual en el ámbito laboral requieren de personal capacitado no solo en cuanto a los conocimientos de su formación sino de habilidades conceptuales, procedimentales y actitudinales por lo cual no se considera suficiente ser un experto en la materia sino contar con competencias que le permitan desarrollar al máximo sus capacidades, es por ello que surge el modelo por competencias por lo que se abordará el Proyecto Tuning desde su concepción hasta sus características y desarrollo a lo largo de los años.

Es en 1989 cuando Malcolm Knowles da mayor prioridad a la currículum basado en competencias y la evaluación del desempeño como medio de verificación de objetivos, más allá del registro de una calificación a través de un examen dentro del aula pues aseguraba que los estándares académicos a menudo interfieren en el aprendizaje.

Villa y Poblete (2007) definen a la competencia como “el buen desempeño en contextos diversos y auténticos basado en la integración y activación de conocimientos, normas, técnicas, procedimientos, habilidades y destrezas, actitudes y valores”. p.24

Las competencias cuentan con las características necesarias para que una persona pueda desarrollarse de manera integral e involucrarse en entornos variados.

Es así que el aprendizaje basado en competencias requiere necesariamente de un perfil académico-profesional donde se reúnan los conocimientos y competencias que deberá tener el estudiante en función de los estudios que estén realizando para ello, el programa deberá incluir las competencias generales y específicas sobre las cuales se esté formando y cuál será su distribución a lo largo del curso.

2.5.1 Antecedentes de la propuesta

“Esta propuesta parte de un terreno ya abonado fruto del desarrollo de la fase anterior de Tuning América Latina (2004 – 2007) y ante una demanda actual de las universidades latinoamericanas y los gobiernos de facilitar la culminación del proceso iniciado. Tuning puso en el centro de la escena la importancia de las competencias para los procesos de modernización y reforma curricular. Los acuerdos alcanzados a nivel de las áreas del conocimiento sobre el conjunto de competencias específicas han sido retomados por las universidades en los años posteriores más allá del ámbito del proyecto para iniciar procesos de reforma en las instituciones.

Actualmente, la mayor parte de las universidades participantes en la fase anterior se encuentran modificando sus planes de estudio y se enfrentan al desafío de tomar esas competencias acordadas como puntos de referencia para el diseño de los planes de estudio y la construcción de los perfiles de egreso. Este punto todavía pendiente requiere de un proceso de construcción conjunta que permita la implementación de una titulación completamente concebida en torno al eje de las competencias.

Un proceso que será unido al aprendizaje en la identificación y formulación de los resultados de aprendizaje a nivel de unidades y programas. La tarea de sensibilización sobre la importancia de un cambio de paradigma de una formación basada en los conocimientos a otra basada en competencias se ha logrado.

Las instituciones han avanzado en ese sentido a partir de debates internos y propuestas de reforma. Ahora es necesario cerrar el proceso, luego de un importante período de maduración y asentamiento de estas cuestiones al interior de las universidades, llevando los

acuerdos más lejos y elaborando perfiles completos de las diferentes titulaciones en torno a competencias”.

Tuning Latinoamérica (s.f) Extraído el 21 de abril 2016 de:
<http://www.tuningal.org/es/proyecto-tuning/antecedentes>

El proyecto Tuning exalta la importancia de las competencias para la formación profesional del estudiante, es por ello que propone una reforma curricular que vaya más allá de la evaluación académica y se enfoque también en la evaluación del desempeño y de las habilidades útiles para el trabajo. No se trata de una cuestión alejada, es una mirada global, una tendencia laboral que demanda la necesidad de adquirir capacidades que permitan la inserción a un campo laboral cada vez más complejo. Por lo anterior la relevancia de incorporar a las universidades de distintos países y encaminar el proyecto por competencias hacia una misma dirección.

