



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
MAESTRIA EN DOCENCIA PARA LA EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES IZTACALA
PSICOLOGÍA

**“Impacto de un sistema e-learning en el aprendizaje de los
alumnos de Educación Media Superior”**

T E S I S

**QUE PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRO EN DOCENCIA PARA LA
EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR**

PRESENTA

Argenis Josué Espinoza Zepeda

TUTORA PRINCIPAL

DRA. ESPERANZA GUARNEROS REYES
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES IZTACALA

COMITÉ TUTOR

DR. ARTURO SILVA RODRÍGUEZ
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES IZTACALA

DRA. ANA ELENA DEL BOSQUE FUENTES
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES IZTACALA

MTRA. ELSA GUADALUPE LÓPEZ MORALES
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES IZTACALA

MTRA. ÁBREGO SANTOS RAQUEL
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ACATLÁN

Los Reyes Iztacala, Estado de México, octubre 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.

TABLA DE CONTENIDO

Resumen	4
ABSTRACT.....	5
Capítulo 1: El uso de tecnologías en la educación media superior.	6
1.1 Estado Actual de la Incorporación de las tecnologías a la educación.....	6
1.2 Incorporación de las tecnologías de la información en CCH'S de la UNAM a partir del confinamiento.....	8
1.3 La necesidad de la incorporación de sistemas e-learning.....	10
1.4 El e-learning como método de enseñanza.....	12
Capítulo 2: Evaluación de sistemas E-learning.	13
2.1 Importancia de la evaluación de un sistema e-learning.	14
2.2. Métodos de evaluación de un sistema e-learning.	15
2.3. Modelo de evaluación del impacto de 4 niveles de Kirkpatrick.	18
Evaluación del nivel de reacción.....	19
Evaluación del nivel de Aprendizaje	20
Evaluación del nivel de Transferencia	21
Evaluación del nivel de Resultados.....	22
Justificación y problemática.....	23
Capítulo 3: Método.....	26
Pregunta de investigación.....	26
Objetivo.....	26
Objetivos específicos	26
Hipótesis	27
Variables e Instrumentos	27
Variables atributivas	32
Participantes:	33
Diseño instruccional.....	33
Fase 1: Análisis.....	34
Fase 2. Diseño.....	42

Fase 3: Desarrollo	71
Fase 4: Implementación.....	82
Fase 5: Evaluación y análisis implementado.....	83
Capítulo 4: Resultados	86
Resultados del modelo de evaluación de impacto.....	87
Objetivo específico 1: Describir la reacción de los estudiantes del CCH según el grado de satisfacción que manifiesten con el sistema e-learning diseñado para la materia de Psicología 1.....	87
Objetivo específico 2: Establecer el aprendizaje en términos de conocimientos y habilidades adquiridos por los estudiantes a lo largo del curso de la materia de Psicología 1 con la implementación del sistema e-learning.	93
Objetivo específico 3: Evaluar la transferencia del aprendizaje, mediante la aplicación del conocimiento y habilidades adquiridas a lo largo del curso de la materia de psicología 1 empleando como medio el sistema e-learning.	98
Objetivo específico 4. Determinar los resultados de la adquisición y aplicación del aprendizaje en cuanto a la utilidad del aprendizaje que los alumnos consideran si fue eficiente y eficaz con la implementación del sistema e-learning para la enseñanza de la materia de Psicología 1.	99
Objetivo específico 5: Analizar la cadena de impacto de la influencia del nivel de reacción de los estudiantes sobre su aprendizaje, y a su vez como el aprendizaje influye en la transferencia de ese aprendizaje, al mismo tiempo como la transferencia del aprendizaje influye en el nivel de resultados en cuanto a la utilidad del aprendizaje que le ven los estudiantes al conocimiento y habilidades adquiridas.....	102
Objetivo específico 6: Observar la influencia de las dimensiones consideradas en el modelo de evaluación de impacto de Kirkpatrick en el cumplimiento de los propósitos del programa de la materia de Psicología II del CCH Naucalpan.	104
Capítulo 5. Discusión.....	107
REFERENCIAS	113
Anexos	117

RESUMEN

El objetivo de esta tesis fue analizar el impacto que tiene en el aprendizaje de las y los estudiantes del CCH, la implementación de un sistema e-learning diseñado para la materia de Psicología 1. Se creó el sistema siguiendo el diseño instruccional de cinco fases: análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación. Su aplicación se llevó a cabo con un grupo de 48 alumnos del Colegio de Ciencias y Humanidades, durante su 5.º semestre durante la pandemia. Para analizar el impacto de la implementación del sistema e-learning se utilizó el método de evaluación de impacto de (Kirkpatrick & Kirkpatrick, 2006) y su modelo de cadena de impacto, que evalúa cuatro niveles: reacción, aprendizaje, transferencia y los resultados mostrados en las y los participantes, determina el impacto producido por el proceso formativo. Con la aplicación de la prueba de Wilcoxon, se encontraron diferencias significativas entre los niveles de reacción y aprendizaje, ($p = ,000$), entre aprendizaje y transferencia ($p = ,000$), y entre transferencia y resultados, ($p = ,000$), con ello se puede concluir que, hubo un impacto positivo en el proceso formativo de las y los estudiantes de psicología con la implementación del sistema e-learning como método de enseñanza porque su reacción a pesar de no tener o tener condiciones tecnológicas apropiadas, experiencia en estos sistemas, lograron aprender los propósitos del programa, transferir el conocimiento adquirido y valorar sus resultados en aplicaciones del conocimiento.

Palabras clave: E-learning, Evaluación de impacto, Cadena de impacto, Kirkpatrick

ABSTRACT

The objective of this thesis was to analyze the impact that the implementation of an e-learning system designed for the subject of Psychology 1 has on the learning of CCH students. The system was created following the five-phase instructional design: analysis, design, development, implementation and evaluation. Its application was carried out with a group of 48 students from the College of Sciences and Humanities, during their 5th semester during the pandemic. To analyze the impact of the implementation of the e-learning system, the impact evaluation method of (Kirkpatrick & Kirkpatrick, 2006) and its impact chain model were used, which evaluates four levels: reaction, learning, transfer and the results shown. in the participants, determines the impact produced by the training process. With the application of the Wilcoxon test, significant differences were found between the levels of reaction and learning, ($p=.000$), between learning and transfer ($p=.000$), and between transfer and results, ($p=.000$).), with this it can be concluded that there was a positive impact on the training process of psychology students with the implementation of the e-learning system as a teaching method because their reaction despite not having or having appropriate technological conditions, experience in these systems, they managed to learn the purposes of the program, transfer the knowledge acquired and assess their results in applications of knowledge.

Keywords: E-learning, Impact evaluation, Impact chain, Kirkpatrick

CAPITULO 1: EL USO DE TECNOLOGÍAS EN LA EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR.

Como bien se sabe, en la actualidad el uso de las tecnologías de la información y la comunicación han ganado gran terreno en el campo educativo, (Aguilar, Velázquez, & Aguiar, 2019), es por ello que, en este primer capítulo de la presente tesis, se describe el estado actual de la incorporación de las tecnologías a la educación mediante la revisión de la literatura, donde se pone mayor énfasis en los esfuerzos realizados por diversos sistemas educativos y/o instituciones a partir de la situación de confinamiento derivada de COVID-19 y los cambios derivados en los sistemas de enseñanza a nivel global.

Una vez descritas las condiciones actuales de la incorporación de las tecnologías a la educación, se describe cómo se ha dado dicha incorporación en las dependencias de la Universidad Nacional Autónoma de México, (UNAM), en sus servicios educativos, con la intención de conocer a mayor detalle la situación dentro del contexto del sistema que rige a la institución con la que se trabajó en la presente tesis, el Colegio de Ciencias y Humanidades.

Por último, se aborda las diversas situaciones por las cuales se ha vuelto necesaria la incorporación de los Sistemas E-learning a los métodos de enseñanza, así como las características de dichos sistemas, sus ventajas y desventajas, y la reestructuración de los perfiles de sus agentes activos, el profesor y el estudiante.

1.1 ESTADO ACTUAL DE LA INCORPORACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS A LA EDUCACIÓN

A lo largo del año 2020, la situación de confinamiento causada por Covid-19, impactó diversas áreas de nuestra cotidianidad al permanecer en casa. A nivel educativo, esto generó nuevo punto de partida para las diversas modalidades, metodologías y métodos de enseñanza impulsándonos acceder a una educación mayormente globalizada mediante la utilización de Internet como una condición de infraestructura mínima necesaria para acceder a información globalizada.

Una educación con dichos alcances tecnológicos nos permite acceder a información de cualquier parte del mundo en cuestión de segundos, sin embargo, para poder establecer esta gran posibilidad como herramienta en un proceso de enseñanza y aprendizaje es necesario establecer mecanismos que doten a las y los estudiantes de habilidades y conocimientos que les permitan procesos de aprendizaje basados en modelos de pensamiento altamente referenciados, es por ello, que diversas instituciones educativas a nivel global generaron soluciones de enseñanza en modalidades a distancia apoyadas en tecnologías sostenidas por su cuerpo docente y administrativo.

Las estrategias de solución fueron variadas y dependientes de las condiciones de infraestructura de la zona o región a la que pertenecía cada institución en cuestión y de las habilidades digitales del cuerpo docente. En Universidad Amazónica Madre de Dios de Perú, por ejemplo, se implementaron estrategias de aula invertida, apoyada por las lecciones impartidas por los docentes en video, encontrando como resultado que la implementación de la estrategia de aula invertida repercute de manera positiva en el aprendizaje eficaz de las y los estudiantes, **(Guevara Duarez, y otros, 2020)** agregando además que, para poder lograrlo, debe considerarse enfocar esfuerzos en la capacitación e investigaciones que permitan a las y los docentes incluir en sus estrategias de enseñanza la aplicación del aprendizaje adquirido por sus estudiantes.

Si bien es cierto el videograbar las lecciones para las y los estudiantes puede ofrecerles la posibilidad de consultar y re-consultar el contenido, es una estrategia que puede llegar a ser dependiente de las habilidades digitales y de las condiciones de infraestructura con las que cuente la institución, sin embargo, otras estrategias de solución, como la empleada por la Universidad de Castilla-La Mancha, en España, **(Sierra-Díaz, González-Víllora, Toledo-Guijarro, & Bermejo-Collada, 2021)**, donde se apoyaron en mayor medida del uso del perfil oficial de Facebook de la Universidad como blog y grupos WhatsApp para la enseñanza de educación física, publicando de manera periódica actividades e información en video preseleccionada por los docentes expertos en el área, permitiendo entradas por parte de las y los alumnos, reportando resultados mejorados en las y los alumnos mediante la implementación de pruebas estandarizadas de rendimiento físico.

Con el último ejemplo, podemos notar que la disciplina a enseñar puede ser un factor a considerar en la reestructura de un método de enseñanza. En el caso del área médica, en la Universidad de Qassim, en Arabia Saudita, se lograron establecer sistemas más complejos que incorporaban diversas actividades como recursos de aprendizaje, **(Elzainy, El Sadik, & Al-Abdulmonem, 2020)**, entre ellas podemos destacar clases teóricas, sesiones de ABP, seminarios y tutorías, encontrando como resultado que el 58% de las y los estudiantes participantes reflejó alta satisfacción hacia las aulas virtuales y a las estrategias implementadas.

Hasta ahora podemos ver que las estrategias de solución ante la necesidad de confinamiento causada por Covid-19 han sido variadas, que su metodología se ha adaptado a las características y necesidades particulares de cada institución y/o disciplina. En México, por ejemplo, la Secretaría de Educación Pública, recurrió a la televisión y radio difusoras para comunidades y pueblos indígenas con la participación de instituciones como el INEA y el IMPI con el programa “Aprende en Casa”, **(Bautista, 2020)** como canal de acceso a la información y herramienta formativa a niveles de preescolar, primaria, secundaria y bachillerato estableciendo días y horarios de transmisión a los distintos niveles educativos y sus respectivos grados, donde se transmitían contenidos en formato de video de las distintas materias que componen el plan curricular de la educación básica y media superior. Dichos contenidos en video eran complementados por la utilización de algunas plataformas digitales, las cuales estaban en función de las posibilidades de cada institución.

A continuación, se describirán a mayor detalle las estrategias de solución puestas en marcha por la Universidad Nacional Autónoma de México, institución de la que se desprende el Colegio de Ciencias y Humanidades Plantel Naucalpan, mismo que refiere a la población de intervención de la presente tesis.

1.2 INCORPORACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN CCH'S DE LA UNAM A PARTIR DEL CONFINAMIENTO

Al igual que en distintas instituciones educativas a nivel mundial, los Colegios de Ciencias y Humanidades de la Universidad Nacional Autónoma de México, efectuaron cambios

considerables en las modalidades de enseñanza, ya que migraron de un sistema presencial a uno totalmente a distancia.

Para lograr dicha transición, la universidad estableció como medio de comunicación, la publicación de boletines informativos que destacaban los acuerdos establecidos en los diversos Consejos Técnicos de la Universidad en materia de salubridad y confinamiento. En ese sentido, el día 25 de marzo del 2020, **(Graue Wiechers, PUEC UNAM, 2020)**, el rector de la Universidad, Enrique Graue emitió un comunicado oficial a la comunidad universitaria, donde esclarece los procesos que se llevarán a cabo en materia de educación e investigación como actividades de la Universidad. En lo que refiere al ámbito educativo, pone a disposición todos los recursos tecnológicos con los que cuenta la universidad, incluyendo su propio campus virtual nutrido de contenidos de aprendizaje para los distintos niveles educativos que la Universidad atiende, mientras que la difusión en canales de radio y televisión y las redes sociales, redistribuirán sus cargas de trabajo para mantener su importante labor. Cinco días más tarde, en un comunicado emitido el 30 de marzo del 2020, el Rector de la Universidad informó en respuesta a la necesidad de llevar la enseñanza de modalidades presenciales a virtuales, se habían habilitado 11 mil 500 aulas virtuales y que más de mil 500 miembros del personal académico habían logrado modificar su enseñanza transfiriendo sus habilidades a medios virtuales. **(Graue Wiechers, PUEC UNAM, 2020)**.

En el caso específico de los Colegios de Ciencias y Humanidades, instituciones que por parte de la UNAM atienden a la población del nivel medio superior, la Universidad logró generar un convenio con Microsoft para obtener el servicio de aulas virtuales mediante la herramienta *Teams*, servicio mismo que puso a disposición en la página oficial del Colegio, sitio, mismo que además alimentó de tutoriales para el dominio de dicha herramienta.

Sin duda alguna, el convenio que logró generar la universidad, permitió a los Colegios de Ciencias y Humanidades hacer una migración de la modalidad de enseñanza, sin embargo, a lo largo de la implementación de *Teams*, destacó la facilidad de acceso a sesiones de videollamada de los profesores con el alumnado, sin embargo, la oportunidad de formar parte de las labores docentes mediante la práctica docente en

MADEMS, me permitió ver que donde no se logró el resultado esperado fue las actividades de aprendizaje diseñadas por el personal docente, ya que en su mayoría estaban enfocadas subir textos en PDF, videos y responder cuestionarios y/o hacer ensayos ya que, en su mayoría, el personal docente no contaba con habilidades tecnológicas que le posibilitaran el diseño de actividades de aprendizaje mayormente desarrolladas en tecnologías interactivas. Dichas aulas virtuales, lejos de ser sistemas diseñados bajo metodologías de enseñanza, se convirtieron en sesiones de videollamadas y repositorios de información teórica y conceptual en diversos formatos.

Sin duda alguna, estas herramientas permitieron una transición de una modalidad de enseñanza a otra, permitiendo al cuerpo docente y al alumnado de los distintos planteles del Colegio de Ciencias y Humanidades superar la gran adversidad de la distancia con la implementación de la tecnología como medio de contacto, más no como método enseñanza, permitiendo identificar como área de oportunidad, el desarrollo de habilidades de enseñanza en medios digitales en el personal docente.

1.3 LA NECESIDAD DE LA INCORPORACIÓN DE SISTEMAS E-LEARNING

El recurrir a modalidades de enseñanza a distancia por videollamadas permitió generar un mayor acercamiento entre la educación y la tecnología. Al igual que la Universidad Nacional Autónoma de México, instituciones educativas de todo el mundo pusieron a disposición de su personal docente a alumnado, una gran variedad de recursos tecnológicos que les permitieran continuar con los procesos de enseñanza sin salir de casa, sin embargo, en algunos casos, el testimonio del alumnado y personal docente ha revelado datos interesantes sobre la efectividad de la utilización de herramientas tecnológicas.

En un estudio realizado con diversas universidades españolas, **(Gil Villa, Urchaga Litago, & Adrián, 2020)**, mediante la implementación de un cuestionario, un 84% de la comunidad universitaria reportó que la enseñanza no se había adaptado adecuadamente a la docencia virtual y que las clases mantenían el nivel de las clases presenciales y un

65% consideró que las adaptaciones a los métodos de evaluación habían sido muy malas.

En algunos casos, tal como en la UNAM, también se recabo información mediante el testimonio de alumnas y alumnos que, más allá de estar enfocadas a las adaptaciones realizadas por el personal docente a sus métodos de enseñanza, se referenciaba a la habilidad de comprender los contenidos de las materias, solicitando al personal docente tratar de dar una enseñanza más amplia, con ejercicios prácticos que les permitan aprendizajes mayormente claros (**Olivera Lozano, 2020**).

En el caso de la UNAM, el testimonio del alumnado nos permite identificar algunas áreas de oportunidad para mejorar la eficacia de la enseñanza en modalidades a distancia, sin embargo, dicha información es complementada con los resultados de otra investigación donde se considera la percepción del docente en cuanto a las dificultades a las que se enfrentan el alumnado y el personal docente de la Universidad mediante la aplicación de un cuestionario. Sánchez Mendiola, y otros (2020) reportaron que, a partir de la percepción de las y los docentes, las problemáticas del alumnado eran en un 61% tecnológicas en un 51% logísticas y en un 39% pedagógicas educativas, las primeras entendidas como circunstancias de acceso a internet, disposición de equipos de cómputo y conocimiento de plataformas educativas, las segundas como circunstancias relacionadas al manejo del tiempo y los horarios de clase, y las últimas, las necesidades pedagógicas educativas, como aquellas circunstancias relacionadas con el conocimiento de herramientas de educación a distancia, participación, y el cumplimiento de actividades en línea. Respecto de la percepción de dificultades en la labor docente, se reportaron un 39% de dificultades tecnológicas, un 43% de dificultades logísticas y un 35% de dificultades pedagógico educativas.

La categorización de las dificultades a las que se enfrenta el personal docente y el estudiantado de la investigación anterior, nos permite identificarlas como consecuencia de una transición de una modalidad de enseñanza presencial a una a distancia sólo poniendo a disposición recursos y herramientas tecnológicas sin considerar las habilidades del docentes y del alumnado para sistematizar los procesos de enseñanza aprendizaje, ya que las dificultades reportadas por la comunidad universitaria pueden ser

atendidas mediante el diseño de sistemas e-learning que incorporen recursos tecnológicos de aprendizaje más allá ser un canal de comunicación en videollamada.

1.4 EL E-LEARNING COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA.

A lo largo de la primera década de los años 2000, junto a la llegada de los planes internacionales de globalización, surgió el e-learning como estrategia y metodología de enseñanza que posibilitara la incorporación de la tecnología a la educación y con ello lograr un mayor acceso a la información. Algunas de las ventajas que prometía, fue eliminar las barreras geográficas, flexibilidad horaria, participación activa del alumnado en su proceso de aprendizaje, acceso a información global actualizada, una gran multitud de recursos de información y de aprendizaje, y reducción de costes, entre algunos otros, **(Baelo Álvarez, 2009)**, sin embargo, no fue hasta el año 2020, una década después, que la necesidad de recurrir a otras modalidades de enseñanza se hizo presente con la situación de confinamiento derivada de Covid-19.

Con la revisión de algunos ejemplos como los referenciados en el presente capítulo de esta tesis, la pandemia a nivel mundial reveló que en materia de educación, no basta con tener recursos tecnológicos a disposición para poder establecer procesos de enseñanza, que es necesario contar con habilidades que nos permitan enseñar y aprender en otras modalidades, es por ello que se reaviva la importancia de generar sistemas de aprendizaje que además de emplear medios tecnológicos como medio de comunicación, también los incorporen como métodos de aprendizaje. En ese sentido, la implementación de metodologías e-learning, donde los contenidos son diseñados y desarrollados en función de un conjunto de aprendizajes y son presentados a través de diversos medios y formatos con recursos tecnológicos, siguen siendo una alternativa viable, ya que además, los recursos formativos deben contar con los elementos pedagógicos necesarios para que el alumnado adquiera los conocimientos por su propia cuenta enfocándose en la adquisición de habilidades cognitivas, más allá de la adquisición de aprendizajes conceptuales. (Espinosa-Izquierdo. Jaime Gabriel: Espinosa-Figueroa & Espinosa-Arreaga, 2021).

CAPÍTULO 2: EVALUACIÓN DE SISTEMAS E-LEARNING.

Una vez descritas las condiciones actuales de enseñanza por las que atraviesan los distintos sistemas educativos, y en específico los que pertenecen a la UNAM, a partir de las necesidades generadas por la situación de confinamiento que aconteció desde principios del año 2020, y las características de una metodología de enseñanza e-learning, es conveniente dar brindar un espacio y momento específico a lo largo del presente escrito para abordar la importancia de la evaluación de la implementación de un sistema e-learning.

Es por ello por lo que en el presente capítulo se desarrolla en un primer momento, los diversos elementos por lo que es importante considerar la evaluación de la implementación de una metodología de enseñanza on-line no solo en función del desempeño académico de los alumnos, sino también en la eficiencia y eficacia del sistema e-learning empleado.

