



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

SISTEMA UNIVERSIDAD ABIERTA Y EDUCACIÓN A DISTANCIA

**Implementación del campus virtual de la
Universidad Jannette Klein (UJK - Plantel del
Valle), Ciudad de México**

INFORME ACADÉMICO POR ACTIVIDAD PROFESIONAL
Que para obtener el título de
Licenciado en Pedagogía

P R E S E N T A
Andros Uriel Valdés Guadarrama

ASESORA
DRA. EN C. MARÍA LUISA ILEANA ROJAS MORENO

CIUDAD UNIVERSITARIA, CD. MX. 2022.





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.



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

El presente Informe fue realizado en el marco del “Seminario de investigación para elaboración de trabajos recepcionales”, que forma parte del **Programa de Actividades del Proyecto de Investigación UNAM-PAPIIT IT400421** “Estudio del mejoramiento en los índices de titulación de la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM, mediante la creación de una plataforma integral-digital, la formación didáctico-tecnológica de profesores y su vinculación con los estudiantes”. En este sentido hago expreso mi agradecimiento por todo el apoyo institucional recibido en mi condición de participante del citado Seminario.

Profundamente agradecido con la Dra. Ileana Rojas Moreno, por su amplio conocimiento y disponibilidad para compartirlo, tiempo, esmero y refinada vocación por enseñarme sobre el sendero de la alta calidad.

Agradecido con mi familia:

A mi madre, ejemplo de perseverancia y culminación de logros a pesar de cualquier pesar.

A mi padre, que siempre me llevó con gusto desde niño a la escuela y a manos llenas me dio sustento en cada etapa de mi desarrollo.

A mis hermanos, que me desafiaron y confrontaron para siempre crecer.

Angélica, gracias por estar presente en esta etapa y coincidir en que los cambios son parte importante de la vida.

Agradecido con mi amado hijo porque sonreír es lo más natural.

RESUMEN

El presente informe académico tiene como objetivo caracterizar sistemáticamente las experiencias de intervención pedagógica, gestión educativa, implementación y operación del campus virtual de la Universidad Jannette Klein. Para su elaboración se consideraron las siguientes etapas: 1) intervención pedagógica para la planeación institucional en el contexto de los procesos de virtualización de la educación superior; 2) diseño de estrategias de gestión y algoritmia de procedimientos que se compone de los instrumentos y herramientas para los procesos de implementación, ejecución y evaluación del campus virtual; y, 3) documentación de los resultados de una evaluación diagnóstica de orientaciones sobre la educación virtual y una recopilación de información sobre las experiencias y expectativas de los estudiantes acerca de la modalidad no presencial desarrollada. La presentación sistematizada del trabajo realizado apoyó en la atención de los rubros críticos, así como en la mejora de la planeación estratégica y la conducción de los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA).

ÍNDICE

Tabla de abreviaturas	5
Introducción	6
CAPÍTULO I. UNA MIRADA SOBRE LA EDUCACIÓN SUPERIOR EN MODALIDAD VIRTUAL	9
1.1 Algunos antecedentes de la educación a distancia	9
I.2 Gestión educativa en modalidades virtuales en el nivel de educación superior	11
I.2.1 <i>EdTech</i> y TIC	13
I.2.2 Caracterización de los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA)	14
I.2.3 Modelos de diseño instruccional ADDIE, ASSURE y Jonassen	16
I.3 Encuadre de las agendas internacionales	19
I.3.1 Avance de la virtualización en la educación superior	20
I.3.2 Avatares de la virtualización de la educación	22
CAPÍTULO II. REFERENTES INSTITUCIONALES SOBRE LA UNIVERSIDAD JANNETTE KLEIN (UJK - CAMPUS DEL VALLE)	24
II.1 Organización institucional e infraestructura informática y tecnológica	24
II.2 Modelo Educativo Institucional (MEI)	26
II.3 Oferta académica y otros requerimientos	29
II.4 Perfiles de ingreso, egreso y profesional	30
CAPÍTULO III GESTIÓN PEDAGÓGICA DEL CAMPUS VIRTUAL DE LA UNIVERSIDAD JANNETTE KLEIN JK FASHION E-LEARNING SYSTEM (FES)	33
III.1 Planeación y gestión pedagógica del campus virtual en la UJK	34
III.2 Perfilamiento estadístico y aportes en la planeación institucional	37
III.3 Desarrollos estratégicos para la implementación del campus virtual de la UJK	39
III.3.1 Flujos de gestión: actividades y procedimientos	39
III.3.2 Metodología “Agile”, herramientas de gestión y comunicación	41
III.3.3 Planeaciones semestrales	43
III.3.4 Diseño instruccional, recursos digitales e interactivos	43
CAPÍTULO IV INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA EN LA IMPLEMENTACIÓN Y GESTIÓN DEL CAMPUS VIRTUAL DE LA UJK	45
IV.1 Coordinación del campus virtual	46
IV.1.1 Protocolo de implementación: algoritmos, procedimientos, calendario y comercial	48
IV.1.2 Flujo de colaboración, cronograma de actividades y análisis de fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas (FODA)	53
IV.2.1 Construcción del sistema, administración de servidor, LMS, diseño y	56

usabilidad UX	
IV.2.1.1 Administración del <i>Learning Managment System</i>	57
IV.2.1.3 Diseño y usabilidad: personalización, <i>look and feel</i> y extensiones	58
IV.2.1.4 Videoconferencia, contenidos multimedia, interactivos y empaquetados	59
IV.3 Presentación institucional del campus virtual: capacitación docente e introducción a estudiantes.	60
IV.3.1 Orientación y capacitación docente online	60
IV.3.2 Introducción al <i>e-learning</i> para estudiantes	62
IV.4 Mecanismos de evaluación: sistema de gestión de la calidad	62
IV.5 Informe global del campus virtual UJK 2018-1	63
Comentarios Finales	65
Bibliografía	69
Anexos	73

TABLA DE ABREVIATURAS

ABREVIATURA	ENTIDAD/PROGRAMA
AAC	Ambientes de Aprendizaje Constructivista
ABP	Aprendizaje Basado en Problemas
AMAC	Aprendizaje Mediado por Análisis de Casos
ANUIES	Asociación Nacional de Universidades de Instituciones de Educación
AOP	Aprendizaje Orientado a Proyectos
AVA	Ambientes Virtuales de Aprendizaje
CONOCER	Coordinación del Sistema Nacional de Competencias
CSV	Comma Separet Values
DGESU	Dirección General de Educación Superior
DGAIR	Dirección General de Acreditación, Incorporación y Revalidación.
EVA	Entornos Virtuales de Aprendizaje
FES	Fashion E-learning System
FODA	Fortalezas, oportunidades, debilidades, amenazas.
IES	Instituciones de Educación Superior
LMS	Learning Managment System
MEI	Modelo Educativo Institucional
MEV	Modelo Educativo Virtual
MOOC	Cursos Masivos Abiertos Online
ODS	Objetivos de Desarrollo Sustentable
ONU	Organización de las Naciones Unidas
RVOE	Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios
SCORM	Shareable Object Content Random Multimedia
SEP	Secretaría de Educación Pública
TIC	Tecnologías de la Información y la Comunicación
UJK	Universidad Jannette Klein
WGSN	Worth Global Style Network

Introducción

De acuerdo con mi experiencia profesional puedo ubicar que las generaciones de “estudiantes digitales” se encuentran ávidas de información, a fin de adaptarse ágilmente a los cambios de sus realidades. Sin embargo, al mismo tiempo y sintiéndose empoderadas por tener libre acceso a amplios volúmenes de información digitalizada, dichas generaciones pueden mostrarse indisciplinadas y apáticas al tener que ceñirse a esquemas académicos y administrativos más estructurados y poco flexibles. Este es uno de los puntos de partida de los que derivó mi desempeño profesional en una institución educativa y, posteriormente, la concreción de los resultados mostrados en este documento.

El presente informe ofrece un ejercicio de sistematización de la intervención pedagógica diversificada en las acciones de implementación, operación y actualización del campus virtual de la Universidad Jannette Klein (UJK - Plantel Del Valle), de la Ciudad de México. En el contexto de esta institución educativa, la oferta académica incluye programas de estudio en modalidad híbrida para las licenciaturas de Diseño y Publicidad en Moda y Mercadotecnia y Publicidad (modalidad online para el Acuerdo Secretarial 286), y para el Departamento de Educación Continua a cargo de los diplomados “Visual Merchandising”, “Diseño de Imagen” y “Creación de Marcas”.

El encuadre teórico y documental utilizado incluyó aportaciones y perspectivas operativas diversas. Un primer referente fue el documento “Metodologías de E-learning, Una guía para el diseño y desarrollo de cursos de aprendizaje empleando tecnologías de la información y las comunicaciones” (2014), con directrices de carácter institucional sobre procesos y recursos necesarios para desarrollar programas de *e-learning*¹ concordantes con el modelo de cooperación internacional al desarrollo utilizado en la UJK.²

¹ El *e-learning* contempla el uso de tecnologías informáticas y de Internet para ofrecer una amplia gama de soluciones que faciliten el aprendizaje y mejoren el rendimiento.

² De acuerdo con la *Agenda 2030* y los *Objetivos de Desarrollo Sostenible* se trata de un modelo relacional inédito en el que, sin ignorar los aspectos económicos, las dimensiones sociales y ambientales adquieren especial relevancia ofreciendo una visión del mundo integral y, por tanto, multidimensional y multifactorial, de carácter indivisible, interdependiente y no jerarquizable. El compromiso es dar cumplimiento a todos los objetivos definidos mediante una integración compartida, con la cual todos los actores (gobiernos, organizaciones públicas, privadas y no gubernamentales, empresas, sociedad civil y cada persona sin exclusión ni distinción) deben sentirse pertenecientes, pues de este proyecto deben participar todos, incluso quienes han alcanzado altos niveles de desarrollo, porque también en ellos el progreso es desigual. De esta forma, la *Agenda 2030* y sus diecisiete Objetivos de Desarrollo Sustentable (ODS) tienen por eje la equidad y

Vinculado con la educación para adultos, el segundo referente consistió en un diseño curricular basado en competencias, elaborado en colaboración con el equipo de dirección académica de la UJK para la coordinación del campus virtual. En cuanto al tercer referente, este comprendió, por una parte, los avances de Jonassen (2008) acerca del diseño de estrategias de gestión pedagógica y calidad educativa para la planeación didáctica de actividades, acordes con el modelo de Entornos de Aprendizaje Constructivista (EAC). Por otra parte, se retomaron los trabajos de Duart y Lupiáñez (2005) y Mejía y López (2016), en lo concerniente al diseño del instrumento de evaluación de los programas de estudios anteriormente mencionados.

En cuanto a las tareas de acopio de información y sistematización de resultados para la elaboración de este documento, el trabajo se apoyó en la utilización de técnicas de investigación bibliohemerográfica y documental, sobre todo para la consulta y manejo del archivo documental de la UJK con datos sobre su historia, oferta académica, documentos institucionales básicos con guías de orientaciones generales y perfiles profesionales, entre otros. Asimismo, se utilizó un repositorio en la plataforma de Google Drive con ligas para el acceso a documentos digitalizados de índole diversa tales como registros de una bitácora de trabajo, documentos de operación, grabaciones de audio de algunas intervenciones, manuales de procedimientos, banco de referencias y documentos bibliográficos.

Ahora bien, el contenido del presente informe quedó distribuido en cuatro capítulos, según la descripción siguiente. El Capítulo I incluye un breve rastreo de referentes históricos sobre la educación virtual destacando el impacto de las revoluciones tecnológicas en el avance de la virtualización de la educación, además de indicaciones conceptuales y metodológicas a propósito de la implementación de sistemas de gestión educativa virtual. En este sentido se ubicaron los modelos educativos ADDIE, ASSURE y Jonassen, utilizados a manera de guía para destacar la complejidad implicada en la virtualización de la educación superior. Lo anterior se complementa con un breve acercamiento a las agendas internacionales, a fin de apreciar la importancia del potencial educativo, así como de sus alcances y limitaciones.

responden a una interpelación ética, a la cual gobiernos y ciudadanos deben responder, y que Organización de las Naciones Unidas (ONU) ha resumido en la fórmula “que nadie se quede atrás”, demanda a la que el objetivo cuatro, educación de calidad del OSD Dimensión Social enuncia: “Garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos” Naciones Unidas (2018).

El Capítulo II ofrece el encuadre institucional de la UJK mediante una contextualización que incluye un panorama general sobre oferta académica, organigrama, perfil formativo, estructura curricular, modelo educativo, contexto socioeconómico y el perfil de egreso de los estudiantes. El Capítulo III reúne el trabajo sistematizado sobre la planificación estratégica de la gestión pedagógica, destacando las características de la implementación propuesta, basada en constructos prácticos de diseño instruccional e instrumentos de gestión y control necesarios para facilitar la operación, adecuación y actualización del sistema de aprendizaje virtual. El Capítulo IV muestra el desarrollo de la intervención profesional realizada en la UJK, a partir de la sistematización y el análisis de información derivada de los registros de la bitácora de gestión y operación del campus virtual en los rubros de coordinación, protocolos de implementación, flujos de colaboración, construcción del sistema, presentación del campus virtual, capacitación docente e introducción al *e-learning* para los alumnos. A manera de cierre se incluyen los apartados de conclusiones, fuentes consultadas y anexos.

Finalmente es de esperar que la lectura de este informe brinde apoyo a otros egresados en la elaboración del documento recepcional.

CAPÍTULO I

UNA MIRADA SOBRE LA EDUCACIÓN SUPERIOR EN MODALIDAD VIRTUAL

De entre las finalidades de la Universidad en los modelos internacionales de desarrollo económico destaca la de promover la personalidad de los estudiantes y aportar las herramientas cognitivas para su vida laboral (Vargas, 2006). Cabe mencionar que la concreción de estos logros basada en el avance de la tecnología ha sido más evidente en las últimas décadas, sobre todo a partir de la utilización de complejas redes de computadoras interconectadas, dispositivos móviles avanzados con una amplia gama de funciones, aplicativos tecnológicos en prácticamente todas las industrias, escenarios y ámbitos con el intercambio de altos volúmenes de información a gran velocidad y por todo el planeta.

Más específicamente, la mirada sobre el impacto de los avances tecnológicos en el ámbito educativo se enfoca a la ampliación sin precedentes de la oferta de educación virtual, aparejada con los desarrollos de la *Inteligencia Artificial*, *Big Data*, *Internet de las Cosas*, *Blockchain* y muchas otras nuevas tecnologías emergentes y convergentes, que seguirán transformado el vínculo tecnología-educación.

1.1 Algunos antecedentes de la educación a distancia

Uno de los primeros referentes sobre los métodos de educación a distancia fue el curso publicado por la “Boston Gazette” el 20 de marzo de 1728, en el que un profesor con un “nuevo método de taquigrafía” ofrecía enseñar por correspondencia semanal con lecciones diseñadas *ex profeso*. Otro referente de interés data de 1840 y se atribuye a Isaac Pitman quien utilizó el periódico *Penny Post* para enseñar taquigrafía mediante un método de invención propia. También destaca el caso de Anna Eliot Ticknor, fundadora de la *Society to Encourage Study at Home*, quien en 1873 dictó un curso en la modalidad de correspondencia mensual con el apoyo de lecturas guiadas y exámenes, pero con la cualidad del intercambio de materiales.

Durante el último cuarto del siglo pasado se incrementaron las investigaciones sobre educación a distancia, siendo el “International Council for Correspondence Education” una

de las primeras entidades en utilizar el término de “educación a distancia” (Baath, 1978; Coldewey, 1982). En las últimas décadas el avance de la educación a distancia se ha asentado en el aprovechamiento de la mediación tecnológica, mejorando la eficiencia y efectividad de la dirección de las innovaciones tecnológicas mediadas por la Internet. En este contexto se ubica la distinción propuesta por More y Kearsley (2005) y Passerini y Granger (2000), a propósito de cuatro cortes generacionales (ver Tabla 1).

Figura 1 - Generaciones de educación virtual			
Generación	Temporalidad	Medio y/o herramientas	Modelo didáctico
Primera generación	Inicios del siglo XX	Postal ferrocarril, libros de texto e impresos	Sin interacciones estudiante-Instructor
Segunda generación	1970 Universidad Abierta Británica	Medios múltiples: Impresos, radio, TV y teléfono	Comunicación doble vía, el instructor como mediador.
Tercera generación	Principios de 1980	Tecnologías satelitales y redes: Video conferencias, CD's, videocintas, audio cintas.	Doble vía, interacción directa instructor - estudiante
Cuarta generación	Inicios de 1990	Internet y correo electrónico	Constructivista, centrado en el alumno con metodologías instruccionales
Fuente: elaboración propia con base en More y Kearsley (2005) y Passerini y Granger (2000).			

Algunos de los eventos vinculados con la evolución de la cuarta generación pueden ubicarse en los momentos clave de la implementación de cursos por la Internet. Por ejemplo, en 1968 la Advanced Research Projects Agency otorgó un contrato a Bol, Beranek y Newman para desarrollar una red computacional con cuatro nodos institucionales: la Universidad de California en los Ángeles, el Instituto de Investigaciones Stanford, la Universidad de California en Santa Bárbara y la Universidad de Utah. Así fue como en 1969 se logró la primera conexión basada en el protocolo de transición TCP/IP³, considerada la espina dorsal de la Internet.

³ Un Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP) define cuidadosamente cómo se mueve la información desde el remitente hasta el destinatario. En primer lugar, los programas de aplicación envían mensajes o corrientes de datos a uno de los protocolos de la capa de transporte de la Internet, los User Datagram Protocol (UDP) o Transmission Control Protocol (TCP). Estos protocolos reciben los datos de la aplicación, los dividen en partes más pequeñas llamadas *paquetes*, añaden una dirección de destino y, a

En 1984, los primeros cursos en línea de posgrado se implementaron con el apoyo del Institute Technology de New Jersey. En 1985, la National Technological University abrió la primera universidad acreditada para ofrecer grados y cursos de educación continua de ingeniería, con distribución vía satelital. En 1993, Marc Andreessen y la Universidad de Illinois desarrollaron una interfase gráfica de aprendizaje para el usuario llamada “Mosaic for X”. En 1994, la Universidad de Stanford ofreció el primer video en movimiento para un curso en línea. En 1997, The California Virtual University reportó un consorcio de casi cien colegios y universidades de California con más de 1,500 cursos en línea.

Fue durante la primera década del nuevo siglo cuando la Internet y las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) desplegaron más ampliamente su potencial en la educación virtual con las siguientes ventajas, entre otras: versatilidad en la interacción en los ambientes de aprendizaje, amplitud de cobertura de servicios educativos, fácil acceso a las fuentes de información y desarrollo continuo de habilidades y destrezas, tanto de estudiantes como de docentes. En este contexto, la utilización de las TIC en el impulso de la educación a distancia reveló la importancia de características como inmaterialidad, interactividad, instantaneidad, innovación, elevados parámetros de calidad de imagen y sonido, diversidad, mayor influencia sobre los procesos y sobre los productos, automatización, interconexión y digitalización (Cabero, 2006).

I.2 Gestión educativa en modalidades virtuales en el nivel de educación superior

La sistematización pedagógica en modalidad de educación a distancia se ha etiquetado con diferentes nombres: aprendizaje en línea, educación basada en la web, educación virtual, aprendizaje electrónico, *e-learning* y *edtech*. Estas denominaciones aluden a un sistema con procesos de comunicación entre estudiantes, maestros y recursos de aprendizaje (Jardines, 2009), aunque también se incluye en esta forma de sistematización a cualquier agente involucrado en promover la modalidad virtual como: directivos, administradores, gestores, padres, persona, software, colectivo o interesado en experimentar la virtualización

continuación, pasan los paquetes a la siguiente capa de protocolo, la capa de red de Internet. La capa de red de la Internet pone el paquete en un datagrama llamado Internet Protocol (IP), al colocar la cabecera y la cola de datagrama decide dónde enviar el datagrama (directamente a un destino o a una pasarela, y pasa el datagrama a la capa de interfaz de red. La capa de interfaz de red acepta los datagramas IP y los transmite como *tramas* a través de un hardware de red específico, por ejemplo, redes Ethernet o de Red en anillo.

educativa asumiendo, modificando o renovando funciones, identificándose con el objetivo de conseguir formarse, gracias a la instrumentación pedagógica digital de calidad que demanda un sistema de gestión.

Cabe destacar que la gestión en la modalidad virtual de educación universitaria facilita la dirección, organización, planeación, evaluación y control de los procesos escolares orientados a promover las condiciones óptimas para mejorar la calidad educativa. La ejecución de estos procesos conlleva a la toma de decisiones, promoción de normas educativas y acciones concretas en relación con un modelo pedagógico y curricular. Actualmente, las acciones de gestión pedagógica como la planeación y ejecución del proceso de aprendizaje digital se consideran un terreno poco explorado y confuso. Lo anterior debido a las dificultades para lograr unicidad e integración de conceptos, ubicando así una discusión teórica que se puede adaptar a cada contexto de implementación o experimentación del Modelo de Educación Virtual (MEV) (cf. Briseño, Correa, Valdés y Hadweh, 2020).

Así, los modelos para la gestión educativa a distancia se diferencian de diversas maneras. Por el tipo de gestión, esto es, proyectos, aprendizajes y administrativas (Gil, 2009); por dimensiones, esto es, académica, tecnológica y/o de infraestructura administrativa (Carmona, 2012); por sus componentes internos, es decir, gestión organizacional, gestión académica y gestión de calidad; y por sus componentes externos, esto es, orientación al mercado, responsabilidad social y evaluación (Morantes y Acuña, 2013). De hecho, la gestión educativa en la intervención pedagógica de la UJK se orientó por las dimensiones: académica, tecnológica y administrativa similares a las definidas por Carmona (2012), a la par de los componentes sugeridos por la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (ANUIES), entidad a la cual pertenece la UJK.

Por último, los componentes de las tendencias MEV de las instituciones de educación superior (IES) son los siguientes: 1) renovación de la demanda de nuevas enseñanzas, cualificaciones y modelos educativos vanguardistas; 2) aumento de la oferta educativa, transnacionalidad e internacionalización; 3) consolidación de nuevos esquemas de competencia y cooperación universitaria; 4) disrupción del componente educativo

digital, transformación de los esquemas de financiación y organización; y, 5) necesidad de una gestión eficiente (Vázquez, 2015).

I.2.1 EdTech y TIC

En el contexto de los procesos de enseñanza y de aprendizaje, el potencial de las TIC marca la importancia de contar previamente con un análisis pedagógico que permita considerar criterios suficientes para sustentar su incorporación, ya que una adecuada selección de las herramientas digitales representa una respuesta instrumental habilitadora que transforma la enseñanza por medio de la reconstrucción de los métodos o planes pedagógicos, y no solo a la renovación de los medios o dispositivos (Maggio, 2000).