2.6 Competencias a desarrollar en el facilitador

“El tutor enseña, orienta, e integra al alumno en el sistema. Por lo que un tutor efectivo en el cumplimiento de su rol debería poseer los siguientes atributos:

Empatía: para lograr «sintonizar» con sus alumnos a pesar de la disociación del tiempo y el espacio, característica de los procesos de educación a distancia y de la multiplicidad de estilos personales de los alumnos.

Proacción: para lograr «sortear» los obstáculos y resistencias que se presenten en tanto de tipo tecnológico como humano.

Ser buen anfitrión: pues debe ser quien introduzca y mantenga motivados a los alumnos en esta modalidad.

Maestría comunicativa: ya que debe manejar todas las posibilidades y alternativas de comunicación en los distintos soportes, siendo lo más claro posible a fin de no distorsionar la esencia de los mensajes. Debe, a su vez, ser mediador entre las múltiples comunicaciones generadas por la interacción entre los alumnos y él.

Expertez didáctica: que le permita seleccionar los contenidos y diseñar las actividades más pertinentes para el logro de los objetivos propuestos ajustándose al perfil del grupo de alumnos” Pagano (2008 p.3).

Se torna complicado reunir todas las competencias que le permitirán al facilitador a distancia ser la guía que posibilite a los alumnos el cumplimiento de los objetivos de un programa, sin embargo se pueden clasificar en tres grupos:

Conceptuales: entendidas como la capacidad o facultad de interpretar la información de manera lógica por tanto será capaz de analizarla y a partir de ello diagnosticar situaciones diversas. (conforman sus saberes)

Procedimentales: permiten al facilitador el desarrollo de habilidades y destrezas a partir del seguimiento de pasos ordenados para el fin que se requiera. (saber hacer)

Actitudinales: Están relacionadas con las normas, la ética y los valores. (Ser)

Pagano (2008) en su artículo “*Los tutores en educación a distancia*” afirma que un buen modo de perfilar los atributos y competencias que debería poseer un tutor en la educación a distancia es a partir del análisis de las características del aprendizaje adulto. Por lo que cada característica del aprendizaje adulto generaría como contrapartida un atributo del tutor, las cuales podrían clasificarse en tres dimensiones: *dimensión didáctica* (relativa a los saberes conceptuales), *dimensión técnica* (relativa a los saberes procedimentales) y *dimensión psicoafectiva* (relativa a los saberes actitudinales). p.4

Es por ello que en la educación en línea se requiere de un trabajo colaborativo donde los actores no llevarán a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje si no es con elementos adicionales de carácter pedagógico y que lleven implícita una relación transversal en la que intervienen las características del tutor y del alumno en lo relacionado a competencias conceptuales, actitudinales y procedimentales lo que a su vez implica las dimensiones que señala el autor.

Capítulo III Diseño instruccional

3.1 Definición

“Es la arquitectura del aprendizaje, permite al docente conocer la estructura y cómo se va vinculando cada elemento del mismo, en otras palabras, es el cerebro del proceso instruccional. En la modalidad de estudios presencial, la mayor parte del diseño instruccional está implícito en la experiencia y la sabiduría del profesor, mientras que en el aprendizaje mediado por la educación virtualizada, este diseño debe estar explícito en la selección y creación de experiencias que hagan factible el aprendizaje” (Inciarte, 2009 p.14).

En la planeación para el diseño instruccional se debe tomar como punto de partida al alumno como el centro del modelo por tanto las acciones del facilitador, el diseño y producción de contenidos y recursos deberán realizarse en función de ello sin dejar de lado que será el alumno el responsable de su propia formación.

La planeación incluye aspectos como el tiempo y la forma, dentro del diseño instruccional deberán especificarse los criterios de cada actividad así como el tiempo en que deba entregarse el trabajo solicitado que permita llevar a buen término el curso.

Es importante realizar un diseño instruccional que además de pertinente, sea atractivo y permita facilitar el aprendizaje a través de la motivación por medio de recursos y actividades de calidad.