Posterior a ello, se profundizará en los diversos modelos de evaluación de metodologías e-learning, donde se abordarán modelos, tanto parciales como globales, describiendo las variables que cada uno considera en su evaluación, poniendo un especial énfasis en la importancia de una selección adecuada del modelo de evaluación que responda a los intereses de cada estudio.

Por último, se describirá a detalle el modelo de evaluación de 4 niveles de Kirkpatrick, (1994), mismo que es empleado en la presente investigación como modelo de evaluación del impacto, así como la descripción de cada uno de sus niveles.

2.1 IMPORTANCIA DE LA EVALUACIÓN DE UN SISTEMA E-LEARNING.

Sin duda alguna, dentro del campo de la educación nos hemos preocupado en considerar la evaluación en función del desempeño de los estudiantes, sin embargo, es necesario también considerar e incorporar la evaluación de los métodos de enseñanza que se emplean en la búsqueda de la adquisición de aprendizajes en los alumnos, los cuales impactan de manera directa en su desempeño académico.

Ante ello, debemos considerar que, de acuerdo con Marciniaky Sallán (2018), el evaluar la calidad de las metodologías empleadas en modalidades presenciales y en modalidades a distancia, requieren de parámetros distintos. En cuanto a la evaluación de modalidades de enseñanza a distancia con la implementación de sistemas e-learning, se puede decir que los elementos y/o dimensiones a considerar deben referir tanto al cumplimiento de los objetivos de los programas académicos de las materias a impartir mediante la adquisición de aprendizajes y habilidades en los estudiantes, como a la estructura pedagógica que rige la estrategia didáctica del diseño y desarrollo de los recursos tecnológicos empleados en el sistema e-learning en cuestión. Algunos autores como Adam, Vallés, y Rodríguez, (2013), tras hacer la revisión teórica de diversas fuentes científicas para la evaluación del impacto de sistemas e-learning, han logrado identificar diversos factores que suelen ser considerados en la evaluación de un sistema e-learning, tales como: 1) La satisfacción del usuario y los beneficios que a este le brinda; donde se considera si el sistema ayuda a mejorar las habilidades de los estudiantes, si aumenta la productividad y el aprendizaje, si mantiene activo y motivado al estudiante a perseguir sus objetivos de aprendizaje, si en general aumenta el aprendizaje, si disminuye los costos del aprendizaje o bien, si en general, el sistema aumenta la eficacia de los programas de formación. 2) El sistema (información y funcionalidades); donde se evalúa si la información y el contenido mostrado en el sistema es claro y fácil de entender, si es suficiente y actualizada, si la interfaz del sistema es intuitivo y fácil de usar y, sobre todo, si este es flexible y puede adaptarse a la organización de trabajo de un estudiante. 3) Tecnología y organización; que evalúa la capacidad de integración de diversos elementos y/o herramientas al sistema, la organización de los mismos y su compatibilidad con

diversos dispositivos. 4) Servicio; que considera las acciones de soporte técnico que debe brindarse al estudiante o profesor en caso de presentar alguna dificultad del sistema.

Como se puede notar, son diversos los puntos a tomar en cuenta dentro del proceso de evaluación de un sistema e-learning, sin embargo, podemos notar que cada uno de ellos podría corresponder a un área de oportunidad dentro de un sistema, ya que una de las principales funciones de la implementación de modelos de evaluación, es que ésta nos permita identificar los elementos que deben mejorar en nuestra propuesta, por lo que es de vital importancia la selección adecuada de un modelo de evaluación que se ajuste a las necesidades específicas de cada propuesta.

2.2. MÉTODOS DE EVALUACIÓN DE UN SISTEMA E-LEARNING.

En la actualidad, existen distintos métodos y/o modelos de evaluación de un sistema e-learning, ya sean parciales o globales. (Rubio, 2003). Los enfoques parciales son conocidos por centrarse únicamente en alguno de los siguientes aspectos: la actividad formativa, los materiales de formación, las plataformas tecnológicas o la relación coste beneficio. Por otro lado, en cuanto a los métodos de evaluación globales, se pueden identificar dos técnicas, los sistemas de evaluación entrados en modelos de calidad estándar y calidad total, y sistemas basados en *benchmarking*.

Dentro de los enfoques parciales de evaluación, y en específico de los que se preocupan por actividad formativa, podemos encontrar modelos tales como el modelo sistémico de Van Slyke et al, (1998), que considera dentro de su evaluación del éxito de la actividad formativa on-line las siguientes variables: 1) Características institucionales; tales como los objetivos de la institución, los objetivos formativos de los programas de las diversas materias, la infraestructura, y sus capacidades económicas. 2) características de los destinatarios de la formación; las cuales refieren a los interés, expectativas y habilidades de los estudiantes, tales como la autosuficiencia, la gestión personal del tiempo, dominio del tecnológico, actitud hacia la tecnología, capacidad de resolución de problemas, etc. 3) Características del cursos; en el caso de ser un curso práctico o colaborativo, el sistema e-learning debe asegurar y facilitar la integración de prácticas y

y recursos que apuesten y fomenten el trabajo colaborativo. Es decir, esta variable evalúa la capacidad del sistema de adaptarse a las necesidades de enseñanza de cada programa. Y 4), Características de formación a distancia; dichas características deberán responder a la necesidad de crear modelos innovadores de acomodación de los usuarios, llámese profesores, alumnos y administrativos, que permitan un fácil acceso al aprendizaje.

Al igual que el modelo sistémico de Van Slyke propuesto en 1998, el modelo de los cinco niveles de evaluación de Marshall and Shriver (en McArdle, 1999), es un modelo de evaluación parcial, ya que se enfoca la descripción de cinco niveles orientados en a actividad formativa y a asegurar el conocimiento del estudiante, dichos niveles corresponde a: 1) Docencia; como podemos inferir por nombre del nivel propuesto en este modelo de evaluación, considera las capacidades del docente en cuanto metodologías de enseñanza on-line, tales como habilidades instruccionales, intervenciones frecuentes en el aula virtual, seguimiento a los mensajes de los alumnos, su capacidad de apropiación de los recursos que alberga el sistema, etc. 2) Materiales del curso; nivel que además es evaluado por el alumno en función de la pertinencia de los mismo, su dificultad, e incluso su efectividad. 3) Curriculum; donde los contenidos del curriculum de la institución deben ser evaluados con un alto nivel de análisis. 4) Módulos de los cursos; en este nivel, se considera que tan adecuada fue la estructura modular diseñada en función de los contenidos que aborda y el orden en que éstos son presentados. Y 5) Transferencia del aprendizaje; que considera el grado en que el sistema e-learnig permite al alumno transferir los conocimientos adquiridos a su puesto de trabajo, en el caso de los programas de capacitación, o bien a su cotidianidad, en el caso de los sistemas educativos institucionales.

Como pudimos ver, pese a que los modelos de evaluación descritos anteriormente forman parte de los modelos parciales, y en específico los que se centran en la actividad formativa, estos consideran una gran variedad de variables que podrían llegar a impactar en la actividad formativa no es así, por ejemplo, en los modelos de evaluación enfocados en la evaluación de los materiales y de plataformas virtuales, ya que estas refieren cuestiones meramente técnicas de ambas.

Por otra parte, con respecto a los modelos globales de evaluación de metodologías e-learning, podemos decir que, con respecto a la evaluación y gestión de la calidad, de acuerdo con González, (2000), estos considerar como premisas:

- Que los procesos estén orientados a la satisfacción de las necesidades expectativas de los estudiantes.
- Una mejora permanente de todo lo que la organización pretende alcanzar.
- Garantía de calidad en los procesos internos para alcanzar la calidad en el producto.
- La prevención detección de errores.

Además de ello, se ha encontrado que estos modelos tienden a incorporar la aplicación de las normas ISO, las cuales exigen que un una organización o institución defina y planifique sus procesos, los documente de marea correcta, compruebe su comportamiento, y que garantice el control y supervisión de estos, (Quimi Franco, 2019), mediante los siguientes principios:

- La organización posee objetivos de calidad claros.
- Existen acuerdos claros entre todos sus participantes.
- La organización cuenta con los recursos necesarios para alcanzar el nivel de calidad requerido.
- Todos los procesos y sistemas están sometidos a controles de calidad.
- Se con la documentación necesaria para comprobar y garantizar la calidad del sistema.
- Dichos registros de calidad permiten una verificación y comprobación de la calidad.

Un segundo modelo de evaluación global es el de prácticas de evaluación basadas en benchmarking, el cual es un proceso que permitirá la evaluación en comparación con otros sistemas que obtienen resultados de calidad.

Una vez descritos algunos de los modelos empleados para la evaluación de sistemas e-learning, es preciso poder esclarecer el panorama en cuanto a la

implementación de algunos de ellos u otros, es por ello que a continuación se describirán algunos intentos de incorporación de modelos de evaluación en diversas investigaciones.

2.3. MODELO DE EVALUACIÓN DEL IMPACTO DE 4 NIVELES DE KIRKPATRICK.

Este propone evaluar la calidad del curso a partir de la satisfacción del estudiante en cuanto a la posibilidad de transferir lo aprendido en su organización y el impacto que ha ocasionado. Este modelo ha sido y es ampliamente utilizado en la evaluación de cursos de entrenamiento y en la actualidad son varios los autores que recomiendan su adaptación y uso en la formación virtual. Está orientado a evaluar el impacto de una determinada acción formativa a través de cuatro niveles: El primer nivel corresponde a Reacción para valorar el grado de satisfacción de los estudiantes con respecto a la formación que acaban de recibir. El segundo nivel asociado al Aprendizaje, que busca medir los conocimientos y habilidades adquiridos por los aprendices a lo largo del curso. Un tercer nivel correspondiente al Transferencia, el cual tiene por objetivo medir si los alumnos de un curso pueden aplicar en su trabajo y/o cotidianidad, los conocimientos que fueron adquiridos, y si se mantienen a lo largo del tiempo y producen cambios en ellos. Y un cuarto nivel para los resultados, con la finalidad de evaluar el beneficio y el impacto que ha producido y tenido la acción formativa, si los objetivos definidos en el proceso formativo fueron alcanzados de forma eficiente y eficaz.

Para comprobar la eficacia y eficiencia de una propuesta formativa mediante este modelo, es importante que se cumpla con una cadena de impacto, donde cada nivel es importante y tiene un impacto directo en el siguiente nivel, (Kirkpatrick, 1994). Es decir, que el nivel de reacción reportado por el alumno deberá impactar de forma positiva en el grado de adquisición de los aprendizajes, el cual a su vez deberá impactar positivamente en la capacidad del alumno de transferir e implementar sus conocimientos a su cotidianidad como siguiente nivel, y por último, el nivel de transferencia adquirido en los alumnos, deberá impactar en los resultados del programa formativo.

EVALUACIÓN DEL NIVEL DE REACCIÓN

Para evaluar la reacción de los estudiantes en un proceso formativo, Kirkpatrick, (1994), refiere que es semejante a evaluar la satisfacción de un cliente en un sector empresarial o de ventas, ya que, si se pretende que la formación sea eficaz, es importante que los alumnos reaccionen de manera favorable a la implementación del programa formativo. De no ser así puede verse comprometida la motivación de los alumnos para aprender. Con la evaluación de este nivel, es posible determinar qué tan efectiva es la propuesta formativa y de qué manera puede ser mejorada, en segundo lugar, hace saber a los estudiantes que los desarrolladores están interesados en sus inquietudes en cuanto al programa implementado y que necesitan de su retroalimentación para determinar lo efectivo que puede llegar a ser. El no considerar este primer nivel, podría ser sinónimo de que conocemos a detalle lo que los alumnos necesitan, y lo que quieren en cuanto a su proceso formativo. Para lograrlo, dentro de su libro, “*Evaluating training programs: the four levels*”, Kirkpatrick establece las siguientes ocho directrices:

1. Determine lo que quiere averiguar.
2. Diseñe un formulario que cuantifique las reacciones.
3. Fomente los comentarios y sugerencias escritos.
4. Obtenga una respuesta 100 por ciento inmediata.
5. Obtenga respuestas honestas.
6. Desarrolle estándares aceptables.
7. Mida las reacciones frente a los estándares y tome las medidas adecuadas.
8. Comunique las reacciones según corresponda.

A partir de las directrices propuestas por el autor, podemos notar que, dada su construcción general, estas pueden ser orientadas a los intereses de cada propuesta o programa formativo según sus propias características. Es decir, que tiene características adaptativas, permitiéndonos en este primer nivel, atribuir las dimensiones de evaluación que consideremos pertinentes a partir de los objetivos a lograr.

Al igual en que el nivel de reacción, en el nivel de aprendizaje del modelo de evaluación del impacto de Kirk Patrick, se establecen algunas directrices con la intención de poder adaptar el modelo a los objetivos propis de cada propuesta formativa. En ese sentido, el nivel de aprendizaje del autor parte las tres cosas que se pueden enseñar en un programa de capacitación: conocimientos, habilidades y actitudes, por lo que, para evaluar el aprendizaje debemos dar respuesta al menos a una de estas tres preguntas: ¿Qué conocimiento se aprendió?, ¿Qué habilidades se desarrollaron o mejoraron? Y ¿Qué actitudes cambiaron?

En este sentido, se vuelve importante evaluar el aprendizaje ya que, si este no se adquiere, no se puede esperar causar un impacto en el comportamiento del estudiante o alumno mediante la transferencia del aprendizaje.

Algunas de las recomendaciones del autor para la evaluación de este nivel son:

1. Utilice un grupo de control si es práctico.
2. Evaluar conocimientos, habilidades y / o actitudes tanto antes como después del programa.
3. Utilice una prueba de lápiz y papel para medir conocimientos y actitudes.
4. Utilice una prueba de desempeño para medir las habilidades.
5. Obtenga una respuesta del 100 por ciento.
6. Utilice los resultados de la evaluación para tomar las medidas adecuadas.

Con la redacción de dichas recomendaciones, podemos notar que este modelo de evaluación originalmente no fue pensado para su implementación en modalidades de enseñanza e-learning, sino para modalidades presenciales, sin embargo, debido a la generalidad de estas, éste puede emplearse otras modalidades de enseñanza, incluso en las que son sostenidas por sistemas e-learning, como es el caso de Amador-Salinas, et al (2020).

EVALUACIÓN DEL NIVEL DE TRANSFERENCIA

Para poder evaluar el nivel de transferencia del modelo de evaluación de impacto de Kirkpatrick, es necesario que el estudiante cuente con la oportunidad de poder demostrar que es capaz de aplicar los conocimientos adquiridos a su cotidianidad, es por ello que, para poder considerar la evaluación de este nivel, es indispensable generar una estrategia que, en función de los objetivos propios de cada propuesta formativa, permita al estudiante aplicar sus conocimientos de manera práctica.

Según Kirkpatrick, (1994), en cuanto a los niveles previos, el nivel de reacción y de aprendizaje, se dice que estos pueden ser evaluados de inmediato, sin embargo, con respecto al nivel de transferencia, se deben considerar algunos puntos importantes, tales como cuándo, con qué frecuencia y cómo evaluar. Para lograrlo, el autor propone las siguientes siete pautas a considerar en cuanto a la evaluación del nivel de transferencia:

1. Utilice un grupo de control si es práctico.
2. Deje tiempo para que se produzca el cambio de comportamiento.
3. Evalúe tanto antes como después del programa si es práctico.
4. Encuesta y / o entrevista a uno o más de los siguientes:
aprendices, su supervisor inmediato, sus subordinados y otros que a menudo observan su comportamiento.
5. Obtenga una respuesta del 100 por ciento o una muestra.
6. Repita la evaluación en los momentos apropiados.
7. Considere el costo frente a los beneficios.

Al igual que en la descripción de los métodos de evaluación de los niveles previos del modelo de Kirkpatrick, podemos notar la tendencia en cuanto a la utilización del modelo en sectores empresariales, sin embargo, éstos pueden ser adaptados a su implementación en medios académicos.

EVALUACIÓN DEL NIVEL DE RESULTADOS

Para la evaluación del último nivel del modelo de Kirkpatric, en su libro “*Evaluating training programs: the four levels*”, el autor establece textualmente que el establecimiento de los resultados dependerá de los intereses del programa formativo, o bien, quien los decidirá será el diseñador de la propuesta formativa o de capacitación.

Para su evaluación, se suele recurrir al criterio y testimonio de los estudiantes, sin embargo, para lograrlo, se recomienda considerar los siguientes 6 puntos propuestos por el autor:

1. Utilice un grupo de control si es práctico.
2. Deje tiempo para que se logren los resultados.
3. Mida tanto antes como después del programa si es práctico.
4. Repita la medición en los momentos apropiados.
5. Considere el costo frente a los beneficios.
6. Estar satisfecho con la evidencia si la prueba no es posible.

Hemos de recordad que la finalidad de evaluar este último nivel es detectar el beneficio y el impacto que ha producido y tenido la acción formativa, si los objetivos definidos en el proceso formativo fueron alcanzados de forma eficiente y eficaz por parte del alumno a través de la propia percepción del estudiante.

JUSTIFICACIÓN Y PROBLEMÁTICA.

En una modalidad presencial, la gestión de una clase parte de un método enciclopédico revisionista por parte del profesor mediante la utilización de recursos y herramientas analógicas, tanto para el proceso formativo de sus estudiantes como para sus propias actividades administrativas. En primera instancia, referente enciclopédico que rige el proceso formativo del alumno, podemos decir que éste se verá mermado por la falta de involucramiento activo por parte del alumno, el cual deja de tener un papel protagónico en su proceso de aprendizaje convirtiéndose en un simple espectador del conocimiento del docente. Tal es el caso de casi cualquier clase convencional de un sistema presencial, en la cual el profesor, con apoyo de diapositivas o carteles, expone los temas del programa a la clase, lo cual podría generar en el alumno algunos aprendizajes, más no habilidades, Guarneros, Espinoza, Silva y Sánchez, (2016).

A demás de la falta de involucramiento activo y crítico por parte de los alumnos en su proceso de aprendizaje, ésta no es la única problemática a la cual referiremos, ya que una de las funciones de una figura experta, como la es la de un docente para la formación de sus alumnos, es hacer la selección y/o diseño de materiales y recursos que fomenten el aprendizaje en sus alumnos considerando, tanto sus características como intereses. Morales-Velasco, r. a. (2020). Sin embargo, esto no sucede y puede verse reflejado en la falta de habilidad para diseñar recursos propios como en la carencia de habilidades en cuanto a la selección de materiales, los cuales, en su mayoría, suelen ser impresos, reduciendo así el acercamiento al aprendizaje a un solo canal receptivo, la visión. Tal es el caso de los libros de texto, antologías, etc. Esto representa una problemática en dos niveles, en el primero de ellos, y el más importante, radica en la descontextualización del formato en el que el docente decide presentar la información a sus alumnos, ya que estos, al ser considerados como nativos digitales, desde su infancia están acostumbrados, incluso por tendencias sociales, a buscar fuentes de información audiovisuales breves y concretas, las cuales, no siempre son inadecuadas. El segundo nivel de la problemática lo encontramos en la falta de capacitación por parte de los docentes, ya que no cuentan con las habilidades digitales mínimas para seleccionar o diseñar recursos digitales de aprendizaje fuera del área de confort de la educación, el texto. Esto respalda la popular

problemática en la educación, donde se dice que se enseña contenidos del siglo XIX con métodos y profesores del siglo XX a alumnos del siglo XXI.

Además de las problemáticas mencionadas referentes al proceso de aprendizaje de los alumnos y el estilo docente, debemos mencionar las dificultades que suelen presentarse al llevar un seguimiento continuo del proceso de aprendizaje de los alumnos, ya que es común, en los sistemas presenciales, que el docente destine únicamente algunos momentos específicos a lo largo del semestre para actualizar los registros de seguimiento continuo, que además suelen ser las listas de asistencia. Esto perjudica el propósito de la implementación de una evaluación formativa, Apunte, M. E. H. (2021), ya que esta, además de ser una retroalimentación para el aprendizaje del alumno, lo es también para el docente, ya que, a través del desempeño de su grupo, éste podrá identificar si sus métodos de enseñanza son o no adecuados, con la intención de reformularlos y mejorarlos. Como podemos notar en las líneas anteriores, el pasar por alto la ineficiencia de la gestión de seguimiento continuo en el aula, puede conllevar una disminución en cuanto al desempeño del grupo.

Como bien se mencionó en los párrafos anteriores, las problemáticas presentadas hasta ahora refieren a una modalidad presencial, sin embargo, en el último año, a partir del mes de marzo de 2019, con la contingencia sanitaria derivada de COVID-19, incrementaron, ya que los diversos sistemas educativos se vieron obligados a migrar su metodología de enseñanza de un sistema presencial, a uno totalmente en línea. Bajo una metodología e-learning se hicieron notar en mayor medida la falta de sistematización en los procesos de enseñanza - aprendizaje, la ineficiencia de un modelo explicativo y la falta de habilidades digitales del docente para realizar la selección y diseño de recursos de aprendizaje, ya que en este proceso de adaptación a una nueva metodología de enseñanza, solo se logró llegar a lo que actualmente conocemos como la primera de tres generaciones del concepto e-learning, la cual estaba caracterizada por el desarrollo e implementación de nuevas infraestructuras digitales tecnológicas y la búsqueda de información más eficiente. Para muchos, esta primera generación del concepto es concebida como una “fascinación tecnológica”, ya que, más allá de preocuparse por los modelos de interacción entre tutores y alumnos, ésta estaba más enfocada en la

adaptación de los recursos de las modalidades presenciales para su consulta digital. (García Peñalvo y Seoane, 2015), “conservando” las problemáticas antes planteadas, las cuales se dice son más graves, debido a que la intervención que debe realizarse dejó de ser preventiva y pasó a ser correctiva con la llegada del COVID-19, ya que las necesidades son latentes y se reflejan en la inconformidad por parte de la comunidad estudiantil.