En el ámbito educativo y de manera recurrente, las TIC han sido ubicadas como herramientas que almacenan y transmiten la información, por lo que suelen ser empleadas con una interacción acotada a presionar una tecla para continuar con la presentación, responder preguntas en cuestionarios configurados para recuperar respuestas correctas y, en ocasiones, ofrecer una retroalimentación automatizada. En este escenario limitado se reducen considerablemente posibilidades y funciones, siendo estas funciones un conjunto de instrucciones diseñadas “a prueba de maestros” y “a prueba de estudiantes” condicionando entonces cualquier posibilidad de participación activa sobre el proceso de aprendizaje de los estudiantes (Jonassen, 1998).

Ahora bien, el importante vínculo entre abordaje de conocimientos y adquisiciones por medio de aprendizajes activos mediados por las TIC se basa en un entendimiento previo de formas, métodos, modelos y técnicas, a modo de conjuntos dinamizadores de los entornos virtuales de aprendizaje (EVA). Pero también funcionan como cortes o etapas que proporcionan parámetros específicos de tiempo, ubicación, ocurrencia de los participantes que moldean sus vidas, hábitos, discursos y habilidades (Leal, 2009).

Es así que, en la medida que las dinámicas en educación virtual se repiten, los alumnos pueden inferir generalizaciones y abstracciones sobre su aprendizaje. Con base en lo anterior, al implementar un entorno virtual de aprendizaje surge la pregunta siguiente: ¿cómo se organizan, gestionan, planean las dinámicas de aprendizaje virtual dentro de una institución educativa universitaria? Al tratarse de un espacio nuevo de interacción dependiente de que el estudiante disponga su mente, actitudes, motivaciones, disciplina,

etcétera, y cuente con las competencias para el uso de su dispositivo digital, entonces la institución educativa es la responsable de propiciar experiencias favorables para que los alumnos interioricen la continuidad y los alcances de una formación virtualizada.

Por otra parte, al introducir un modelo educativo vinculado con las TIC es pertinente reconsiderar el estado de seguridad para los diseñadores y romper cercos para los alumnos. Pues de acuerdo con Jonassen (1998: 12): “[...] el apoyo que las tecnologías deben brindar al aprendizaje no es el de intentar la instrucción, sino el de servir de herramientas de construcción del conocimiento, para que los estudiantes aprendan de ellas, no con ellas”. Por lo tanto, la intervención pedagógica habrá de enfocarse a orientar los esfuerzos de todos los participantes y no solo de obtener un resultado “rápido” de implementación. En este sentido se vincula con la tarea de promover un cambio innovador en las estrategias didácticas para alentar un aprendizaje activo, colaborativo y crítico.

I.2.2 Caracterización de los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA)

La utilización de múltiples herramientas de software y hardware requiere el vínculo con una didáctica experimental tendente a un redescubrimiento constante, a fin de apoyar a los alumnos para generar aprendizajes desde diversos escenarios y agudizando los sentidos al estimular la curiosidad y no solo para acreditar un curso o grado. En este sentido, la construcción del conocimiento acumulado en el ciberespacio, la interacción entre alumnos y profesores con los entornos y medios desde la Internet, conforman un conjunto considerado habilitador del Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA), espacio de trabajo en el que las interacciones sociales son las que dan vida, sentido y valor a la implementación de una propuesta pedagógica.

En este contexto, el proceso de incorporación de las TIC en la educación ha delimitado las condiciones para la diversificación y la disponibilidad de apoyos a los docentes, ampliando las posibilidades de flexibilizar los modelos tradicionales con actividades mediadas, interactivas, multi participativas, refinando el principal objetivo del logro de actividades y objetivos de aprendizaje (Silvio, 2000). Por ejemplo, en el campus virtual de la UJK se trabajó en el diseño instruccional de una serie de “microentornos”, con el objetivo principal de promover la interacción colectiva y voluntaria en proyectos basados en resolución de casos, problemas y actividades lúdicas de interés para la comunidad

estudiantil; un espacio de recreación y proposición, un ciberespacio en el que los estudiantes puedan apropiarse de las dinámicas de aprendizaje.

Por otra parte, la incorporación de los AVA para habilitarlos en la implementación de un campus virtual se proyecta como una organización espaciotemporal real o virtual constituida por un conjunto de elementos de interacción, reales o imaginarios ya se trate de personas, máquinas, software, técnicas y condiciones que actúan sobre toda actividad humana (Henry, 2001). De hecho, los sistemas digitales de soporte de comunidades de aprendizaje se enriquecen con la aportación que cada participante y generación aporta, por lo que es de gran importancia dedicar esfuerzos en sistematizar, optimizar y actualizar los recursos disponibles para definir la infraestructura sobre la que un AVA habitará para su expansión, flexibilidad y mejora continua. Esto último gracias a las interacciones que dejan un rastro informático de cada secuencia instructiva cursada, resultando en la capacidad de analizar a profundidad los eventos de cada ciclo escolar.

Cabe señalar también que los AVA ayudan a definir principios de colaboración, tareas negociadas, adaptaciones grupales en donde los procesos involucrados no están totalmente definidos por el formador, sino para que el participante decida entre varias acciones que lo conduzcan a cubrir el objetivo de aprendizaje, destacando que es en este ciberespacio donde se encuentra su mayor reto de responsabilidad, autorregulación y hábitos de estudio. Bajo una propuesta pedagógica de esta naturaleza, el participante, descubre una serie de piezas estratégicamente dispuestas para alcanzar e incluso superar el objetivo de aprendizaje, desarrollando incluso la capacidad de personalizar su aprendizaje y flexibilizar los resultados al grado de apropiarse de conocimientos, compartirlos y aplicarlos de manera adecuada.

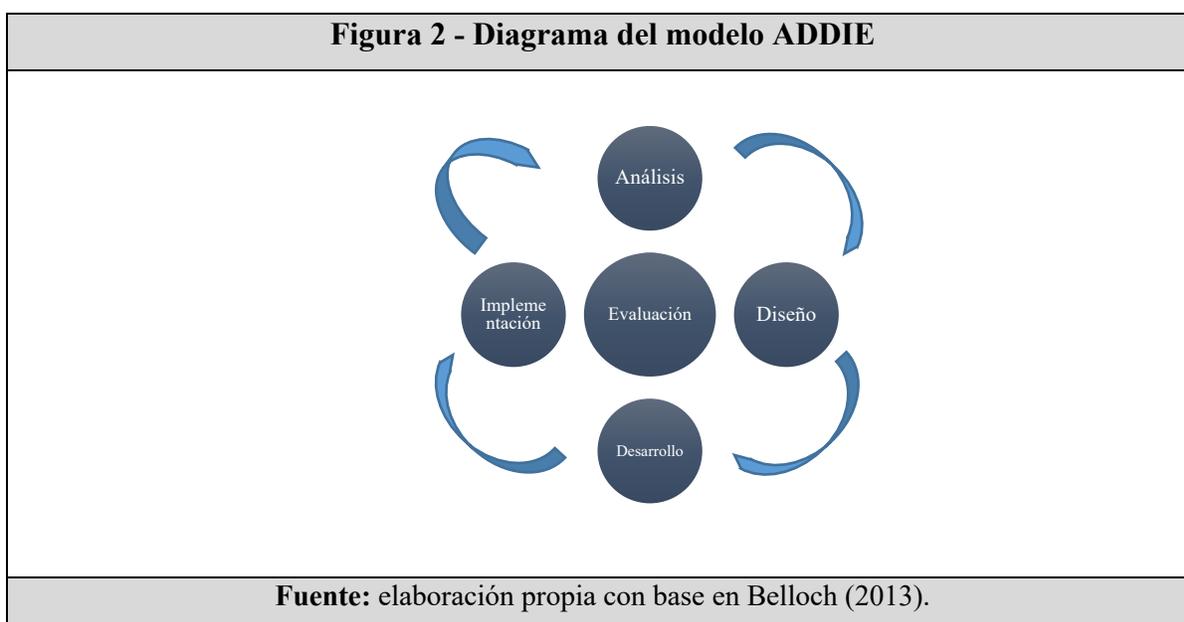
El diseño pedagógico de los AVA representa una actividad compleja, considerando las implicaciones institucionales para un trabajo colegiado entre directivos, coordinadores, diseñadores, profesores y estudiantes, en cuanto a requerir de una importante capacidad de adaptación ante las contingencias, ritmos de los estudiantes y necesidades específicas de cada grupo. Para atender tal multiplicidad de elementos y de acuerdo con Barajas (2009: 10): “[...] los esfuerzos deben estar orientados por medio de una identificación clara de necesidades de aprendizaje de los estudiantes, la gama de acceso a herramientas, recursos que serán utilizados y delimitación de metas de aprendizaje”. Más aún, en el caso de la UJK

el cumplimiento de este criterio es indispensable para cumplir con los requerimientos definidos en el Sistema de Información de Reconocimientos de Validez Oficial de Estudios del tipo Superior (RVOE) de La Dirección General de Acreditación, Incorporación y Revalidación (DGAIR) a los que se adscribe a la Secretaría de Educación Pública (SEP).

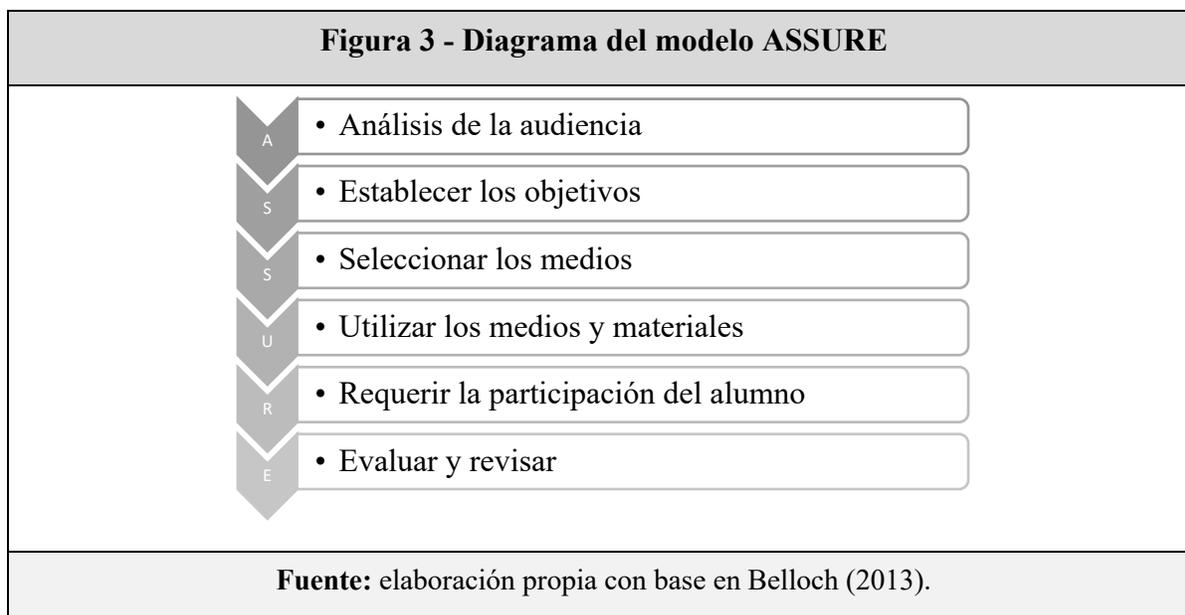
I.2.3 Modelos de diseño instruccional ADDIE, ASSURE y Jonassen

Para el diseño instruccional en el que se sustenta la educación virtual destacan las propuestas metodológicas de ADDIE, ASSURE y Jonassen, como ha sido el caso de la implementación del campus virtual de la UJK. Una breve revisión de sus fases y atributos, permite ubicar los aportes de estos modelos en el diseño de programas de estudio.

Por ejemplo, el modelo ADDIE es interactivo, cíclico, evaluable y altamente adaptativo. Sus componentes son los siguientes: 1) el análisis del alumnado, contenido y entornos, dando como resultado la descripción de una situación (curso) y sus necesidades formativas (objetivos específicos); 2) el diseño de la arquitectura del curso y del desempeño del alumno; 3) el desarrollo en cuanto a la producción de los contenidos y materiales de aprendizaje vinculados con el diseño; 4) la implementación en cuanto a la ejecución de la acción formativa con la participación del alumnado y la evaluación del proceso y los resultados de la implementación (ver Figura 2).

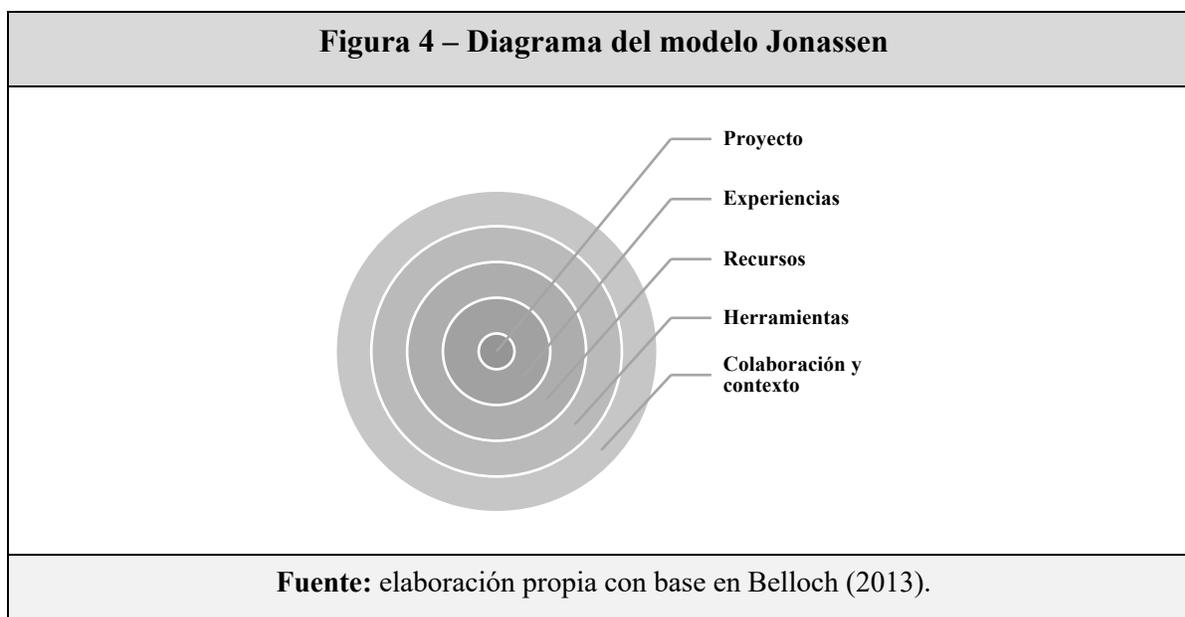


En el caso del modelo ASSURE, creado por Heinich, Moleda, Russell y Smaldino (1993), este abarca etapas de trabajo para asegurar el uso efectivo de la instrucción. Se basa en principios del constructivismo en cuanto a considerar las características concretas del estudiante y sus estilos de aprendizaje fomentando su participación. Se compone de seis fases: 1) análisis para ubicar al estudiante en relación con el nivel de estudios, edad, nivel socioeconómico, capacidades específicas de entrada, conocimientos previos, habilidades, actitudes y estilos de aprendizaje; 2) establecimiento de los objetivos de aprendizaje, para delimitar los resultados que deberán alcanzar los estudiantes al realizar el curso acorde con el grado a obtener; 3) selección de estrategias (métodos instruccionales), tecnologías, medios (texto, imágenes, video, audio y multimedia) y materiales; 4) organización, del escenario de aprendizaje vinculando el uso de los recursos; 5) participación de los estudiantes al fomentar estrategias activas y cooperativa; y 6) verificación del funcionamiento óptimo de los componentes, según las particularidades de un entorno de mejoras orientado a lograr mayor calidad de la acción formativa personalizada (ver Figura 3).



En cuanto al modelo Jonassen (1999), se trata de un soporte orientado al diseño de Ambientes de Aprendizaje Constructivista (AAC), enfatizando el papel del aprendiz a partir

del principio de “aprender haciendo”. Se compone de conjuntos y subconjuntos de actividades con siete fases interrelacionadas, a manera de conformar una unidad de trabajo. Por ejemplo, en un punto central o núcleo-meta de un AAC se ubica la primera fase incluyendo preguntas/casos /problemas/proyectos que conducen al aprendizaje desagregado en tres componentes: el contexto del problema, su representación o simulación y el espacio de manipulación del mismo. En la segunda fase se presentan los casos relacionados mostrando un sistema de experiencias relacionadas. En la tercera fase se sitúan los recursos de la información que ayudan a construir modelos mentales y formular una hipótesis directriz de las actividades para la resolución de problemas. La cuarta fase incluye un andamiaje de herramientas cognitivas a partir de la formulación de retos de complejidad, novedad y autenticidades necesarias para la realización del proyecto. La quinta fase se basa en la conversación, a fin de fomentar la colaboración y el apoyo a comunidades de estudiantes que construyen conocimientos mediante soportes tecnológicos. La sexta fase, denominada social o apoyo al contexto, se adecuan los factores contextuales que intervienen en la puesta en práctica del AAC mediante la participación de los propios estudiantes para fomentar estrategias activas y cooperativas de participación. La séptima y última fase se destina a la evaluación a partir de la revisión de estrategias y resultados de aprendizaje, propiciando la reflexión sobre todo el proceso (ver Figura 4).



La articulación de los tres modelos se basó en las necesidades de intervención de cada uno de los programas de estudio. Así, el modelo ADDIE se utilizó para la implementación de los cursos de modalidad híbrida de las licenciaturas en Diseño y Publicidad de Moda y Mercadotecnia y Publicidad, tomando en cuenta rasgos como estructura cíclica, eficiencia académica y pautas pedagógicas preestablecidas en el currículo institucional, para garantizar el logro de objetivos de aprendizaje mediante una construcción de entornos sistemáticos pero flexibles que encaucen a los participantes en su proceso formativos.

Por su parte, el modelo ASSURE se utilizó para la licenciatura de Diseño y Publicidad de Moda bajo el Acuerdo Secretarial 286, otorgado por la Coordinación del Sistema Nacional de Competencias (CONOCER) a la UJK, ofreciendo así un área de oportunidad para explorar y aplicar los atributos de selección de estrategias, tecnologías, medios, materiales y un escenario definido.⁴ Lo anterior derivó en la integración de un conjunto de doce productos entregables del proyecto final mismo que incluyó evidencias de aprendizaje y examen de conocimientos generales.

En cuanto al modelo Jonassen, este se utilizó para ser implementado en los tres cursos de educación continua para alcanzar la meta de poner en marcha un proyecto de aprendizaje innovador para la UJK, afianzando, por una parte, el sustento del constructivismo en el trabajo desempeñado por sus directivos, profesores y estudiantes, y, por otra parte, articulando dicho desempeño a partir de la integración de los AVA.

I.3 Encuadre de las agendas internacionales

En el marco de las agendas internacionales de políticas educativas, aspectos como la cobertura y la calidad de los servicios educativos a partir de la incorporación de las TIC se han convertido en asuntos axiales de primer orden. Por ejemplo, en la *Conferencia Mundial sobre la Educación Superior* (UNESCO, 1998) se enfatizó promover la creación, la ampliación y el fortalecimiento de las modalidades educativas basadas en la incorporación de las TIC. Más aún, los desafíos de superar la “brecha digital” enunciados en la *Conferencia Mundial Educación para Todos* de Jomtien (1990), el *Foro Mundial sobre la*

⁴ Desde 1996, CONOCER se ha desempeñado como la entidad que coordina y promueve el Sistema Nacional de Competencias, en el marco de las políticas educativas nacionales orientadas a la formación de cuadros de profesionales más competentes para las diferentes ramas laborales.

Educación de Dakar, Senegal (2000), y la *Cumbre Milenio de la Organización de las Naciones Unidas* (2000), han sido replanteados en la *Agenda Mundial para el Desarrollo Sostenible 2030* de Incheon, Corea (2015) con la definición de metas para una participación activa y compartida en esta misión educativa.

Actualmente, la agenda de políticas de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, por sus siglas en inglés) incluye, entre otras estrategias, promover el uso de las TIC con la finalidad de superar problemas derivados de la brecha digital, el acceso restringido, la baja calidad educativa y la limitada equidad, con la finalidad de garantizar la educación para todos en un contexto global. En concreto, en la *Agenda Mundial para el Desarrollo Sostenible 2030* se proponen las metas siguientes:

- a) alcanzar la universalización de la educación primaria y secundaria; b) brindar acceso y servicios de calidad en la atención y desarrollo para la primera infancia y preescolar; c) asegurar el acceso en igualdad de condiciones para los tipos de educación técnica, media superior y superior; d) aumentar las competencias para los jóvenes y adultos con fines laborales o de emprendimiento; e) eliminar las disparidades de género y promover la igualdad y equidad en la educación obligatoria; f) mejorar los indicadores de alfabetización y las competencias académicas básicas; y g) promover una educación sostenible en todos los niveles educativos (UNESCO, 2017).

En este encuadre, las tres metas educativas de seguimiento y ejecución plantean la atención a necesidades básicas tales como: a) construir un diseño institucional que promueva ambientes de aprendizaje innovadores y eficaces; b) aumentar el número de becas para apoyar a los alumnos que más lo necesiten; y c) contar con docentes mejor preparados para enfrentar un contexto cambiante (Marchesi, 2009).

I.3.1 Avance de la virtualización en la educación superior

En 2016, el impacto del fenómeno *e-learning* se hizo palpable al determinarse que, a grandes rasgos, 58 millones de estudiantes de todo el mundo utilizaron un promedio de 6,800 Cursos Masivos Abiertos Online (MOOC), ofrecidos por poco más de 700 instituciones de educación superior, además de las múltiples plataformas de aprendizaje virtual disponibles Terol (2019). Estos datos han dado lugar a diversas investigaciones cuyos resultados validan el argumento de considerar que la educación virtual llegó para

quedarse desplazando inevitablemente la educación presencial, además de mostrar a qué ritmos se modifica, cómo se adapta con las herramientas disponibles, e incluso cuáles son sus posibles tendencias.

A partir de este precedente no es de extrañar que las características de un campus virtual redefinan la oferta de la educación abierta y a distancia, al priorizar distintivos como inmaterialidad, interactividad, instantaneidad, innovación, parámetros de calidad en imagen y sonido, diversidad y mayor participación en los procesos por sobre contenidos, métodos y resultados de aprendizaje. Otros rasgos que adquieren una mayor relevancia son la automatización, la interconexión y la digitalización de las interacciones de la práctica educativa en un conjunto denominado soportes digitales educativos (Barajas, 2009).