El diseño instruccional posibilita en gran medida la organización del conocimiento así como de los materiales didácticos, recursos, actividades considerando siempre los elementos pedagógicos que lo integran.

Será la guía de un proceso de reflexión que definirá el facilitador a cargo, la intención debe ser promover actividades cognoscitivas, procedimentales y actitudinales que fortalezcan el aprendizaje y que éste sea duradero, transferible y autorregulable.

El diseño instruccional por su parte, no da cabida a la improvisación, debe ser mediada en el caso de la educación virtual, por recursos tecnológicos. Por ello es necesario determinar el tipo de conocimiento que se pretende alcanzar así como las estrategias de enseñanza y de evaluación.

Tiene la finalidad de proporcionar al alumno lo necesario para construir su propio conocimiento mediante una estructura ordenada y sistemática desde el inicio hasta el final del curso.

Filatro (2004), citado por Inciarte (2009) define al diseño instruccional como “la acción institucional y sistemática de métodos, técnicas, actividades, materiales, eventos y productos educacionales en situaciones didácticas específicas para facilitar el aprendizaje e instrucción de conocidos”.

De forma implícita, en el desarrollo de un diseño instruccional se encuentran los saberes y experiencias del facilitador lo cual, lo pone en condición de crear un curso.

“Más allá del uso de la herramienta de software, se vuelve necesario presentar un modelo de desarrollo de contenidos con una metodología práctica que pueda habilitar a los desarrolladores de contenidos para alimentar el sistema y actualizarlo con una visión pedagógica”. Instituto Nacional de las Mujeres (2011 p.8)

Mientras mejor estructurado esté el diseño instruccional mayor será la eficiencia y efectividad del programa.

El diseño instruccional enfocado a un modelo virtual debe poseer características específicas, debe evidenciar claramente la secuencia en que se irá incorporando el conocimiento tomando en cuenta que la interacción en todo momento será electrónica.

La utilización adecuada de esta estructura permitirá dar un seguimiento completo y pertinente.

Para poder responder a este tipo de diseño, el facilitador debe tener las competencias para poder elaborarlo, esto incluye la selección de contenidos y una adecuada administración de la educación a distancia que le permitan medir los logros de los alumnos.

Es conveniente adoptar una política para poder llevar a cabo el proceso, en ésta deberá estandarizarse el proceso de elaboración, el diseño y desarrollo de contenidos en función del currículum y bajo un enfoque pedagógico virtualizado.

3.2 El papel del pedagogo en el Diseño Instruccional

Cabe mencionar que el pedagogo no siempre cubre el rol de facilitador en programas a distancia sin embargo resulta imperante su incorporación a un departamento de E-learning dado que será quien oriente a los diferentes especialistas respecto a la construcción de contenidos o diseño instruccional y curricular de manera que sea posible conjuntar saberes que permitan la integración de programas sólidos.

3.3 Carta descriptiva en un programa de educación a distancia

Se entiende por carta descriptiva al documento que contiene la información necesaria para el desarrollo de un programa educativo, incluye los elementos que permitirán el logro de los objetivos en función de las características específicas del grupo en el que se va impartir. (Aportación propia)

No hay un modelo específico dado que las cartas descriptivas se adaptan a las necesidades de cada programa sin embargo existen características mínimas con las que debe contar:

- ✓ Título del programa
- ✓ Objetivo
- ✓ Contenidos
- ✓ Docente o facilitador
- ✓ Duración
 - División en sesiones
- ✓ Estrategias de enseñanza
- ✓ Estrategias de aprendizaje
- ✓ Recursos y Materiales
- ✓ Forma de Evaluación
- ✓ Bibliografía o Lista de referencias

En programas de educación formal se pueden incluir aspectos tales como:

- ✓ Datos de identificación
- ✓ Asignatura que antecede
- ✓ Habilidades conceptuales, procedimentales y actitudinales
- ✓ Clave de asignatura
- ✓ Nombre de la institución
- ✓ Área del conocimiento
- ✓ Créditos de la asignatura
- ✓ Temporalidad: Por sesión, semanal, mensual, etc.
- ✓ Fechas de las sesiones
- ✓ Número de horas totales

- ✓ Instrumentos de evaluación
- ✓ Observaciones
- ✓ Persona que elaboró
- ✓ Persona que revisó y aprobó el desarrollo del programa

3.4 Objetivos del programa de educación en línea

“Se define al objetivo como una meta o finalidad a cumplir, para ésta, se disponen medios determinados a fin de lograr su consecución”.