En este sentido, la propuesta presentada en el presente documento, pretende llevar a la metodología de enseñanza de la primera generación del concepto de e-learning, a la tercera, la cual busca brindar soluciones tecnológicas, inteligentes y adaptativas a dificultades educativas, (Berlanga & García-Peñalvo, 2008), tanto para la búsqueda de información y análisis sistemático, como la generación de recursos e información y las interacciones que se producen en sus programas formativos para generar un mayor impacto en el aprendizaje de los alumnos de manera individual como colectiva.

Esta propuesta beneficia al docente y a su método de trabajo en cuanto a al cumplimiento actividades administrativas, las cuales conllevan la asignación de una calificación, ya que el registro de seguimiento continuo será automatizado por el sistema, mismo que albergará las evidencias de aprendizaje, lo cual permitirá al docente enfocar sus esfuerzos en brindar una retroalimentación puntual y específica de acuerdo a la trayectoria real de cada uno de sus estudiantes, retomando la valía de una evaluación formativa. Además de ello, almacenara diversos materiales y recursos de aprendizaje previamente seleccionados y diseñados acorde a las características y necesidades de la población estudiantil actual sin dejar de considerar, en lo particular, los intereses propios de la materia y en lo general, los del plan de estudios de la institución, quienes además de generar aprendizajes, también lograrán adquirir habilidades ya que Según Dorrego (2006), los estudiantes en estos ambientes, están condicionados a trabajar en proyectos autodirigidos, realizando actividades como definir o articular un problema, diseñar y desarrollar un proyecto, analizar información y definir puntos de vista, reflexionar sobre resultados de proyectos y evaluar los logros, generando así un involucramiento activo y crítico por parte del estudiante en su proceso de aprendizaje.

CAPÍTULO 3: MÉTODO

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Cuál es el impacto que tiene en el aprendizaje de los estudiantes de CCH, un sistema e-learning diseñado especialmente para la materia de psicología 1?

OBJETIVO

Analizar el impacto que tiene en el aprendizaje de los estudiantes de CCH la implementación de un sistema e-learning diseñado para la materia de Psicología I.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Para estudiar el objetivo general, esta tesis se basó en el modelo de Kirkpatrick (2006) de evaluación de la calidad de un entorno virtual, en cuanto a su eficiencia y el impacto en el aprendizaje, por lo que se definió un objetivo específico por cada una de las cuatro dimensiones de dicho modelo: reacción, aprendizaje, transferencia y resultados. Además de ello, se analiza la cadena de impacto entre cada una de las dimensiones ya mencionadas y la influencia de estas en el cumplimiento de los propósitos del programa de la materia de psicología II:

1. Describir la reacción de los estudiantes del CCH según el grado de satisfacción que manifiesten con el sistema e-learning diseñado para la materia de Psicología 1.
2. Establecer el aprendizaje en términos de las calificaciones adquiridas en las actividades de aprendizaje por los estudiantes a lo largo del curso de la materia de Psicología 1 con la implementación del sistema e-learning.
3. Evaluar la transferencia del aprendizaje, mediante la aplicación del conocimiento y habilidades adquiridas a lo largo del curso de la materia de psicología 1 empleando como medio el sistema e-learning.
4. Determinar los resultados de la adquisición y aplicación del aprendizaje en cuanto a la utilidad del aprendizaje que los alumnos consideran si fue eficiente y eficaz

con la implementación del sistema e-learning para la enseñanza de la materia de Psicología 1.

5. Analizar la cadena de impacto de la influencia del nivel de reacción de los estudiantes sobre su aprendizaje, y a su vez como el aprendizaje influye en la transferencia de ese aprendizaje, al mismo tiempo como la transferencia del aprendizaje influye en el nivel de resultados en cuanto a la utilidad del aprendizaje que le ven los estudiantes al conocimiento y habilidades adquiridas.
6. Observar la influencia de las dimensiones consideradas en el modelo de evaluación de impacto de Kirkpatrick en el cumplimiento de los propósitos del programa de la materia de Psicología II del CCH Naucalpan.

HIPÓTESIS

La implementación del sistema e-learning diseñado para la materia de Psicología I impacta en el aprendizaje de los estudiantes de CCH de la siguiente manera:

1. Los estudiantes tendrán una reacción positiva que dará cuenta de un nivel alto de satisfacción de los estudiantes.
2. Al tener una reacción positiva a través de un nivel alto de satisfacción de los estudiantes, también será mejor su aprendizaje en cuanto a los conocimientos y habilidades adquiridos, al mismo tiempo
3. A un mejor aprendizaje, mejor será la transferencia al aplicar el conocimiento y habilidades adquiridas por los estudiantes, finalmente
4. Al tener mejor transferencia en la aplicación del conocimiento y habilidades adquiridas, mejor será el resultado considerado en la utilidad del aprendizaje adquirido.

VARIABLES E INSTRUMENTOS

Dado que los objetivos están enfocados en el análisis del aprendizaje que fomentó la implementación del sistema e-learning mediante el modelo de los cuatro niveles de Kirkpatrick, las variables de la presente investigación corresponden a cada uno de los elementos que se evalúan en sus niveles.

Variable 1. Reacción: la Reacción corresponde al primer nivel de evaluación se enfoca en la valoración del grado de satisfacción de los alumnos con el sistema e-learning, para medir esta variable se utilizó el cuestionario adaptado ex profeso para la presente investigación “Cuestionario de evaluación de la Calidad de los cursos virtuales de Educación Social Calidad General del Entorno y de la Metodología didáctica” (Santoveña, 2010), el cual cuenta con 36 reactivos, cuyas opciones de respuesta son: nada, muy poco, algo, bastante y mucho, tiene un Alfa de Cronbach por cada una de las escalas que evalúa :

- Calidad general del entorno y de la metodología didáctica: igual a 0,945, esta escala está formada por 17 reactivos.
- Calidad Técnica: Navegación y Diseño: compuesta por 9 elementos, tiene un Alfa de 0,932.
- Calidad Técnica: Recursos Multimedia: compuesta por 10 elementos, tiene un Alfa de 0,924,

Variable 2. Aprendizaje: Se evaluó por el grado de los conocimientos y habilidades adquiridos por los estudiantes a lo largo del curso. en el sistema e-learning. Para esta variable se midió con las actividades de aprendizaje diseñadas en el sistema e-learning que fueron lecciones con preguntas autoaplicables y tareas que dejaba la maestra del grupo como reflexiones y análisis de películas.

En este sentido, dicha variable está en función de las lecciones, que es uno de los elementos de aprendizaje incluidos en el diseño del sistema e-learning, la cual, gracias a su diseño y configuración, puede llegar a ser considerada incluso como un elemento de aprendizaje formativo. Las lecciones, mismas que se describen a detalle en la fase dos del diseño instruccional, además de mostrar de manera sistematizada información teórica conceptual a los alumnos con el uso de diversos recursos interactivos y multimedia como recursos H5P, elementos de programación en HTML, podcast, e infografías que ayudan al estudiante a nivel cognitivo una mejor comprensión de los contenidos, porque organizan la información y le dan marcas cognitivas al estudiante; también cuenta con preguntas autoaplicables, las cuales se definen así porque son automatizadas, le dan

calificación y retroalimentación inmediata al estudiante, tienen la función de fijar la atención del estudiante en partes cruciales e importantes de la información presentada, reta su memoria, fomentan el recuerdo, ayudan a retener conceptos, define, distingue, compara y analiza según los planteamientos de las preguntas, con dichas preguntas autoaplicables se evalúa y retroalimenta el aprendizaje del alumno a lo largo de las lecciones. Además de ello, la construcción de las preguntas autoaplicables se hizo utilizando de tablas de identificación de aprendizajes que establece el programa de la materia Psicología 1, además de ello, se consideraron las actividades generadas por la docente de la materia a lo largo del curso.

Variable 3: Transferencia: Esta variable implica saber si los alumnos de un curso podían aplicar los conocimientos que fueron adquiridos, y si se mantienen a lo largo del tiempo.

Para evaluar la Transferencia de los aprendizajes de los alumnos, se diseñó como estrategia de enseñanza – aprendizaje, la integración de un reporte de investigación mediante un sistema de gestión de entregas, mismo que se describe a detalle en el apartado de diseño instruccional de la presente tesis. En la integración de dicho trabajo, los alumnos del grupo debían elegir un tema relacionado con el confinamiento derivado de la contingencia sanitaria por COVID19 y que se relacionara con los contenidos vistos en el semestre. Se usó una rúbrica de (Kral, 2013), que comprende cinco secciones a evaluar: 1) planteamiento del problema, 2) evaluación crítica de la literatura (Marco teórico), 3) Metodología, 4) Resultados y conclusiones y 5) Redacción, estilo y formato APA, cuya escala de evaluación consta de 5 niveles, que van desde excelente hasta muy deficiente, de esa manera se identificó el grado en el que los alumnos transfirieron sus conocimientos.

Variable 4: Resultados. Los primeros tres niveles de la evaluación intentan determinar el grado en que estos tres se han cumplido. Así que ahora hemos llegado al nivel final, ¿Qué resultados finales fueron logrado gracias al programa de capacitación? Los resultados en esta tesis se consideraron como el nivel de utilidad del aprendizaje adquirido en el sistema e-learning para la gestión de la adquisición y aplicación del

aprendizaje en los alumnos, para ello, se diseñó una consulta que contó de 6 reactivos, en los cuales los alumnos evalúan el nivel de importancia en los contenidos, la utilidad que le dan a los aprendizajes adquiridos en el semestre en que se implantó el sistema e-learning, así como una prueba práctica de dominio de conocimientos y aprendizajes.

A continuación, se presenta el esquema de las variables considerado en esta investigación, se muestra en niveles de profundidad macro, inter, intra y micro. (Ver figura 1.a, 1.b y 1.c) Este esquema ayuda a ubicar sobre qué dimensión de las variables se trata en lo subsecuente del escrito.

Figura 1.a

Esquema de la variable Reacción

Esquema A de niveles de las variables			
Macro	Inter	Intra	Micro
Reacción	Satisfacción de los estudiantes con el sistema e-learning	Opinión general	Metodología didáctica
		Opinión sobre los aspectos técnicos	Navegación y diseño Recursos Multimedia
	Condiciones materiales y tecnológicas del estudiante para el trabajo en línea	Dispositivo móvil	Smartphone
			Tablet
	Conexión a internet	PC	
		Privada Prestada	

Como puede verse en la Figura 1.a la variable Reacción por ejemplo, tiene dos dimensiones a nivel inter la satisfacción de los estudiantes, la cual se evaluó por la opinión de los estudiantes sobre lo general del sistema y de los aspectos técnicos; sobre el nivel inter en las condiciones materiales y tecnológicas se indagó sobre la navegación, diseño y recursos multimedia. De la misma manera se aprecia en un solo vistazo los componentes de las condiciones materiales y tecnológicas indagadas, las cuales sirvieron para saber si estas predisponen a los estudiantes sobre su reacción con el sistema e-learning.

Figura 1.b

Esquema de la variable Aprendizaje

Esquema B de niveles de las variables			
Macro	Inter	Intra	Micro
Aprendizaje	Conoce que la psicología es producto de una construcción histórico - social que se manifiesta en una diversidad de perspectivas teóricas, paradigmas o tradiciones y métodos de trabajo e investigación.	Antecedentes de la psicología: marcos de referencia, contextos históricos y culturales.	Lección: Antecedentes de la psicología. Actividad 1: Definición y conceptos. Actividad 2: Opinión sobre frases motivacionales.
		La diversidad de la psicología: perspectivas teóricas, paradigmas o tradiciones y métodos de trabajo e investigación.	Lección: La diversidad de la psicología. Actividad 3: Explicación de un evento "Cotidiano" desde el psicoanálisis. Actividad 4: interpretación de un evento "Cotidiano" desde el conductismo. Actividad 5: Esquema de procesos de condicionamiento.
	Comprende cómo la psicología estudia el comportamiento y la subjetividad.	Dimensiones consideradas por la psicología en el estudio del comportamiento y la subjetividad	Lección: Dimensiones consideradas por la psicología Actividad 6: Autoanálisis del comportamiento y la subjetividad.
	Identifica las diferentes áreas y escenarios de aplicación de la psicología contemporánea.	Algunos ámbitos de aplicación de la psicología contemporánea y su relación con otras ciencias o disciplinas, sus funciones e implicaciones sociales	Lección: Ámbitos de aplicación de la psicología.
Reconoce las relaciones de la psicología con otras ciencias o disciplinas y sus funciones e implicaciones sociales.	Actividad 7: Investigación documental de las áreas de investigación de la psicología.		

La figura 1.b muestra la variable más compleja que se integró con los propósitos y aprendizajes que el programa de la materia describe y las actividades diseñadas en la plataforma del sistema e-learning, como aquellas actividades que la docente implementaba en las clases.

Figura 1.c

Esquema de las variables transferencia y resultados

Esquema C de niveles de las variables			
Macro	Inter	Intra	Micro
Transferencia	Aplicación de conocimientos en proyectos de investigación	Selección del tema	Contextualización clara del problema y justificación.
		Planteamiento del problema	Delimitación de objetivos e hipótesis.
Resultados	Percepción de la utilidad del aprendizaje	Importancia	De los contenidos
			Utilidad de conocimientos en la participación
			Utilidad de conocimientos en la actualidad
		Temática con mayor impacto	Diversidad de la psicología
			Dimensiones consideradas por la psicología en el estudio del comportamiento y la subjetividad
			Algunos ámbitos de aplicación de la psicología contemporánea y su relación con otras ciencias o disciplinas, sus funciones e implicaciones sociales
		Aplicación general del aprendizaje	Teoría
			Dimensiones del comportamiento
			Área de aplicación

La figura 1.c se muestra las dos últimas variables bajo las que se estudió el impacto del sistema e-learning en el aprendizaje de los alumnos de CCH, en su nivel inter se encuentra la dimensión que se abordó con los instrumentos, en el nivel intra se aprecian los componentes de los instrumentos usados, y el último nivel micro los indicadores de cada componente.

VARIABLES ATRIBUTIVAS

Las variables de investigación descritas y definidas anteriormente, serán analizadas en relación con variables atributivas de la población para caracterizar de manera contextual el aprendizaje logrado de los estudiantes del CCH, ya que, para intereses propios de la investigación, es importante conocer si, tanto el alumno como el profesor cuentan con los recursos de infraestructura mínimos para la implementación del sistema e-learning en la materia de Psicología, si el estudiante cuenta con acceso a internet desde casa y si

cuenta con dispositivo móvil, esto puede influir en su actitud y el grado de satisfacción, ya que, si no cuenta con la infraestructura se le dificultará más acceder al sistema e-learning, esta dificultad puede influir en su percepción y podría verse como algo complicado e incluso molesto.

Además de ello, conocer las experiencias y prácticas previas sobre el uso de internet y tecnologías digitales en la educación es importante, ya que se ha identificado que su mal uso puede llegar a causar interferencia en los procesos de estudio, y según la historia con la tecnología que tengan los participantes se predisponen a usar una nueva metodología según lo gratificante o no que haya sido sus experiencias previas (Matamala, 2016).

PARTICIPANTES

Participaron 48 alumnos con un rango de edad de 16 a 18 años, de los cuales 29 fueron hombre y 19 mujeres que cursaban Psicología uno en el CCH Naucalpan.

DISEÑO INSTRUCCIONAL

Para esta tesis más que un diseño de investigación fue necesario definir, un diseño de intervención educativa, ya que desarrolla una propuesta e-learning para la enseñanza de la psicología. Debido a esto, la metodología que se requirió fue un diseño instruccional que permitió la construcción del sistema e-learning. Esta metodología fue ADDIE, es un acrónimo de las cinco etapas de un proceso de desarrollo: análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación. El modelo ADDIE se basa en que cada etapa se realice en el orden dado, pero con un enfoque en la reflexión y la iteración (Morrison, 2010). Las cinco fases se describen a continuación:

FASE DE ANÁLISIS: En esta fase se analizan las características instruccionales; como el Propósito, los objetivos del sistema digital, contenidos viables y medios que lo apoyen, quiénes y cómo son los aprendices, cómo es el ambiente de trabajo de los aprendices, cómo son los recursos tecnológicos de las personas involucradas en el sistema. Esta etapa se hizo conociendo las necesidades de la materia de psicología del

CCH y cómo imparte la clase el profesor, por lo que se hizo tres entrevistas además de revisar documentos.

FASE DE DISEÑO: Esta fase consiste en definir el 1) El diseño de los recursos y actividades de aprendizaje, así como su evaluación, 2) Diseño de la interfaz y funcionalidad, 3) Sistema de navegación y 4) Diseño de la interfaz gráfica.

FASE DE DESARROLLO: De acuerdo con el diseño que se realizó y observando los lineamientos planteados en la fase de análisis, se continuó con la fase de desarrollo en la cual se llevó a cabo su elaboración. En esta etapa se configuró el ambiente con las herramientas que ofrece Moodle.

FASE DE IMPLEMENTACIÓN: Implicó aplicar el sistema e-learning en el grupo de estudiantes, se revisó el funcionamiento y gestionó los procesos del manejo del sistema e-learning, registros de rendimiento, sistemas de almacenamiento y logs.

FASE DE EVALUACIÓN: En la evaluación se quiere determinar cuáles son las fallas a nivel de análisis, diseño y desarrollo, asimismo para la evaluación y estudio del objetivo de la tesis se utilizó el modelo del impacto de Kirkpatrick.

En lo que a la presente investigación compete, las actividades desarrolladas en cada una de estas fases de diseño instruccional implicaron de manera detallada lo siguiente:

FASE 1: ANÁLISIS

Como dicen Gómez et al., (2010), sobre la importancia de conocer cada uno de los elementos del problema para poder intervenir en él, este apartado describe los puntos analizados para definir cómo se concibió el sistema e-learning según las características del modelo de enseñanza–aprendizaje del CCH, específicamente de la materia de Psicología I, las características de los profesores y alumnos a quienes va dirigido el Sistema E-learning.

Como se mencionó en el planteamiento del problema, la gestión del Colegio de Ciencias y Humanidades al igual que toda institución educativa, está regida por su currículum, en dicho documento además de establecer los tres principios pedagógicos que lo rigen, aprender a hacer, aprender a ser y aprender a hacer, agrupa los conocimientos en cuatro grandes áreas que acompañan al estudiante a lo largo de su proceso de enseñanza – aprendizaje dentro del colegio. Dichas áreas corresponden a: **1) Área de las Matemáticas**, en esta área de formación el estudio se enfoca en las características y las relaciones cuantitativas y cualitativas de objetos abstractos, sus aplicaciones, y representaciones con un rigor lógico; **2) Área de Ciencias Experimentales**, su finalidad es proporcionar a los alumnos aspectos que los lleven a construir la parte de la cultura referente al conocimiento científico y tecnológico, lo que les permitirá interactuar en su entorno de manera creativa, responsable, informada y crítica; **3) Área Histórico-Cultural**, esta área induce a los estudiantes al análisis, interpretación y comprensión de la realidad social, a través de dos formas de conocimiento de la realidad y; **4) Área de Talleres de Lenguaje y Comunicación**, las materias de esta área fomentan la adquisición de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes básicas para la comprensión y producción de textos verbales, visuales e ícono-verbales (Colegio de Ciencias y Humanidades, UNAM, 2006).

La materia de Psicología, se imparte únicamente en los últimos semestres de CCH, pertenece al área de ciencias experimentales, su programa de estudios establece como propósitos generales que, al cursar ambos semestres, el alumno:

- “Comprenderá que la psicología, como producto histórico, está formada por una amplia diversidad de tradiciones, paradigmas, teorías y métodos de trabajo.”
- “Reconocerá que la psicología, como todas las ciencias, tiene múltiples relaciones con la sociedad en que se desarrolla y cumple también una función social.”
- “Desarrollará habilidades de análisis e interpretación del comportamiento humano en el contexto de la vida cotidiana.”
- “Desarrollará habilidades intelectuales y socioafectivas para lograr un

pensamiento complejo: flexible, crítico y creativo que le permite elaborar estrategias, de forma autónoma, para acceder y generar conocimiento.”

- “Asumirá y fortalecerá su autonomía y los valores de compromiso y respeto hacia sí mismo y su entorno social y cultural.”
- “Desarrollará una actitud participativa y solidaria ante el trabajo colectivo”.

Además de los propósitos generales, el programa está dividido en dos secciones, una por semestre en los que se cursa la materia. La estructura de cada una está delimitada por los propósitos a alcanzar a lo largo de cada semestre, los aprendizajes que los alumnos deben adquirir, y los contenidos. Sin embargo, pese a que la estructura de los programas de ambos semestres parece estar delimitada por los propósitos, aprendizajes y contenidos, no se encuentra una agrupación de estos elementos por cada uno de los aprendizajes, lo cual, para esta propuesta de sistema e-learning es fundamental, ya que la estructura instruccional lo requiere en diversos sentidos: primero, para ubicar al estudiante en su proceso de adquisición de aprendizaje brindándole la claridad suficiente para poder identificar los aprendizajes que comprenden a cada uno de los propósitos de la materia y qué contenidos deben revisar para alcanzarlos; segundo, dicha organización de propósitos, aprendizajes y contenidos brinda la estructura para el diseño de los espacios del sistema e-learning, permitirá que la lógica de su funcionamiento sea mayormente intuitiva ya que agrupa todos los elementos y recursos de aprendizaje de cada uno de los propósitos en una sección distinta y cronológica.

Como resultado del análisis del modelo ADDIE de diseño instruccional, se obtuvo la Tabla 1. Con esta tabla se pudo diseñar parte de la propuesta del sistema e-learning que se impartió.

Tabla 1

Agrupación de aprendizajes y contenidos por propósito.