En cuanto al lugar de la intervención pedagógica en la tarea de implementar un campus virtual, se abre aquí un espectro que incluye el manejo, control y análisis de información personalizada de cada estudiante, la revisión metodológica sobre las herramientas didácticas de instrucción, el apoyo para la enseñanza y la comunicación, todo ello con el soporte fundamental de las TIC (Fleury, 1994). Más aún, en el caso de utilizar el Learning Management System (LMS) con alguna extensión de gestión (p. ej., Kopere Dashboard), este tipo de información es un insumo necesario para poder analizar el comportamiento de aprendizaje de un estudiante, posibilitando incluso una oportuna intervención en tempranas etapas de un curso para evitar el rezago y/o el abandono escolar.

Ahora bien, el soporte integral que reúne un campus virtual posibilita la atención de problemáticas institucionales derivadas de las complicaciones de espacios áulicos, sea por el aumento o la disminución de matrícula nacional e internacional, o bien, mediante la ampliación de la oferta educativa sobre todo de financiamiento privado (Cf. Rojas y Navarrete, 2019: 73). En el caso de la UJK y gracias a la visión de sus fundadores, se cuidaron los múltiples aspectos de la implementación de la modalidad virtual, logrando además ampliar la oferta académica y la matrícula estudiantil al integrar opciones de financiamiento para sus usuarios, mediante el uso de apoyos como cuotas de ahorro en la utilización de recursos de la infraestructura tecnológica. Esto último al considerar que dicha infraestructura y el uso de la Internet son los dispositivos por excelencia de la práctica educativa en esta institución.

Por otra parte, el avance de la virtualización en la educación superior más que una ruptura supone una alternancia con los modelos educativos tradicionales influyendo de manera definitoria. Pues de acuerdo con Fuente (2021: 23), “El conocimiento dejó de pertenecer a las Universidades desde hace tiempo y grandes plataformas ofrecen soluciones cada vez más fáciles de usar para que los que están en posesión del conocimiento lo compartan y consigan ingresos con ello”. En este contexto actualmente se cuenta con dos tipos de plataformas; el primero corresponde a los Market Place tipo Udemy, Chreana, Coursera, etcétera; el segundo abarca las que ofrecen una solución para que se creen y comercialicen contenidos por los creadores de cursos como Teacheble, Hotmart, entre otras. Por último, conviene no perder de vista el fenómeno de los llamados “Edutubers”.

I.3.2 Avatares de la virtualización de la educación

Los avatares de la educación virtual se relacionan con condiciones diversas. Por ejemplo, con los altos índices de deserción en la modalidad virtual, el prestigio y el reconocimiento de la misma se demeritan socialmente propiciando escasa confianza en la comunidad de posibles usuarios, al considerar que: a) no hay un aprovechamiento real; b) los profesores pierden su empoderamiento como administradores del conocimiento; y, c) la certificación expés expedida por múltiples plataformas de forma automatizada es poco confiable (cf. Rojas y Navarrete, 2019). Asimismo, el elevado costo de la infraestructura tecnológica limita la disponibilidad de las herramientas para instrumentar la virtualización de la educación. Conviene no perder de vista también que la utilización de la Internet ha modificado las relaciones, costumbres y hábitos, además de dividir opiniones a favor y en contra del uso o abuso de la tecnología contrayendo responsabilidades y patologías aún por ser observadas (Nieto, 2012).

Según expertos (Cf. Burbules, 2001), los desafíos resueltos a partir de la utilización de las TIC en la educación compensan el surgimiento de nuevas dificultades, como por ejemplo la no visibilidad de la manipulación ideológica, la intrusión del ambiente mercantilizado para alentar consumos indiscriminados de los usuarios, entre otras variantes que vulneran la privacidad personal. En este mismo sentido y de acuerdo con Dari (2002, 150), la comunicación mediada digitalmente “[...] ciertamente se puede prestar a juegos de lenguaje que porta sus propias finalidades y normas, principalmente con las deficiencias en

la comunicación escrita”. Por otra parte, la disponibilidad de infraestructura mínima viable para lograr una conexión regularmente estable y veloz para una videoconferencia deriva en invertir recursos del participante, también representa contratar planes de ancho de banda especiales, routers de mejor calidad y rendimiento, access points para una cobertura amplia y, aun así, un estudiante puede referir la no disponibilidad como uno de los principales impedimentos.

La importancia de la educación virtual, por su gran variedad y dinamismo metodológico, se perfila como una panacea, aunque aún sin estrategias claras debido a la variedad de interpretaciones a propósito de su implementación. Los desafíos van en aumento: ampliar las oportunidades de acceso a los grupos sociales marginados o desatendidos y a aquellos cuyas necesidades espaciotemporales así lo requieren, garantizando y mejorando la calidad de los servicios educativos prestados, aplicando los desarrollos tecnológicos a los procesos de enseñanza y de aprendizaje a fin de fomentar innovaciones en las prácticas educativas (Jardines, 2009).

CAPÍTULO II
REFERENTES INSTITUCIONALES SOBRE
LA UNIVERSIDAD JANNETTE KLEIN
(UJK – CAMPUS DEL VALLE)

La UJK de Campus del Valle se fundó en 1985, y es una institución pionera especializada en la formación académica en el ramo de la moda y en la industria del vestido en México. En 2002 la UJK obtuvo el registro para impartir los estudios de licenciatura y fue la primera en inaugurar las carreras de Diseño en Moda y Mercadotecnia. El plantel de referencia se localiza en la calle Artemio del Valle Arizpe número 9, en la colonia del Valle de la Ciudad de México. El plantel cuenta con una capacidad máxima de 300 alumnos agrupados en dos programas centrales, además de disponer de otros espacios como laboratorios y talleres en los que se realizan las siguientes actividades: 1) “Fashion Day”, que es un bazar de prendas diseñadas por los alumnos; 2) “Mercedes Benz AdWords”, evento consistente en una pasarela anual para que los alumnos de último semestre presenten su colección; 3) “Educación Continua” para la impartición de diplomados; y, 4) los procesos de certificación de Licenciaturas vía Acuerdo 286 a cargo del CONOCER.

II.1 Organización institucional e infraestructura informática y tecnológica

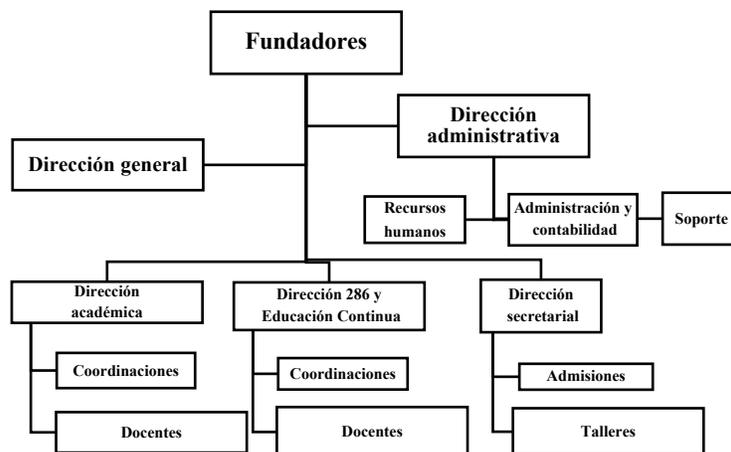
De acuerdo con el organigrama institucional, los fundadores de la UJK, señores Javier Reyes y Jannette Klein, además de la Dirección general a cargo del señor Gregorio López y la Dirección administrativa a cargo de Fabián Reyes, son las principales entidades representantes de la institución.

A la Dirección general se vinculan tres direcciones más: 1) la Dirección Académica a cargo de Francisco Saldaña; 2) la Dirección 286 y de Educación Continua, para el desarrollo de las Licenciaturas en apego estricto al Acuerdo Secretarial 286 y la impartición de cursos de educación continua, a cargo de Claudia García; y, 3) la Dirección secretarial. Por su parte, la Dirección administrativa comprende las áreas de recursos humanos, contabilidad y soporte tecnológico.

A su vez, cada subdirección cuenta con los coordinadores de área: 1) Coordinación de Taller, a cargo de Daniel Muñoz; 2) Coordinación Académica a cargo de Joana

Bernardiño; 3) Coordinación del campus virtual a cargo de Andros Valdés y la colaboración del grupo de docentes. Por último, la gestión ante la Secretaría de Educación Pública (SEP) está a cargo de Martha Valenzuela y del equipo operativo conformado por once personas dedicadas a las secciones de Admisiones y Talleres.

Figura 5 - Organigrama institucional



Fuente: elaboración propia con base en el organigrama institucional.

Para su funcionamiento, la UJK dispone además de infraestructuras informática y tecnológica que sustentan los desarrollos didácticos y de práctica profesional adecuados al trabajo institucional. En cuanto a infraestructura informática, se cuenta con el *Sistema Worth Global Style Network (WGSN)* consistente en una base de datos que almacena aproximadamente diez millones de imágenes en alta resolución, como apoyo para ubicar y seleccionar elementos de diseño utilizables tanto para crear productos requeridos por una marca comercial determinada, como para realizar una revisión rigurosa de las tendencias de moda. Mediante el soporte de la WGSN se obtiene información sobre tendencias, siluetas, materiales y colores específicos para el mercado, a modo de referencias-guía para que un diseñador y el equipo de trabajo a su cargo puedan crear productos que resulten vanguardistas, competitivos y de visibilidad global para un determinado mercado de moda.

Otros recursos informáticos utilizados son el *Gerber Technology* y el *Lectra Systems*, ambos considerados sistemas de alto valor y utilidad dentro de la industria del mercado textil a escala mundial. Este conjunto de soportes informáticos ha caracterizado la oferta educativa institucional totalmente financiada por la UJK y con amplio reconocimiento avalado por una cartera de convenios internacionales (ver Anexo 1).

Respecto de la infraestructura tecnológica disponible, la UJK cuenta con aulas de cómputo, instalaciones y equipos Mac y Cintiq (tabletas de dibujo digital), conexión inalámbrica a la Internet, estudio fotográfico, aula de conferencias, talleres de patronaje y modelado con maniqués, taller de costura con máquinas de coser industriales y familiares, máquinas bordadoras, mesas de luz y biblioteca.

Figura 6 – Talleres



Fuente: sitio web institucional Universidad Jannette Klein (2017).

II.2 Modelo Educativo Institucional (MEI)

El actual Modelo Educativo Institucional (MEI) de la UJK, diseñado por el Mtro. Acuña Escobar (2015) y centrado en el aprendizaje y en el potencial del alumno, representa uno de los elementos clave para el logro de la misión y visión institucionales de formar a líderes del diseño y la moda en México.

La formación de Creativos-Emprendedores para el mundo de la Moda requiere prescindir de modelos que establecen actividades de enseñanza y aprendizaje tradicionales, y cambiar las funciones y el papel que docentes y estudiantes desempeñan en el proceso formativo. La perspectiva conceptual sobre desarrollo profesional, aprendizaje y tipo de

competencias que un profesional de la moda requiere desarrollar, obligan a establecer un modelo educativo orientado a la formación de profesionales capaces de resolver problemas complejos mediante búsqueda, propuesta y evaluación de soluciones esencialmente creativas que demandan el uso de habilidades y conocimientos provenientes de disciplinas académicas diversas, todo ello en estrecha vinculación con situaciones reales.

Un modelo centrado en el aprendizaje es sin duda un modelo centrado en el alumno que procede a través del desarrollo de competencias en una forma constructivista. En tal sentido no establece la comparación entre los estudiantes para que todos logren los mismos estándares, sino que considera el momento de inicio de manera personalizada y valora el avance de cada estudiante con respecto a dicho momento inicial.

En este sentido, una parte importante en la formación de los estudiantes es el desarrollo de criterios de autoevaluación del propio desempeño y de los productos obtenidos. Para el MEI de la UJK el desarrollo de las competencias es fundamentalmente resultado de los procesos de aprendizaje que el individuo es capaz de realizar a partir del aprovechamiento de su propia experiencia. Esto porque las competencias tienen rasgos particulares, entre otros los siguientes: las competencias implican la movilización articulada, siempre específica, de los recursos personales (conocimientos, actitudes, etc.), en el logro de un desempeño de excelencia en la realización de una tarea. Un individuo desarrolla competencias a partir de su capacidad de aprender de su experiencia.

Así, para la oferta formativa de la UJK el desarrollo de las competencias involucra un cambio personal integral. Más que una adquisición de competencias, lo que sucede es que el individuo se hace más competente. En este sentido, las competencias no son “cosas” sino capacidades procesuales de un individuo. El desarrollo de las competencias depende fundamentalmente de la capacidad del individuo de autogestionar su desarrollo personal o profesional. En un modelo basado en competencias es necesario estimular la independencia intelectual del estudiante utilizando estrategias y técnicas de enseñanza que favorezcan el interés del alumno por la solución creativa de problemas y del pensamiento crítico. Para esto, el docente habrá de privilegiar el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), el Aprendizaje Orientado a Proyectos (AOP) y el aprendizaje mediante Análisis de Casos (AMAC).

En la UJK, con la puesta en marcha de este modelo el profesional en ciernes enfrenta situaciones y casos que le demandan una comprensión para establecer un diagnóstico que lo lleve a la búsqueda, selección y procesamiento de información para proponer soluciones mediante su intervención. Hecho esto, procederá a analizar las distintas soluciones para seleccionar las que mejor respondan a los fines pretendidos para ponerlas a prueba, evaluando tanto la eficiencia y eficacia de la solución como la pertinencia del proceso que llevó a ella, y el resultado logrado retroalimentará su proceder como profesional. Este modelo garantiza así, que el estudiante aprenda a aprender, lo que le permitirá una permanente actualización para resolver situaciones futuras que hoy no podemos prever. También garantiza el desarrollo de la responsabilidad por el propio aprendizaje y actuación profesional y un compromiso auténtico con su labor.

El aprendizaje situado tiene relación con el entorno y la realidad, amplía el contexto del alumno, propicia tareas significativas, relevantes y pertinentes con valor intrínseco propio. Así es como parte de las potencialidades del alumno, no de sus necesidades, promueve saberes que se ponen en práctica y son socialmente útiles, favorece el proceso de toma de decisiones basadas en la evaluación de las situaciones a modificar, busca información en fuentes variadas, seleccionar aquella que sea relevante y confiable, procesarla y aplicarla al problema o situación analizados.

Asimismo, propiciar procesos de sinergia y mutuo aprendizaje que prepare al estudiante para el trabajo en equipo, evaluar su planeación de la enseñanza con base en los resultados de aprendizaje logrados para presentar informes, detectar necesidades, proponer acciones de mejora continua, actualizar su formación docente, identificar experiencias exitosas para compartirlas con otros docentes. Ser ejemplo de los valores institucionales y profesionales que se desea favorecer en los alumnos, mostrando coherencia en su pensamiento, comportamiento, y expresión personales y profesionales.

La evaluación en el modelo centrado en el aprendizaje y en el alumno, el papel de la evaluación es básico para el proceso de retroalimentación. El alumno mejorará su aprendizaje a través de una evaluación continua y constante dirigida a los aspectos de proceso y producto que definen lo esencial en cada materia, de acuerdo con los rasgos expresados en el perfil de egreso. El fin de la evaluación será, por tanto, promover la reflexión del alumno acerca de las actividades realizadas y los resultados a que llegó con

ellas. La evaluación debe dar un panorama de la manera como el alumno va evolucionando y para posibilitar que el profesor proporcione la retroalimentación conveniente en cada caso.

El encuadre perfilado puntualiza aspectos generales del MEI propuesto como guía de acción para la coordinación del campus virtual. Para tal fin, entre 2015 y 2017 en la UJK se realizaron tareas de reestructuración curricular, incluyendo además los rubros de estrategias de enseñanza, papel del docente y participación estudiantil, sobre bases y lineamientos renovadores, como se indicó previamente.

II.3 Oferta académica y otros requerimientos

La UJK ofrece estudios profesionales de licenciatura y estudios de posgrado incorporados ante la Dirección General de Educación Superior Universitaria (DGESU). La oferta educativa está enfocada de manera especializada en tres ámbitos: Diseño, Publicidad y Mercadotecnia en Moda, cada de los cuales cuenta con un programa institucional.

Las carreras tienen una duración de 4 años distribuidos en 8 semestres, más un curso de titulación de 60 horas, así como varios programas optativos y diplomados de educación continua (ver Anexo 2). Durante los primeros semestres de la carrera los alumnos asisten a clases en el transcurso de la mañana, mientras que en los últimos semestres la asistencia es por la tarde, sea para realizar el servicio social o atender otras actividades laborales.

La UJK ofrece también un sistema desde el año 2016 denominado *Fashion B-Learning* a través del cual el estudiante puede cursar algunas materias en la modalidad *on line*. Para tal efecto la plataforma de aprendizaje virtual cuenta con el soporte LMS Moodle 3.2.1, ejecutable en la mayoría de los navegadores. La institución cuenta también con una amplia variedad de cursos especializados en moda, también en la modalidad *on line* y de bajo costo, a fin de que los estudiantes elijan los que más se ajusten a las necesidades, gustos y preferencias personales y profesionales. El acceso a los cursos incluye todos los materiales, herramientas didácticas, apoyos interactivos y recursos actualizados. Para las clases *on line* la UJK ofrece materiales que podrán ser descargados por los estudiantes desde un dispositivo móvil o bien la computadora personal.

En cuanto a la obtención del título de licenciatura los requisitos institucionales son los siguientes: 1) haber concluido el plan de estudios en su totalidad; 2) tener cubiertos

todos los pagos de colegiatura; 3) acreditar el dominio del idioma inglés mediante la aprobación del Examen Toefl con 550 puntos, o bien, cursar un seminario ofrecido por la propia UJK; 4) acreditar el servicio social cumpliendo un total de 480 horas en cualquiera de las empresas afiliadas a la bolsa de trabajo institucional.

Ahora bien, entre las opciones de titulación en la UJK se cuentan las siguientes: 1) mérito académico con un promedio general de diez de calificación; 2) experiencia profesional con un desempeño ininterrumpido de dos o más años; 3) elaboración de tesina con promedio general igual o superior a ocho de calificación ; 4) elaboración de tesis; 5) seminario de titulación incluyendo al menos alguno de los siguientes cursos: branding emocional, fotografía en moda, visual merchandising, diseño de imagen, incubadora de negocios, alta dirección en publicidad; y, 6) titulación por plan bicultural, esto es, mediante estancia de estudios durante un mes en Europa (Francia España) para obtener la Certificación Internacional. Adicionalmente, en el caso de la Licenciatura en Diseño y Publicidad con especialidad en Moda, durante los semestres séptimo y octavo los alumnos crearán una colección de cuatro atuendos (looks) completos; asimismo, para esta misma especialidad se requiere diseñar un proyecto final de campaña, el cual habrá de presentarse ante un jurado para su retroalimentación.

II.4 Perfiles de ingreso, egreso y profesional

Para cumplir con el perfil de ingreso se requiere que el aspirante demuestre, entre otros rasgos, manejo de un pensamiento analítico y práctico, interés por la investigación, actitudes emprendedoras, facilidad de adaptación al cambio constante, visión crítica y especial gusto por el ámbito de la moda.

En lo general, el perfil de egreso de la UJK exige de un egresado la capacidad de diseñar estrategias de promoción, manejar publicidad de artículos, interpretar datos de investigación, elaborar campañas, gestionar la identidad de marca y emprender una empresa propia. A partir de lo anterior, cada Licenciatura cuenta con su propio desagregado de perfil profesional (ver Figura 7).

Figura 7 - Perfiles profesionales	
Lic. Diseño y Publicidad en Moda	Lic. Mercadotecnia y Publicidad en Moda
<p>Dirigir y crear equipos de Diseño de prendas de vestir en las diferentes líneas que hay en el mercado, entendiendo que el Diseño es un proceso mental y estratégico que especializándose en áreas específicas tiene como finalidad aportar soluciones a problemas específicos.</p> <p>Dirección creativa y coordinación de eventos de promoción de Moda, como son: Desfiles, Trunkshows, Press Meetings, Showrooms, etc.</p> <p>Dirección de Moda y Fashion Styling para Editoriales de Moda, Catálogos de Venta, Campañas Publicitarias, etc.</p> <p>Consultoría especializada en Moda para empresas.</p> <p>Análisis e implementación de la información de las Agencias de Tendencias especializadas para desarrollar productos que atiendan los deseos y necesidades de los consumidores y público específicos. Asesoría en diseño de imagen.</p> <p>Dirección de equipos de Diseño Técnico para la realización de prendas de vestir. Formar parte de equipo de ventas de Empresas de la Industria del Vestido.</p> <p>Formar parte de equipo de compras para Departamentales, boutiques y puntos de venta de prendas de vestir. Crear y dirigir agencias de servicios para la Industria de la Moda.</p>	<p>Diseño y desarrollo de estrategias creativas para la comunicación, promoción y posicionamiento de marcas, productos y servicios.</p> <p>Coordinación de campañas publicitarias con alta tecnología de comunicación para generar un mejor impacto de los mensajes propuestos.</p> <p>Dirección de planes estratégicos de medios en el análisis y la definición de mercados potenciales para productos y servicios de moda.</p> <p>Dirección creativa de campañas publicitarias y herramientas de promoción de marcas.</p> <p>Dirección, selección y supervisión de estrategias de promoción y comunicación en los diversos soportes para el posicionamiento de las marcas.</p> <p>Aprovechamiento del análisis de tendencias en moda, para predecir la demanda sobre marcas, productos y servicios de moda en segmentos específicos de mercado.</p> <p>Edición y dirección de publicaciones de Moda.</p> <p>Asesoría en la creación de marcas en su correcta comunicación.</p> <p>Dirección de equipos creativos para el desarrollo de promoción y campañas publicitarias, así como opera la comunicación estratégica especializada en Moda.</p>
Fuente: elaboración propia con base en la guía de orientaciones generales de la UJK 2017.	

En el caso específico de la Licenciatura de *Diseño y Publicidad en Moda*, esta opción parte de concebir la moda en la industria textil de prendas de vestir como dinámica y en constante evolución, con un amplio potencial de desarrollo y crecimiento. En tal sentido se orienta a atender la demanda laboral de profesionales innovadores para generar propuestas adaptativas y creativas que den soluciones prácticas a necesidades y expectativas de los usuarios.

El objetivo formativo de la UJK es el de preparar a un diseñador altamente profesionalizado para percibir integralmente el "Sistema de la Moda", con énfasis en el desarrollo de prendas de vestir como objeto tridimensional, la exploración creativa desde la

identidad del creador y el dominio de conocimientos de los procesos de diseño y manufactura. Desde este encuadre, el egresado de la UJK dispondrá de herramientas especializadas para entender el contexto de acción global y proyectarse profesionalmente en el mercado actual.