Diccionario(s.f) Extraído el 13 de julio 2016 de <http://www.definicionabc.com/general/objetivo.php>

Es por lo anterior que se deben establecer los medios y recursos que lo encaminen hacia un resultado positivo y sobre todo que estos sean alcanzables al corto o mediano plazo dependiendo del tipo de programa que se desea implementar.

3.5 Estructura del programa de educación en línea

A continuación se muestra un ejemplo de carta descriptiva diseñada para el Diplomado de Habilidades Docentes para profesores de la Universidad de Negocios ISEC:

TABLA 3. Carta Descriptiva del curso

  <p style="text-align: center;">DESARROLLO DE HABILIDADES DOCENTES EN LÍNEA</p>						
Objetivo:	<p>Brindar a los catedráticos de diferentes áreas del conocimiento, las herramientas necesarias para el desarrollo de sus habilidades docentes, a fin de innovar, crear y lograr en el alumno un aprendizaje significativo por medio de recursos didácticos atractivos y de calidad.</p>					
Contenidos	Docente	Tiempo	Estrategia de enseñanza	Estrategia de aprendizaje	Recursos	Evaluación

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Perfil del docente • Habilidades de lectura y escritura ▪ Rol del docente ▪ Competencias digitales y pedagógicas en los docentes ▪ Uso de las TICS ▪ Modelos de formación 		<p>Duración:</p> <p>50 horas</p> <p>3 meses</p> <p>1 mes por módulo</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Exposición de contenidos en formato audiovisual ▪ Ejercicios de ortografía y redacción ▪ Dinámicas de Autoevaluación ▪ Foro de experiencias sobre uso de TICS en el aula 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lectura de textos ▪ Identificar y fortalecer competencias ▪ Construir el perfil del docente 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Chat ▪ Foros de discusión ▪ Podcast ▪ Wikis ▪ URL ▪ PDF ▪ Videos 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Evaluación continua (actividades) ▪ Evaluación por tema ▪ Proyecto de cierre por módulo
<p>2do Módulo: Intermedio</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué es una planeación? ▪ Diseño de cartas 			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Exposición de contenidos en 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elaboración 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Evaluación

<p>descriptivas</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Selección de recursos y bibliografía ▪ Cómo preparar una clase ▪ Manejo de Grupos ▪ Diseño de exámenes objetivos ▪ Rúbricas <p>3er Módulo: Avanzado</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Manejo del espacio en el aula • Uso del pizarrón • Expresión oral 			<p>formato audiovisual</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Elaboración de antologías ▪ Definición y características de los tipos de exámenes ▪ Exposición de contenidos en formato audiovisual ▪ Ejercicios para desarrollar el manejo de espacios en el aula 	<p>de cartas descriptivas</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Elaboración de planeaciones ▪ Diseño de rúbricas ▪ Diseño de exámenes objetivos ▪ Elaboración de videos expositivos ▪ Diseño de ejercicios para identificar las 		<p>continua (actividades)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Evaluación por tema ▪ Proyecto de cierre por módulo ▪ Evaluación continua (actividades) ▪ Evaluación por tema ▪ Proyecto final
--	--	--	--	---	--	--

<ul style="list-style-type: none"> • Expresión corporal • Imagen personal • Recursos discursivos ▪ Desarrollo de competencias en el alumno ▪ Aprendizaje significativo ▪ Atención y concentración en el alumno ▪ Ejercicios de Autoevaluación 			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elaboración de organizadores gráficos 	<p>competencias del alumno</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Autoevaluación
<p>Bibliografía:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ http://sitios.itesm.mx/va/dide2/documentos/pdhd2007.pdf ❖ http://rubistar.4teachers.org/index.php ❖ http://www.universia.net.mx ❖ Kaufman, Roger A., Planificación de sistemas educativos: ideas básicas completas, México, 2011, Ed. Trillas. 					