Propósitos	Aprendizajes	Temáticas
Construirán una visión panorámica y fundamentada de lo que estudia la psicología, sus métodos y su trascendencia social y cultural.	Conoce que la psicología es producto de una construcción histórico–social que se manifiesta en una diversidad de perspectivas teóricas, paradigmas o tradiciones y métodos de trabajo e investigación.	Diversidad de la psicología. Antecedentes de la psicología: marcos de referencia, contextos históricos y culturales. La diversidad de la psicología: perspectivas teóricas, paradigmas o tradiciones y métodos de trabajo e investigación.
Comprenderán cómo la psicología aborda el estudio del comportamiento y la subjetividad	Comprenden cómo la psicología estudia el comportamiento y la subjetividad.	Dimensiones consideradas por la psicología en el estudio del comportamiento y la subjetividad: <ul style="list-style-type: none"> • Biológica. • Cognitiva. • Afectiva. • Conductual. • Social y cultural.
Aplicarán los conocimientos adquiridos en el análisis e interpretación de la dimensión psicológica de algunos sucesos cotidianos	Identifican las diferentes áreas y escenarios de aplicación de la psicología contemporánea. Reconocen las relaciones de la psicología con otras ciencias o disciplinas y sus funciones e implicaciones sociales.	Algunos ámbitos de aplicación de la psicología contemporánea y su relación con otras ciencias o disciplinas, sus funciones e implicaciones sociales: <ul style="list-style-type: none"> • Educación. • Salud. • Organizacional. • Interacción social. • Investigación, entre otros.

La revisión y análisis del programa de la materia de Psicología I permitió organizar los aprendizajes y contenidos en tres propósitos. Gracias a ello, se pudo tener una visión más clara y estructurada de los aprendizajes y contenidos que componen al propósito,

lo cual, además permite al alumno identificar las metas de aprendizaje que tiene en el semestre, también denotará algunas de las directrices a seguir para el diseño y desarrollo del sistema e-learning.

Al igual que con los lineamientos del currículo del Colegio, y las características del programa de la materia, es importante conocer las características de los alumnos y docentes del Colegio, ya que el diseño y desarrollo del sistema e-learning debe responder tanto a las características, como a las necesidades de cada uno de ellos.

CARACTERÍSTICAS DE LOS ALUMNOS DEL CCH:

En primera instancia, podemos decir que un aspecto que caracteriza a la población estudiantil del Colegio de Ciencias y Humanidades es que éste asume un papel activo, crítico y protagónico en su proceso de aprendizaje, señalando que él es el autor y actor de su propio proceso, ya que se busca que el alumno sea capaz de relacionar el saber académico con su vida cotidiana buscando que del aprendizaje significativo pase al aprendizaje relevante y que éste lo lleve a relacionar lo aprendido con las distintas esferas de su vida. A manera de síntesis, podríamos decir que el Modelo Educativo del Colegio de Ciencias y Humanidades, se basa en la premisa de ubicar al alumno en el centro del proceso educativo como un individuo con capacidades para transformar su medio, haciendo de la educación una actividad viva y dinámica.

Sin duda alguna, el modelo y enfoque curricular del Colegio de Ciencias y Humanidades se ha caracterizado a nivel Nacional por la autonomía que otorga a sus alumnos, misma que rige a la Universidad de la que éste se desprende como nivel educativo, la Universidad Nacional Autónoma de México. La identificación de estas características en la fase de análisis, nos permite detectar la concordancia con las características y el rol del alumno en un modelo de educación a distancia, ya que según Dorrego (2006), se requiere que los estudiantes en ambientes virtuales de aprendizaje tenga madurez y auto-motivación para este nivel de autodirección; habilidades para el acceso y manejo de información; habilidades de alto nivel como pensamiento crítico y solución de problemas, además de habilidades de comunicación escrita, oral y visual. La educación en entornos virtuales implica también trabajo colaborativo, afirman Mora-

Vicarioli & Hooper-Simpson (2016), generando funciones en los estudiantes como: utilizar sus habilidades comunicativas y de interacción para dar a conocer sus ideas y relacionarse de forma asertiva con los demás integrantes; sus habilidades de negociación para definir quién y cómo harán el trabajo y las responsabilidades frente a la meta en común, reflexionar sobre problemas que surjan en el grupo. Desarrollando competencias colaborativas como responsabilidad individual y colectiva, habilidades de comunicación escrita, respeto por el criterio de los demás, toma de decisiones de forma consensuada, liderazgo, resolución de problemas y habilidades de negociación.

Dadas las características de la población estudiantil del Colegio de Ciencias y Humanidades y lo descrito referente a las habilidades y competencias ideales para el ejercicio de enseñanza-aprendizaje en ambientes virtuales de aprendizaje, es posible identificar la concordancia en ambos sentidos en cuanto a la importancia del papel activo por parte del estudiante en dicho ejercicio, lo cual, sin duda alguna, permitirá que el alumno no se vea en la necesidad de reestructurar su rol en su proceso de aprendizaje, por el contrario, solo deberá ajustarse al cambio de “canal”, el cual ahora pasa de ser presencial a ser totalmente digital, ya que el diseño de un Sistema e-learning comprende una gran variedad de recursos de aprendizaje en diversos formatos, lo cual podría impactar en la motivación por parte del alumno, los dota de habilidades de acceso y manejo de la información mediante una lección de capacitación en cuanto al acceso a la información en la plataforma, y la generación de un motor de búsqueda en la filmoteca digital. Por otra parte, las habilidades de comunicación oral y escrita podrán seguir siendo fomentadas mediante el servicio de mensajería de la plataforma, en el caso de la comunicación escrita, y mediante el uso de sesiones de videollamada, para el fomento de habilidades de comunicación oral.

CARACTERÍSTICAS DE LOS DOCENTES DEL CCH:

Para lograr lo anterior, el papel de docente es fundamental, es por eso por lo que, en el currículo del Colegio, se establecen como características principales del docente que éste pueda; desempeñarse con sus alumnos como guía, diseñador y facilitador del aprendizaje, que pueda dotar al estudiante de herramientas y estrategias que le apoyen

a aprender a aprender y desarrollen su potencial humano y de aprendizaje. De esta manera, el docente se convierte en facilitador y mediador en el proceso de aprendizaje, ya que, dentro de sus principales funciones, debe estimular y motivar, aportar criterios y diagnosticar situaciones de aprendizaje de cada alumno y el conjunto de la clase, clarificando y aportando valores con la finalidad de que los alumnos desarrollen los propios.

Al igual que lo establecido en el currículo del Colegio, con la integración de las TIC's a la educación, se exigen que el docente adquiriera un nuevo rol como facilitador, para enseñar la utilización de las herramientas informáticas, las formas para que el alumno se apropie de la información, habilidades y destrezas en la gestión de búsqueda, selección y tratamiento de la información (Espinoza-Freire, et al; 2017). Para lograrlo, el docente debe desprenderse de prácticas y métodos pedagógicos tradicionales e innovar en la técnica de aprendizaje, abriéndose paso en nuevas metodologías de enseñanza y procesos didácticos adaptados al contexto actual y a las necesidades y características individuales de los estudiantes con el uso de diversas herramientas y habilidades tecnológicas (Senge, 2017). Como se puede ver, existe concordancia en algunas características del rol del docente que establece el currículo del Colegio, y las características y habilidades que la bibliografía describen sobre el papel del docente en la educación mediada por tecnología, pero hay otras cualidades o conocimientos que tal vez no tengan los docentes de CCH porque no utilizaban TIC en clase, en un primer momento de la implementación, es indispensable contar con un espacio de capacitación para el desarrollo de habilidades tecnológicas referentes al dominio de la plataforma, como para el diseño y configuración del sistema e-learning que esta tesis propuso para la enseñanza de la Psicología I, y que en la etapa de diseño se describe a detalle.

NECESIDADES DETECTADAS EN LAS ENTREVISTAS A PROFESORES:

Como parte de la etapa de análisis del diseño instruccional realizado para el presente trabajo, se realizaron tres entrevistas a docentes de la materia de Psicología I del Colegio de Ciencias y Humanidades con la intención de conocer sus necesidades de enseñanza,

y las necesidades de aprendizaje de los alumnos. La técnica empleada en el caso de los tres profesores fue la entrevista semiestructurada, ya que ésta, de acuerdo con Díaz, Torruco, Martínez y Varela (2013), se caracteriza por ser dinámica, flexible y no directiva. En este sentido, el guion de la entrevista estuvo enfocado en cuatro ejes fundamentales: ¿Cómo definiría su metodología de trabajo?, ¿Qué ajustes metodológicos ha tenido que implementar a lo largo de su labor docente ajustándose a las necesidades de cada generación?, ¿Cuáles son sus necesidades como docente al ejercer su labor?, y, ¿cómo definiría la población con la que trabaja?

Las entrevistas completas se incluyen en los anexos, en este apartado se indica en síntesis los elementos que se retomaron para el diseño. Ante estos cuatro grandes cuestionamientos, la información recabada con cada uno de los tres docentes fue muy variada, por ejemplo, ante la pregunta ¿Cómo definiría su metodología de trabajo? debido a la libre cátedra con la que se maneja el colegio, el método de trabajo de cada maestro es distinta, esto muestra que un solo sistema e-learning sería difícil que sirva para varios docentes, al menos que contuviera los mínimos comunes y que cada docente incorpore sus propios recursos siempre que sean para cumplir los objetivos de la materia. Pese a esto, con respecto al segundo eje rector de la entrevista ¿Qué ajustes metodológicos ha tenido que implementar a lo largo de su labor docente de acuerdo a las necesidades de cada generación?, los tres docentes coincidieron en que a través del paso de las generaciones, en medida de sus habilidades y posibilidades, han tenido que ir incorporando, cada vez con mayor fuerza las TIC, ya que esto está relacionado con la forma en la que definen a la población con la que trabajan, porque son generaciones que cada vez dependen más de sus dispositivos móviles y tienen preferencia por la presentación de contenidos en diferentes formatos, lo cual, con frecuencia, dificulta la organización de la clase, ellos indicaron que los alumnos usan con regularidad dispositivos móviles para realizar las investigaciones sobre los temas, incluso dentro del salón de clases, software como Word, Power Point y hojas de cálculo. Sobre el tercer eje ¿Cuáles son sus necesidades como docente al ejercer su labor? ellos señalaron que, generalmente, suele ser una batalla constante con los adolescentes por el uso inapropiado del teléfono celular, y finalmente sobre ¿cómo definiría la población con la

que trabaja? Los profesores mencionaron que, con el pasar de los años, las generaciones del Colegio han cambiado, que actualmente se perciben menos conductas violentas en la comunidad, pese a eso, las actuales generaciones necesitan y demandan otros métodos de enseñanza. Ante esto, es preciso mencionar que las entrevistas a los tres docentes de la materia fueron realizadas durante el mes de enero del año 2020, dos meses antes de que en México se realizaran ajustes en los modelos de los diversos niveles educativos, pasando de ser en su mayoría presenciales, a totalmente en línea.

FASE 2. DISEÑO.

Dado que en la fase análisis se describieron una gran variedad de elementos y características de las distintas variables a considerar para la elaboración del diseño y desarrollo de la plataforma e-learning a partir del currículo del Colegio, las características de los alumnos y las características de los profesores, es importante mencionar que para fines de un mejor entendimiento de la redacción de esta fase se inicia retomando las características curriculares del Colegio, y en específico del programa de la materia de psicología ya que estos determinaron, en primera instancia, la estructura del sistema e-learning. Posterior a ello, se diseñó las actividades y recursos de aprendizaje del sistema e-learning basándose en las características y necesidades de alumnos y docentes.

ESTRUCTURA DE NAVEGACIÓN Y DE PRESENTACIÓN: DIAGRAMAS DE FLUJO.

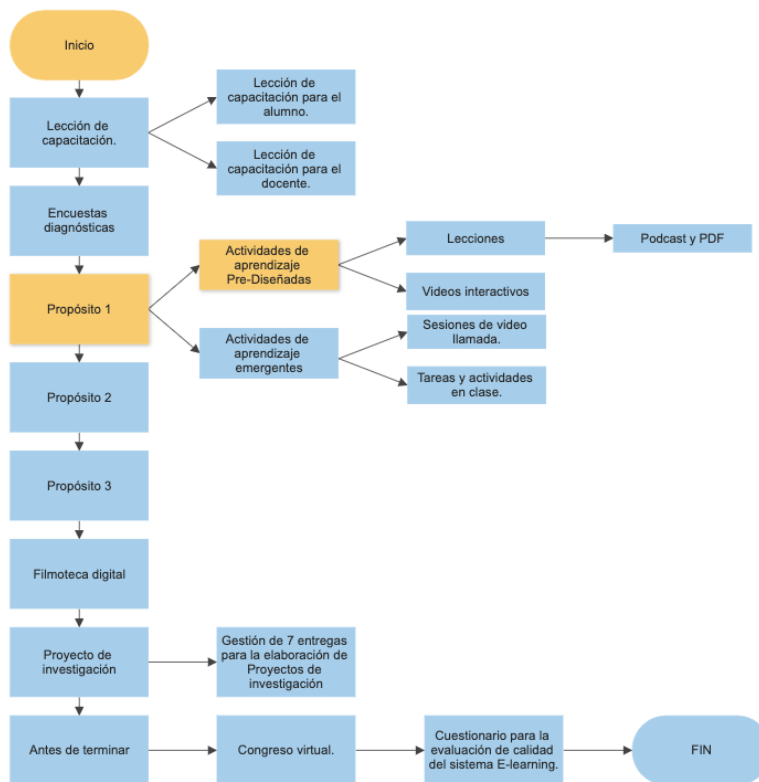
Dado que la correcta estructura de navegación y presentación de un sistema e-learning empleado como un ambiente de enseñanza puede llegar a determinar el grado de dificultad que llegar a presentar tanto el estudiante como el docente en cuanto a la utilización de la misma, para la creación de este sistema e-learning de la enseñanza de Psicología I en el Colegio de Ciencias y Humanidades se optó por retomar la estructura del programa de la materia, mismo que, como se aprecia en la tabla 1 , cuenta con tres propósitos pedagógicos, los cuales corresponden a cada una de las secciones pensadas para el sistema e-learning, esto permite al estudiante una mejor identificación de los

contenidos vistos y sobre todo de los aprendizajes adquiridos en cada uno de los propósitos.

A continuación, en la Figura 2 se aprecia el diagrama de flujo que muestra la estructura general del sistema e-learning, integrado por propósitos, lecciones, actividades, filmotecas, encuestas, etc.

Figura 2

Diagrama de flujo del sistema E-learning.



En seguida se describe cada sección de dicha estructura del sistema e-learning que se aprecia en la Figura 2, una vez que el estudiante o el maestro entra al sistema lo primero que les aparece es la lección de capacitación, en seguida se expone sobre ella.

Cómo podemos apreciar en la figura 2, la propuesta de diseño del sistema e-learning para la enseñanza de Psicología cuenta con ocho secciones madre, de las cuales la primera está destinada a la capacitación, tanto de los alumnos como del docente, referente a las habilidades y capacidades tecnológicas que ambos deben desarrollar para el dominio de la plataforma. Dichas lecciones, en su primer página de contenido, contiene la tabla de identificación de la lección, donde se describen el propósito, los aprendizajes y las temáticas que se aborda en cada una de ellas, esto con la finalidad de que el estudiante identifique de manera clara y concisa los aprendizajes que obtendrá y las habilidades que desarrollará, además de brindarle un sustento pedagógico y curricular al proceso de capacitación previo y necesario para la implementación del sistema e-learning de la enseñanza de la psicología (Ver tabla 2 y 3).

Tabla 2.

Agrupación de propósitos, aprendizajes y contenidos de lección de capacitación para profesores.

Propósitos	Aprendizajes	Temáticas
Al finalizar la lección de Capacitación será capaz de conocer e identificar los elementos esenciales que componen la plataforma Moodle para interactuar de forma eficiente en ella con respecto a la materia de Psicología I en modalidad elearning.	<ul style="list-style-type: none"> - Identificará los elementos esenciales que componen la página principal de la plataforma Moodle mediante la ubicación de cada uno de estos elementos para un manejo eficiente en plataforma. - Podrá ingresar sus datos personales en el Perfil de Estudiante, mediante una secuencia de pasos, para lograr así, una fácil identificación entre tus compañeros y profesor. - Enviará mensajes dentro de plataforma, a través de un proceso, que te permitirá mantenerse comunicado dentro de plataforma con tus compañeros y profesor. - Conocerá la forma de ir a la sección de Participantes, siguiendo una secuencia de pasos para ubicar a sus alumnos dentro de plataforma. - Calificará una Tarea dentro del espacio de cada actividad, mediante el seguimiento de un proceso, que le asegure el respaldo de la la calificación. - Conocerá el procedimiento para descargar documentos de plataforma y guardarlos. - Conocerá los pasos para descargar recursos de audiolibro o mp3 en plataforma, mismo a los que sus alumnos tendrán acceso. - Conocerá las formas para visualizar las calificaciones de sus alumnos, generadas de las actividades que has realizado dentro de plataforma. - Conocerá la página principal de tu entorno virtual. 	<ul style="list-style-type: none"> - Colocar mis datos personales en mi perfil. - Envío de mensajes y Ubicar a mis alumnos dentro de Plataforma. - Pasos para calificar una Tarea. - Tipo de Actividades que estarán en mi plataforma y cómo puedo descargar un documento de la misma. - Visualizo las calificaciones de mis alumnos en Plataforma.

Tabla 3.

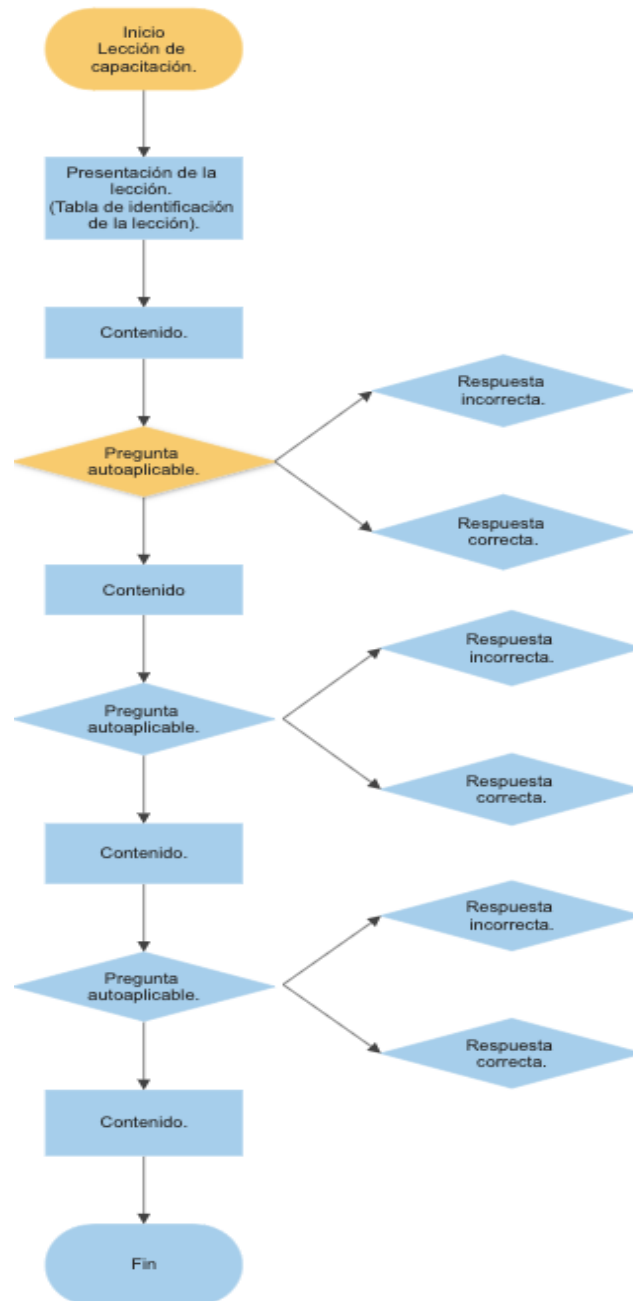
Agrupación de propósitos, aprendizajes y contenidos de lección de capacitación para alumnos.

Propósitos	Aprendizajes	Temáticas
Al finalizar la lección de Capacitación, el estudiante será capaz de conocer e identificar los elementos esenciales que componen la plataforma Moodle para interactuar de forma eficiente en ella con respecto a la materia de Psicología I en modalidad e-learning.	<ul style="list-style-type: none"> - Identificarás los elementos esenciales que componen la página principal de la plataforma Moodle mediante la ubicación de cada uno de estos elementos para un manejo eficiente en plataforma. - Enviarás mensajes dentro de plataforma a través de un proceso, que te permitirá mantenerse comunicado dentro de plataforma con tus compañeros y profesor. - Conocerás la forma de ir a la sección de Participantes, siguiendo una secuencia de pasos para ubicar a tus compañeros y profesor dentro de plataforma. - Conocerás el tipo de actividades que realizarás en la materia de Psicología I en tu espacio virtual, mediante una actividad interactiva que te dará una visión de lo que harás en plataforma. - Conocerás el procedimiento para descargar documentos de plataforma y guardarlos de la manera correcta. - Conocerás los pasos para descargar recursos de audiolibro o mp3 en plataforma mediante el seguimiento de los mismos, con los que podrá elaborar y tus actividades asignadas. - Conocerás las formas para visualizar tus calificaciones obtenidas en las actividades que has realizado dentro de plataforma mediante el seguimiento de una ruta establecida para ello, que te permitirá estar al tanto de tu desempeño en la materia. - Conocerás información y algunas recomendaciones sobre tu trabajo en plataforma mediante la revisión continua de una infografía que te apoyará y hará más fácil y eficiente tu estancia en la plataforma. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoce la página principal de tu entorno virtual - Colocar mis datos personales en mi perfil. - Envío de mensajes en plataforma. - Ubicar a mis compañeros dentro de Plataforma. - Pasos para subir una Tarea. - Tipo de Actividades que estarán en mi curso. - Descargar un documento de la plataforma. - Obtener recursos de audiolibro mp3 en plataforma. - Visualizo mis Calificaciones en Plataforma. - Algunas recomendaciones para hacer más eficiente tu trabajo en plataforma.