Las salidas profesionales se ofrecen en vinculación con empresas de la industria de la moda y del vestido o bien mediante el desarrollo de su propia empresa proponiendo una visión personal y única del diseño de moda e indumentaria. Asimismo, se desarrolla en empresas creativas y publicidad para el diseño de imagen, dirección artística, estilismo, coordinación de moda, análisis de tendencias, Industria Textil, Personal Shopper, Consultor de Imagen, Diseñador de Moda e Investigación, Publicista, Diseñador de Moda, Ventas y Compras, Research, Pronóstico y Análisis de Tendencias, Fashion Styling, Personal Shopper, Producción y Coordinación de Eventos, Blogger y Vlogger, Mercadotecnia y publicidad.

CAPÍTULO III
GESTIÓN PEDAGÓGICA DEL CAMPUS VIRTUAL
DE LA UNIVERSIDAD JANNETTE KLEIN FASHION E-LEARNING SYSTEM
(UJK-FES)

De acuerdo con Jardines (2009), los ambientes universitarios organizados bajo el esquema de cursos en modalidad *on line* requieren considerar en todo momento las opciones alternativas. Cita:

En la actualidad la educación a distancia presenta un constante incremento en su aplicación, sobre todo en educación superior. Este movimiento de cambio reflejado en una mayor realización de cursos de educación a distancia, está ocasionando que las universidades en el mundo tiendan a desarrollar cursos en línea, además de los cursos presenciales, para los estudiantes que se les dificulta asistir a las universidades de manera regular (Jardines, 2009: 227).

En este sentido y dada su complejidad, un campus virtual requiere de servicios educativos flexibles, multi, inter y transdisciplinarios, así como la actualización procesos administrativos y académicos regulados que apoyen adecuadamente el cumplimiento de las funciones sustantivas de la institución. En el caso campus virtual de la UJK, la gestión pedagógica comprende rubros tales como diseño de actividades de enseñanza y aprendizaje, investigación y extensión, a fin de apoyar a los estudiantes para realizar diversas actividades a través de la Internet, tales como trabajo en aulas virtuales, presentación de exámenes en línea para la acreditación de conocimientos, consulta de documentos, así como interacción con estudiantes, profesores, personajes invitados, vinculación con las entidades de soporte, coordinaciones e incluso la Dirección del plantel.

Las ventajas que ofrece el campus virtual de la UJK son las genéricas a este tipo de modalidad en cuanto a acceso remoto a la información en todo momento, eliminación de barreras temporales y geográficas, colaboración y conexión con alumnos y profesionales, posibilidad de comunicación asíncrona y síncrona entre los alumnos y el profesor, reducción en gastos de papelería, posibilidad de ofrecer cursos a distancia y ser parte activa en el creciente mercado de educación virtual, el diferencial está en el modelo educativo, herramientas de vanguardia y sobre todo el tipo de cursos impartidos especializados en diseño, publicidad y moda.

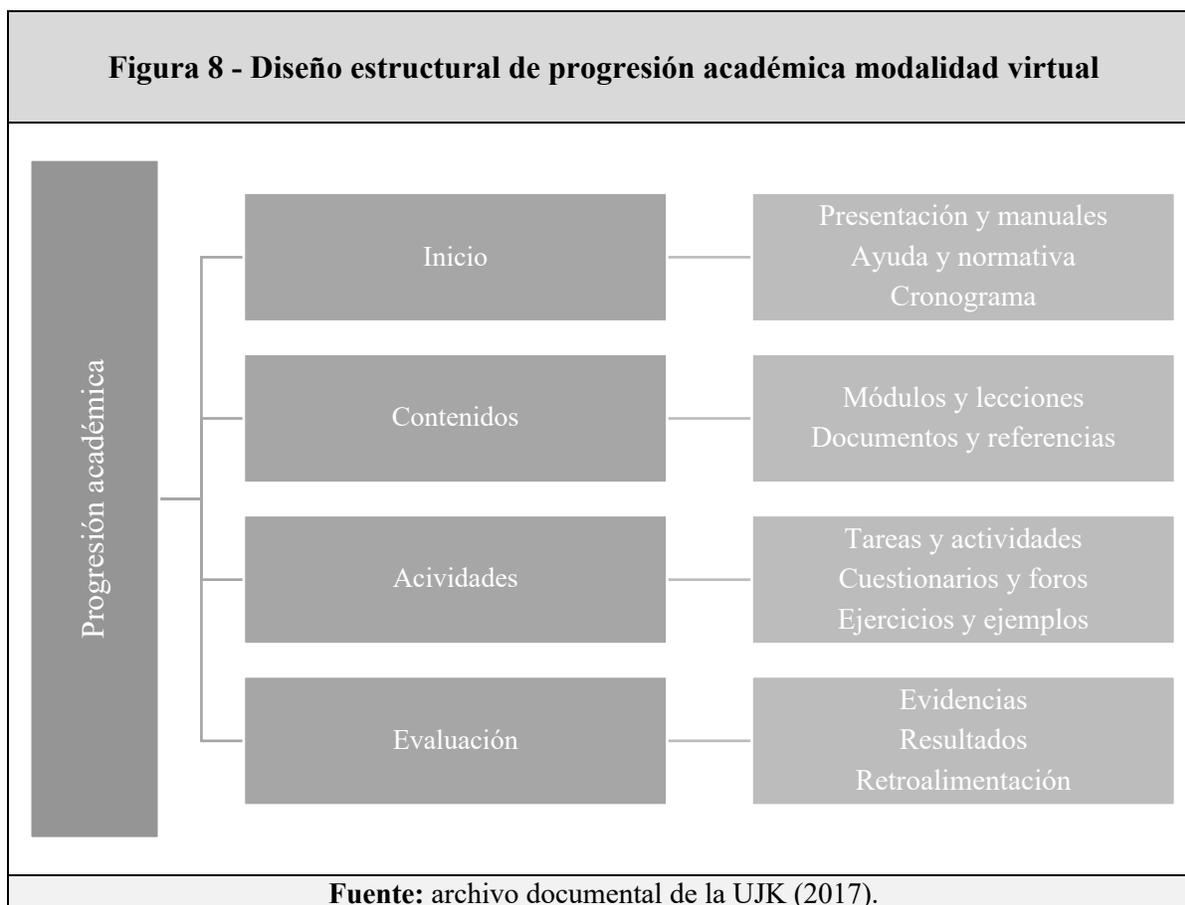
De entre las principales características específicas del campus virtual destacan al menos las siguientes: 1) flexibilidad que permita adaptarse a las necesidades de los alumnos y profesores; 2) funcionalidad que cumpla con los objetivos de enseñanza, aprendizaje; y, 3) evaluación y usabilidad clara y homogénea en todas sus páginas. Otros rasgos de orden técnico a destacar son: 1) compatibilidad con los navegadores más populares y los equipos de cómputo existentes en el mercado; 2) integración de diferentes elementos multimedia como textos, gráficos, videos, sonidos y animaciones; 3) herramientas para acceso y navegación por la página institucional como calendarios, botones de navegación, guías automatizadas, glosarios, lecciones, etiquetas, libros, empaquetados, talleres, foros, glosarios, chats y wikis; y, 4) manejo de contenidos para la actualización constante de la información. Adicionalmente, otras herramientas de apoyo para el aprendizaje son las sesiones grupales online, asesorías individuales, tutoriales, banco de tareas y actividades, intercambio de información, chat, pizarra, foros de discusión, calendario de actividades, biblioteca virtual, acceso a evaluaciones, autoevaluaciones, portafolio del estudiante, listas de progreso, insignias de aprovechamiento, ejercicios y blogs.⁵

III.1 Planeación y gestión pedagógica del campus virtual en la UJK

En el caso de la UJK se creó un sistema de gestión pedagógica denominado “Diseño estructural de progresión académica”, consistente en la puesta en marcha de una planeación estratégica definida por columnas de avance diario, semanal, mensual y trimestral, con metas específicas a cumplirse en los tiempos indicados. En este encuadre uno de recursos básicos de gestión es el llamado “Teams” acompañado de la comunicación en boletines, además del establecimiento de dinámicas con flujos de trabajo definidos con una estructura algorítmica, el recurso de las plataformas con materiales apegados al esquema del desarrollo instruccional. También se diseñaron instrumentos de evaluación uno de carácter diagnóstico y otro sumativo, a fin de valorar la calidad de los cursos.

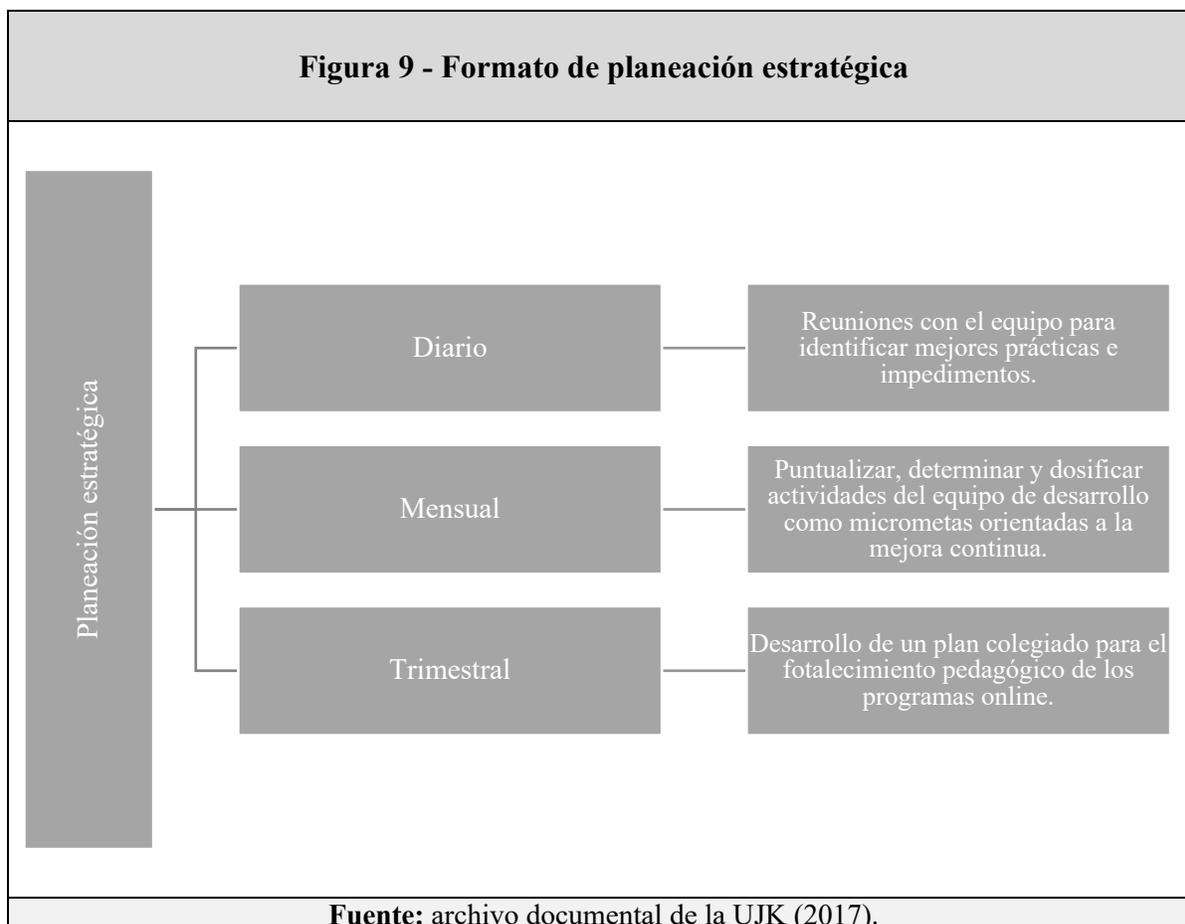
⁵ El soporte tecnológico es Moodle, que es un paquete de software instalado en un servidor de producción, diseñado para ayudar al profesor a crear fácilmente cursos en línea de calidad. Estos sistemas e-learning, también llamados Sistemas de Gestión de Aprendizaje o Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA), se benefician de apoyarse en plataformas Moodle, ejecutables sin modificaciones bajo Unix, Linux, Windows, Mac OS X, NetWare y otros sistemas operativos. Moodle está diseñando de manera modular, y permite una gran flexibilidad para agregar (y quitar) funcionalidades en muchos niveles. Asimismo, Moodle usa solamente una base de datos (puede ser compartida con otras aplicaciones), y tiene una seguridad sólida en toda la plataforma, dado que todos los formularios son revisados, las cookies encriptadas, etc.

Basado en un MEI centrado en el estudiante, el vínculo entre los programas de estudio y la modalidad virtual se concretó mediante el diseño de un modelo de gestión virtual. Para ello se propuso una estructura por etapas que incluyera un tramo propedéutico y de apoyo al estudiante, con el objetivo de cumplir con el avance curricular (ver Figura 8). De acuerdo esta organización, cada etapa se desarrolla íntegramente con la infraestructura del campus virtual, además de posibilitar la incorporación de los alumnos al trabajo en la plataforma contando con el apoyo del docente.



Además del tramo propedéutico, el programa académico incluyó tres etapas más con cursos distribuidos en módulos de acreditación semestral. Cabe destacar la inclusión de materiales de apoyo con lecciones en presentaciones interactivas con la disponibilidad de recursos digitalizados, ligas, actividades de aprendizaje, ejercicios de evaluación e integración de portafolios de evidencias, todo ello para facilitar una retroalimentación personalizada por parte del docente.

Desde la fundación de la UJK a la fecha y como parte del desarrollo institucional impulsado por el equipo académico directivo-docente, la planeación se ha ido ajustando gradualmente en la búsqueda de un mejoramiento continuo (ver Figura 9). En este sentido, la programación de metas específicas diarias, mensuales y trimestrales, ha brindado resultados satisfactorios que han garantizado la calidad de los servicios educativos que ofrece la institución.



En cuanto al proceso de producción del material didáctico, aquí se desarrollan etapas de revisión del programa del curso o asignatura utilizado en la modalidad presencial, se adapta el programa en un plan de trabajo por sesión, y posteriormente se lleva a un guion técnico para la gestión y densidades de los contenidos y actividades; recopilación de material de apoyo como imágenes, videos, audio, texto, páginas web, etcétera. Este procedimiento ha apoyado en la integración de presentaciones; diseño de actividades y evaluaciones por sesión o módulo, integración de materiales en presentaciones animadas; revisión y

autorización de guión, materiales de apoyo, actividades, evaluaciones y presentaciones; crear cursos y montarlos en el campus virtual con el material correspondiente a cada curso y asignatura.

III.2 Perfilamiento estadístico y aportes en la planeación institucional

Para contar con un referente inicial sobre la potencial población estudiantil de la UJK, la institución cuenta con la aplicación de instrumentos de diagnóstico, a fin de explorar las posibilidades de apoyo y disponibilidad de recursos, al contar con la mayor información posible que anticipe el logro de las metas educativas propuestas.⁶ Algunos de los datos obtenidos de la aplicación del instrumento en el año escolar de 2018 fueron los siguientes.

El 87% de los alumnos prefirió la utilización de recursos multimedia con una narrativa documental y videoconferencia en tiempo real. Un 50% reportó utilizar el recurso de “Barras de progreso” para realizar el seguimiento de los cursos *on line*. Asimismo, el 37.5% seleccionó la modalidad de “Guía de navegación web” para acreditar cursos propedéuticos denominados “Tours”. En cuanto a las herramientas digitales de mayor utilización y accesibilidad, la selección reportada destacó la preferencia indiscutible de las redes sociales, las aplicaciones y el almacenamiento en Dropbox, con 75%, en cada caso. En cuanto a la infraestructura tecnológica disponible, el 62.5% de los alumnos cuenta con el recurso de computadora de escritorio. Respecto del tiempo promedio disponible para la realización de las actividades de aprendizaje, el 87.5% indicó contar con un lapso de estudio de 1 a 5 horas; y en cuanto a la frecuencia de conexión, el 37.5% reportó conectarse diariamente a los cursos y en proporción similar (37.5%) lo hizo con intervalo de un día por medio.

En cuanto al diseño de los cursos en la plataforma Moodle, el 87.5% de los alumnos prefirió cursos integrados por bloque, con ligas para navegación agilizada y disponibilidad

⁶ El instrumento incluye 17 preguntas para rastrear los indicadores de recursos para aprender online, preferencias de seguimiento, formato del propedéutico, herramientas tecnológicas, tipo de dispositivos, tiempo disponible para realizar actividades online, disponibilidad de frecuencia de conexión cursar una asignatura *on line*, preferencias del formato de navegación, preferencias del formato de usabilidad, formato dentro de una plataforma de aprendizaje virtual, preferencia metodológica didáctica en tipos de cursos, comprensión de la utilidad de las interacciones online, preferencias en las actividades de aprendizaje, gestión del contenido online, perfil de estudiante, motivaciones para estudiar online y objetivos de estudiar online. El formulario utilizado está disponible en la siguiente liga:

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdnyxNVi6k6I3F1m0kzKVfa6ZbBlqf4fdRq71ya5nSqu2XoNA/v
iewform?usp=sf_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdnyxNVi6k6I3F1m0kzKVfa6ZbBlqf4fdRq71ya5nSqu2XoNA/viewform?usp=sf_link)

de recursos presentadas con claridad y sin distractores. La programación de entrega fue otro de los rasgos de diseño que los alumnos destacaron, pues si bien la mayoría concedió una amplia preferencia por cursos con fechas de entrega flexibles y más posibilidades de recuperar tareas y observaciones, también reconoce la importancia de la disciplina y la puntualidad en la presentación y evaluación de tareas de cursos. Otro dato de interés es la variedad de preferencias en el tipo de interacciones en línea, destacando el recurso de las exposiciones en foros y chats (87.5%), la explicación del docente (50%), el desarrollo de investigaciones temáticas (50%), el trabajo en equipo (37.5%) y, entre otras más, el trabajo individual de tomar apuntes, hacer cuadros sinópticos, diagramas, etcétera (12.5%). Respecto de la elaboración de actividades de aprendizaje, el 62.5% prefirió realizarlas añadiéndoles algún diseño o rúbrica personal; asimismo, el 37.5% optó por la búsqueda de información complementaria posterior al estudio de un tema.

Respecto de la autopercepción del desempeño como estudiante en línea, el 50% consideró que los apoyos adicionales de conferencias o seminarios posibilitaban más el aprovechamiento, en tanto que el 37.5% confió en el hecho de preparar apuntes y resúmenes como reforzamiento personal del aprendizaje. De entre la principal motivación para la elección de la modalidad, el 87.5% reportó el deseo de superación académica, en contraste con el 12.5% que recalcó la búsqueda de una mejora laboral y/o salarial.

Cabe señalar, por último, que estos resultados han apoyado la toma de decisiones institucionales en cuanto a implementar acciones en el sistema de gestión para complementar la modalidad virtual con un propedéutico en modalidad híbrida. Esto último mediante la utilización de un formato unificado de planeaciones semestrales apegadas a los esquemas de competencias, taxonomías de objetivos de aprendizaje, actividades de aprendizaje y sus correspondientes rúbricas de evaluación. Algunos ejemplos de estos derivados fueron los siguientes productos: 1) curso de capacitación docente para presentar el formato general de planeaciones; 2) MEI para promover un cambio de roles docentes hacia coaches que aportarían en la educación de aprendizaje centrado en el estudiante; 3) sistema algorítmico de actualización y mejora continuas del esquema de aprendizaje virtual LMS; 4) “tours” automatizados con diseño responsivo y el uso de la app móvil; 4) formato de “dosier” con la herramienta de *Sway* de *Microsoft* con elementos multimedia y lecciones concentradas previas a la interacción en webinars por medio de *BigBlueButton*.

III.3 Desarrollos estratégicos para la implementación del campus virtual de la UJK

Los desarrollos de estrategias para impulsar la puesta en marcha del campus virtual de la UJK se agruparon en tres grupos de soportes organizados por áreas y actividades, como se indica a continuación.

* **Soporte tecnológico.-** en este grupo se incluyó lo concerniente a acciones de mantenimiento del servidor, actualizaciones semestrales, respaldos, depuración de base de datos, streaming, soluciones a problemas y automatizaciones.

* **Soporte pedagógico.-** en este grupo se consideró el conjunto de acciones para atender actualización docente, mediación y programación de asignaturas semestrales, actualización de asignaturas, optimización de contenidos para futuros cursos, matrículas, seguimiento alumnos, reportes, sugerencias de adecuación.

* **Soporte organizacional.-** en este grupo se incorporaron tareas de desarrollo de baterías de perfil para postulantes, cursos de capacitación de cada puesto, evaluaciones docentes, examen de admisión, capacitación al equipo del campus virtual (modalidad presencial de tres días a la semana en una jornada completa y modalidad continua remota).

Conviene señalar también que el campus virtual ha ofrecido servicios a cuatro departamentos, mediante reuniones mensuales con coordinadores para definir agendas de trabajo que incluyeran asuntos de planeación académico-administrativa, diseño de materiales y cursos, actualización de la plataforma, atención de casos estudiantiles particulares, aplicación de exámenes de conocimiento, trámites administrativos diversos, necesidades de matriculación, mantenimiento de servidores, entre otros. Las entidades institucionales de referencia fueron la Licenciatura de Diseño y Mercadotecnia, la Licenciatura Acuerdo 286, el Departamento de Soporte Organizacional, Recursos Humanos y Admisiones, y el Departamento de Tecnología.

III.3.1 Flujos de gestión: actividades y procedimientos

La resolución de problemáticas implicadas en la construcción del sistema de aprendizaje virtual en la UJK representó un fuerte reto de adecuación institucional, condición que requirió subdividir el trabajo en actividades de incorporación de conocimientos: pedagógicos, gestión, administración, comunicación, evaluación, éticos y

mercadológicos. Lo anterior permitió conformar un cuerpo de actividades sistematizadas a manera de guía de gestión, que incluyó la participación específica de expertos, diseñadores, administradores, gestores y docentes, con el propósito cabal de sistematizar etapas de planeación y evaluación institucionales (ver Figuras 10 y 11).