3.5 Objetos de Aprendizaje del programa de educación en línea

“Un Objeto de Aprendizaje es una entidad digital que puede ser usada para el aprendizaje, la educación o el entrenamiento.

También se puede definir como:

Una entidad digital, auto contenible y reutilizable, con un claro propósito educativo, constituido por al menos tres componentes internos editables: contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización.

Los Objetos de Aprendizaje desarrollados para la plataforma pueden incorporar formatos como Impresos, Web, Multimedia, Word, etc.

Es altamente recomendable el hecho de introducir elementos de interactividad en el objeto de aprendizaje, que permitan registrar el progreso del alumno así como las diferentes interacciones que ha hecho en una unidad de contenido. Entendiendo como interactividad el desarrollo de ejercicio, simulaciones, cuestionarios, diagramas, gráficos, diapositivas, tablas, experimentos, exámenes entre otros”. Instituto Nacional de las Mujeres (2011)

Se entiende por objeto de aprendizaje a los elementos que componen el recurso del cual se valdrá el alumno para llevar a cabo su proceso de formación en un contexto digital, se hace referencia a un elemento editable dado que los objetos de aprendizaje deben ser sujetos de constante actualización, es decir, de total pertinencia en función de las necesidades de la sociedad actual que posibiliten en su momento el aprendizaje significativo a través de la práctica.

Además de la viabilidad de los contenidos es importante contemplar al momento de su desarrollo el diseño adecuado tomando en cuenta los diversos estilos de aprendizaje que pongan al alumno en condición de aprender y no solo de memorizar.

Para la estructura de los cursos DEX de la Universidad de Negocios ISEC se propone incorporar un modelo que permita al alumno considerar el objeto de aprendizaje que mejor se adapte a su necesidad, bien sea un archivo descargable en formato PDF que consta de solo lectura y si se desea, impresión o de una presentación con diseño gráfico y audio otorgando un valor adicional de carácter visual y auditivo, sin dejar de lado la posibilidad de incorporar PODCAST el cual consiste únicamente en un archivo de audio descargable que permitirá al docente expresar y enfatizar en los términos y tópicos que pudieran resultarle complicados.

Es así que los objetos de aprendizaje, para su elaboración y desarrollo, deberán contar con una estructura pedagógica fundamentada adecuadamente para que sea posible determinar las actividades con las que se evaluarán los aprendizajes esperados y obtenidos.

Capítulo IV

4.1 Aportaciones Y Conclusiones

La educación en línea facilita en gran medida el proceso de enseñanza aprendizaje, no solo en el aspecto de búsqueda y recepción de información sino que reduce tiempos de entrega, evaluación y evita el traslado constante de las personas que hacen uso de algún programa en esta modalidad.

La educación en línea como parte de la educación andragógica fomenta el aprendizaje autodirigido lo cual exige un compromiso personal y de disciplina mayor.

Así mismo permite la capacitación en las empresas de manera que no se tenga que hacer una inversión mayor en aulas destinadas a ello.

La educación en línea se distingue de la educación a distancia por los medios utilizados, ya que en sus orígenes, la educación a distancia se impartía por correspondencia a través del servicio postal.

La educación a distancia no se encuentra en desventaja de la educación presencial, se puede utilizar como una herramienta que la complemente.

La tecnología avanza de forma desmedida lo cual obliga tanto a las instituciones como a las personas a actualizarse constantemente, no solo en función de estas demandas sino de los nuevos perfiles que solicitan las empresas durante el proceso de contratación.