Como se puede apreciar en las tablas 2 y 3, las lecciones de capacitación, tanto para estudiantes como maestros, fueron diseñadas a partir del modelo pedagógico que rige al Colegio de Ciencias y Humanidades, mismo que consta de propósitos, aprendizajes y temáticas, brindando uniformidad en el proceso de enseñanza aprendizaje tanto de las habilidades digitales técnicas necesarias para el dominio de la plataforma y los contenidos meramente académicos. Ante ello es preciso mencionar que los elementos del modelo pedagógico de las lecciones de capacitación para el dominio del sistema e-learning fueron diseñados en función de los procesos y actividades que realiza cada uno de los agentes activos en plataforma, es decir el profesor y el alumno.

Figura 3

Diagrama de lección de capacitación y lecciones autoaplicables.



Sin duda alguna, el contar con las tablas de identificación en cada una de las habilidades y aprendizajes que se adquirirán al concluir la lección de capacitación, la presencia de dicha tabla en la primera página de contenido de la lección no garantiza la adquisición de

los aprendizajes de la misma, es por esto que cada una de las elecciones del sistema e-learning cuentan con al menos una pregunta auto aplicable por cada uno de los aprendizajes a adquirir. Dichas preguntas permiten, en un primer momento conocer el grado en que el estudiante adquirió el conocimiento establecido en el propósito de la misma. Por otra parte, las lecciones de capacitación, mediante la configuración de sus retroalimentaciones y una línea de progreso en la lección, le permiten al estudiante tener una retroalimentación automática en cuanto a cada una de las opciones de respuesta que selecciona y el estatus de avance para su finalización. Aunado a lo anterior, el diagrama de flujo de la figura 2 muestra la forma en la cual se presentan los contenidos y las preguntas auto aplicables de manera intercalada estratégicamente en las lecciones de capacitación para la adquisición de las habilidades técnicas digitales y así domine el sistema E-learning.

ENCUESTAS DIAGNÓSTICAS.

De acuerdo con la metodología ADDIE, la fase de análisis es fundamental para poder detectar las necesidades y conocer las características de la población para quien se diseñó el Sistema E-learning. Sin embargo, debido a que cuando se realizó la fase de análisis, dado a que es un proceso de construcción cíclico, y aún no se contaba con los participantes, (profesor y alumnos), con quienes se implementó el sistema e-learning, la siguiente sección estuvo destinada a recabar información referente a la evaluación de competencias digitales con el cuestionario de Carrera, Vaquero, Balsells, (2011). Dicho cuestionario consta de las siguientes dimensiones: **Frecuencia**; donde se pretende identificar, la frecuencia de uso de algún dispositivo digital o móvil, utilización de dispositivos; la evaluación de esta dimensión permite identificar el dispositivo móvil desde el cual se conectan los usuarios de esta plataforma, lo cual sirvió como referente para el diseño de actividades de aprendizaje emergentes a lo largo del semestre a partir de las características de los dispositivos empleados por el profesor y los alumnos. **Utilización de aplicaciones**; con la evaluación de esta dimensión pudimos conocer el bagaje de aplicaciones que suelen utilizar en su proceso de enseñanza-aprendizaje, tanto alumnos como profesores, además del grado de dominio de estas. Por último, actitudes hacia las

TIC's; en esta dimensión conocimos cuál es la actitud tanto de los estudiantes como del profesor, hacia la implementación de las tecnologías de la información y la comunicación en la educación.

Sin duda alguna el correcto diseño de un sistema de enseñanza aprendizaje apoyado por las TIC's donde se consideren las características de los alumnos y profesores, puede brindar una ilimitada cantidad de bondades que podrían fortalecer el ejercicio docente y la adquisición de aprendizaje por parte del alumno, como es el caso del sistema e-learning aquí propuesto, ya que al recabar de la información socio demográfica actitudinal y de conocimientos previos con respecto a la implementación de las tecnologías de la información y la comunicación a la educación, el sistema e-learning pretende, además generar una base de datos suficiente donde se almacenen de manera permanente los datos referentes a las características de aprendizaje y de dominio digital de nuestros alumnos, que estos sean empleados para el diseño de actividades y situaciones de aprendizaje emergentes a lo largo del semestre. Dicha base de datos se estuvo disponible 24 horas al día siete días de la semana para la libre consulta del docente en el propio Sistema E-learning, esto permití poder considerar el contexto real del alumno en cuanto a la disponibilidad de herramientas digitales dominio de las mismas con la finalidad de adaptar sus métodos y estrategias de enseñanza de acuerdo a las características de sus alumnos. De esta forma, dado que el diseño del sistema e-learning debe asegurar recabar de información de las habilidades digitales de los alumnos para dar al docente los insumos de trabajo necesarios, la configuración de las secciones madre del sistema siguientes, como lo son la del Propósito Uno, el Propósito Dos y el Propósito Tres, estarán configuradas con restricciones de acceso activas bajo la condición de finalización del Cuestionario de Evaluación de Competencias Digitales.

Es imprescindible mencionar que las respuestas del cuestionario del sistema E-learning fueron nutridas de experiencias reales en cuanto a la implementación de las TIC's en la educación, ya que por la situación de contingencia sanitaria que se ha vivido a lo largo del mundo a causa del virus COVID-19, los diversos niveles educativos en el país han tenido que emigrar de métodos de enseñanza presenciales a métodos totalmente a distancia desde el mes de marzo del año 2020.

Cómo se dijo en la fase de análisis del presente documento, el diseño de las siguientes tres secciones madre del sistema e-learning está basado en la organización obtenida del análisis del programa de la materia de Psicología I del Colegio de Ciencias y Humanidades, (Ver tabla 1). Dicho documento comprende el cumplimiento de tres Propósitos como eje rector para el diseño de las estrategias de enseñanza, por lo que la propuesta de diseño del sistema e-learning aquí presentada contempla la disposición de una *Sección Madre* para cada uno de los Propósitos, *se le llama sección madre porque es un espacio virtual dentro del sistema e-learning delimitado, que le da origen y sentido los propósitos del programa de la materia, de dichos propósitos se derivan los recursos y actividades de aprendizaje, además estas secciones permiten una mejor organización de las actividades y recursos de aprendizaje, ubica al alumno en el punto específico de la trayectoria de aprendizaje que debe cursar a lo largo del semestre retroalimentando su grado de avance.* Dicha consideración en el diseño del sistema E-learning le brinda una mejor navegabilidad web ya que al estar estructurado con base a las secciones establecidas del programa, cada una de las actividades de aprendizaje pueden ser ubicadas de una manera sencilla ya sea para ser resueltas o bien, para ser calificadas o consultadas una y otra vez.

Además, debido a la gran diversidad de aprendizajes y contenidos que abarca cada uno de los propósitos del programa de la materia, se ha considerado en el diseño de cada una de las Secciones Madre del Sistema E-learning, que éstas puedan ser nutridas por una gran diversidad de recursos digitales para poder generar situaciones de aprendizaje variadas, mediante diversos recursos digitales tales como video llamadas, lecciones, tareas, audiolibros, videos interactivos, formularios, bases de datos, infografías, podcast e incluso sistemas de gestión de revisión para la elaboración de reportes de investigación. Es por esto que, para tener un referente directo y concreto de los elementos diseñados para las Secciones Madre del sistema e-learning correspondientes a cada uno de los Propósitos de la materia, a continuación, se describirá cada uno de ellos.

SECCIÓN MADRE: PROPÓSITO 1.

Ya que el propósito número uno del programa de la materia Psicología uno comprende la revisión de los antecedentes de la psicología así como sus marcos de referencia, sus contextos históricos y culturales además de la diversidad psicológica, que abarca las diversas perspectivas teóricas los paradigmas o tradiciones y métodos de trabajo de investigación, la Sección Madre del sistema E-learning correspondiente a éste Propósito estuvo dotada de diversas actividades de aprendizaje, las cuales fueron diseñadas en función de ser materiales de apoyo para la adquisición del aprendizaje por parte de los alumnos, ya que dichas actividades fueron desarrolladas a partir de los contenidos que el programa propone.

LECCIONES.

Si bien es cierto que la plataforma Moodle, en su versión 3.7, misma que alojará la presente propuesta Sistema E-learning para la enseñanza de la materia de Psicología I, está dotado de un sinnúmero de recursos digitales para favorecer el aprendizaje de los alumnos, entre ellos, alguno de los más destacados, son las lecciones, ya que, de acuerdo con Domínguez, (2010), las lecciones son recursos que permiten una gran interactividad y dinamismo en la forma en la que se presentan los contenidos permitiendo así el fomento de habilidades como una mejor capacidad síntesis y promover el pensamiento crítico.

Dichas lecciones en Moodle permiten presentar información a los alumnos referente a los contenidos de la materia, sin embargo, dado que un docente debe darse a la tarea de generar situaciones de aprendizaje para sus alumnos más allá de actividades en cuanto a lo que se refiere al trabajo de educación a distancia, para el diseño de las lecciones de la propuesta de Sistema e-learning, se ha considerado que estas dejen de ser informativas y pasen a ser formativas mediante la implementación de preguntas auto aplicables, mismas que se describieron a mayor detalle en el apartado de la figura número dos del presente documento.(Ver Figura 2).

Además de las preguntas auto aplicables consideradas en el diseño de las lecciones del Propósito número uno de la materia, las lecciones también cuentan con una tabla de identificación de la Matriz del Aprendizaje, (ver figura 3), esto permite identificar

qué proceso, ya sea cognitivo o actitudinal, que se pondrá en marcha al cursar la lección, lo cual, además de brindar al sistema E-learning un sustento pedagógico directo de lo que se espera lograr y generar en los estudiantes a partir de conocimientos y habilidades, también permite al docente identificar de manera clara y concisa los aprendizajes que sus alumnos adquirirán con esta actividad, mismos que deberán ser considerados para dar continuidad a los contenidos brindados en la sesiones de video-llamada y el diseño de situaciones de aprendizajes del sistema E-learning referentes a los siguientes propósitos del programa.

Figura 4.

Matriz de aprendizaje. Aprendizaje 1, Propósito 1.

Matriz de aprendizaje				
¿Qué se Evalúa?: Aprendizajes Esperados	Comprenden cómo la psicología estudia el comportamiento y la subjetividad.			
Proceso cognoscitivo:	Comprender y organizar la información	Identificación		Clasificación
		Ordenamiento temporal		Organización jerárquica
		Resumir		
	Aplicar	Traducción		Generalización
		Analizar		Inferir
		Comparar		Aplicar procedimientos
	Solucionar problemas	Planifica de acciones		Corrección de errores
		Evaluar		Toma de decisiones
Actitudinal:	Cognitivo	Afectivo	Conductual	No aplica
Tipo de conocimiento:	Hechos	Conceptos	Procedimientos	Procesos

En este sentido, la elaboración de la Matriz de Aprendizajes, además de brindar los beneficios antes mencionados, también se convierte en un eje rector para el diseño de los contenidos de la actividad de aprendizaje, es por esto que su diseño es imprescindible previo al desarrollo de las actividades, ya que, más allá de asegurar su funcionamiento en el sistema E-learning, se debe apostar por la adquisición del aprendizaje por parte del alumno.

Al igual que con la Matriz de Aprendizajes, para el diseño de los contenidos de las lecciones es necesario contar con un formato que cumpla con las necesidades específicas requeridas para el proceso de desarrollo del sistema E-learning, ya que dicho formato se convertirá en el guion para la siguiente fase. Es por eso que, la propuesta de diseño instruccional aquí presentada contempla el diseño de Guion Instruccional para la elaboración de páginas de contenido para las lecciones formativas(Ver Figura 5.

Figura 5

Formato de Guion Instruccional para el diseño de páginas de contenido

No. Página: 1	Nombre del recurso: Lección: Antecedentes de la psicología de referencia, contextos históricos y culturales. Título de la página de contenido: Introducción.	Concepto Clave	Código de Color												
<p>Contenido:</p> <p>Dentro de la filosofía, cuyo campo de intervención es prácticamente todo lo que el ser humano piensa y reflexiona, existen compartimentos que se dedican a reflexionar, investigar y ordenar aspectos particulares de la realidad. Uno de esos compartimentos es la EPISTEMOLOGÍA, cuya definición etimológica literalmente significa estudio o tratado del conocimiento, dado que sus raíces son <i>episteme</i> y <i>logos</i>, que provienen del griego. También se ha difundido con mucha frecuencia, gracias a los alemanes e italianos, una definición de epistemología como <i>teoría del conocimiento</i> y como <i>gnoseología</i> gracias a los franceses. Pese a esto, es necesario justificar el porqué debemos apoyarnos en un marco referencial tan importante, por lo que debemos hablar de la importancia de los sistemas de pensamiento como instrumento de apropiación de la realidad. Díaz-Guerrero y Díaz-Loving nos ofrecen una explicación bastante clara y concisa sobre este particular mediante el siguiente podcast.</p> <p>Dale Play!</p> <p>En el complejo mundo en que vivimos, todos los seres humanos necesitamos establecer un <i>orden</i>, y para ello nos valemos de muchos <i>sistemas</i>. Las religiones son sistemas, la Constitución de nuestro país es un sistema, las ideologías políticas, la filosofía de vida de cada persona son sistemas. Si queremos vivir mejor, tenemos que saber mucho más acerca de cómo se constituyen y qué resultado dan los sistemas.</p> <p>El orden, la armonía y la simetría se han considerado valores humanos casi heredados por filósofos, psicólogos y otros científicos. Sin embargo, un orden o estructura social demasiado rígidos, como cualquier otro en exceso, tiende a provocar una reacción contraria de orden. Como ha sucedido y sucede con las dictaduras, que tarde o temprano son desplazadas violentamente, pero a su vez, por reacción al exceso de orden, se convierten en otro tipo de dictaduras.</p> <p>El orden debe ser armónico con la naturaleza humana y con sus grupos y sociedades. Es concebible que sólo un mayor conocimiento de la psicología, en unión con otras ciencias sociales y humanas, logre descubrir las pautas que propicien el establecimiento de un orden armónico. Pero el camino está lleno de peligros. El conocimiento verdadero no debe ser sólo sistemático y lógico, sino científico.</p>			<table border="1"> <tr><td>Introdutorio, de contenido o interactivo.</td></tr> <tr><td>Texto Plano</td></tr> <tr><td>Acordeón JQuery</td></tr> <tr><td>Tabs JQuery</td></tr> <tr><td>Slider (Course presentation)</td></tr> <tr><td>Botón de dialogo</td></tr> <tr><td>Barra de audio MP3</td></tr> <tr><td>Time line</td></tr> <tr><td>Image Hotspot</td></tr> <tr><td>Image Juxtaposition</td></tr> <tr><td>Pregunta Moodle</td></tr> <tr><td>Juego</td></tr> </table>	Introdutorio, de contenido o interactivo.	Texto Plano	Acordeón JQuery	Tabs JQuery	Slider (Course presentation)	Botón de dialogo	Barra de audio MP3	Time line	Image Hotspot	Image Juxtaposition	Pregunta Moodle	Juego
Introdutorio, de contenido o interactivo.															
Texto Plano															
Acordeón JQuery															
Tabs JQuery															
Slider (Course presentation)															
Botón de dialogo															
Barra de audio MP3															
Time line															
Image Hotspot															
Image Juxtaposition															
Pregunta Moodle															
Juego															
Saltos de página		Siguiente													

Como su nombre lo indica, un guion instruccional debe ofrecer la posibilidad de comprender y llevar a cabo un proceso mediante las instrucciones que el documento refleje, la selección de sus secciones del guion instruccional ha sido estratégica. El guion instruccional cuenta con campos específicos para la identificación de la página, el nombre del recurso de aprendizaje, los cuales, como podemos ver, refiere al nombre de la lección y el título de la página.

La sección de Concepto Clave cumple dos funciones; la primera de ellas es indicar al desarrollador que tipo de información se encuentre dentro de la sección por ejemplo el recurso de botón de diálogo, cuyo funcionamiento se explica en la siguiente fase. La segunda función de la sección es mostrar a los alumnos de manera dinámica e interactiva dentro de las lecciones del sistema E-learning los conceptos que son fundamentales para el entendimiento adecuado de la información presentada en la página de contenido, y que debemos recordar al ser su primera aproximación con la materia, es posible que desconozcan conceptos propios de la ciencia.

Cómo pudimos identificar en la descripción de la sección del concepto clave, el diseño de las páginas de contenido de las elecciones del sistema E-learning deben considerar el poder presentar la información valiéndose de diversos recursos digitales para brindar al estudiante dinamismo e interactividad en su proceso de aprendizaje, es por eso el formato de diseño instruccional aquí presentado considera indicar al desarrollador bajo qué recurso digital debe presentar la información. Para lograrlo se optó por la implementación de un código de color para la identificación de cada uno de los 12 recursos digitales a emplear en una página de contenido, mismo que se establece de manera permanente como parte del formato propuesto para el diseño del sistema E-learning en una sección específica destinada a la relación color-recurso.

Una vez establecida la sección que indicará al desarrollador el formato en el cual debe presentar la información, es necesario que el guion instruccional cuente con la información a presentar a los alumnos dentro de la misma tabla, es por ello que la propuesta cuenta con la más amplia de las secciones del formato donde la información fue integrada. Esto permitió al desarrollador un trabajo más eficiente al no tener que consultar los lineamientos del desarrollo y la información diseñada en distintos

documentos. Es preciso mencionar que, a nivel operativo, en esta sección, para la identificación del recurso digital empleado para la presentación de la información, ésta fue resaltada en el color específico del recurso seleccionado en el diseño, complementando la utilidad de la sección anterior.

Un último elemento que es fundamental en el guion instruccional, es la integración del comportamiento de cada una de las páginas diseñadas, es decir, que el documento establezca, mediante los saltos de página, la navegación que tendrán en las páginas diseñadas de acuerdo al orden en que debe presentarse la información y las preguntas autoaplicables, es por eso que en la parte inferior de nuestro formato se ha considerado la sección que determina hasta dos saltos de página para una lección lineal donde se avanza a siguiente o retrocede un paso atrás.

Además de generar una estructura pedagógica en el diseño del sistema e-learning mediante la utilización de los guiones antes presentados, en esta fase es de igual importancia seleccionar adecuadamente la información que se presenta a nuestros alumnos considerando lo establecido en el programa de la materia, pero principalmente los objetivos de aprendizaje, es por eso que la información empleada para el diseño de los contenidos y las preguntas auto aplicables de las lecciones del sistema E-learning ha sido recabada del libro *Introducción a la Psicología: Libro de texto Psicología 1*", (2011), que fue construido por el grupo de docentes que integra la academia del Área Psicología del Colegio, mismo que se utiliza a manera de antología como material de apoyo para las clases en modalidad presencial.

Una vez explicados los formatos de guion instruccional propuestos y empleados para el diseño de las lecciones del propósito número uno de la materia y del sistema e-learning, es preciso mencionar que para lograr cubrir los contenidos que este abarca, se diseñaron dos lecciones; la Lección: Antecedentes de la psicología: marcos de referencia, contextos históricos y culturales y la Lección: La diversidad de la psicología: perspectivas teóricas, paradigmas o tradiciones y métodos de trabajo e investigación, de las cuales sus guiones instruccionales completos se encuentran en la sección de anexos.

PDF Y PODCAST

Además de las lecciones y dado que el diseño de los elementos que comprenden el sistema e-learning para la enseñanza de la materia de Psicología I debía posibilitar el acceso a la información por parte de los alumnos aun cuando no tuvieran acceso a una Red de Internet permanente, a manera de inclusión por preferencia, tipo de recursos para acceder a la información o la posibilidad de tener alumnos con alguna discapacidad, se integraron como recursos las versiones descargables de las lecciones, tanto en formato lectura plana en PDF para su libro de lectura, portabilidad en el smartphone, computadora, Tablet, etc., , como en audio en formato mp3 para escucharlo a manera de podcast, ya que este recurso, además de las bondades portables que ofrece, también se encarga de favorecer el desarrollo de habilidades comunicativas, interpretativas, analíticas al estudiante (Aldana, 2012). De esta manera el alumno puede acceder a la información que presentan las lecciones del sistema E-learning aún sin estar conectado a Internet, sin embargo, debido a que el sistema e-learning debe recuperar la información en cuanto al desempeño y la adquisición de los aprendizajes por parte del alumno, éste deberá conectarse de manera asíncrona para contestar las preguntas auto aplicables de cada lección para activar sus procesos cognitivos como de comprensión de lectura, memoria, análisis y pensamiento crítico.

Además, con la implementación de las versiones descargables de las lecciones, se pretende cubrir una mayor cantidad de necesidades en cuanto recursos digitales a los que los alumnos tienen acceso y a los canales de recepción de información y formato por parte de las características de los estilos de aprendizaje de los alumnos, ya que los alumnos con estilos de aprendizajes auditivos podrían verse beneficiados con la utilización de los podcast, los alumnos con estilos de aprendizaje visuales con las versiones en PDF para su libre lectura y los alumnos con estilo de aprendizaje y kinestésico con el dinamismo de las lecciones, por ejemplo (García , 2018).