Figura 10 - Planeación de actividades y procesos campus virtual		
Rol	Responsabilidades	Actividades
Experto en contenidos	<p>Organización de conocimientos para el diseño de cursos. Redacción de contenidos y principios de usabilidad requerido en la Web. Diseño instruccional por modelos Redacción de ítems de evaluación, tareas, objetivos. Promotor de pensamiento crítico en la planeación de actividades. Evaluación continua de material programático Análisis e implementación. Dosificaciones adecuadas por sesión. Búsqueda bibliográfica. Comparativa de oferta educativa Búsqueda de nuevas formas de generar conocimiento colaborativo online. Creación de cursos a nivel teórico-pedagógico</p>	<p>Organización y presentación de contenidos Conocer principios didácticos y teorías del aprendizaje Redacción de objetivos claramente y realistas. Aprendizajes específicos Conocimiento y manejo de organización de contenidos Usabilidad y diseño responsivo Secuenciación de contenidos para su comprensión Seguimiento de actividades Supervisar materiales Actualizaciones</p>
Diseñador de medios	<p>Promoción de un estilo definido y armónico para el desarrollo de contenidos. Presentación de propuestas gráficas para mejorar la comunicación y el ambiente de la plataforma.</p>	<p>Creación multimedia del curso: imagen fija, dibujo, fotografía, sonidos, animación o simulaciones. Crea banco de imágenes, las estandariza: alta calidad poco peso.</p>
Administrador LMS	<p>Altas y bajas del alumnado, matriculas de curso. Respaldo de Calificaciones, sesiones, usuarios y cursos. Desarrollo de gestión de incidencias y canaliza Control de altas de cursos Mantenimiento de base de datos óptima y limpia. Seguimiento alumno-estudiante-coordinación para mantener un servicio de calidad.</p>	<p>Herramientas, códigos, soportes. Comunicación: email, chat, foro, videoconferencia, FTP Atiende dudas técnicas alumno-profesor Genera contenido referente a plataforma</p>
Profesor-tutor	<p>Servicio de orientar a los alumnos a lo largo del desarrollo del curso. Figura de facilitador y ejemplo basado en el modelo educativo institucional.</p>	<p>Generar temarios, secuencias didácticas, actualización de contenidos para situarlos en un contexto proyectivo para el egreso de alumnos. Evaluación y retroalimentación de actividades. Promueve cursos y genera solicitudes de contenido</p>
Coordinador del curso	<p>Utilización de la figura de mánager para añadir, modificar o eliminar elementos, actualiza progresos, establece condiciones de avance del alumno. Coordina trabajo con tutores, experto en contenidos, diseñador de medios y administrador, planificando los criterios de valuación, seguimiento, comunicación, contenidos e implementación. Gestión de sistema de calidad. Implementación de innovaciones. Administración de Base de datos a nivel servidor.</p>	<p>Elaborar programa Establecer perfiles Búsqueda de recursos Difusión y publicidad Manejar normas y estándares internacionales Coordinar equipo de trabajo Administración de sitio</p>
Gestor	<p>Publicidad, certificación, estandarización, evaluación, seguimiento de alumnos, retroalimentación, Calendarización de cursos. Orientación y asesoría en el proceso de formación Ayuda en los primeros momentos del curso Acompañamiento académico a los alumnos Empleo de medios de interacción Gestión de la coevaluación DNC (diagnóstico de necesidades)</p>	<p>Facilitar Información Retroalimentar Informar fechas de proceso Informar características de tareas Promover la participación Moderar Motivar Atender sugerencias Evaluar Formativa con criterios establecidos</p>

Fuente: elaboración propia con base en archivo documental de la UJK (2017-2020).

Figura 11 - Descripción de actividades específicas por departamento	
Sistemas	Diseño Instruccional
Matriculación Actualización Soporte Husos horarios Licencias Seguridad Pagos Respaldos Extensiones	Análisis de planeaciones con el formato integral Diseño de recursos y actividades Desarrollo de guías y objetos de aprendizaje interactivos Sugerencias pedagógicas Gestión y activación de certificaciones Composición de evaluaciones y rúbricas Investigación e innovación educativa Apoyo a profesores
Creativo	Administrador
Ambientación de la plataforma Personalización de los entornos Producción de medios audio visuales Animaciones Manuales de uso de marca Desarrollo de lecciones interactivas	Carga de cursos Administración de recursos y fechas Revisión previa de cada sesión Revisión de redacción y ortografía Creación de módulos, enlaces y actividades Carga de cuestionarios Administración del libro de calificaciones
Fuente: elaboración propia con base en archivo documental de la UJK (2017-2020).	

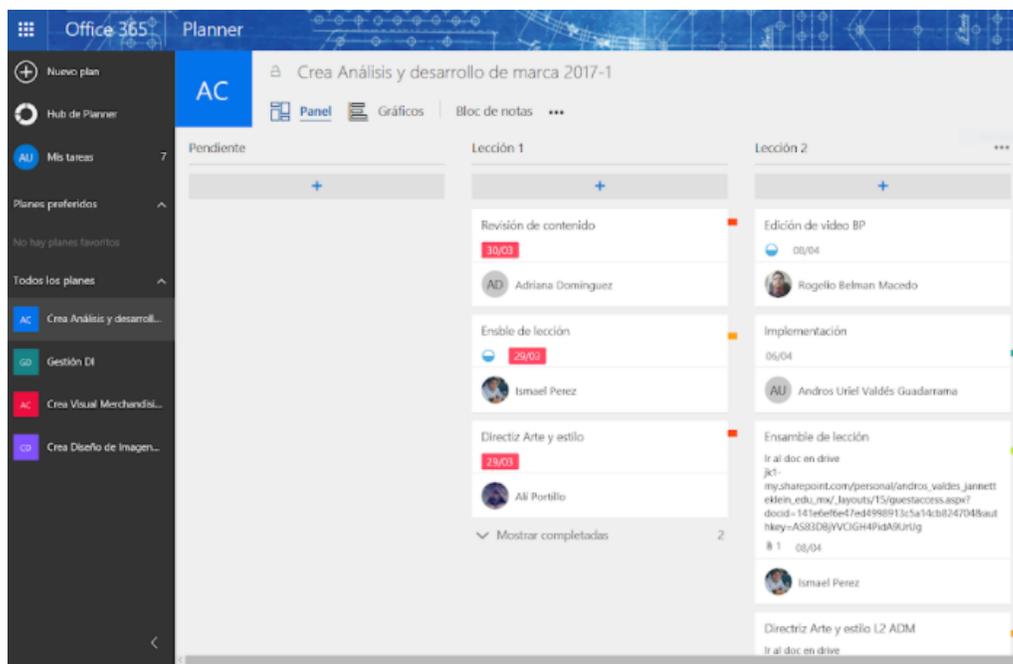
Con base en lo anterior, cabe señalar que cada actividad específica está articulada con las entregas y progresos del esquema algorítmico de creación e implementación. Por lo tanto, cada elemento del equipo tiene que reportar avances y rezagos a la coordinación respectiva, a fin de solucionar y/o proponer alguna alternativa previa valoración de las instancias institucionales.

III.3.2 Metodología “Agile”, herramientas de gestión y comunicación

La Metodología “Agile” representa una modalidad para la realización de proyectos que precisan de rapidez y flexibilidad, bajo el objetivo es desarrollar productos y servicios de calidad que respondan a las necesidades de unos clientes cuyas prioridades cambian a una velocidad cada vez mayor. Su surgimiento está vinculado con la industria del desarrollo de software, cuando las compañías de este sector comprendieron que la forma tradicional de trabajo retrasaba mucho la entrega del producto final. Unos procesos basados normalmente en un contrato cerrado, con escasa comunicación de los trabajadores, que conducían a entregables de mala calidad. De ahí la vigencia que este esquema ha alcanzado.

Ahora bien, para la gestión de la implementación del campus virtual se utilizaron herramientas diseñadas con base en los esquemas de la Metodología “Agile”, mediante la utilización de “Tableros Planner” de cada uno de los cursos y dentro de ellos tarjetas que se asignaban y movían en tres columnas: *backlog*, *in progress* y *done* (ver Figura 12).

Figura 12 – Ejemplo de “Tableros Planner”



Fuente: registro de evidencias del archivo documental de la UJK.

En resumen, el Tablero Planner es una herramienta visual para gestionar proyectos y procesos, al reflejar de manera gráfica el flujo de trabajo de un proyecto o proceso, con el fin de comprobar en una primera mirada su estado, evolución, posibles atascos y los puntos que requieren atenderse de manera urgente. Si bien por usos y costumbres este tipo de registro se ha hecho en pizarras o corchos de madera colgados en las paredes de las oficinas, la digitalización de esta herramienta representa una alternativa muy útil para el trabajo y el estudio en modalidades no presenciales.

III.3.3 Planeaciones semestrales

Como ocurre con el conjunto de las IES, la UJK ha requerido de un análisis de viabilidad para la incorporación de sus planes de estudio en modalidad virtual y que vaya acorde a las necesidades particulares de sus programas. En el caso específico de esta institución, los aspectos básicos de la planeación para la educación virtual son el uso adecuado de las TIC, la incorporación de docentes experimentados y capacitados en esta modalidad, y el mantenimiento de un campus virtual consolidado.

Las planeaciones semestrales se reciben previamente al curso como un instrumento fundamental que aporta guía en donde se depositan todo lo que el profesorado debería registrar para llevar a cabo cada objetivo de aprendizaje e incluyen información puntual sobre rubros específicos (ver Anexo 3). A manera de ejemplo se destacan aquí tres planeaciones semestrales específicas correspondientes a los cursos semestrales de “Taller de redacción”, “Historia de la moda” y “Publicidad”. Su elección para ilustrar este informe se basa en los resultados favorables alcanzados en cuanto a generar y fomentar el uso de un formato de planeación de las asignaturas en modalidad virtual.⁷ Si bien pareciera que se trata de documentación de escasa relevancia, este tipo de instrumentos representa uno de los principales soportes del trabajo académico institucional.

III.3.4 Diseño instruccional, recursos digitales e interactivos

Uno de los principales referentes para el diseño instruccional en la UJK consiste en proponer un encuadre de incorporación de medios tecnológicos, estrategias didácticas, recursos instrumentales suficientes, todo ello para el logro de los objetivos curriculares del modelo pedagógico institucional. A lo anterior se añaden los requerimientos oficiales estipulados en los “Reconocimientos de Validez Oficial de Estudios del tipo Superior” (RVOES) de cada plan de estudios de la UJK.

En este sentido, la incorporación institucional del diseñador instruccional se basó en el cumplimiento de un perfil de puesto muy riguroso contando con el precedente de los estudios universitarios en pedagogía. Cubierto este trámite, el diseñador instruccional ha estado a cargo del desarrollo de materiales didácticos en entornos virtuales desplegando

⁷ Los formatos utilizados están disponibles en la siguiente liga:
https://www.dropbox.com/s/r64ct5310fitmgf/for_general_estructuradeplaneaciondidactica.docx.pdf?dl=0t

habilidades informáticas básicas y específicas de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), a fin de atender la adaptación de contenidos para la enseñanza a distancia y virtual. Lo anterior implica, entre otros rasgos, capacidad en el uso y manejo del software específico para el diseño de materiales en diversos formatos (textual, hipertextual y multimedia), manejo de estrategias didácticas para el diseño de actividades de aprendizaje y de estrategias de evaluación. Todo lo anterior acorde con los formatos que distinguen el trabajo académico de la UJK.

CAPÍTULO IV
INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA EN LA IMPLEMENTACIÓN
Y GESTIÓN DEL CAMPUS VIRTUAL
DE LA UJK

-Hay que tener en cuenta todas las capacidades humanas ya sean innatas o adquiridas.
Cada persona nace con un conjunto específico de genes, lo que determina su capacidad innata.
Los atributos adquiridos los cuales tienen valor y pueden aumentarse a través de una inversión adecuada del talento, serán considerados como capital humano. -
Theodore C. Schultz, Premio Nobel de Economía - 1979

El proyecto desarrollado que dio lugar al presente informe de actividades profesionales comprende, entre otras, las acciones de implementación, gestión y coordinación del campus virtual de la UJK, entidad universitaria con un gran prestigio y reconocimiento en su área. Me interesa señalar que, para el momento de mi incorporación a esta institución, mi bagaje académico-profesional estaba limitado considerando el nuevo ámbito laboral al que habría de incorporarme. Esto último al estimar que disponía de poca información sobre aspectos como campo de acción, perfil de alumnado, expectativas de egreso, reformulación curricular y, en general, cómo se forma un profesional en el campo de diseño y moda.

De manera gradual, mi formación académica me ha brindado el respaldo para el desempeño cotidiano a fin de alcanzar los requerimientos de un perfil de puesto acorde con tareas tales como implementar cursos, gestionar equipo de trabajo y mantener actualizados los contenidos educativos de la plataforma virtual de aprendizaje en la UJK. En este encuadre las competencias de desempeño profesional que considero haber consolidado han sido las siguientes:

- Liderazgo
- Trabajo en equipo
- Habilidades en resolución de conflictos
- Comunicación y negociación.
- Experiencia en el manejo de plataformas.

- Manejo de programas Office (Word, Excel y Power Point).
- Manejo de programas de Diseño (Photoshop e Ilustrador).
- Promover el uso de herramientas TIC para tareas de gestión y seguimiento dentro de la plataforma adicionales o con la actualización de la plataforma.
- Establecer estrategias de innovación en el aprendizaje y realizando capacitación para impulsar el mismo.

En conjunto, contar con este soporte me permitió llevar cabo las acciones descritas en los apartados presentados a continuación.

IV.1 Coordinación del campus virtual

El proyecto de implementación del campus virtual se desarrolló bajo las directrices de protección de información, control del equipo y retorno de inversión. La información se restringía y limitaba por niveles de responsabilidad. En tal sentido, cada uno de los departamentos de la UJK ha sido considerado una microempresa que debe justificarse acreditando pruebas de pertinencia, calidad, perdurabilidad y aseguramiento de retornos de inversión.

En el inicio de mi intervención participé directamente en la fase de diagnóstico de necesidades del campus virtual de la UJK, con el propósito de lograr un espacio virtual con alta capacidad comercializable contando con el soporte de tres cursos piloto de educación continua: “Visual Merchandising”, “Diseño de imagen” y “Desarrollo de marcas”. Este trabajo se vinculó directamente con programación de asignaturas de las Licenciaturas en una modalidad híbrida.

También me correspondió impulsar el desarrollo de los citados cursos piloto de educación continua, fijan un período de tres meses para comenzar el análisis de métodos didácticos y modelos instruccionales. Para realizar estas acciones estuve a cargo de llevar a cabo reuniones de academia con los profesores, a fin de analizar su práctica docente en modalidad presencial y reflexionar sobre las ventajas de la incorporación de recursos como videoconferencias, o bien de la utilización del LMS como repositorio de contenidos.

En paralelo tuvo lugar la implementación tecnológica a cargo del jefe de servicios administrativos y el apoyo de un proveedor para la disponibilidad de una versión de prueba, contrato y detalles del servicio. Durante las sesiones de prueba del LMS se detectaron

diversas irregularidades, como por ejemplo, que los recursos del servidor eran compartidos con otras empresas, o bien, que la configuración del servidor estaba bloqueando el límite de carga a 20 megabytes, o también que no se podían instalar extensiones para trabajar con empaquetados Shareable Content Object Reference Model (SCORM) y los privilegios del administrador de la plataforma eran limitados. Ante esta situación y contando con el apoyo de los directivos, se añadió la responsabilidad de administrar el servidor para la coordinación del equipo de sistemas.

A partir de ese momento fue necesario participar coordinadamente con un diseñador gráfico y un equipo de trabajo para definir los estándares, usos de la marca, la configuración del ambiente y programación de entregas de materiales. Con el administrador de la plataforma se sugirió revisar la documentación de Moodle 3.2.1 para administradores; posteriormente se instaló una instancia en un subdominio como entorno de pruebas y se programó una copia de respaldo. También se configuró un perfil para solicitar la contratación de un diseñador instruccional.

En este contexto, las principales áreas de intervención pedagógica se vincularon con el diagnóstico y el análisis iniciales, a fin de proponer acciones para transitar de un esquema tradicional de enseñanza a uno centrado en el estudiante. Cabe destacar también que para esa etapa la UJK no contaban con un departamento o subdirección de asesoría pedagógica, y por lo tanto las decisiones académicas de esta índole se basaban en la experiencia de los directivos derivada de su participación en el ámbito industrial. Por lo tanto, promover este conjunto de cambios hacia un modelo de aprendizaje centrado en el alumno con un equipo de trabajo, profesores y alumnos fue una actividad prioritaria. Ahora bien, por tratarse de una propuesta sin precedentes en la trayectoria institucional de la UJK y sin una comprensión cabal tanto por las propias instancias directivas como por los docentes y los alumnos, se presentaron desfases e incluso irregularidades durante la puesta en marcha de esta propuesta.

Por ejemplo, uno de los desacuerdos con los profesores consistió en que, ante el requerimiento de la grabación de exposiciones se confiaba en una remuneración adicional por dicha modalidad de docencia para el estudio de contenidos temáticos. Para atender este tipo de discrepancias, una de las primeras estrategias de intervención profesional consistió en realizar reuniones informativas con los profesores para la presentación del proyecto del

campus virtual, procurando también atender los requerimientos de la planta docente en torno a aspectos como pago de regalías por reproducción del contenido para cada curso *on line* a su cargo, dificultades en la transición de las asignaturas a cursos en modalidad virtual y resistencia para diseñar planeaciones que pudieran utilizarse por terceras personas.

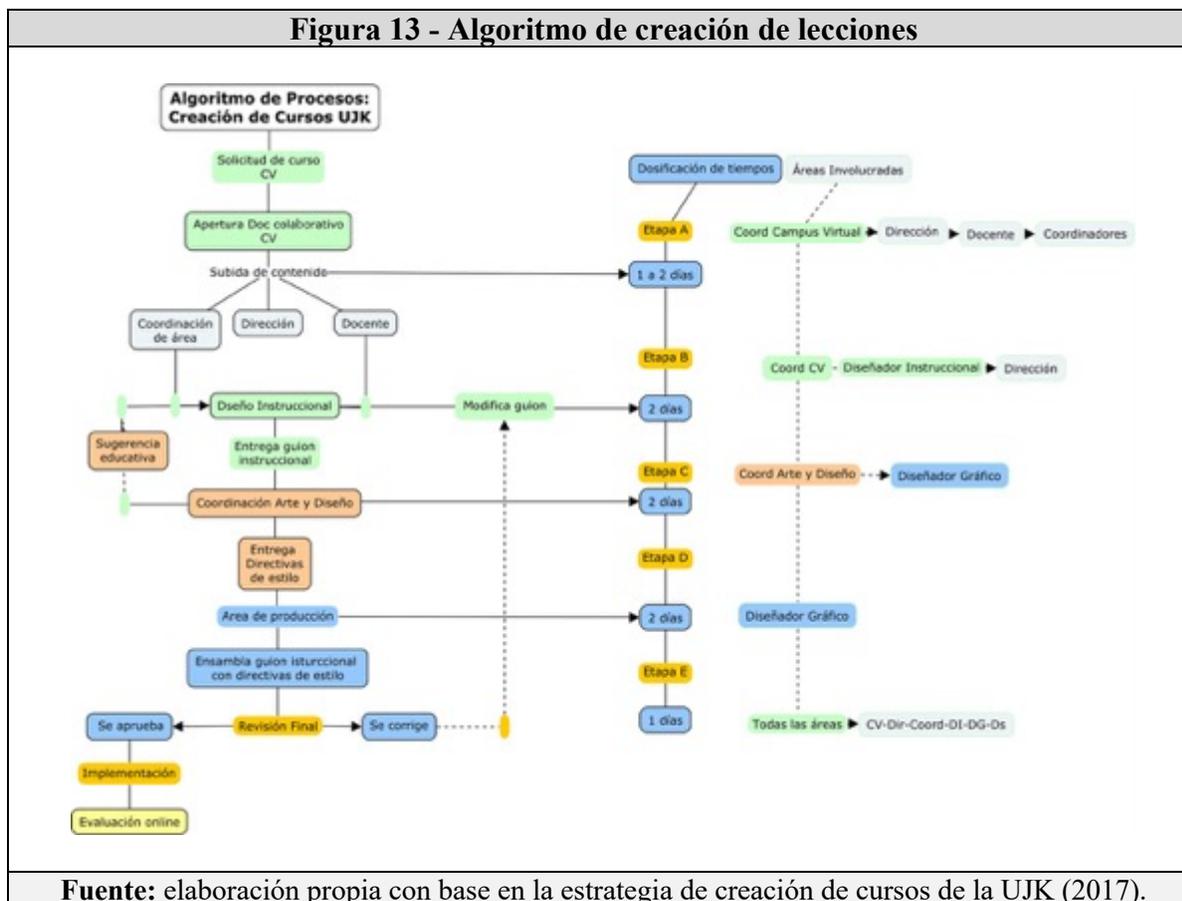
En este contexto, la coordinación del campus virtual se diversificó en una variedad de acciones entre las que destaco las de lograr la cohesión con trabajo de los docentes, brindar apoyo a los alumnos para favorecer su desempeño académico, establecer una mediación pedagógica con los directivos, cuidar de la administración del servidor, vincular el trabajo con el equipo de ventas y buscar ayuda y atención a problemas académicos y/o administrativos urgentes.

IV.1.1 Protocolo de implementación: algoritmos, procedimientos, calendario y comercial

Otro de los rubros de mi desempeño profesional se orientó a favorecer la dinámica de creación de cursos, vinculado con la implementación de una propuesta de operación basada en un procedimiento algorítmico. En este punto la participación de los colaboradores quedó organizada mediante una programación de acciones definidas por dos algoritmos: el algoritmo de creación de lecciones y el de apertura de cursos.