En conclusión se define a la educación en línea como una modalidad educativa que posibilita la comunicación sincrónica y asincrónica por medio de recursos tecnológicos que brindan los sistemas de gestión del aprendizaje.

“La ciencia y la tecnología, en la sociedad revolucionaria, deben estar al servicio de la liberación permanente de la Humanización del hombre”. Freire.

Bibliografía

Adam, Félix.(1977). Algunos Enfoques Sobre Andragogía. Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez, Caracas, Venezuela.

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

Disponible en http://www.eumed.net/rev/tlatemoani/01/pdf/63-77_mgbl.pdf

Bernardez, Mariano L.(2007). Diseño producción e implementación de E-Learning: Metodología, herramientas y modelos,. Global Business Press, Estados Unidos.

Castro Pereira, M; Sánchez, Iris; Molina, Teresa, Ramos, Zobeida y Tovar Antonio.(1986). Proyecto de Maestría en Educación Abierta y a Distancia. Postgrado U.N.A. Caracas, Venezuela.

Díaz Barriga, F. (2006). Principios de diseño instruccional de entornos de aprendizaje apoyados en TIC: un marco de referencia sociocultural y situado. Tecnología y Comunicación Educativa, 41.

Freire, Paulo.(1975). Pedagogía del Oprimido. Editorial XXI. (14a Edición) México.

García Aretio, L. (1990). Objetivos y funciones de la educación a distancia. Publicado en Actas del Congreso Internacional de Filosofía de la Educación, UNED, Madrid, pp. 44-48.

Hernández, S. (2010). Metodología de la Investigación. Mc Graw Hill. México

Ludojoski, Roque L.(1986). Andragogía. Educación del Adulto. Editorial Guadalupe. (4ta Edición). Buenos Aires, Argentina.

Llanos de la Hoz, Silvio.(1986). Necesidades e Intereses que Inciden en el Aprendizaje del Adulto: Un Enfoque de Sistemas. Ponencia. Revista de Andragogía. Año III. N. 7, Caracas.

Nérici, I. (1985) Hacia una didáctica general dinámica: Buenos Aires Ed. Kapelusz Tercera Ed.

Pagano, C. (2007). Los tutores en la educación a distancia. Un aporte teórico. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*. Vol. 4, no. 2. UOC. Recuperado el 28 de octubre de 2015

Sánchez, Alfonso; Marino, Jorge; Barazarte, Albina de; Lugo Belkys; Orsini, Mario; Galindez, Juan y Jiménez, Vicente.(1985). Contratación Teórica de Perfiles: Tipo de Docente Para la Educación Básica y el Futuro Egresado de Programa Educación Integral de la Unellez. INSTIA: Barinas.

Varela Juárez R. (2007). Panorama general de la educación a distancia en México: Una metodología para el desarrollo de cursos en línea, México: UNAM

Sánchez R., (2010). Plataforma educativa Moodle, Administración y Gestión. México: Alfaomega Grupo Editor.

Villa, S. A., Poblete Ruíz M., M (2007) Aprendizaje basado en competencias. Una propuesta para la evaluación de las competencias genéricas., Bilbao: Ediciones Mensajero

Wedemeyer, C.(1981). Learning at the Back Door. Reflections on Non-Traditional Learning in the Lifespan. Madison: University of Wisconsin Press.

Ortiz, O. A. (2009). Diccionario de Pedagogía, Cuba: Ediciones CEPEDID

Yuni, J.A., Urbano, C.A. (2005) Educación de adultos mayores: Teoría, investigación e intervenciones. Córdoba: Ed. Brujas

Knowles, M. S. (1990). The Adult Learner: a Neglected Species:

(4ta ed.) Houston: Gulf Publishing

Díaz, B. F. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista. México: MC GRAW HILL.