VIDEO INTERACTIVO

Al igual que los anteriores, los videos interactivos generados para el Sistema e-learning son un recurso de apoyo que fue diseñado para su libre consulta por parte de los alumnos, sin embargo, su revisión es breve ya que se han seleccionado videos cortos, (máximo cinco minutos). Dichos recursos interactivos del sistema E-learning impactan en la calidad docente y en la adquisición de aprendizajes por parte de los alumnos. De esta forma la calidad docente puede verse beneficiada ya que los recursos del sistema E-learning pueden proporcionar al profesorado elementos de diagnóstico y evaluación acerca de la asimilación de la información presentada en el video, además de lograr reducir la tensión en momentos claves para favorecer el reenganche del alumnado en su proceso de aprendizaje. Por otra parte, en cuanto a las principales ventajas que podrían ofrecer a la adquisición del aprendizaje por parte de los alumnos podemos referenciar que ayudan al alumnado a ser consciente de lo que sabe y lo que no, realizando trabajo meta cognitivo, mantiene la atención del alumno por periodos mayormente prolongados de tiempo y hacen el aprendizaje más activo ya que en cualquier momento se pueden mostrar una pregunta acerca de lo visualizado (García, et al. 2020).

ACTIVIDADES COLABORATIVAS.

El diseño del sistema e-learning, además de ofrecer actividades interactivas para potenciar la adquisición del aprendizaje en los alumnos, también integra actividades colaborativas, ya que, uno de los más grandes retos que la educación a distancia enfrenta es el fortalecimiento del desarrollo social de sus estudiantes, ya que al no contar con un espacio físico específico su interacción, éste se ve afectado, es por esto que, con un pretexto meramente académico, mediante actividades colaborativas, se pretende que el sistema e-learning genere espacios de esparcimiento social y académico en sus estudiantes (Lozada, 2018).

En función de ello, la primer actividad colaborativa del sistema e-learning, fue diseñada con la intención de cumplir dos objetivos, el primero de ellos consta, como lo de generar la primer interacción social por parte de los alumnos y los docentes, el segundo objetivo es situar, o contextualizar, a los alumnos en un proceso de aprendizaje

referente a la materia, esto mediante la revisión del programa de la misma y la socialización de los comentarios, dudas, o inquietudes referentes a dicho documento, ya que esto permite reconocer las diferencias individuales entre los alumnos, aumenta el desarrollo interpersonal del estudiante, lo involucra en su propio aprendizaje y contribuye al logro del aprendizaje del grupo, lo que le da sentido de logro y pertenencia, así como, aumento de autoestima, incrementando además las oportunidades de recibir y dar retroalimentación personalizada.

SESIONES DE VIDEOLLAMADA.

Además de las actividades autoaplicables, como lo son las lecciones y los videos interactivos, y las actividades colaborativas el diseño del sistema e-learning para la enseñanza de la materia de Psicología I considera la presencia del docente como una figura activa en el proceso de adquisición del aprendizaje por parte de los alumnos, es por eso que es fundamental que, en cada uno de los propósitos, cuente con una herramienta que permita establecer contacto manera sincrónica en las ocasiones que sean necesarias a lo largo del semestre. Para lograrlo, el sistema E-learning integra en sus recursos sesiones de videollamada, las cuales, además de ser un medio de comunicación efectivo entre el profesor y el estudiante, permiten conservar que el profesor esponga, retroalimente el aprendizaje de sus alumnos, escuche a sus alumnos, y se tenga intercambio de opiniones, siempre y cuando el docente las propicie.

LECTURA Y RESEÑA DEL LIBRO: "EL TEATRO DE LAS HISTÉRICAS"

Dado que la fase de diseño debe considerar las necesidades, tanto de aprendizaje por parte de los alumnos como las de enseñanza por parte de los docentes, detectadas en la fase de análisis, el sistema e-learning integra a lo largo de sus secciones, un sistema de gestión de entregas que permite un avance paulatino a lo largo del semestre además de ofrecer, dentro de sus propios recursos, el libro El teatro de las histéricas para su revisión por parte del alumno.

Como se dijo anteriormente, el sistema de gestión de entregas para la elaboración de la reseña del libro. Para ello se siguió la tendencia del diseño pensada para las

versiones descargables de las lecciones auto aplicables, ya que dicho libro se encuentra disponible tanto en formato PDF como en audio en MP3 para su libre consulta aún sin la necesidad de estar conectado a una Red de Internet. Además de contar con el libro en ambos formatos, y dado que se debían generar avances programáticos, el libro se dividió en sus 11 capítulos, generando así un total de 11 archivos en formato PDF y 11 archivos en formato MP3 a manera de podcast. Con la segmentación del libro a partir de su propio capitulado, se logra generar una estructura específica para el avance programado. De esta forma, para la Sección Madre del sistema E-learning destinada al cumplimiento del propósito uno del programa de la materia, se contempló la revisión de los primeros seis capítulos del libro en dos bloques con tres capítulos cada uno. Siendo así, las entregas generadas por los alumnos comprenden, para el primer propósito, un espacio donde pueden socializar los aspectos que hayan sido de mayor relevancia en los tres primeros capítulos del libro. Además de ello, también se consideró un espacio donde los estudiantes puedan subir un documento en texto donde redactan los aspectos importantes de los capítulos, ya que dicha redacción deberá poder ser retroalimentada por el profesor y serán insumos para la elaboración final de la reseña del libro. De igual forma se diseñaron los espacios para las entregas referentes a los capítulos 4, 5 y 6 del libro. De manera adicional a las entregas mencionadas, se agregó una más donde se integra la redacción de los dos documentos previos, generando así la reseña de la primera mitad del libro en cuestión.

SECCIÓN MADRE: PROPÓSITO 2.

Antes de comenzar la descripción de los elementos que componen la Sección Madre del Sistema E-learning correspondiente al propósito dos del programa de la materia, es importante mencionar que tanto ésta como la sección madre del propósito tres comparten características de diseño con los elementos de la sección del propósito uno, mas no en cuanto a sus contenidos ya que estos responden a las temáticas específicas de cada propósito. De esta manera, los elementos de aprendizaje que comprende el propósito dos son: lecciones, Videos interactivos, versiones descarga hables de las lecciones en formato PDF y MP3, actividades colaborativas, sesiones de video llamada, y un sistema

de gestión para la entrega de la reseña de la segunda mitad del libro el teatro de las histéricas.

LECCIÓN

Dado que los contenidos de los diversos elementos de aprendizaje que comprenden a esta sección del sistema e-learning están en función de los contenidos del propósito dos del programa de la materia, a diferencia del propósito número uno en el cual se comprende la revisión de dos ejes temáticos, en este propósito se considera únicamente como eje temático al estudio del comportamiento y la subjetividad a través de las dimensiones fisiológicas, cognitiva, afectiva, conductual y social y cultural. Es por eso que se diseñó únicamente una elección que comprende cada una de las cinco dimensiones de manera general, ya que debemos recordar que dichas elecciones únicamente fungen en el papel de un recurso de apoyo o complementario a los temas abordados en las sesiones de video llamadas impartidas y moderadas por el profesor. Es importante mencionar que los contenidos seleccionados para esta lección fueron retomados del libro “Introducción a la Psicología: Libro de texto Psicología 1” (2011), mismo que se utilizó para las lecciones del propósito uno, dando continuidad a los contenidos planteados en el texto, mismo que se utilizó para las lecciones del propósito uno, dando continuidad a los contenidos planteados en el texto.

Esta elección contiene recursos como imágenes, videos, preguntas auto aplicables, audios en MP3 y recursos interactivos para organizar y presentar información ya sea mediante la utilización de recursos H5P o JQuery: pestañas, acordeones y botones de diálogo generados en código HTML. Dado que para el diseño de esta elección se emplearon los guiones descritos en el apartado de la elección del propósito uno, en este apartado no se ahonda en sus características. Para conocer los guiones de contenido de esta sección se recomienda ir a anexos.

PDF Y PODCAST

Dado que, a diferencia de los contenidos presentados en el propósito uno de la Materia, en el libro “Introducción a la Psicología”, elaborado por docentes del Colegio, no se

contaba con información mínima necesaria para cubrir los contenidos referentes a cada una de las dimensiones a través de las cuales se estudia el comportamiento humano y la subjetividad, para la generación de los archivos de apoyo en versión descargable correspondientes al propósito dos, se realizó una búsqueda y selección de material adecuado para la población bachiller, ya que se buscó que fueran documentos introductorios a cada una de las dimensiones, esto con la intención de que en ellos, los alumnos encontraran información elemental de la ciencia psicológica y que además, al ser redactados con términos mayormente coloquiales, fueran de fácil comprensión para los alumnos, ya que a diferencia de los alumnos de pregrado, para los alumnos de bachillerato es su primer acercamiento a las teorías y al estudio del comportamiento humano.

Para ello, se seleccionaron cinco documentos, uno por cada una de las dimensiones a considerar en el estudio del comportamiento y la subjetividad, las cuales corresponden a: la dimensión fisiológica, la dimensión cognitiva, la dimensión afectiva, la dimensión cognitiva, la dimensión conductual y la social cultural. De esta manera, se generaron un total de 10 archivos descargables de apoyo, 5 en formato PDF y 5 en formato audio MP3.

ACTIVIDAD COLABORATIVA.

Debido a la organización de los propósitos, aprendizajes y contenidos considerados en el programa de la materia de psicología 1 del CCH, la cual permite un avance cronológico y ordenado en el proceso de aprendizaje del estudiante, para el diseño de la actividad colaborativa el segundo propósito fue posible solicitar a los alumnos que, mediante una carta ficticia, establezcan contacto con alguno de los autores principales de las teorías de las dimensiones para el estudio del comportamiento humano con la finalidad de exponerle sus dudas referentes a su teoría.

Es importante mencionar que dicha actividad fue realizada en equipo, esto con la finalidad de generar un aprendizaje colaborativo, ya que al compartir sus dudas estas mismas pueden ser resueltas en conjunto alcanzando el objetivo de la actividad el cual comprendía la identificación y eliminación de los sesgos de información existentes en

cada alumno. Sin duda alguna, el que los alumnos compartan las dudas que tienen referentes a cualquiera de las teorías, podría ayudar a responderlas ya que las inquietudes de uno pueden ser las respuestas de otro y viceversa, sin embargo, si este proceso no llega a darse de manera adecuada por parte de los equipos de trabajo, siempre existirá la figura del docente para poder retroalimentar el trabajo de sus estudiantes guiando su aprendizaje.

SESIONES DE VIDEOLLAMADA Y VIDEO INTERACTIVO.

En el propósito número uno, en la sección madre destinada al propósito de la materia también se incluyeron las herramientas de videos interactivos y sesiones de video llamada, dado que su utilidad se explicó con anterioridad, en este apartado lo único que es preciso aclarar es que el segundo propósito también cuenta con dichos recursos los cuales fueron diseñados y gestionados siguiendo el modelo antes expuesto.

LECTURA Y RESEÑA DEL LIBRO: “EL TEATRO DE LAS HISTÉRICAS”

Igual que con los contenidos, el sistema e-learning debe considerar dentro de su diseño, la posibilidad de dar seguimiento a las actividades de aprendizaje ya que estas comparten el mismo objetivo. Es por esto que la sección madre del propósito dos, considera dar seguimiento a la construcción de la reseña del libro el teatro de las histéricas, actividad de aprendizaje que fue considerada en el propósito uno.

Dicho seguimiento consistió en el diseño del sistema de gestión de entregas de la segunda parte de dicho libro. Al igual que en el propósito uno, el sistema de gestión compromete la revisión de los cinco capítulos del libro restantes considerando para ello tres entregas por parte de los alumnos, las cuales corresponden a: en los aspectos más importantes del tercer bloque de lectura, mismo que comprende los capítulos siete 8:09 del libro, los aspectos más importantes del cuarto bloque de lectura, el cual considera los capítulos 10:11 del libro, Y por último la reseña de la segunda mitad del libro, misma que corresponde a los capítulos revisados a lo largo de este propósito. Es preciso mencionar que el diseño de esta dosificación del trabajo por parte de los alumnos fue pensado de

esta manera para posibilitar el avance programático y la retroalimentación puntual por parte del docente.

SECCIÓN MADRE: PROPÓSITO 3.

El propósito tres del programa de la materia de psicología uno, comprende la aplicación de los conocimientos adquiridos en el análisis e interpretación de la dimensión psicológica de algunos sucesos cotidianos, mediante la adquisición de dos aprendizajes, los cuales refieren la identificación de las diferentes áreas y escenarios de aplicación de la psicología contemporánea y el reconocimiento de la relaciones de la psicología con otras ciencias o disciplinas así como sus funciones e implicaciones sociales. Para lograrlo, dicho documento propone la revisión de diversas temáticas entre las cuales podemos encontrar algunos ámbitos de aplicación de la psicología contemporánea tales como la educación, la salud, la Organizacional, la interacción social, la investigación entre otros. Por eso los recursos de aprendizaje generados en la sección madre correspondiente al propósito número tres están en función de este y de sus ejes temáticos.

Si bien es cierto que el diseño de los recursos de la sección madre correspondiente al propósito tres integra los mismos elementos que las dos secciones anteriores, los contenidos que estos muestran son considerablemente distintos. Debido a esto la siguiente descripción de ellos está únicamente referenciada a sus contenidos y no a su estructura.

LECCIÓN.

Para el diseño de los contenidos de la lección, se retomó el capítulo titulado “Campos de aplicación”, del libro de introducción a la psicología, mismo que comprende los ejes temáticos que el programa de la materia.

Al igual que las lecciones anteriores, la elección diseñada para este propósito incluye una gran variedad de recursos informativos e interactivos dotando esta lección de dinamismo. Las preguntas autoaplicables, al igual que en las lecciones anteriores, están diseñadas para comprobar el dominio de la información presentada en elección por parte de los alumnos, para ello, cada pregunta se presenta al concluir cada una de las

temáticas de la lección asegurando así que cada una de ellas sean cubiertas por al menos una pregunta. (ver guion instruccional en anexos). Esto permite al docente realizar una revisión de las áreas de oportunidad sus alumnos identificando, mediante las respuestas incorrectas a las preguntas autoaplicables, los contenidos en los que debe profundizar durante las sesiones de video llamada.

PDF Y PODCAST

Dado que la selección de los contenidos para el diseño de la lección de este propósito concierne a los contenidos de un solo capítulo del libro de introducción a la psicología, las versiones descargables de esta lección generaron únicamente dos archivos, uno en formato PDF y uno en formato audio mp3. Ya que, como se dijo anteriormente, el diseño del sistema e-learning se preocupa por hacer llegar el conocimiento a los alumnos aún sin estar conectado de manera fija y temporal a una Red de Internet.

ACTIVIDAD COLABORATIVA.

Debido a que el trabajo colaborativo debe hacerse presente para el cumplimiento del último propósito de la materia, y dadas las características de las temáticas que éste comprende, la actividad colaborativa que se diseñó consiste en realizar un juego de roles en el que se establecen equipos de pares de alumnos. Uno de los alumnos debe representar tanto el rol de un psicólogo, como el rol de su paciente o usuario según el ámbito de aplicación en cuestión. Es preciso mencionar que para asumir el rol correspondiente los alumnos deben generar una situación hipotética actuada, de esta manera pueden aplicar los conocimientos adquiridos en el análisis e interpretación de las diversas dimensiones psicológicas que comprenden sucesos cotidianos.

SESIONES DE VIDEOLLAMADA Y VIDEO INTERACTIVO.

La sección madre del propósito tres, al igual que las anteriores, incluye en sus recursos y herramientas que permiten establecer contacto vía remota entre profesores y alumnos para ello integra la posibilidad de generar reuniones de video llamada, ya que los recursos como las lecciones descritas anteriormente y los videos interactivos son únicamente recursos de apoyo para lo trabajado en las sesiones de video llamada.

LECTURA Y RESEÑA DEL LIBRO: "EL TEATRO DE LAS HISTÉRICAS"

Antes de comenzar con la descripción del diseño del espacio para la gestión de las entregas y para la reseña del libro, es preciso recordar que, de acuerdo a la cronología pensada, la lectura de este fue concluida con el propósito de, por consiguiente, en la sección de este propósito se incluyó únicamente un espacio para la entrega final de la reseña, en la cual se deben incorporar tanto la reseña de la primera como la de la segunda mitad del libro. Dicho diseño y organización posibilita una mejor organización por parte de los alumnos ya que el sistema e-learning almacena de manera automática las entregas registradas por los alumnos permitiendo así tener un fácil acceso a los avances previos para su integración en la versión final de la reseña.

SECCIÓN MADRE: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.

Además de la elaboración de la reseña del libro el teatro de las histéricas, el diseño del sistema e-learning considera un espacio para la elaboración de un reporte de investigación individual por parte de los alumnos con la finalidad de que incorporen a su cotidianidad una visión psicológica de la realidad mediante el método científico.

Debido que, a diferencia de los alumnos de pregrado, el alumno bachiller cuenta con poca experiencia para la elaboración de un documento formal como un informe científico, se diseñó un sistema de 7 entregas programáticas, en las cuales se distribuye estratégicamente cada uno de los apartados que debe considerar un informe científico. Esto permite retroalimentar, no sólo el producto final, sino el proceso de elaboración de dicho documento en cada alumno, ya que el espacio para cada entrega permite la retroalimentación por parte del profesor a manera de comentario sobre el documento generado por el alumno. Dado que más allá del producto, la intención del docente es supervisar puntualmente el proceso de construcción del documento cada espacio está configurado de manera tal que permite subir más de un archivo por alumno ya que es probable que el profesor solicite correcciones.

Como se mencionó anteriormente, será priorizado el proceso de construcción del informe científico y uno de los factores para lograrlo es poder generar un sistema de gestión de entregas que sea claro y funcional para los alumnos y el profesor. Es por esto

que, dicho sistema de gestión de entregas está incluido por completo en una Sección Madre específica. Esto permite una fácil ubicación, tanto de las entregas realizadas y las no realizadas por parte de los alumnos y el profesor.

Las entregas comprenden a:

- Entrega 1: Selección del tema de investigación.
- Entrega 2: Planteamiento del problema, Pregunta de investigación y objetivos.
- Entrega 3: Marco teórico.
- Entrega 4: Metodología.
- Entrega 5: Implementación de la investigación.
- Entrega 6: Resultados y conclusiones.
- Entrega 7: Reporte final.

Además de la generación de los espacios para cada una de las siete entregas antes mencionadas, el diseño de este espacio de gestión conlleva el diseño de un sistema de evaluación del mismo, para ello se optó por la utilización de una rúbrica para la elaboración de proyectos de investigación (Kral, 2013). Dicha rúbrica comprende cinco secciones a evaluar, las cuales: 1) Planteamiento del problema, 2) evaluación crítica de la literatura (Marco teórico), 3) Metodología, 4) Resultados y conclusiones y 5) Redacción, estilo y formato APA. Estas secciones son evaluadas con cinco niveles, que van excelente a muy deficiente. Para conocer a detalle cada uno de los descriptores de los niveles de evaluación por área, ver la figura 6.

Figura 6.

Rubrica de evaluación de proyectos de investigación.

	Excelente	Muy bien	Bien	Deficiente	Muy deficiente
Planteamiento del problema	<ul style="list-style-type: none"> -Contextualiza claramente el problema y su justificación. -Las preguntas, objetivos e hipótesis de la investigación son claros y bien delimitados. 	<ul style="list-style-type: none"> -Hay buena contextualización del problema y su justificación. -Las preguntas, objetivos e hipótesis de la Inv. son claros y suficientemente delimitados. 	<ul style="list-style-type: none"> -Hay una contextualización adecuada del problema y su justificación. -Las preguntas, objetivos e hipótesis de la Inv. son adecuados y bien delimitados. 	<ul style="list-style-type: none"> -Hay poca contextualización del problema y su justificación. -Las preguntas, objetivos e hipótesis de la Inv. no están suficientemente delimitados. 	<ul style="list-style-type: none"> -No hay contextualización del problema y su justificación. -Las preguntas, objetivos e hipótesis de la investigación no son delimitados.
Evaluación crítica de la literatura (marco teórico)	<ul style="list-style-type: none"> -Hay una revisión extensa de las fuentes relevantes, citación de las obras más pertinentes en el campo. -Hay excelente síntesis y organización de la literatura que está claramente vinculada al problema de investigación. -Se apropia las ideas. 	<ul style="list-style-type: none"> -Hay una buena revisión de las fuentes relevantes, citación de las obras más pertinentes en el campo. -Hay buena síntesis y organización de la literatura que está claramente vinculada al problema de investigación. -Se apropia las ideas. 	<ul style="list-style-type: none"> -Hay una revisión adecuada de las fuentes relevantes, citación de la mayoría de las obras más pertinentes en el campo. -Hay adecuada síntesis y organización de la literatura que está vinculada al problema de investigación. -Hace un intento de apropiarse de las ideas. 	<ul style="list-style-type: none"> -Hay una revisión mínima de las fuentes relevantes, escasa citación de las obras más pertinentes en el campo. -Hay mínima síntesis y organización de la literatura que está vinculada al problema de investigación. -Hace poca apropiación de las ideas. -No hay una revisión de las fuentes relevantes, ni citación de las obras más pertinentes en el campo. -No hay síntesis y organización de la literatura que está vinculada al problema de investigación. -No se apropia de las ideas. 	<ul style="list-style-type: none"> -No hay una revisión de las fuentes relevantes, ni citación de las obras más pertinentes en el campo. -No hay síntesis y organización de la literatura que está vinculada al problema de investigación. -No se apropia de las ideas.