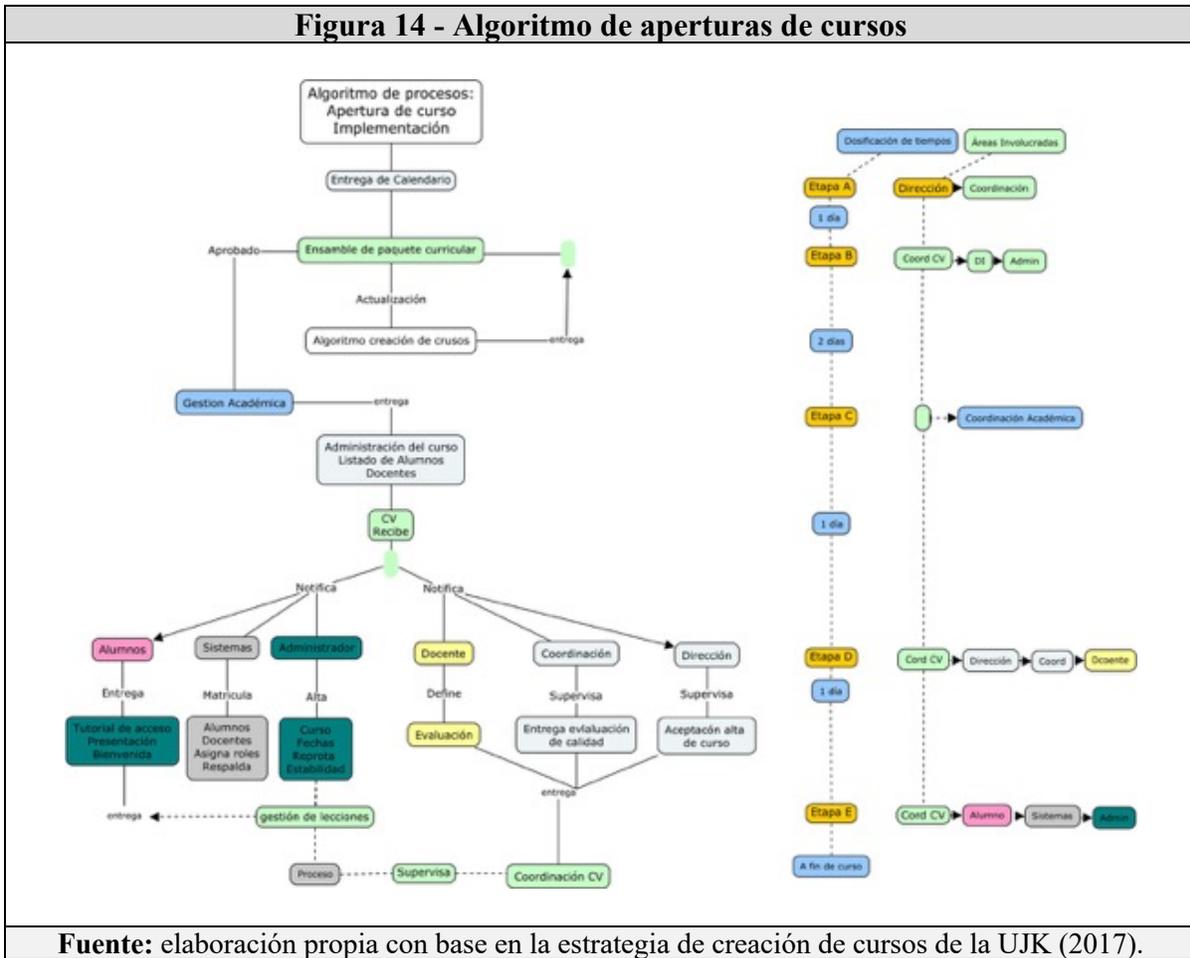
El algoritmo de creación de lecciones abarcó cinco etapas contando actividades de cada rol (docente, alumno) y con fechas precisas para acotar el tiempo de entregables. La primera etapa correspondió a las acciones de solicitud de la creación de curso, apertura de portafolio en drive colaborativo y entrega de planeación del profesor para su análisis. En la segunda etapa toda la información recibida por el diseñador instruccional era procesada para el desarrollo de guiones instruccionales, sugerencias pedagógicas, adecuaciones para la modalidad virtual, adecuaciones en los objetivos de aprendizaje, indicaciones para crear interactivos y objetos de aprendizaje y sugerencia de rúbricas de evaluación. En la tercera etapa el diseñador gráfico sumaba guías visuales al guión instruccional para coordinar los tiempos de entrega y producción agendados en calendario. En la cuarta etapa, los materiales se asignaban al administrador para ser montados en plataforma. Por último, en la quinta etapa el proceso era evaluado por los coordinadores, profesores y directores, ponderando así el resultado de la implementación (ver Figura 13).

Figura 13 - Algoritmo de creación de lecciones



En cuanto al algoritmo de apertura de cursos, este recurso se organizó en cuatro etapas. La primera etapa consistió en establecer la apertura del curso en el calendario general de implementaciones del campus virtual. La segunda etapa abarcó la revisión de cursos con la última versión de los mismos ya cargada en plataforma, ya fuera para su aprobación o bien para reenviarse a efectos de revisión, actualización o corrección de errores. La tercera etapa incluyó reuniones de trabajo con la administración académica de la UJK para validar la matrícula según número de cupo y pago actualizado de cuotas de inscripción. La cuarta y última etapa comprendió procedimientos de matriculación de alumnos, notificación a profesores, calendarización de actividades, evaluación de la implementación del curso por parte del administrador, supervisión de profesores, coordinador y directivos (ver Figura 14).

Figura 14 - Algoritmo de aperturas de cursos



Fuente: elaboración propia con base en la estrategia de creación de cursos de la UJK (2017).

Algunas consideraciones adicionales sobre los recursos utilizados son las siguientes. Sobre el calendario general del campus virtual, este recurso se propuso con la finalidad de sistematizar un panorama general de las etapas de cada algoritmo para situar las anotaciones o tarjetas en el Planner de Microsoft, además de asignar tareas a cada colaborador de la etapa activa del algoritmo respectivo. También se utilizó de monitor para programar tiempos de entrega y producción, así como para identificar los rezagos y las etapas en las que incurrieran contratiempos con la sugerencia de reorientar esfuerzos para lograr su cumplimiento.

Sobre la estrategia comercial *e-learning 2.0* con la visión del mundo digital proyectada en 2017, este recurso se ocupó como propuesta para ayudar a los alumnos a identificar quién es quién, permitiéndoles comprender el potencial de los posibles compradores, la demanda de veinticuatro horas al día, la importancia de convertirse en

líderes de opinión, la variabilidad en la atención a clientes potenciales perceptible en una fracción de segundo, así como el hecho ineludible de la disponibilidad de la información que se proporciona la cual es revisada críticamente y con más exigencias.

Sobre el discurso de marketing, este apoyo se derivó del modelo de relación cliente del documento “Manifiesto Cluetrain”,⁸ tomando como principios-guía argumentos sobre la Internet como espacio de conversaciones entre personas, con una organización de relativa equidad y sin jerarquías, en donde una empresa escucha y asume riesgos en la oferta de servicios, en un ambiente de confianza y respeto. Todos ellos elementos favorables para garantizar la rentabilidad.

Sobre los medios de comunicación elegidos por el director de marketing, se favoreció la utilización de las redes sociales de *Facebook*, *YouTube*, *Twitter*, *Google*, *LinkedIn* e *Instagram*, buscando disponer de un presupuesto suficiente para cubrir la cuota mínima de quince alumnos requerida para la apertura de un curso *on line*, además de competir con otros programas que requerían de menor inversión en la captación de alumnos. El supuesto de base para esta estrategia fue el de considerar ya que los cursos *on line* serían un producto de nueva creación y se incluirían en una planeación a más largo plazo, además de estimar que el costo no variaría significativamente en relación con un curso presencial y esto, en 2017 en la UJK, no tuvo la prioridad que sí se le concedió durante el confinamiento sanitario impuesto por la pandemia por COVID-19 que se implantaría dos años después.

Sobre las requisiciones de diseño para crear publicación en las redes sociales ya referidas, se solicitó el apoyo de diseñador gráfico para disponer de formas, textos y fondos que apoyaran visualmente la transmisión el campus virtual, además de otras acciones como fueron promover la comunicación bidireccional, impulsar la conversación y provocar la iniciativa del cliente para implicarlo y conectarlo con la comunidad universitaria. Lo anterior bajo la lógica de una oferta educativa con reconocimiento académico y que además resultara atractiva para considerársele entre las opciones de modalidad virtual. Conviene señalar que esta actividad tuvo un carácter extraordinario, pero tuvo un impacto poco favorable en el rendimiento de los flujos de trabajo del calendario global, además de

⁸ El Manifiesto Cluetrain (el tren de las pistas) es un listado de 95 principios, creado en 1999 por Rick Levine, Christopher Locke, Doc Searls y David Weinberger, en el cual se indica una serie de ideas para analizar el impacto de la Internet en consumidores, como en las organizaciones.

requerir diversos ajustes y de reducir las posibilidades de avanzar de acuerdo con la planeación académica. A manera de atención remedial fue necesario asignar al administrador de la plataforma la realización de actividades correspondientes al diseñador gráfico para lograr el cumplimiento del calendario.

Sobre la composición del apoyo “landing page”, mediante este recurso se definieron diez rubros necesarios para el cumplimiento del marketing digital y fueron los siguientes: 1) establecer objetivos y métricas para el planteamiento; 2) proponer una evaluación clara de los recursos disponibles; 3) contar con un conocimiento de la audiencia; 4) desarrollar contenidos de interés y calidad; 5) proponer acciones definidas; 6) establecer tiempos de dedicación; 7) distribuir tiempos en acción, promoción, análisis y observación; 8) centrarse en la calidad y no en la cantidad; 9) ceder el control a los clientes; y, 10) mantener una actitud de aprendizaje continuo.

Por último, sobre el recurso del guión de video como contenido para integrar a la estrategia de marketing para la promoción y captación de alumnos para el campus virtual de la UJK, este material se componía de un primer esquema de guión literario elaborado por el director de marketing y por el guión técnico, ambos documentos supervisados por la coordinación del campus virtual. Se buscaba tener elementos simplificados, claros y puntuales que permitieran iniciar una conversación con el futuro alumno (ver Figura 15).

Figura 15 - Ejemplo de construcción de guiones	
Guión literario	Guión técnico
	Bienvenido al Campus virtual
Texto pendiente por:	Alumno en roof garden cómodo revisando su dispositivo.
Dirección de Marketing	Captura de pantalla de aspectos más importantes de la plataforma: 1.- Navegación simplificada 2.- Ingreso a un curso 3.- Realización de alguna actividad interactiva Con close up a los clics y “slow motion” en las animaciones del interactivo.
	Alumno en departamento, sentado estudiando una lección con su laptop.
	Alumno, siguiendo los pasos de una transmisión desde plataforma, siguiendo los pasos armando un escararate.
	Pendiente: elegir música
Motion	Texto animado.
Fuente: registro de evidencias del archivo documental de la UJK (2017).	

IV.1.2 Flujo de colaboración, cronograma de actividades y análisis de Fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas (FODA)

En términos operativos, el campus virtual se integró con la participación de un diseñador gráfico, un administrador de la plataforma, un diseñador instruccional y un coordinador del departamento. El flujo de colaboración se propuso con el propósito de promover el modelo centrado en el estudiante contando con la colaboración del equipo de trabajo, de tal forma que este participara al proponer acciones para fortalecer los procesos de aprendizaje de los estudiantes. Si bien este curso podría percibirse como un sencillo flujo de interacción, en los hechos este recurso permitió la realización de una serie de debates acerca de perspectivas diversas para la colaboración y la mejora continua.

En el espacio de trabajo de la UJK, la gestión educativa ha puesto en perspectiva una serie de situaciones que en más de una ocasión rebasó las posibilidades de llevar al pie de la letra la planeación propuesta. Se presentaron sin duda circunstancias específicas como la enfermedad de algún colaborador, el disfrute de períodos de vacaciones, la realización de eventos extraordinarios, la atención de problemáticas diversas con los alumnos. Con base en estas consideraciones y para proponer metas alcanzables se utilizó la herramienta del cronograma de actividades semanales, además del análisis de los resultados al final de cada semana para proponer una nueva serie de metas a corto plazo (ver Figura 16). Además, se consolidó una rutina de gestión de calidad en la que se ordenaban por prioridades los incidentes o errores. Esta herramienta permitió que una vez identificada la fuente del problema se convocara una reunión con el responsable para proponer soluciones o bien, dar salida inmediata a la tarjeta en estado pendiente y previa anotación de las soluciones propuestas identificando buenas prácticas para evitar futuras repeticiones del mismo incidente.

Figura 16 - Cronograma de actividades semanales					
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
Activaciones Licenciaturas	Revisión de sesiones Por dirección. Firmas.	Acompañamiento sistemas y servidor	Revisión de sesiones implementadas	Investigación entornos de	Planeación
Revisión de configuraciones	Requisición de ajustes a profesores.	Acompañamiento en plataforma	Liberación de sesiones Por dirección. Firmas.	Monitoreo de avances de alumnos	Check list evaluación del sistema
Envío de screen shots de registro profesor y dirección. Firmas	Activaciones Certificación	Comunicación de sucesos	Vinculación universitaria: Biblioteca, extensiones.	Acompañamiento y planeación DI	Evaluación e- learning con el sistema de gestión.
Pruebas de escritorio: Alumno & Profesor Reporte de pruebas	Acompañamiento y planeación DI	Atención y prevención incidencias.	Innovaciones Educación continua	Acompañamiento y Planeación Creativo	Atención a Certificación
Reunión colegiada UJK Registro de información de junta.	Acompañamiento y Planeación Creativo	Implementación de contenidos	Planeación Certificación	Mesa redonda DI/Creativo/Dirección	
Lic. 286					
Licenciaturas					
DI					
Creativo					
Sistemas					
Fuente: registro de evidencias del archivo documental de la UJK (2017).					

Una vez implementados los cursos piloto de “Visual Merchandising”, “Diseño de Imagen” y “Análisis de Marcas”, la utilización del FODA para supervisar y valorar el trabajo del campus virtual ayudó a proponer un redireccionamiento que efectivamente consolidara los esfuerzos de continuidad hacia la modalidad centrada en el estudiante como innovación y reto para la UJK (ver Figura 17).

De hecho, fue la Dirección de educación continua la que estableció como requisito la utilización de este instrumento, toda vez que se dificultaba poder cubrir el cupo mínimo para la apertura de alguno de los cursos piloto. Cabe señalar que fue a través del desarrollo académico de las Licenciaturas en modalidad híbrida como se lograron avances de recolección de información que sirvieron de base para la mejora continua y las actualizaciones que requirieron atenderse para una implementación casi inmediata, además

de las correcciones a cada módulo en el día a día de la práctica educativa. En una valoración retrospectiva, se puede afirmar que el diseño y la puesta en marcha de los cursos en la UJK requieren de un diagnóstico previo de las necesidades del consumidor final, además de observar que la disponibilidad en plataformas digitales de paquetes de modelos y diseños de artículos de moda en plataforma no garantizaría directamente la venta de los mismos. Se trata entonces de considerar que la preparación que brinden los cursos y el modelo educativo en su conjunto tenga como punto de arranque una contextualización basada en el entrecruzamiento de múltiples factores cuyo estudio será objeto de una investigación posterior.

Figura 17 - FODA Campus Virtual UJK	
Fortalezas	Oportunidades
<p>Los alumnos toman responsabilidades y acciones que son básicas en su proceso formativo</p> <p>Plan de estudios de una carrera profesional o bien ser implementado como una estrategia de trabajo a lo largo de un curso específico, e incluso como una técnica didáctica aplicada para la revisión de ciertos objetivos de aprendizaje de un curso.</p> <p>El método se orienta a la solución de problemas que son seleccionados o diseñados para lograr el aprendizaje de ciertos objetivos de conocimiento</p> <p>El método estimula que los alumnos se involucren más en el aprendizaje debido a que sienten que tienen la posibilidad de interactuar con la realidad y observar los resultados de dicha interacción.</p> <p>Al estimular habilidades de estudio auto dirigido, los alumnos mejorarán su capacidad para estudiar e investigar sin ayuda de nadie para afrontar cualquier obstáculo, tanto de orden teórico como práctico, a lo largo de su vida.</p>	<p>El entendimiento con respecto a una situación de la realidad surge de las interacciones con el medio ambiente.</p> <p>El conflicto cognitivo al enfrentar cada nueva situación estimula el aprendizaje. El conocimiento se desarrolla mediante el reconocimiento y aceptación de los procesos sociales y de la evaluación de las diferentes interpretaciones individuales del mismo fenómeno</p> <p>Es un método que estimula el trabajo colaborativo en diferentes disciplinas, se trabaja en grupos pequeños.</p> <p>Los cursos con este modelo de trabajo se abren a diferentes disciplinas del conocimiento.</p> <p>El maestro se convierte en un facilitador o tutor del aprendizaje.</p> <p>Al enfrentar situaciones de la realidad los alumnos recuerdan con mayor facilidad la información ya que resulta más significativa para ellos.</p>
Debilidades	Amenazas
<p>Como consecuencia de una educación pasiva y centrada en la memoria, muchos alumnos presentan incluso dificultad para razonar de manera eficaz y al egresar de la escuela, en muchos casos, presentan dificultades para asumir las responsabilidades correspondientes a la especialidad de sus estudios y al puesto que ocupan, de igual forma se puede observar en ellos la dificultad para realizar tareas trabajando de</p>	<p>El aprendizaje centrado en el alumno, en este modelo es el alumno quien busca el aprendizaje que considera necesario para resolver los problemas que se le plantean, los cuales conjugan aprendizaje de diferentes áreas de conocimiento</p> <p>Un curso centrado sólo en el contenido, el alumno es un sujeto pasivo del grupo que sólo recibe la información por medio de lecturas y de la exposición</p>

<p>manera colaborativa.</p> <p>El ABP busca que el alumno comprenda y profundice adecuadamente en la respuesta a los problemas que se usan para aprender abordando aspectos de orden filosófico, sociológico, psicológico, histórico, práctico, etc. Todo lo anterior con un enfoque integral. La estructura y el proceso de solución al problema están siempre abiertos, lo cual motiva a un aprendizaje consciente y al trabajo de grupo sistemático en una experiencia colaborativa de aprendizaje.</p> <p>Los alumnos trabajan en equipos de seis a ocho integrantes con un tutor/facilitador que promoverá la discusión en la sesión de trabajo con el grupo. El tutor no se convertirá en la autoridad del curso, por lo cual los alumnos sólo se apoyarán en él para la búsqueda de información.</p> <p>El aprendizaje se centra en el alumno y no en el profesor o solo en los contenidos.</p>	<p>del profesor.</p> <p>La actividad gira en torno a la discusión de un problema y el aprendizaje surge de la experiencia de trabajar sobre ese problema, es un método que estimula el autoaprendizaje y permite la práctica del estudiante al enfrentarlo a situaciones reales y a identificar sus deficiencias de conocimiento.</p> <p>El aprendizaje activo promueve la observación sobre el propio proceso de aprendizaje, los alumnos también evalúan su aprendizaje ya que generan sus propias estrategias para la definición del problema, recaudación de información, análisis de datos, la construcción de hipótesis y la evaluación.</p>
<p>Fuente: registro de evidencias del archivo documental de la UJK (2017).</p>	

IV.2.1 Construcción del sistema y administración de servidor, LMS, diseño y usabilidad UX

En este apartado se destacan los aspectos técnicos al respecto de la instalación, gestión y administración de un servidor de producción con una instalación de Moodle 3.2.1. Si bien no es una tarea sencilla, tampoco es una tarea imposible, siempre teniendo las precauciones suficientes en respaldos, revisión a detalle de la documentación y realización de acciones en un clon. Todos ellos fueron un apoyo fundamental para llevar a con éxito esta función, que si bien no es una actividad específica de un pedagogo, si ofrece una oportunidad de aprendizaje y desarrollo profesional especialmente para comprender el entorno tecnológico de un campus virtual.

Para un pedagogo, el conocimiento de un entorno tecnológico aporta la comprensión de las capacidades y posibilidades de acción, incluso de mejorar el diseño instruccional identificando herramientas para implementar, por ejemplo, un recurso interactivo, habilitar comunicadores de mensajería privada *jabber*⁹, contar con la seguridad para evitar el plagio, hacer seguro el sitio para cualquier navegador, obtener formatos de

⁹ Extensible Messaging and Presence Protocol, más conocido como XMPP, es un protocolo abierto y extensible basado en XML, originalmente ideado para mensajería instantánea.

imagen y video para mejorar el rendimiento del servidor, instalar extensiones como pasarelas de pago o cargas rápidas de contenido por empaquetados vía *File Transfer Protocol* (FTP), entre otros múltiples apoyos.

En el caso de mi participación en la UJK, la administración de la plataforma contemplaba acciones masivas de matriculación, el árbol de categorías y automatizaciones. También el diseño gráfico, con la elección de iconografías para una identidad visual representó mi contribución a la caracterización y la puesta en marcha del campus virtual. Por último, la articulación con recursos como la videoconferencia, los contenidos multimedia, los materiales interactivos y empaquetados, todos ellos me apoyaron para contribuir en la consolidación de la oferta tecnopedagógica.

IV.2.1.1 Administración del *Learning Managment System*

En la UJK la administración del *Learning Managment System* (LMS) se llevó a cabo satisfactoriamente gracias a toda la documentación disponible en el soporte de moodle.org, incluyendo listados y etiquetas de los foros de apoyo a una comunidad de proyección internacional, siempre sobre la base de una actitud abierta y de ayuda que fortalecieran estrategias de aprendizaje colaborativo y de comunidades. En este sentido, las acciones masivas fueron algunas de las tareas de mayor impacto realizadas que este soporte administrativo, incluyendo la creación de los grupos en archivos *Comma Separet Values* (.csv). Pues una vez creados los cohortes, integrados por categorías y cursos, se posibilitaba un proceso masivo de matriculación.

Por otra parte, la administración del LMS abarcó también la gestión de las categorías y subcategorías. La importancia de trabajar con un ordenamiento de jerarquías de categorías y subcategorías se basa en que cada una tiene la capacidad de trabajar con diferentes facultades desde el tema, bloques y configuraciones. Esta capacidad mejoraba la experiencia de personalización, optimización y evaluación de cada Licenciatura haciendo de estos ajustes un diferenciador de rendimiento y calidad. Por ejemplo, para la categoría de exámenes, se limitaban las matrículas por subcategoría, ampliaba el tiempo de conexión y se reducía el uso de gráficos para un mejor rendimiento.

IV.2.1.3 Diseño y usabilidad: personalización, *look and feel* y extensiones

Para la construcción de la plataforma se trabajó en una maqueta visual. El aspecto de la interfaz se caracterizó por los parámetros indicados en el manual de marca de la UJK como el tipo de letra, la forma, proporción y formatos de imagen, color y disposición de los elementos gráficos. Sin embargo, lo que se puede percibir sobre estas interfaces está influido por la interacción con cada una de ellas, que se caracteriza por los diferentes efectos gráficos conocidos como *widgets*, botones, menú, etcétera (ver Anexo 4).

Para la elección del tema se evaluaron diferentes tipos de plantillas proporcionadas por el catálogo de *Moodle* que ofrece múltiples opciones. Este recurso cuenta con 1840 plugins aprobados, de los cuales 132 son destinados a la interfaz *Moodle* (2021). Para la búsqueda del plugin interfaz/theme adecuado, se consideró que tuvieran la capacidad de adaptarse, modificarse, utilizarse de forma sencilla y la posibilidad de modificar el código HTML en diferentes niveles. Conviene destacar que *Moodle 3.2.1* tiene la capacidad de instalar diferentes plugins de temas y utilizarlos en diferentes categorías e independientemente en cada curso, consideración oportuna para poder diferenciar los entornos correspondientes a diferentes programas de estudios; esta utilidad fue representativa para evaluar de forma cualitativa dentro del equipo de trabajo con que tema se sentían, trabajaban y navegaban de forma antes mencionada.