Díaz, A. F. (2002) Didáctica y currículo: un enfoque constructivista. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha

Inciarte R. (2009) Diseño instruccional por competencias para administrar unidades curriculares virtualizadas. HEKADEMUS

Revista Científica de la Fundación Iberoamericana para la Excelencia Educativa Vol.2, no. 5 recuperado el 2 de junio 2016

Ávila y Bosco (2001) XX Congreso Internacional de Educación Abierta y a Distancia, Alemania.

Rodríguez Rojas, Pedro, La andragogía y el constructivismo en la sociedad del conocimiento Laurus [en línea] 2003, 9 (Sin mes) : [Fecha de consulta: 10 de junio de 2016] Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76111335006>
ISSN 1315-883X

http://investigacion.ilce.edu.mx/panel_control/doc/c37ambientes.pdf

Mesografía

Instituto Poblano de las Mujeres (2011). Metodología para el desarrollo de cursos en línea con equidad de género

Recuperado el 20 de julio de 2015 de

http://cedoc.inmujeres.gob.mx/ftpg/Puebla/pue_meta_16_2011.pdf

Fontalvo Barrios H. (2008) Modelo de enseñanza – aprendizaje para un software educativo basado en la andragogía y el diseño instruccional de Robert Gagné Barranquilla : Universidad del Norte, recuperado el 25 de abril de 2016 de:

http://www.ribiecol.org/embebidas/congreso/2008/Site/Imagenes/modelo_ens_aprend_software.pdf

https://docs.moodle.org/all/es/Acerca_de_Moodle

<http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002191/219162s.pdf>

<https://milagrosrp.wordpress.com/2011/10/19/origen-y-filosofia-moodle/>

Bosco H., Barrón S. (2008). La educación a distancia en México: Narrativa de una historia silenciosa. México: SUAFyL, UNAM

http://recursos.udgvirtual.udg.mx/biblioteca/bitstream/123456789/1355/1/Una_historia_de_la_educacion_a_distancia_en_Mexico.pdf

http://www2.sepdf.gob.mx/programa_escuela_calidad/Materialesdeconsulta/MGEE.pdf

http://investigacion.ilce.edu.mx/panel_control/doc/c37ambientes.pdf

<http://tuning.unideusto.org/tuningal/>

<http://www.tuningal.org/es/proyecto-tuning/antecedentes>

<http://tuning.unideusto.org/tuningal/index.php?option=content&task=view&id=173&Itemid=201>

<http://tuning.unideusto.org/tuningal/index.php?option=content&task=view&id=217&Itemid=246>

Historia de la educación a distancia recuperado de

<http://www.biblioteca.org.ar/libros/142131.pdf> el 16 de mayo de 2016

Recuperado de http://www.pucp.edu.pe/cmp/estrategias/asig_art.htm el 1 de junio de 2016

Recuperado de:

http://delegacion233.bligoo.com.mx/media/users/20/1002571/files/240726/Aprendizaje_significativo.pdf el 2 de junio de 2016

Recuperado de: http://www2.sepdf.gob.mx/programa_escuela_calidad/archivos-xv/convocatoria-PEC-2015.pdf el 8 de junio de 2016

Caraballo Colmenares, Rosana; (2007). La andragogía en la educación superior. *Investigación y Postgrado*, . 187-206.

Recuperado el 13 de julio de 2016 de

<http://www.definicionabc.com/general/objetivo.php>

Andragogía ¿Disciplina necesaria para la formación de directivos?, Cabrera R. J. (2003) Universidad de La Habana "Fructuoso Rdguez. Pérez", recuperado de: <http://www.gestiopolis.com/recursos/documentos/fulldocs/rrhh/andragogia.html> el 15 de octubre de 2016.

Testoteca

Sánchez Domenech, Iluminada. (2015) La andragogía de Malcolm Knowles: teoría y tecnología de la educación en adultos. Tesis de grado, Universidad Cardenal Herrera-CEU. Elche.