Metodología	-Hay una descripción excelente y clara del diseño de la investigación, la muestra, se presentan los instrumentos, y se indican los procedimientos de análisis a utilizar. -Hay congruencia entre el diseño, el planteamiento y marco teórico.	-Hay una descripción apropiada, y clara del diseño de la investigación, la muestra, se presentan instrumentos, procedimientos de análisis. -Hay congruencia entre el diseño, el planteamiento y M. T.	- Hay una descripción del diseño de la investigación, la muestra, instrumentos, procedimientos de análisis, pero falta mayor claridad. -Hay poca congruencia entre el diseño, el planteamiento y marco teórico.	-Hay una descripción vaga del diseño de la investigación, la muestra, instrumentos, procedimientos de análisis. -Falta mayor congruencia entre el diseño, el planteamiento y marco teórico.	- No hay una descripción clara del diseño de la investigación, la muestra, instrumentos, procedimientos de análisis. -No hay congruencia entre el diseño, el planteamiento y marco teórico.
Resultados y conclusiones	Presenta la información relevante, bien organizada sustentada con gráficas, cuadros y demás elementos pertinentes. El capítulo está organizado apropiadamente en función de los objetivos del trabajo y el planteamiento teórico que lo sustenta. Las conclusiones ofrecen un panorama de los hallazgos principales y se presenta una valoración general adecuadamente planteada.	Presenta la información relevante, bien organizada sustentada con gráficas, cuadros y demás elementos pertinentes. El capítulo está organizado en función de los objetivos del trabajo y el planteamiento teórico que lo sustenta, aunque presenta pequeñas deficiencias. Conclusiones en general bien estructuradas, con pequeñas omisiones o problemas de redacción.	- Presenta la información relevante, más o menos organizada y sustentada con gráficas, cuadros y demás elementos pertinentes, que presentan pequeños errores. El capítulo no está muy organizado en función de los objetivos del trabajo y el planteamiento teórico que lo sustenta, aunque se aprecian esfuerzos en este sentido. Conclusiones en general claras, aunque escuetas o poco asociadas al resto del trabajo, o por el contrario, repiten lo señalado en los resultados.	Presenta la información relevante, aunque con problemas significativos en su organización. Gráficas, cuadros y demás elementos no aportan a la comprensión de los resultados. El capítulo está poco organizado en función de los objetivos del trabajo y el planteamiento teórico, aunque se mencionan estos elementos. Se presenta una idea general de las conclusiones, pero deben fortalecerse significativamente.	Presenta información irrelevante, desorganizada, con errores significativos en cuadros, gráficas o tablas. El capítulo está poco organizado y no guarda clara relación con los objetivos y planteamiento teórico. No hay conclusiones claras.
Redacción, estilo y formato APA	-La redacción es fluida, clara, concisa y entendible. -La gramática y ortografía es correcta. No hay errores. -Hay transiciones claras entre capítulos,	-La redacción es fluida, clara, concisa y entendible en su mayoría. -La gramática y ortografía es	-La redacción es fluida, clara, concisa y entendible en algunas partes del documento. -La gramática y ortografía es correcta	-La redacción no es fluida, clara, concisa ni entendible en la mayoría del documento. -Gramática y ortografía no son correctas en la	-La redacción es pobre: no es fluida, clara, concisa ni entendible. -La gramática y ortografía no es correcta. -Hay muchos errores. -No se

	<p>los subapartados y párrafos. -Se aplica el formato de citación en el texto y la bibliografía correctamente en todo el documento.</p>	<p>correcta. Hay algunos errores. -Hay transiciones claras entre capítulos, los subapartados y párrafos en la mayor parte del documento. -Se aplica el formato de citación en el texto y la bibliografía correctamente en casi todo el documento.</p>	<p>en algunas partes del texto, pero hay varios errores. -Hay transiciones claras entre capítulos, los subapartados y párrafos en algunas secciones del documento. -Se aplica el formato de citación en el texto y la bibliografía correctamente en algunas partes del documento.</p>	<p>mayoría del texto. -No hay transiciones claras entre capítulos, subapartados y párrafos. -Casi no se aplica el formato de citación y la bibliografía correctamente en la mayoría del documento.</p>	<p>aplica el formato de citación en el texto y la bibliografía correctamente.</p>
--	---	---	---	--	---

Nota: Tomado de (Kral, 2013).

SECCIÓN MADRE: ANTES DE TERMINAR.

Como bien sabemos, un aspecto fundamental en investigación se encuentra en su difusión, es por eso que el diseño del sistema e-learning considera un espacio en el cual se pueda hacer difusión de los proyectos de investigación de los alumnos mediante un congreso virtual. Dicha actividad, además favorece el desarrollo de competencias tales como el discernimiento y la responsabilidad, capacidad para organizar y planificar el tiempo, además de motivar y conducir a metas comunes. (Carrasco, 2013).

La sección madre, antes de terminar, además incorpora el cuestionario de evaluación de la calidad de cursos virtuales creado por Casal (2010), el cual considera tres dimensiones en su evaluación: calidad del entorno general, calidad de la metodología didáctica utilizada y la calidad técnica: navegación diseño, y recursos multimedia. Las preguntas de dicho cuestionario tienen el objetivo de recoger información cualitativa que enriquece los datos cuantitativos y son 40, 36 preguntas cerradas y 4 abiertas.

La inclusión de este tipo de instrumentos de evaluación de calidad de un entorno o ambiente virtual de aprendizaje, posibilita tener acceso a las opiniones reales por parte de los alumnos en cuanto a los esfuerzos realizados para el diseño y desarrollo del sistema e-learning, por lo que su utilización se vuelve indispensable para poder conocer los intereses y demandas de los alumnos.

SECCIÓN MADRE: FILMOTECA DIGITAL.

La última de las acciones madre está destinada a alojar un recurso de apoyo más para la adquisición del aprendizaje por parte de los estudiantes, dado que sus contenidos pueden ser revisados para el cumplimiento de cualquiera de los tres propósitos del programa de la materia, dicho recurso no ha sido incluido en la sección es madre de algún propósito en específico. Este recurso de apoyo para el aprendizaje de los alumnos es una filmoteca digital que consta de un catálogo de más de 90 películas o cortometrajes relacionados a la psicología. Fue generado con la intención de brindar al estudiante la posibilidad de identificar aspectos específicos de la psicología en contextos que van más allá de lo académico.

Sin duda alguna, el diseño de la interfaz gráfica de todo sistema digital puede representar en sus usuarios un punto de partida para poder determinar si continuar utilizándolo o no. Es por esto por lo que, para darle una mayor identidad instruccional, se decidió utilizar los tonos azul turquesa que representan al Colegio, además de ello, los recursos gráficos empleados son de autoría propia y plasman la belleza arquitectónica del plantel (Ver figura 7).

Figura 7.

Banner de presentación del Sistema e-learning.



FASE 3: DESARROLLO

La fase de diseño proporcionó el guion instruccional que marcó de forma puntual qué se debía hacer, qué orden seguir, qué recursos y qué información integrar tanto en cada página de contenido como en cada recurso digital empleado. Así, lo que compete a esta fase es exponer cómo se llevó a cabo la implementación de este guion instruccional, y el resto de los insumos generados en la fase de diseño, en el sistema E-learning dentro de la plataforma CUVED 37 de Moodle. Con la conclusión de esta fase, el sistema e-learning estuvo listo para su implementación y su posterior evaluación.

Para poder desarrollar el diseño generado en este guion instruccional, fue necesaria la:

- Capacitación previa en manejo operacional y administrativo de la plataforma Moodle.

- Capacitación en programación HTML para administrar y desarrollar los recursos a plataforma Moodle.
- Capacitación en el manejo de H5P sobre contenidos interactivos en HTML 5 y en el manejo de jQuery User Interfaz para añadir código de diseño en la plataforma.

PAGINA DE INICIO

Como su nombre lo indica, la página de inicio es el primer contacto, tanto del profesor como del alumno, con el sistema e-learning, es por ello que, como se indicó en la fase de diseño, esta alberga diversos recursos ilustrativos, de capacitación, y de reparación de datos preliminares para la elaboración de la planeación de las secuencias didácticas para las sesiones a lo largo del semestre. Ver figura 8.

Figura 8.

Página de inicio del sistema e-learning.

PRESENTACIÓN



 Lección de capacitación: Estudiantes.	<input checked="" type="checkbox"/>
 Lección de capacitación: Profesores.	<input checked="" type="checkbox"/>
 Cuestionario de CECD	<input checked="" type="checkbox"/>
 CUESTIONARIO CONDICIONES MATERIALES Y TECNOLÓGICAS PARA EL TRABAJO EN LÍNEA	<input checked="" type="checkbox"/>
 CUESTIONARIO CONOCIMIENTOS PREVIOS	<input checked="" type="checkbox"/>
 MI EXPERIENCIA DURANTE LA CONTINGENCIA POR COVID	<input checked="" type="checkbox"/>
 Sesión 2: 24 de sep.	<input checked="" type="checkbox"/>
 Fotos del semestre	<input checked="" type="checkbox"/>

Dicha página de inicio, integra las lecciones de capacitación para el dominio técnico del sistema e-learning de estudiantes y profesores. Para la elaboración del

Cuestionario de Evaluación de Competencias Digitales y el Cuestionario de Condiciones Materiales y Tecnológicas para el trabajo en línea, se empleó el recurso de Moodle de cuestionarios, el cual permite gestionar diversos tipos de reactivos, tales como escalas tipo Likert, preguntas de respuesta abierta, botones de selección de radio, preguntas de falso o verdadero etc. Además de ello, dicho recursos nos brinda la posibilidad de almacenar las respuestas de los participantes de manera permanente para su libre consulta por parte del profesor.

Por otro lado, como actividades iniciales, cuenta con un cuestionario de conocimientos previos sobre la materia mediante la herramienta de foro, ya que ésta permite la socialización de las respuestas entre los estudiantes, generando una primera interacción del grupo. Además, se configuró una tarea en la cual los alumnos debían describir de manera libre sus experiencias durante la contingencia por COVID y una carpeta para guardar las imágenes (capturas de pantalla), de las sesiones mayormente significativas del curso.

SECCIONES MADRE: PROPÓSITOS DEL PROGRAMA Y RECURSOS DE APRENDIZAJE.

Si bien es cierto que la página de inicio integra los elementos preliminares esenciales para el curso, las siguientes tres secciones madre integran los recursos de aprendizaje para el cumplimiento de los propósitos del programa, así como la adquisición de los aprendizajes de éste. Posterior a ello, se presentan las lecciones madre “Antes de Terminar”, “Filmoteca digital” y “Proyecto de investigación” en concordancia con el diagrama de flujo que representa la estructura general del sistema E-learning (Ver figura 1).

Con respecto a las secciones madre de los propósitos del programa, cada una de ellas cuenta con un espacio de presentación que incluye una fotografía del plantel como recurso gráfico y el recurso “*Tabs*” de *JQuery* con base en la agrupación de aprendizajes y contenidos por propósito, (ver tabla 1), obtenido de la fase de análisis. (Ver figura 9).

Figura 9.

Presentación de propósitos, aprendizajes y temáticas del programa Psicología I CCH. N.

Propósito 1 Propósito 2 Propósito 3 Antes de terminar Filmoteca Digital Proyecto de investigación



Propósito Aprendizaje Temática

- Construirán una visión panorámica y fundamentada de lo que estudia la psicología, sus métodos y su trascendencia social y cultural.

Propósito **Aprendizaje** Temática

- Conoce que la psicología es producto de una construcción histórico-social que se manifiesta en una diversidad de perspectivas teóricas, paradigmas o tradiciones y métodos de trabajo e investigación.

Propósito Aprendizaje **Temática**

- Diversidad de la psicología
 - Antecedentes de la psicología: marcos de referencia, contextos históricos y culturales.
 - La diversidad de la psicología: perspectivas teóricas, paradigmas o tradiciones y métodos de trabajo e investigación.

Diversidad de la Psicología. 

DESARROLLO DE LECCIONES Y SUS RECURSOS.

Dado que las lecciones autoaplicables son recursos diseñados para la adquisición del aprendizaje conceptual por parte de los alumnos están dotadas de diversos elementos que dan un mayor índice de interacción entre el sistema e-learning y el alumno, mismo que buscan cubrir las diversas necesidades de estilos de aprendizaje. Las lecciones autoaplicables cuentan con una primera página de contenido introductorio, donde se dan generalidades acerca de los contenidos que ésta comprende, unificando información en formato de texto y audio. (Ver figura 10).

Figura 10.

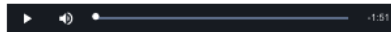
Página de introducción a la lección. Integración de texto y barra de audio.

INTRODUCCIÓN.

Dentro de la filosofía, cuya área de interés prácticamente todo lo que el ser humano piensa y reflexiona, existen compartimentos que se dedican a reflexionar, investigar y ordenar aspectos particulares de la realidad. Uno de esos compartimentos es la EPISTEMOLOGÍA, cuya definición etimológica literalmente significa estudio o tratado del conocimiento, dado que sus raíces son *episteme* y *logos*, que provienen del griego. También se ha difundido con mucha frecuencia, gracias a los alemanes e italianos, una definición de epistemología como *teoría del conocimiento* y como *gnoseología* gracias a los franceses. Pese a esto, es necesario justificar el porqué debemos apoyarnos en un marco referencial tan importante, por lo que debemos hablar de la importancia de los sistemas de pensamiento como instrumento de apropiación de la realidad. Díaz-Guerrero y Díaz-Loving nos ofrecen una explicación bastante clara y concisa sobre este particular mediante el siguiente podcast.



Dale Play!



Siguiente

Las lecciones autoaplicables fueron diseñadas con la intención de generar interacciones entre el estudiante y el sistema e-learning, además de la presentación de la información en texto y barras de audio, estas también cuentan con recursos H5P, los cuales, para visualizar la información que almacenan, requieren que el alumno de al menos un clic en cada una de las secciones enmarcadas con un círculo y el símbolo de más (Ver figura 11).

Figura 11.

Integración de recurso H5P a página de contenido de lección.

CREER ES DISTINTO DE SABER.

Sin embargo, somos los seres humanos los que hasta el momento hemos demostrado fehacientemente que podemos conocer el mundo de una manera simbólicamente elevada. Conocer el mundo nos permite también elaborar complejos sistemas de pensamiento que, dicho sea de paso, en muchas ocasiones nos vuelve arrogantes frente a la naturaleza y confundimos el *saber* con el *creer*, es decir, podemos difuminar las certezas con las creencias. No son lo mismo. Creer y saber son categorías en las cuales los filósofos encuentran extrañamente acuerdos casi sin dificultades, de esta manera, como lo explica Villoro, (1991):

Thank you for trying out H5P. To get started with H5P read our [getting started guide](#)

“Creer” es opuesto a “saber”. Si digo “creo que hay otra vida” doy a entender que no lo sé.

Además de ser recursos interactivos, las lecciones deben asegurar la evaluación del aprendizaje adquirido por los estudiantes, cuentan con preguntas auto aplicables, cuyo funcionamiento se explicó en detalle en la fase de análisis. Para lograr su incorporación a las lecciones, se generaron los reactivos correspondientes a cada una de las lecciones, (Ver figura 12), desde el banco de preguntas de Moodle con la organización adecuada. Una vez organizadas las preguntas, se generó el archivo de exportación en formato Moodle XML, mismo que se importó en el recurso de la lección correspondiente. Posterior a ello, se organizaron las preguntas autoaplicables y las páginas de contenido siguiendo las directrices del diagrama de lección de capacitación y lecciones autoaplicables, obtenido de la fase de análisis.

Figura 12.

Integración de preguntas autoaplicables a lección

Selecciona la opción correcta:

Es un sistema que organiza y da forma coherente a los diversos sistemas de pensamiento que ha creado el ser humano para *conocer* el mundo de una manera ordenada y armónica.

Filosofía

Fisiología

Epistemología

Como se vio en la página de inicio del sistema e-learning, el recurso de *Tabs* es funcional para generar interacciones entre el sistema e-learning y el estudiante, además permite organizar información y darle dinamismo a la presentación de esta, es por eso que dicho recurso de programación en HTML se integró a las páginas de contenido de las lecciones (Ver figura 13).

Figura 13.

Integración de *tabs* a lecciones.

CREENCIAS A PARTIR DE EXPERIENCIAS Y SISTEMAS DE PENSAMIENTO.



Aclarado lo anterior, *creery saberson* dos campos distintos del conocimiento que establecen una línea de separación que no deja lugar a dudas. Por un lado, el ser humano ha construido creencias a partir de sus experiencias cotidianas. Por otro lado, la humanidad se ha esforzado en elaborar sistemas de pensamiento que le brinden la certeza de que lo que está conociendo es verdadero, es sólido y le brinde seguridad y adaptabilidad al mundo que le rodea. En este sentido, Sagan, (1984) nos vuelve a dar la pauta.

Creencias a partir de experiencias.

Sistemas de pensamiento.

Desde el alba de la razón, el hombre se afana en arrancar a la naturaleza sus secretos. Observa los hechos del mundo que lo rodea, nota las coincidencias y establece conclusiones. Cuando existe un claro acuerdo sobre las conclusiones, éstas se mantienen; "la verdad" ha sido descubierta. Tales verdades sobre la naturaleza, agrupadas ordenadamente, forman el cuerpo de hechos y principios que llamamos ciencia. La ciencia moderna, entonces, nos da una perspectiva consistente, armónica y esencialmente "correcta" de la naturaleza en sus múltiples operaciones.

En este sentido, los sistemas de pensamiento que el ser humano ha elaborado también están basados en creencias y encierran peligros que no siempre todos quieren reconocer, dado que la creencia por sí misma nubla la razón y el entendimiento.

Al igual que el recurso *Tabs*, *JQuery* ofrece el recurso de "Acordeón", el cual, de acuerdo a los lineamientos del diseño instruccional, es utilizable cuando la información a mostrar corresponde a 3 o más secciones, a diferencia del recurso "tabs". (Ver figura 14).

Figura 14.

Integración de *acordeón* a páginas de contenido de lecciones.

UNA BREVE HISTORIA MODERNA DEL SURGIMIENTO DE LA PSICOLOGÍA



Una vez dicho la anterior, tenemos entonces tres vertientes epistemológicas que actualmente definen a la Psicología, a saber: El *racionalismo* de Platón, el *asociacionismo* de Aristóteles y el *constructivismo* de Kant.

LA EPISTEMOLOGÍA RACIONALISTA EN LA PSICOLOGÍA

Actualmente se conserva dentro de la Psicología la creencia de que lo que somos como sujetos psíquicos es producto de estructuras formadas con antelación a la experiencia, es decir, antes de que la experiencia tenga su efecto en el sujeto humano.

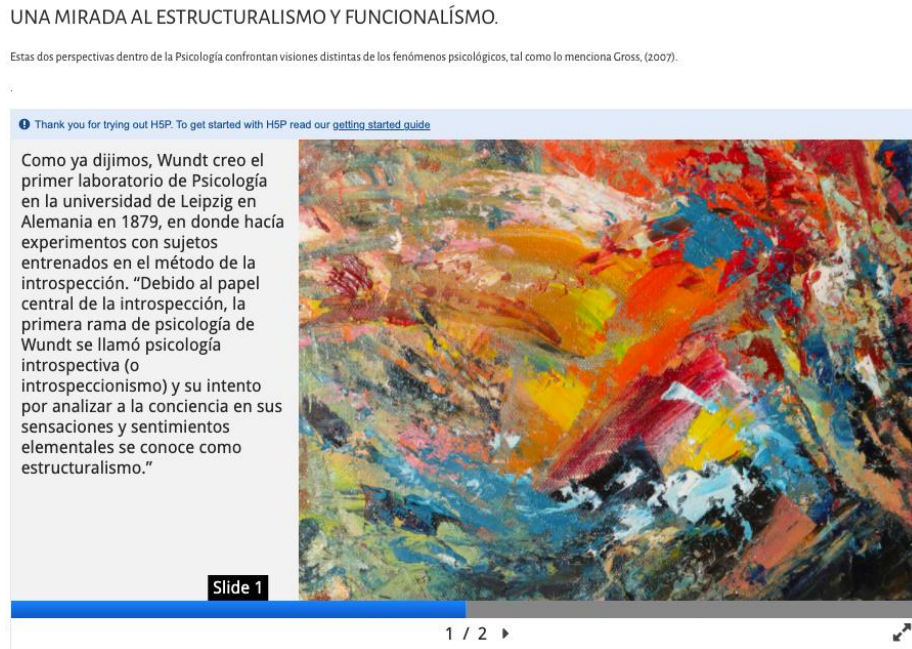
LA EPISTEMOLOGÍA ASOCIACIONISTA EN LA PSICOLOGÍA

LA EPISTEMOLOGÍA CONSTRUCTIVISTA EN LA PSICOLOGÍA

Un recurso más que abona dinamismo en la presentación de la información al alumno, son los Sliders, los cuales, para el sistema e-learning se desarrollaron con el recurso de H5P. Dichos recursos, permite mostrar una gran cantidad de información agrupada en una sola página de contenido de forma amena, dinámica, organizada y estructurada para que sea fluida su lectura y comprensión. (Ver figura 15).

Figura 15.

Integración de *sliders* a páginas de contenido de lecciones.



Al final de cada lección, se integró una página de contenido con las referencias utilizadas para la creación de los contenidos de la misma.

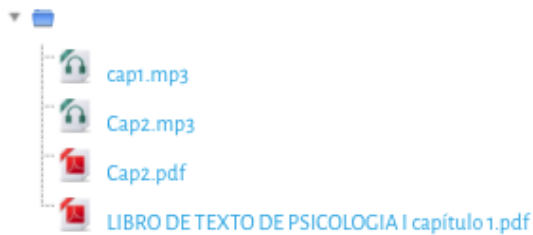
Como se mencionó en la fase de diseño, se consideró para el desarrollo, contar con las versiones descargables de las lecciones en formato PDF y MP3 para la libre consulta de los alumnos, esto permitió que tuvieran acceso a la información sin conexión a internet. (Ver Figura 16).

Figura 16.

Versiones descargables de lecciones.