El tema seleccionado fue *Snap*, recurso que logró cubrir las necesidades de modificación para personalizar hasta el último detalle con el branding de la UJK. También se logró agregar algún tipo de elemento visual y gráfico en formatos de GIF y SVG como detonantes de interactividad o atención y que fueran muy compactos para mejorar la experiencia de navegación. Además, se eligieron el código HTML y las cascadas de estilo extra en la configuración del tema para poder aumentar el tamaño de los banners, bloques y texto con otra fuente.

La configuración de versión *Mobile* fue habilitada y sugerida la descarga de la aplicación e instrucciones para tener el campus virtual en los dispositivos móviles. Al principio se rechazaron estas opciones, ya que los alumnos y profesores argumentaban estar hartos de tantas notificaciones. Se dejó esta opción sugerida y cada alumno eligió si la instalaría o no; por ejemplo, los alumnos de primer ingreso mostraron mayor disposición y

en su mayoría hicieron la instalación sin problema. En contraste, en el grupo de alumnos de los últimos semestres prácticamente ninguno se dispuso a utilizar esta herramienta pues se pensaba que, más que ayudar sería un distractor para concluir sus estudios.

La instalación de extensiones fue una actividad compleja por la enorme cantidad de información y alternativas dispuestas. Esta actividad también puede ser un referente de una futura investigación debido a que el repositorio de extensiones de *Moodle* es amplísimo y algunas de mucha utilidad e innovación y otras aparentemente útiles pero que se presentaban desatendidas o provocaban serios fallos en el rendimiento y seguridad en el servidor. Cada una de las extensiones fue instalada y probada previamente en la instalación clon, una vez validada su funcionalidad y utilidad se integraba en el sistema para ser empleada por el administrador, diseñador gráfico, diseñador instruccional, directivos, alumnos y profesores (ver Anexo 5).

IV.2.1.4 Videoconferencia, contenidos multimedia, interactivos y empaquetados

El campus virtual de la UJK tuvo dentro de su oferta la posibilidad de realizar videoconferencias con la tecnología de *BigBlueButton*, apoyo que mostró a los estudiantes que estudiar en un aula virtual no reduce la oportunidad de un aprendizaje directo. Las herramientas de colaboración en tiempo real son idóneas para impartir contenidos temáticos de manera ágil y con la opción de resolver dudas al momento. De ahí que este formato adquiera cada vez más fuerza, además de ser una de las tendencias en *e-Learning* más fáciles de implementar. En el caso de las videoconferencias con la tecnología de *BigBlueButton*,¹⁰ se trató de un recurso diseñado por profesores y tanto para profesores como para alumnos. *BigBlueButton* es una plataforma de enseñanza global que comenzó a desarrollarse en una escuela, no en una sala de juntas, convirtiéndose gradualmente en un recurso sin precedentes. Actualmente está disponible en 65 idiomas y han sido profesores de todo el mundo quienes han contribuido en su diseño.

En cuanto al diseño y desarrollo de contenidos interactivos, este rubro fue promovido para la UJK a fin de implementarse en cada módulo de cada curso. Para esta labor se utilizaron diferentes herramientas de autor como *Articulate*, *Captivate*, *H5P* y *SWAY*. La herramienta que rindió mejores resultados de integración y de fácil usabilidad

¹⁰ <https://bigbluebutton.org/>

para el creador de contenidos (profesores) y diseñador instruccional (guionista de interactivos) fue la extensión de *H5P* y *SWAY*. Se trata de una extensión que se programa directamente sobre *Moodle*, sin la necesidad de empaquetar y cuidar pesos de cada empaquetado limitando sus alcances multimedia como sucedía con los empaquetados *SCORM*, y sin el requerimiento de pago de licencias como *Captivate* ni las complicaciones de uso como ocurre con *Articulate*.

IV.3 Presentación institucional del campus virtual: capacitación docente e introducción a estudiantes.

El trabajo anteriormente descrito se llevó a cabo durante poco más tres meses al término de los cuales llegó el momento de presentar el campus virtual a toda la institución. Para esta presentación se convocó al conjunto de la comunidad académica de la UJK en la sala de conferencias, iniciando el evento con una presentación de cada uno de los miembros del equipo de trabajo y un recorrido por el campus virtual, mostrando recursos, características y utilidades. Al término de la presentación dio inicio una sesión de exposición de preguntas y respuestas para aclarar puntos de vista y recibir sugerencias de índole técnica, pero también de observaciones pedagógicas. Una vez atendidas en su totalidad se fijó el momento de inicio, con lo que dio comienzo el funcionamiento el campus virtual de la UJK.

IV.3.1 Orientación y capacitación docente

La participación de la planta docente en el modelo virtual de la UJK se distribuyó en dos etapas. La primera etapa se ocupó para la orientación general de la docencia virtual, mientras que la segunda incluyó una capacitación ofrecida exclusivamente a los docentes que impartirían cursos *on line*. Algunos meses más tarde la impartición del curso de capacitación se extendió a todos los docentes de la UJK, a partir de la situación de emergencia a consecuencia del sismo del 19 de septiembre de 2017, y que impactó favorablemente el uso generalizado de la plataforma para todas las asignaturas y con todos alumnos de la comunidad estudiantil.

La orientación docente se apoyó en la concurrencia de tres elementos: 1) el logro de condiciones laborales adecuadas; 2) la disponibilidad de una formación de calidad; y, 3) la disponibilidad de estrategias de gestión y de evaluación que fortalecieron la capacidad de

los docentes en su práctica. Para un mejor aprovechamiento de este apoyo se contó con información recabada mediante un cuestionario sobre parámetros e indicadores del perfil docente para la impartición de asignaturas en la modalidad *on line* (ver Anexo 6).

A partir de los resultados obtenidos se perfilaron tres estilos de docencia en los que se ubicaron tres tipos: 1) el profesor estricto, un personaje firme, crítico y trabajo duro, cuyos alumnos aprueban las asignaturas de manera sobresaliente obteniendo una mejor preparación;¹¹ 2) el profesor amigable con sus clases divertidas y dinámicas pero con falta de trabajo y dificultades en el rendimiento de sus alumnos; y, 3) el profesor comprensivo más solicitado por estudiantes que buscan clases muy explicativas, y atento a que cada alumno comprenda su asignatura.

La etapa de capacitación docente incluyó la impartición de un curso con una única sesión presencial y las sesiones restantes mediante el recurso de la plataforma. Para la sesión presencial se propuso la meta de promover tanto el cambio al modelo de aprendizaje centrado en el alumno y mediado con tecnología, como el uso del formato general de planeación para su entrega antes de iniciar los cursos.

La convocatoria a la capacitación docente dirigida a los profesores se hizo por medio de una invitación para colaborar en una mesa de trabajo a realizarse en la Sala de Tecnología de la UJK, programada para el día 16 de junio de 2017 en horario matutino. El objetivo principal fue el desarrollo de avances programáticos y la definición de criterios de evaluación mediante el llenado del formato general de planeación didáctica con el manual de aplicación¹² Se abordó también la tarea de implementación de las asignaturas respectivas en el Campus Virtual, correspondientes al ciclo escolar 2018-1 y de acuerdo con el nuevo plan de estudios. De entre los resultados obtenidos destacan la disponibilidad anticipada de la planeación completa de todo el semestre, la reducción del tiempo destinado semanalmente a esta actividad, y la facilitación de los requisitos de recontractación.

El diseño del formato de programa de trabajo del docente incluyó dos secciones. En la primera sección se describirían los aspectos generales del curso y en la segunda sección se desarrollaría la planeación didáctica de cada tema, unidad o sesión grupal.

¹¹ El instrumento se encuentra en: <https://www.goconqr.com/es/examtime/blog/tipos-de-maestros/>

¹² Se incluyen formatos adaptados y desarrollados específicamente para la implementación en el campus virtual de la UJK en el Anexo 7 de planeaciones.

IV.3.2 Inducción al *e-learning* para estudiantes

La presentación del campus virtual para los estudiantes de primer ingreso se realizó en la Sala de Conferencias de la UJK, fijando así un primer punto de contacto, el procedimiento de autorregistro en la plataforma y, consecuentemente, la propia matriculación. Una vez ubicada la plataforma se proporcionaron elementos de encuadre a partir de los cuales los alumnos compartieron expectativas e interactuaron entre ellos considerándose miembros de la comunidad académica de la UJK. Posteriormente se efectuó la presentación del campus virtual haciendo un análisis comparativo del aprendizaje dirigido y del aprendizaje abierto, además de invitar a los alumnos a exponer sus puntos de vista.

Por último, se abordaron temas sobre fundamentos mercadológicos, como la Ley de Moore, la velocidad en los avances tecnológicos, la prospectiva y la proyectiva gracias al uso de los datos, el paso de la reproducción a la construcción, de las acciones individuales a las acciones colectivas. Se destacaron, entre otras, las características de los nativos digitales de compartir, gestionar y relacionar, además de pormenorizar sobre los inicios de los servicios con fórmulas para crear-modificar-compartir-etiquetar-organizar-relacionar-tecnología 3.0 optimización-capacidad-velocidad-inmersión, IA-3D-Semántica y Big Data.

Para concluir la sesión se presentaron los integrantes del campus virtual de la UJK, se hizo entrega de un obsequio de bienvenida que incluyó un portafolio virtual, un demo de acceso, y se dio inicio a la programación de tours automáticos de los espacios personales y cursos en la plataforma.

IV.4 Mecanismos de evaluación: sistema de gestión de la calidad

El cuestionario de evaluación de la implementación de los primeros cursos fue aplicado en dos fases. La primera de ellas una vez completado el 25% de avance del primer curso aperturado, y la segunda fase al final del mismo. Se buscó obtener la valoración de los alumnos en rasgos como los siguientes: claridad con el programa de estudios, planificación, organización, acceso, usabilidad, soporte, tutorías, actividades, contenidos, diseño,

actividades grupales, valoración de actividades, conocimiento de los criterios de evaluación, adquisición de nuevos conocimientos y habilidades y comentarios.

Algunos de los datos más relevantes mostraron las principales dificultades en la percepción sobre si la modalidad virtual no es suficientemente clara para comprender los contenidos, apoyar las actividades de aprendizaje y facilitar la evaluación. En este sentido hay coincidencia en 29.8% sobre las dudas en la efectividad de esta modalidad. Otro hallazgo fue la escasa retroalimentación por parte de los tutores, en el que coincide el 17.5% de las respuestas. Otros señalamientos fueron los problemas derivados de la calidad de la plataforma en cuanto a compatibilidad y horarios de servicio (12.3%), así como la baja calidad de los contenidos y la dificultad de realizar actividades de aprendizaje con trabajo en equipo (5.3%).

IV.5 Informe global del campus virtual UJK 2018-1

Mi intervención profesional para esta etapa de implantación terminó con la presentación de un informe global del campus virtual, documento en el que se recabó información sobre el sistema a nivel servidor con los accesos, inscripciones y registros, la ubicación de los accesos registros en cuatro países, preferencias del lenguaje de la plataforma privilegiando el uso del idioma inglés.

El informe global también incluyó un reporte de plataforma con un total de 555 usuarios registrados, 28 usuarios no confirmados, 261 matrículas manuales, 253 por cohortes y 79 inscripciones personalizadas. Del total global de 143 cursos implementados se conformaron en 17 categorías con un total de 2862 módulos y 388 actividades. Se añadió también un estimado en porcentajes de matriculaciones por cada curso que reportó un 16% para Historia de la Moda, 10.2% en Administración y 9.6 % en Comunicación. Lo anterior se confirmó por tratarse de cursos con una matrícula aumentada por el alto rendimiento obtenido, además del compromiso por parte de los profesores por implementar una modalidad de aprendizaje centrada en el estudiante, lo que propició una demanda ampliada de cupos para estos cursos.

Por último, en el informe global del campus virtual se destacaron categorías sobre su eficacia y calidad con los siguientes resultados: accesibilidad en un 61.12 %, usabilidad en un 85.47%, diseño pedagógico en un 74.41%, desarrollo del curso en un 66.66%, y,

tecnología en 78.33%. En la rúbrica de gestión de calidad para implementación de cursos virtuales del Campus Virtual se obtuvo un 73.198% de comentarios favorables frente a un 26.802% de señalamientos sobre oportunidades para atender recomendaciones en un programa de actualización con el que se concluyeron las actividades profesionales con la UJK. El cierre del informe global del campus virtual se llevó a cabo con la conclusión de proponer soluciones para las áreas de mejora, procurando incluir a los profesores en la gestión de cada curso para promover sus propios entornos virtuales de aprendizaje, disminuir la dificultad en las actividades, mejorar la percepción de la educación virtual y promover la actualización continua del sistema.

Comentarios Finales

Los conocimientos y habilidades adquiridos durante mi formación académica en la Facultad de Filosofía y Letras han sido amplios y diversos. Hoy no puedo pensar en alguna asignatura que estuviera de sobra, pero sí en muchas áreas de oportunidad por ampliar que evidentemente resultarían imposibles de concretar en este nivel de formación académica. La profunda participación de la filosofía durante todo el trayecto me ha aportado la perspectiva analítica, pero es una de las principales áreas de intervención profesional para un pedagogo.

En cuanto a los alcances formativos universitarios fundamentales para intervenir profesionalmente, yo enfatizo la importancia de la investigación para la obtención del conocimiento que permita interactuar con los objetivos, expectativas y realidades multi y pluri diversas que el mercado laboral configura y reconfigura día tras día, según las necesidades de innovación y actualización.

El distintivo filosófico de la carrera de pedagogía que nutre la identidad y agilidades para cuestionar operativa y objetivamente el que hacer profesional. La sociología, psicología y antropología, respaldos sólidos en los que reflexionar para ayudar a focalizar la mirada del pedagogo. La estadística, planeación, evaluación, comunicación, didáctica y psicotecnia son las manos que siembran y cosechan resultados, en cada intervención. La historia, política, legislación y economía transgreden la tentación de idealizar y navegar en propuestas utópicas e irrealizables, centran los esfuerzos y reintegran al flujo de la “realidad” y praxis confiable. Asimismo, la administración, política, historia y organización educativas son el campo en el que dinamizan los alcances y limitaciones del pedagogo.

Sin duda, estas anteriores apreciaciones podrán enriquecerse gracias a las infinitas las posibilidades de configuración que se pueden tratar al respecto de mi formación universitaria. Por ahora, simplemente puedo cerrar con un profundo, cálido y sincero agradecimiento para todos y cada uno de mis profesores y profesoras, mis compañeros y a la UNAM por sus fuertes raíces y amplia proyección que con orgullo e integridad me han consolidado en una profesión digna y amable. Además, es necesario extender este agradecimiento a la Dirección General de Tecnología e Información (DGTIC) de la UNAM que, por medio de sus programas de becas de extensión académica, en específico con la especialización para el desarrollo de contenido multimedia y animación 3D para entornos

virtuales de aprendizaje me catapultaron para obtener el puesto de trabajo como coordinador el campus virtual de la UJK.

Actualmente las demandas profesionales del mercado laboral me siguen retando, enriqueciendo mis actividades con cada intervención. El mundo con su dinamismo potencia las fuerzas de transformación con las tecnologías emergentes y convergentes que participan en el entramado político, económico, social y para fines profesionales, educativos. Cada día una nueva forma de ejercer se introyecta sumando cualidades y habilidades que jamás hubiera considerado en mi instrumental profesional; sin embargo, hay riesgos de extravío por la inmensidad de los títulos vacantes en los que se puede participar, algunos deprimentes y otros asombrosos, pero con demandas de un stock técnico más allá de la pedagogía. Las oportunidades de ampliar mi actividad pedagógica gracias al potencial adquirido en la UJK se apuntalan hacia el emprendimiento, Product Manager Officer, Investigación en Ciencias Cognitivas y/o el universo EduTech.

Con la descripción de las siguientes conjeturas de factores se reflexiona:

- 1) Las características que el individuo aporta al trabajo: inteligencia, energía, actitud, confianza y compromiso son fundamentales para obtener un resultado, pero también es indispensable el correcto entendimiento de los objetivos de la institución o empresa.
- 2) La capacidad individual de aprendizaje, aptitud, imaginación, creatividad e iniciativa son herramientas que se deben tratar con mesura y acorde al entorno en el que se trabaja.
- 3) La motivación individual para compartir información y conocimientos, es el espíritu de equipo y orientación hacia los objetivos, sin embargo, no se puede esperar lo mismo de todos los participantes, cada uno se relaciona según sus intereses.

Conjeturas que me hacen reflexionar sobre mi capital profesional, ¿fui capaz de responder profesionalmente a la solicitud laboral? ¿agoté los recursos? ¿comparé e investigué lo suficiente para poder haber hecho una intervención armónica con el contexto y enfoque de la institución? ¿cuánto aumentó mi valor al adquirir destrezas y conocimientos?

A manera de cierre, propongo nodos de personal interés para continuar en futuras investigaciones de grado, se cierra un ciclo y el vibrante sentimiento de iniciar una nueva aventura académica me inunda, un nuevo día uno.

Desde los años 90 participamos de un discurso renovador sobre la educación que afirma que ésta, para cumplir el conjunto de las misiones que le son propias, debe estructurarse en torno a cuatro aprendizajes fundamentales (Delors, 1994), que en el transcurso de la vida serán para cada persona, en cierto sentido, los pilares del conocimiento: aprender a conocer, es decir, adquirir los instrumentos de la comprensión; aprender a hacer, para poder influir sobre el propio entorno; aprender a vivir juntos, para participar y cooperar con los demás en todas las actividades humanas; por último, aprender a ser, un proceso fundamental que recoge elementos de los tres anteriores.

El diálogo pedagógico adjudica ser considerado un acto comunicativo cultural, una praxis social dialógica intersubjetiva, en la cual existe un intercambio del conocimiento debido a sistemas metodológicos y procedimentales desde el medio contextualizado para lograr el fin didáctico (Leal, 2009). Y, veremos cómo evolucionamos del e-Learning al x-Learning. Todavía tenemos mucho del *e-Learning* del siglo XX. Es decir, enseñanza electrónica, pero también tenemos que evolucionar y provocar un cambio donde la industria deje de fabricar contenidos, para ahora, producir experiencias únicas y relevantes de aprendizaje. El aprendizaje tiene que ser relevante y el alumno debe apasionarse aprendiendo y entender cómo aplicar lo aprendido.

Se perfila así un horizonte de tecnologías que permitirán algún grado de contactos e interacción táctiles. Parece que cuando los críticos identifican una barrera que vuelve "irreal" a la interacción on line, nuevos avances comienzan a desdibujarlas. Rilke dijo que los cinco sentidos (visión, audición, tacto, olfato y gusto) simbolizaban cinco niveles o grados de intimidad; la interacción digital parece estar avanzando sin pausa en esa escala.

Los crecientes llamamientos en pro de la creación de "comunidades inteligentes", término usado para referirse a la conexión electrónica de ciudades enteras, que así pasan a formar parte de la Internet. Podrían emanar incontables usos y beneficios de tales iniciativas (incluyendo beneficios educativos), pero está claro que el propósito primario de estas inversiones es promover un mayor comercio *on line* y local.

Hoy en día pareciera que disponemos de más tiempo como nunca antes y que el aprendizaje instantáneo nos aporta una alternativa provechosa a otro tipo de ocio. A diferencia de lo que antes sucedía, ahora necesito aprender algo y lo quiero hacer "ya" porque tengo tiempo y no voy a invertir, mucho dinero. Además, nos produce un beneficio

y cuenta con un elemento catalizador que lo hace diferente y entretenido conocido como edutainment.

La personalización está de moda en todos los ámbitos, incluido el educativo. Por eso, es una de las principales tendencias en *e-Learning* para la nueva década iniciada en 2020, en un contexto difícil y preocupante como lo ha sido el del confinamiento sanitario por la pandemia de COVID-19. Pero también nuevas perspectivas se descubren para ofrecer un aprendizaje mucho más personalizado que se puede utilizar para conocer los hábitos de estudio del alumno, sus rutinas, su ritmo de aprendizaje, el tiempo dedicado a cada práctica, etc.

Bibliografía

- BARAJAS, J (2009). *La clasificación de los medios tecnológicos en la educación a distancia: un referente para su selección y uso*. Revista de innovación educativa 8 (10), 120 – 129. ISSN: 1665-6180 Recuperado el 08 de agosto de 2021 <https://www.redalyc.org/pdf/688/68812679011.pdf>
- BRISEÑO, Correa, Valdés y Hadweh (2020). *Modelo de gestión educativa para programas en modalidad virtual de aprendizaje*. Revista de Ciencias Sociales 26 (1), 289-298 DO: 10.31876 Recuperado el 02 de septiembre de 2021 https://www.researchgate.net/publication/344407338_Modelo_de_gestion_educativa_para_programas_en_modalidad_virtual_de_aprendizaje/citation/download
- BURBULES, C. N. (2001). *Educación: Riesgos y Promesas de las Nuevas Tecnologías de la Información*. México: Granica.
- CABERO, A. (2006). *Bases pedagógicas del e-learning*. RUSC. Universities and Knowledge Society Journal, 3 (1), 3-11. ISSN: 1698-580X Recuperado el 30 de octubre de 2021 <https://www.redalyc.org/pdf/780/78030102.pdf>
- CARMONA, E. (2012). *Modelo de gestión para los Centros de Educación a Distancia Universitarios (CEDU)*. En M. Levens (OEA) (Presidencia), *Modelos, recursos tecnológicos y mecanismos de gestión del conocimiento*. Conferencia llevado a cabo en el XIII Encuentro Internacional Vir.
- DARI, N. L. (2002). *Reseña de "Educación: Riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información" de Burbules, Nicholas y Thomas Callister*. [fecha de Consulta 19 de Mayo de 2021].: Redes, 10(19),149-154. ISSN: 0328-3186. Recuperado el 19 de mayo de 2021 <https://www.redalyc.org/pdf/907/90701909.pdf>.
- DUART, J. y Lupiáñez, F. (2005). *La perspectiva organizativa del e-learning. Introducción*. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento, 2(1) 5-109, RUSC, ISSN 1658-580X. Recuperado el 02 de junio de 2021 https://www.researchgate.net/publication/28084136_La_perspectiva_organizativa_d_el_e-learning_Introduccion/link/5804a7cc08ae73d9d61493a5/download
- FUENTE, O. (2021). *Tendencias en el e-learning para 2021*. Madrid: IEBS. Recuperado el 28 de mayo de 2021 de <https://www.iebschool.com/blog/tendencias-e-learning-innovacion/>.
- GIL, M. (2009). *La gestión educativa en la educación a distancia*. Boletín SUAyED, (3). Recuperado de <http://www.cuaed.unam.mx/boletin/boletinesanteriores/boletinsuayed03/>.
- HENRY (2001). *E-learning Technology, content and services*. Education + Training, vol. 43, núm. 4 pp. 249-255. Education + Training.
- JARDINES, F. J. (2009). *Desarrollo histórico de la educación a distancia*. NL, México: Innovaciones de Negocios UANL.
- JONASSEN, D. (2008). *Instructional Design as Design Problem Solving: An Iterative Process*. Educational Technology, 48(3), 21-26. Recuperado el 18 de Mayo de 2021 de <http://www.jstor.org/stable/44429574>.
- JONASSEN, D. & Rorher-Murphy, L. (1999). *Activity Theory as a framework for designing constructivist learning environments*. Educational Technology: Research and Development.

- LEAL, A. (2009). Introducción al discurso Pedagógico. Horizontes Educativos [en línea]. 14 (1), 51-63. Recuperado el 18 de mayo de 2021 de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=97912444004> .
- MARCHESI, A. (2009). Las Metas Educativas 2021. Un proyecto iberoamericano para transformar la educación en la década de los bicentenarios. Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad - CTS, 4(12),87-157.[fecha de Consulta 25 de Febrero de 2022]. ISSN: 1668-0030. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=92411770007>
- MEJÍA, J. y López, D. (2016). *Modelo de Calidad de E-learning para Instituciones de Educación Superior en Colombia*. Formación Universitaria 9(2), 59 – 72 doi: 10.4067. Recuperado el 22 de agosto de 2021 <https://www.scielo.cl/pdf/formuniv/v9n2/art07.pdf>
- MORANTES, A. y Acuña, G. (2013). *Propuestas de modelo de gestión para educación superior a distancia: una aproximación*. Zona próxima Revista del Instituto de Estudios en Educación Universidad del Norte. 18 (1), 18 – 25. ISSN: 2145-9444 Recuperado el 8 de mayo de 2021 https://www.academia.edu/38344369/Morantes_Acu%C3%B1a_2013_Propuesta_Modelo_Gesti%C3%B3n_ESP_a_distancia
- NIETO, G. (2012). *Educación virtual o virtualización de la educación*. Colombia: Revista Historia de la Educación Latinoamericana.
- PASSERINI, K. y Granger, M. J. (2000). *A developmental model for distance Learning using the Internet*. Computers & Education, 34(1), 1-15.
- ROJAS, I. y Navarrete, Z. (2019). *Modalidades de la educación superior en México: composición, tendencias y desafíos*. Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México
- SILVIO. (2006). *Fundamentos de educación a distancia. Tecnologías en la educación a distancia. Presentado en la sesión presencial del programa de doctorado Instructional Technology and Distance of Education*. Resumen recuperado el 14 de mayo de 2021, de: http://webctce.nova.edu/SCRIPT/ITDE_7007_MN1_25584_200720/scripts/student/serve_bulletin?
- UNESCO (1998). *Conferencia Mundial sobre la Educación Superior*. Vol 9. No. 2 Recuperado el 5 de marzo de 2021 de <https://www.iesalc.unesco.org/ess/index.php/ess3/issue/view/21>
- UNESCO (2017). *Education for Sustainable Development Goals – Learning Objectives*. Recuperado el 12 de marzo de 2021 de <https://www.sdg4education2030.org/education-sustainable-development-goals-learning-objectives-unesco-2017>
- UJK (2017) Universidad Jannette Klein. *We are makers*. Recuperado el 17 de agosto de 2021 de <https://jk.edu.mx>
- VARGAS, L. R. (2008). *Diseño curricular por competencias*. México: Asociación Nacional de Facultades y Escuelas de Ingeniería.
- VÁZQUEZ, J. (2015). *Nuevos escenarios y tendencias universitarias*. Revista de Investigación Educativa. 33(1), 13-26. doi: 10.6018/rie.33.1.211501.

TEROL, M. (2019). Cómo el elearning está revolucionando la educación. 2022, de ThikBig Telefónica Sitio web: <https://blogthinkbig.com/como-el-elearning-esta-revolucionando-la-educacion/>

ANEXOS

Anexo 1 – Convenios internacionales

La UJK cuenta con convenios internacionales con las siguientes instituciones. La primera opción se ofrece con la “Paris American Academy”, en París, Francia, pues desde 2007, se han unido esfuerzos con esta entidad para brindar a sus estudiantes la oportunidad de titulación en ese país. Para esta oferta se cuenta con el “Plan Bicultural” de Certificación Internacional que permite enriquecer la formación de los estudiantes de las Licenciaturas en Diseño y Publicidad en Moda, y Mercadotecnia y Publicidad con especialidad en Moda, a fin de brindarles la oportunidad de adquirir las competencias y habilidades académicas y profesionales desarrolladas en el extranjero, complementarias a la formación proporcionada por la UJK para integrarse al mercado laboral.

Una segunda opción se vincula con el “Programa Felicidad Duce”, en Madrid, España, como apoyo ante la demanda internacional de formación en los ámbitos de Especialistas en Publicidad, Mercadotecnia y Comunicación aplicada al terreno de la Moda. Se trata de un convenio entre la Escuela Superior de Diseño y Moda Felicidad Duce y la UJK en el marco del citado “Plan Bicultural”, a modo de brindar los conocimientos suficientes para ejercer la Comunicación en Moda de manera especializada y efectiva, además de potenciar el desarrollo profesional y personal de los egresados. El plan de referencia consta de cuatro módulos diseñados para el aprendizaje de las estrategias de comunicación, el análisis publicitario y de medios en Moda, la creación y aplicación de escaparatismo, y los detalles y técnicas para la consultoría de Moda.

La tercera opción es la de la institución “Coco School”, establecida en Alicante, España. Ahí se cuenta con preparación que responde a las exigencias de la industria del calzado y de la moda, propiciando que los estudiantes desarrollen colecciones que no solo incluyan indumentaria sino también sus principales complementos y accesorios. De ahí que la “Coco School” y UJK unan sus esfuerzos para consolidar una formación bicultural avalada mediante la expedición del título de “Experto Universitario en Diseño de Calzado y Complementos”, como área de oportunidad para que los diseñadores de hoy en día se vinculen con las exigencias de la moda global.

La cuarta opción es la del “Fashion Institute of Design & Merchandising (FIDM)”, en la ciudad de Los Ángeles, California, en los Estados Unidos de Norteamérica. Para ello

y a partir del quinto semestre de las licenciaturas de la UJK, se abre una convocatoria para solicitar la realización de un semestre en modalidad de intercambio con el FIDM. Además, los estudiantes tienen la oportunidad de disfrutar la experiencia de acudir al centro de la ciudad durante la realización de eventos de arte, música y en especial de moda.

La quinta opción es la de la Universidad de San Buenaventura en la ciudad de Cali, Colombia. La UJK estableció convenios con dicha institución, a fin de ofrecer la oportunidad tanto a estudiantes, como a egresados y a docentes de beneficiarse del Programa “Plan Bicultural”. Los participantes inscritos reciben cursos especializados bajo la instrucción de un profesorado experto en cada área, para perfeccionar técnicas y conocimientos, y garantizar el dominio de competencias y habilidades académico-profesionales complementarias a la formación integral recibida en la UJK.

Por último, la UJK ha establecido acuerdos con el Banco Santander para otorgar financiamiento educativo en las mejores condiciones, para aquellos casos de estudiantes con limitaciones económicas.

Fuente: elaboración propia con base en archivo documental de la UJK.

Anexo 2 – Oferta académica

Licenciaturas 8 semestres	
Diseño y Publicidad en Moda. Acuerdo N° 2022237 de fecha 02 de octubre de 2002, Clave 2013	Mercadotecnia y Publicidad con especialidad en Moda. Acuerdo N° 20101066 de fecha 30 septiembre de 2010.

Especialidades 2 semestres	
Diseño arquitectónico de interiores. Acuerdo no. 20101063 fecha 30 de septiembre de 2010	Historia del Arte. Acuerdo no. 20101065, fecha 30 de septiembre, 2010
Mercadotecnia y comunicación integral en moda. Acuerdo no. 2010106 fecha 30 de septiembre 2010	

Maestrías 4 semestres	
Mercadotecnia y Comunicación Integral en Moda. RVOE en trámite	Gestión de Negocios. RVOE en trámite

Educación Continua	
Cursos presenciales	Cursos online
<p>Diplomado en diseño de moda</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción al sistema de la moda • Coolhunting • Proceso de diseño para la industria de la moda <p>Diplomado en diseño de imagen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imagen personal • Estilo, escala y color aplicado al diseño de imagen • Personal shopper • Make up social <p>Diplomado en producción y retoque fotográfico de moda</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dirección de arte y estilismo para fotografía de moda • Producción fotográfica de moda • Retoque fotográfico digital <p>Diplomado en ilustración de moda</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción al dibujo y a las técnicas de ilustración. • Experimentación de técnicas de ilustración • Ilustración digital 	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis de tendencias • Análisis y desarrollo de marcas • Taller de dibujo e ilustración en moda. • Diseño de imagen • Moda digital • Visual merchandising • Illustrator y photoshop aplicado al diseño de moda. <p>Consultoría empresarial</p> <p>En el centro de certificación y educación continua, sabemos que en un mundo globalizado y cada vez más competitivo, las empresas necesitan actualizarse constantemente para estar vigentes en el mercado tanto nacional como internacional y gran parte del éxito o fracaso se debe al capital humano.</p> <p>La clave es la capacitación, una empresa que se ocupa de las necesidades tanto básicas como profesionales de los empleados juega un papel importante en el desarrollo socioeconómico de un país.</p>

<p>Diplomado en construcción de prendas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Patronaje básico • Transformación de patrones • Modelado sobre maniquí • Graduación de tallas <p>Diplomado en visual merchandising</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estrategia visual • Estrategia y diseño de escaparates. <p>Cursos de verano</p> <ul style="list-style-type: none"> • introducción al sistema de la moda • coolhunting • diseño de imagen • make up social • dirección de arte y estilismo para fotografía de moda • producción fotográfica de moda • retoque fotográfico digital • introducción al dibujo y a las técnicas de 	<p>Por ello, a través del servicio de consultoría empresarial, trabajamos en la creación de programas de capacitación y actualización para el personal que labora en los organismos públicos y privados, con los que hemos sido testigos del aumento de productividad y calidad de sus productos y/o servicios. Logrando al mismo tiempo la motivación de su personal a través del reconocimiento oficial de su experiencia laboral.</p> <ul style="list-style-type: none"> • análisis de tendencias • imagen corporativa • producción en moda • procesos de diseño y producción de prendas de vestir • visual merchandising
<p>Fuente: elaboración propia con base en archivo documental de la UJK.</p>	

Anexo 3 - Guía de formato de planeaciones

El llenado de cada formato estaba indicado por cada inciso en el que desplegaban campos para ser llenados:

Primera parte datos generales (Formato A):

a. Datos generales de identificación de la materia: nombre, modalidad, créditos, carrera, semestre, horas teóricas-prácticas, ubicación en el plan de estudios, materias antecedentes o precedentes.

b. Objetivos generales: explicados de acuerdo con la fórmula, se dividen en generales y particulares.

c. Contenidos temáticos: menciona únicamente el objetivo de la unidad o materia, el título de la unidad, los temas y subtemas.

d. Metodología de trabajo (argumentos de intervención): la forma en la cual se va a trabajar a lo largo del semestre, el tipo de participación y las responsabilidades de los alumnos y monitor/facilitador.

e. Sistema de evaluación del curso (rúbricas): incluye la acreditación que alude a lo mínimo que el alumno puede hacer para aprobar el curso; la calificación puede asignarse mediante parciales, la calidad de los trabajos presentados, etc. Pueden irse agregando paulatinamente siempre justificando el porqué del valor numérico asignado. Y la evaluación refiere al análisis del avance de los alumnos en comparación con el objetivo general de la materia, es recomendable hacerla durante todo el curso y especialmente al final del curso.

f. Referencias: obligatoria y complementaria, donde la primera es con la que se construye el curso, y la segunda es para ampliar la información que se tiene.

Segunda parte, elaboración del programa del curso (formato B):

a. Llenado de la ficha de datos generales.

b. Desarrollo del objetivo general.

c. Listado de unidades, temas y subtemas de la materia.

d. La mecánica del proceso de trabajo y el tipo de actividades a realizar.

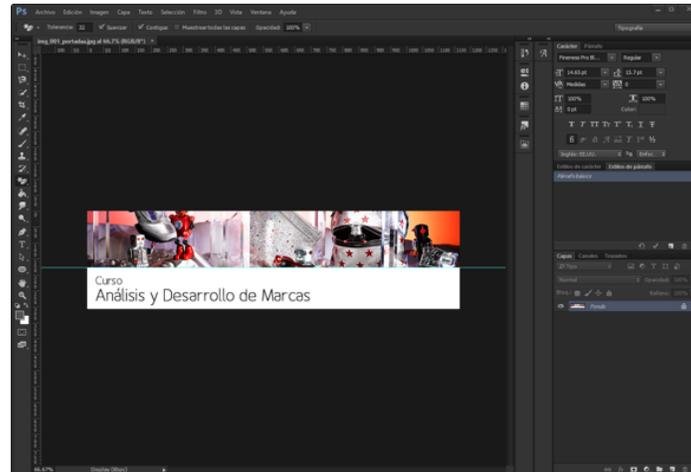
e. El sistema de evaluación en donde se enlistan los trabajos y actividades, así como su ponderación numérica.

f. Las referencias son todos aquellos sitios de donde se han obtenido los contenidos (básicas), y las que son susceptibles de revisión por parte de los alumnos (complementarias). Organizados en formato APA.

g. La versión del alumno únicamente debe contener: datos generales, objetivo general, temario, evaluación y referencias. No debe ser extenso ni exhaustivo.

Anexo 4. – Prototipado de interfaz gráfica

Maqueta en Photoshop



Fuente: registro de evidencias del archivo documental de la UJK.

HTML y CSS extra en la configuración del tema



Fuente: registro de evidencias del archivo documental de la UJK.

Presentación final del curso



Fuente: registro de evidencias del archivo documental de la UJK.

Anexo 5 – Extensiones validadas

Extensiones validadas

atto_count_moodle32_2016120900.zip	23/03/2017 02:50 ...	Archivo WinRAR Z...	24 KB
atto_styles_moodle32_2017011800.zip	23/03/2017 02:48 ...	Archivo WinRAR Z...	36 KB
<u>atto_wordimport_moodle32_2017021201....</u>	<u>23/03/2017 02:44 ...</u>	<u>Archivo WinRAR Z...</u>	<u>76 KB</u>
block_annotate_moodle32_2016120500.zip	23/03/2017 01:55 ...	Archivo WinRAR Z...	20 KB
block_progress_moodle31_2016081800.zip	30/08/2017 12:15 ...	Archivo WinRAR Z...	47 KB
format_buttons_moodle33_2017051100.zip	17/05/2017 02:51 ...	Archivo WinRAR Z...	30 KB
local_reminders_moodle31_2016062500.zip	11/10/2017 10:45 a...	Archivo WinRAR Z...	39 KB
mod_bigbluebuttonbn_moodle32_20160...	23/03/2017 02:16 ...	Archivo WinRAR Z...	94 KB
mod_hotpot_moodle33_2017042707.zip	30/08/2017 12:09 ...	Archivo WinRAR Z...	1,250 KB
mod_hvp_moodle32_2017031300.zip	23/03/2017 02:36 ...	Archivo WinRAR Z...	1,448 KB
mod_lightboxgallery_moodle32_2016110...	23/03/2017 02:56 ...	Archivo WinRAR Z...	123 KB
mod_pcast_moodle32_2016111000.zip	23/03/2017 02:54 ...	Archivo WinRAR Z...	1,528 KB
mod_via_moodle32_2017030102.zip	23/03/2017 01:59 ...	Archivo WinRAR Z...	261 KB
qtype_multichoiceset_moodle30_201601...	11/10/2017 11:49 a...	Archivo WinRAR Z...	29 KB
repository_office365_moodle32_20161205...	23/03/2017 02:47 ...	Archivo WinRAR Z...	56 KB
theme_photo_moodle32_2017022000.zip	23/03/2017 03:02 ...	Archivo WinRAR Z...	169 KB
tinymce_clozeeditor_moodle32_20140306...	23/03/2017 02:58 ...	Archivo WinRAR Z...	21 KB
tinymce_helixmedia_moodle32_20170131...	23/03/2017 02:42 ...	Archivo WinRAR Z...	9 KB
tinymce_poodll_moodle32_2016081402.zip	23/03/2017 03:01 ...	Archivo WinRAR Z...	18 KB

Fuente: registro de evidencias del archivo documental de la UJK.

Anexo 6 - Orientación docente por asignaturas

Asignatura	Orientación docente
<p>Lectura, expresión oral y escrita.</p> <p>Taller de redacción</p>	<p>El docente • Argumenta un punto de vista en público de manera coherente. • Identifica, analiza e interpreta los elementos pertinentes para la realización de un análisis literario, considerando el contexto en que se generó y en el que se recibe. • Produce textos con base al uso normativo de la lengua, considerando la intención y situación comunicativa. • Expresa ideas y conceptos en composiciones creativas, con introducción, desarrollo y conclusiones. • Aplica las diferentes estrategias de lectura para facilitar la elaboración de trabajos académicos, con base a su entorno social. • Identifica, ordena e interpreta las ideas, datos y conceptos explícitos e implícitos en un texto, considerando el contexto en el que se generó y en el que se recibe. • Evalúa un texto mediante la comparación de su contenido, estructura y lenguaje con los de otros textos en función de los conocimientos previos y nuevos. • Reconoce, identifica y diferencia los elementos comunicativos y los utiliza para la aplicación de producciones orales y escritas. • Maneja las tecnologías de la información y comunicación para obtener información, procesar, interpretar y expresar ideas.</p>
<p>Administración</p>	<p>El docente: • Conoce los fundamentos de la administración, tomando en cuenta las principales escuelas y diversas épocas. • Conoce los términos relacionados con el concepto de administración, definiéndolos de manera concreta y relacionándolos con otras disciplinas. • Explica el funcionamiento de la administración pública y su impacto en la vida social. • Describe las características de la empresa, así como su naturaleza e importancia como entidad en la sociedad. • Describe el proceso administrativo y sus principales etapas en una organización. • Domina habilidades gerenciales para desarrollar la comunicación y el liderazgo en una organización. • Explica los principios y modelos de Gestión de la Calidad haciendo uso de las Normas ISO. • Tiene la capacidad de desarrollar un proyecto emprendedor, basado en las Pymes, a partir del plan de negocios.</p>
<p>Derecho</p>	<p>El docente: • Interpreta y aplica los principios generales del Derecho relacionados al contexto social. • Distingue la clasificación del Derecho (público, social y privado) y sus características esenciales. • Reconoce y analiza la importancia de las principales ramas del Derecho. • Distingue y evalúa el impacto de las normas jurídicas, morales y sociales, a fin de conocer la relación del individuo con su contexto. • Analiza y describe la organización de la forma de gobierno en México y su relación con el contexto jurídico. • Reconoce las funciones de las instituciones del Estado Mexicano y su relación con los derechos y obligaciones derivados de ellas. • Reconoce y describe el proceso de creación de las normas jurídicas, su función y su transformación.</p>
<p>Economía</p>	<p>El docente: • Conoce los conceptos básicos de la economía, las principales escuelas de pensamiento económico y su importancia actual en las dimensiones macroeconómicas y microeconómicas. • Analiza la importancia del acto económico como origen y fin, su influencia en la conducta del ser humano y sus diferentes clasificaciones. • Conoce el concepto de dinero como representante del valor, sus antecedentes y las funciones que desempeña debido a su utilidad. • Reconoce la importancia que tiene la política económica gubernamental para la operación del dinero en la economía, así como las formas de registro estadístico de los instrumentos de la política monetaria. • Maneja los conocimientos técnicos sobre los mercados, su integración, la oferta y la demanda, la formación de los precios y los efectos que éstos tienen. • Conoce la importancia que tiene el desarrollo económico, su medida, los factores que lo determinan y sus características • Conoce los procesos económicos, los ciclos económicos y sus causas. • Analiza la razón de las reformas recientes, hacendaria, energética y laboral.</p>
<p>Historia del arte</p>	<p>El docente: • Reconoce y valora el arte como patrimonio cultural, conceptualiza los procesos interculturales en el arte y la incorporación de nuevas expresiones artísticas. • Analiza e interpreta obras artísticas a partir del contexto histórico. • Sitúa hechos históricos para conocer el desarrollo del arte universal y el arte en México.</p>
<p>Metodología de la</p>	<p>El docente: • Analiza los conceptos de la metodología de la investigación y los</p>

investigación	<p>contextualiza con situaciones cotidianas. • Conoce y define que es el método científico y la importancia de aplicarlo a situaciones actuales de su contexto. • Explica las fases de la investigación cualitativa y cuantitativa; distingue sus bases epistemológicas, las compara y sustenta. • Identifica el objeto de estudio y analiza si puede ser abordado por un modelo cualitativo. • Describe técnicas cuantitativas para el análisis de variables destacando la relación causa-efecto. • Identifica el objeto de estudio y analiza si puede ser abordado por un modelo cuantitativo. • Identifica y expone los elementos para plantear un problema: los objetivos que persigue la investigación, las preguntas de investigación y la justificación del estudio. • Comprende y explica los conceptos propios de una investigación de corte cuantitativo, entre ellos: hipótesis, variable, definición conceptual y definición operacional de una variable. • Describe los elementos que integran un reporte de investigación y sus etapas de desarrollo.</p>
<p>Fuente: registro de evidencias del archivo documental de la UJK.</p>	

Anexo 7 – Formatos disponibles mediante la utilización de ligas

Banco de referencias digitales

- **Descargable diseño instruccional**

Formato construcción de guiones instruccionales:

https://www.dropbox.com/s/fqh8eyvnc3ki16/template_guiion_instucciona_20170327_v03.docx.pdf?dl=0

Ejemplo de guion:

https://www.dropbox.com/s/vmoj2vht6kbbkawm/1_Demostraci%C3%B3n_oam_s2_gi_vf_dm.docx.pdf?dl=0

Proceso de validación de guion instruccional:

https://www.dropbox.com/s/4tcp1rd8b0c6liv/PROP_gi_21042017_v03.docx.pdf?dl=0

- **Descargables planeaciones semestrales**

Diseño de Imagen

https://www.dropbox.com/s/btamsuphv4nxto2/ODI_planeacion_didactica_22092017_v01.doc.pdf?dl=0

Planeaciones Taller de Redacción, Historia de la Moda y Publicidad

<https://www.dropbox.com/s/47oyuh71n6ng5pm/Planeaciones%20Taller%20de%20Redacci%C3%B3n%20Historia%20y%20Publicidad%20UJK.pdf?dl=0>

Planeación estandarizada Taller de Redacción

https://www.dropbox.com/s/vmoj2vht6kbbkawm/1_Demostraci%C3%B3n_oam_s2_gi_vf_dm.docx.pdf?dl=0

Fuente: registro de evidencias del archivo documental de la UJK.