PODCAST Y PDF

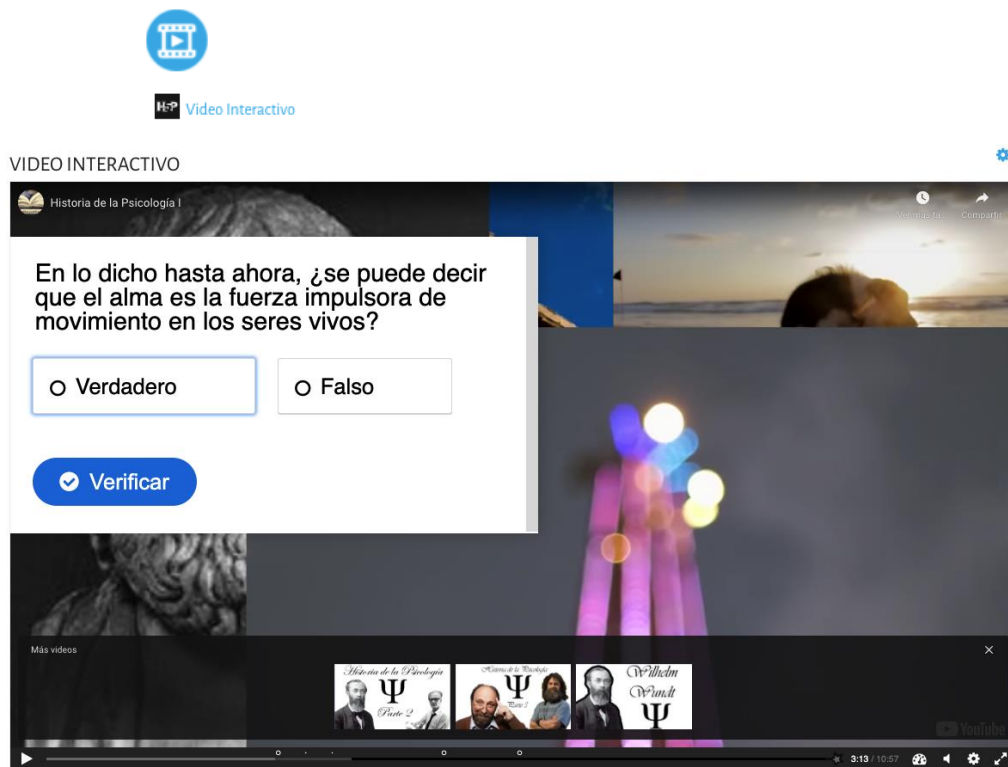


VIDEOS INTERACTIVOS

Para el desarrollo de videos interactivos y su integración en el sistema e-learning, fue necesaria la instalación del plugin de incorporación H5P, misma herramienta con la que se generaron los videos que permite intercalar preguntas con las que los alumnos reflexionan sobre lo que leen. (Ver figura 17).

Figura 17.

Video interactivo.



SESIONES DE VIDEOLLAMADA

Como se mencionó en la fase de análisis y diseño, la presencia activa del docente en el proceso de adquisición del aprendizaje por parte de los alumnos es necesaria por lo que la incorporación de una herramienta que permitiera establecer contacto vía remota con los integrantes del grupo. Para lograrlo, se instaló el plugin de la herramienta BigBlueBotton, la cual es un sistema de conferencias web de código abierto. Dicha instalación permitió la generación de sesiones de videollamada ilimitadas, las cuales cuentan con todas las herramientas que ofrece un software de videoconferencias, tales como chat, compartir pantalla, listado de participantes, pizarra, etc. (Ver figura 18).

Figura 18

Ejemplo de sesión de videollamada por BigBlueBotton.



Para el desarrollo de la filmoteca digital, se empleó el recurso de Base de Datos de Moodle. En este sentido, dicha base de datos fue alimentada con los datos 94 películas y cortometrajes. La información incluida por película fue: nombre, director, año, y URL, mismos datos que fueron utilizados para la generación de los motores de búsqueda en la filmoteca digital. (Ver figura 20).

Figura 20

Filmoteca Digital. Bases de datos y motores de búsqueda




FILMOTECA DIGITAL




En este espacio encontrarás una gran variedad de películas, documentales y/o cortometrajes cuyas temáticas están relacionadas con nuestra materia.




Ver lista Ver individual **Buscar** Añadir entrada Exportar Plantillas Campos Preconfiguraciones




Entradas por página: 10 Buscar Ordenar por: Tiempo añadido Ascendente Búsqueda avanzada Guardar ajustes

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ... 11 >

Nombre: Afla tus tacones Dolores Black
 Director: Arturo Gómez
 Año: 2018
 URL: https://www.youtube.com/watch?v=p_Qj3OFBj3o
 Marcas:   

Nombre: Agua
 Director: Ricarda Esparragoza
 Año: 2014
 URL: https://www.youtube.com/watch?v=p_Qj3OFBj3o
 Marcas:   

Nombre: Agnus Dei: Cordero de Dios
 Director: Alejandra Sánchez
 Año: 2011
 URL: https://www.youtube.com/watch?v=IV_CIRkn_8
 Marcas:   

Nombre: Aire
 Director: Kami García
 Año: 2015
 URL: https://www.youtube.com/watch?v=zWDXoo_nOE
 Marcas:   

FILMOTECA DIGITAL

En este espacio encontrarás una gran variedad de películas, documentales y/o cortometrajes cuyas temáticas están relacionadas con nuestra materia.

Ver lista Ver individual **Buscar** Añadir entrada Exportar Plantillas Campos Preconfiguraciones

Entradas por página: 10 Ordenar por: Tiempo añadido Ascendente Búsqueda avanzada Guardar ajustes

Nombre:
 Director:
 Año:
 URL:
 Marcas: Sin selección

Escribir marcas ... ▼

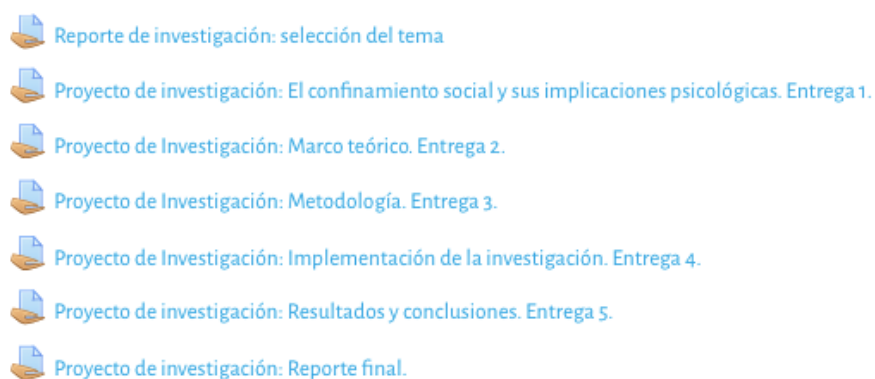
Nombre del autor:
 Apellidos del autor:

Guardar ajustes Restablecer filtros

Dado que la elaboración de proyectos de investigación por parte de los alumnos fue una de las necesidades detectadas por parte del docente responsable del grupo, el desarrollo del espacio para la gestión y retroalimentación constó del establecimiento de siete entregas, las cuales fueron evaluadas mediante la implementación de una rúbrica de evaluación. (Ver figura 21).

Figura 21

Gestión de entregas para la elaboración de proyectos de investigación.



FASE 4: IMPLEMENTACIÓN

La implementación del sistema e-learning para la enseñanza de Psicología I, se llevó a cabo durante el semestre 2021-1, del día 21 de septiembre del 2020 al 29 de enero del 2021 con el grupo 573 del Colegio de Ciencias y Humanidad Plantel Naucalpan del turno Vespertino. Por otra parte, el docente a cargo del grupo cuenta con una experiencia de 29 años impartiendo la materia de manera presencial.

Para el cumplimiento del propósito uno, se implementaron las dos lecciones prediseñadas por el maestrante, cuatro versiones offline de las lecciones, dos de ellas en formato PDF y dos en formato MP3, un video interactivo, 19 sesiones de videollamada, y cinco actividades emergentes diseñadas por el profesor a cargo del grupo. Esto en un periodo de tiempo del 24 de septiembre al tres de diciembre de 2020.

Posterior a ello, en el periodo del 8 de diciembre del 2020 al 19 de enero del 2021, se revisaron los contenidos referentes al propósito dos con la utilización de siete sesiones de videollamada, una actividad individual prediseñada, un video interactivo, una lección autoaplicable y sus versiones offline correspondientes.

Con respecto al propósito tres, se generaron siete sesiones de videollamada, se empleó una actividad colaborativa prediseñada, un video interactivo y una lección con sus respectivas versiones offline en formato PDF y MP3.

Como podemos notar en la descripción de la implementación, se destinaron muchas sesiones al cumplimiento del propósito uno del programa de la materia, lo cual mermó el tiempo disponible para la elaboración del proyecto de investigación por parte de los alumnos. Siendo así, durante el semestre, solo se logró generar dos de las siete entregas establecidas para la conclusión del proyecto de investigación. Además, de manera arbitraria, se tomó la decisión por parte del profesor titular del grupo no considerar la revisión del libro “El teatro de las histéricas” como recursos de aprendizaje, por lo que el sistema de gestión diseñado para dicha actividad no se utilizó.

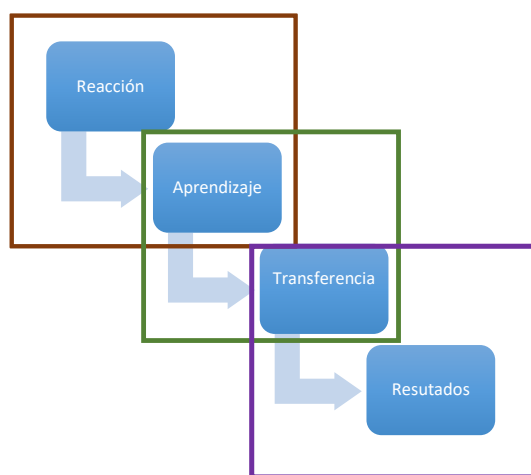
FASE 5: EVALUACIÓN Y ANALISIS IMPLEMENTADO

Dado los objetivos de la presente tesis, la fase de evaluación como última etapa del diseño instruccional corresponde a la de análisis de resultados en una tesis, por ello en este apartado se describe el tipo de análisis realizado para establecer el impacto del sistema e-learning en el aprendizaje de los estudiantes del CCH. Se consideró dos análisis estadísticos. El primero de ellos para determinar una cadena de impacto entre cada las variables consideradas en el modelo de evaluación del impacto del Sistema e-learning de Kirkpatrick, la Reacción, Aprendizaje, Transferencia y Resultados. Este modelo ayudó a concebir el aprendizaje en principio como una reacción de los estudiantes ante lo nuevo que se les presenta o a lo que se les expone, lo que asimilan o aprenden y luego como son capaces de transferir ese aprendizaje a nuevos contextos, así como valorar o evaluar si ese aprendizaje fue útil o que resultados han obtenido como se aprendizaje.

Debido a la distribución de los datos, la cual no fue normal, se optó por una prueba estadística no paramétrica, la prueba de rangos de Wilcoxon, que sirve para comparar el rango medio de dos muestras relacionadas y determinar si existen diferencias entre ellas. Los análisis estadísticos requeridos para la evaluación de la cadena de impacto están representados en el siguiente diagrama:

Figura 22

Diagrama de análisis estadísticos para le evaluación de cadena de impacto del sistema e-learning.



Como se puede ver en la figura 22, se aplica la prueba de Wilcoxon para determinar las diferencias entre la variable de reacción y de aprendizaje, luego entre las variables de aprendizaje y transferencia, así como entre transferencia y resultados.

Por otra parte, para el análisis estadístico empleado para la evaluación de la influencia de cada una de las variables del modelo de evaluación de Kirkpatrick con el cumplimiento de los propósitos formativos del programa de la materia de Psicología II, se empleó la prueba no paramétrica Kruskal-Wallis, primero se agrupó las calificaciones de los participantes en tres niveles de dominio de adquisición del aprendizaje según sus resultados al usar las rúbricas con las que se les evaluaba en el curso, el “nivel básico”, “nivel intermedio” y el “nivel avanzado”. A diferencia del análisis de cadena de impacto, en este análisis se contrastó el cumplimiento de los propósitos de programa con cada una de las

variables que considera el modelo, “Reacción”, “Aprendizaje”, “Transferencia” y “Resultados para determinar su influencia.

Figura 23

Diagrama de análisis estadísticos para le evaluación de la relación de las variables del modelo con el cumplimiento de los propósitos del programa de la materia.



CAPÍTULO 4: RESULTADOS

Este capítulo muestra los resultados obtenidos con relación a los objetivos planteados. En ese sentido, primero se describe la muestra, y en segundo momento se expone el comportamiento de los datos en función de dar respuesta:

1. Describir la reacción de los estudiantes del CCH según el grado de satisfacción que manifiesten con el sistema e-learning diseñado para la materia de Psicología 1.
2. Establecer el aprendizaje en términos de conocimientos y habilidades adquiridos por los estudiantes a lo largo del curso de la materia de Psicología 1 con la implementación del sistema e-learning.
3. Evaluar la transferencia del aprendizaje, mediante la aplicación del conocimiento y habilidades adquiridas a lo largo del curso de la materia de psicología 1 empleando como medio el sistema e-learning.
4. Determinar los resultados de la adquisición y aplicación del aprendizaje en cuanto a la utilidad del aprendizaje que los alumnos consideran si fue eficiente y eficaz con la implementación del sistema e-learning para la enseñanza de la materia de Psicología 1.
5. Analizar la cadena de impacto de la influencia del nivel de reacción de los estudiantes sobre su aprendizaje, y a su vez como el aprendizaje influye en la transferencia de ese aprendizaje, al mismo tiempo como la transferencia del aprendizaje influye en el nivel de resultados en cuanto a la utilidad del aprendizaje que le ven los estudiantes al conocimiento y habilidades adquiridas.
6. Observar la influencia de las dimensiones consideradas en el modelo de evaluación de impacto de Kirkpatrick en el cumplimiento de los propósitos del programa de la materia de Psicología II del CCH Naucalpan.

Para tener presente quienes conformaron los participantes de este trabajo de intervención educativa en línea durante la pandemia, y comprender mejor los resultados se recuerda que fueron 48 alumnos con un rango de edad de 16 a 18 años, de los cuales 29 fueron hombres y 19 mujeres estudiantes del grupo 573 de la materia de Psicología 1 del CCH Naucalpan durante el semestre 2021-1, del día 21 de septiembre del 2020 al 29 de enero del 2021 con el grupo 573 del Colegio de Ciencias y Humanidad Plantel Naucalpan del turno Vespertino. Por otra parte, la docente a cargo del grupo cuenta con una experiencia de 29 años impartiendo la materia de manera presencial.

RESULTADOS DEL MODELO DE EVALUACIÓN DE IMPACTO

OBJETIVO ESPECÍFICO 1: DESCRIBIR LA REACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES DEL CCH SEGÚN EL GRADO DE SATISFACCIÓN QUE MANIFIESTEN CON EL SISTEMA E-LEARNING DISEÑADO PARA LA MATERIA DE PSICOLOGÍA 1.

Mediante la aplicación del instrumento “Cuestionario de evaluación de la calidad de los cursos virtuales de Educación Social Calidad General del Entorno y de la Metodología didáctica diseñado por Santoveña, (2010), se describió la reacción de los estudiantes ante la implementación del sistema e-learning a través del grado de satisfacción reportado. Como se dijo en apartado de variables e instrumentos del presente documento, dicho cuestionario considera la evaluación de las dimensiones “Calidad General”, que implica la metodología didáctica con la que se diseñó el sistema e-learning, y la calidad técnica como es la navegación y el diseño de la plataforma, así como los recursos multimedia que la integran., Dicho cuestionario lo contestaron solo 30 estudiantes de los 48 que conformaban en grupo, al respecto se pudo describir la reacción como nivel macro, compuesto por un nivel inter en cuanto a la opinión de los estudiantes sobre la calidad educativa del sistema e-learning.

Tabla 3.

Niveles inter, intra y micro de la dimensión “opinión de los estudiantes” como parte de la Variable REACCIÓN.

NIVEL INTER	NIVEL INTRA	NIVEL MICRO											
OPINIÓN DE LOS ESTUDIANTES	CALIDAD GENERAL	METODOLOGÍA DIDÁCTICA	El sistema e-learning es o tiene:	N	μ	Me	Mo	Nada	Muy poco	Algo	Bastante	Mucho	
						Es un complemento a los materiales impresos eficaz y eficiente: ayuda a conseguir los objetivos de aprendizaje y se ofrece un conocimiento teórico-práctico con posibilidades de aplicación directa a la realidad.	30	3.9	4	4	1	2	3
			Presta atención a cómo se lleva a cabo el proceso de enseñanza - aprendizaje a través de la Red.	30	3.8	4	4	2	2	5	12	9	
			Es versátil: Presenta una organización práctica.	30	3.57	4	4	1	3	8	14	4	
			Se potencia el pensamiento divergente y el aprendizaje autogestivo.	30	3.73	4	4	1	4	6	10	9	
			Es atractivo y llamativo	30	3.7	4	4	3	1	6	12	8	
			Es interactivo: Facilita la relación entre estudiante e interfaz.	30	3.53	4	4	3	2	6	14	5	
			Los estudiantes pueden participar, individualmente y en grupo, en las actividades propuestas en el Sistema E-learning.	30	3.93	4	4	1	2	4	14	9	
			Dispone de un desarrollo de contenidos exhaustivo,	30	4.03	4	4	2	1	2	14	11	
			Presenta exactitud y claridad de los contenidos	30	3.67	4	3	1	2	11	8	8	
			La metodología didáctica utilizada en el Sistema E-learning, atiende a los distintos estilos de aprendizaje.	30	3.87	4	5	2	1	7	9	11	
			Los contenidos y la metodología didáctica utilizada en el Sistema E-learning facilitan la transferencia de la información al conocimiento.	30	3.93	4	4	1	1	5	15	8	
			Las actividades del Sistema E-learning son variadas y ricas, trascienden el uso de la memoria, facilitan la comprensión y el razonamiento convirtiendo a los contenidos en algo activo y eficiente para lograr culminar el manuscrito para titularse.	30	3.6	4	4	1	4	8	10	7	
			El uso de las herramientas y actividades de estudio en el Sistema E-learning presentan calidad didáctica.	30	3.83	4	4	1	1	7	14	7	
			El uso de las herramientas de evaluación en el Sistema E-learning presentan calidad didáctica	30	3.9	4	4	1	1	5	16	7	
			La metodología didáctica, utilizada en el Sistema E-learning, potencia actitudes positivas hacia el estudio, mantiene el interés y motiva al alumno.	30	3.9	4	4	1	1	5	16	7	
			La metodología didáctica, utilizada en el Sistema E-learning, fomenta un aprendizaje activador y constructivo, permitiendo al alumno reconstruir el aprendizaje integrando los nuevos conocimientos con los que ya posee.	30	3.87	4	4	1	1	7	13	8	
			CALIDAD GENERAL - METODOLOGÍA DIDÁCTICA	30	3.8	4	4						
	CALIDAD TÉCNICA	NAVEGACIÓN Y DISEÑO	Presenta una organización, distribución y estructuración del sitio adecuada	30	3.76	4	4	2	1	5	15	6	
				Ofrece distintas opciones de navegación útiles.	29	3.79	4	4	1	2	6	13	7
				La navegación del Sistema E-learning es sencilla: facilita el desplazamiento y la localización de los recursos.	29	3.48	4	4	2	3	7	13	4
				La longitud de las páginas virtuales es corta: (la información está dividida sin sacrificar la coherencia; párrafos y textos breves; uso de vínculos para la información de carácter adicional).	29	3.83	4	4	2	2	5	10	10
				Los encabezados y títulos, presentados en el Sistema E-learning, de las páginas son detallados y explícitos.	29	3.62	4	4	2	1	9	11	6
				La estructuración y diseño de los vínculos del Sistema E-learning son adecuados	29	3.72	4	4	3	1	5	12	8
				El tamaño de los iconos y botones, presentados en el Sistema E-learning, es adecuado	29	3.86	4	4	2	0	3	6	13
				El diseño del Sistema E-learning se caracteriza por presentar una apariencia agradable, equilibrada, (Imagen -texto), Calidad de imágenes), ser dinámico e innovador y facilitar el estudio.	29	3.76	4	4	1	3	7	9	9
				El Sistema E-learning presenta herramientas, (contenidos de comunicación, de evaluación y de estudio), con calidad técnica en su funcionamiento y programación.	29	3.79	4	4	2	1	4	16	6
					NAVEGACIÓN Y DISEÑO	29	4.0	4	4				
	RECURSOS		El Sistema E-learning presenta distintos recursos multimedia de forma integrada, combinando diferentes tipos de información	29	4.03	4	4	2	1	0	17	9	
				Los recursos multimedia presentados en el Sistema E-learning disponen de una transcripción, o resumen de contenido.	29	3.79	4	4	2	1	6	12	8

	La adecuación didáctica de los recursos multimedia presentados en el Sistema E-learning están contextualizadas en el tema en que se incluyen.	29	3.79	4	4	1	2	8	9	9
	La legibilidad de las animaciones del Sistema E-learning se caracterizan por: un tamaño de la letra, colores y diseño adecuados que permiten la lectura y el seguimiento de la película	29	4.07	4	4	1	2	1	15	10
	RECURSOS MULTIMEDIA	29	3.9	4	4					
	TOTAL DE CALIDAD TÉCNICA	29	4.0	4	4					
NIVEL INTER	OPINIÓN	29	3.9	4	4					

De acuerdo con los resultados de la reacción de los alumnos sobre el sistema e-learning fue posible identificar qué elementos del desarrollo del sistema fueron destacables positivamente y cuáles de ellos presentaron áreas de oportunidad para mejorar de acuerdo con la opinión de los estudiantes (Ver Tabla 3).

Como se ve en la Tabla 3, se puede ver la variable reacción está integrada por tres niveles; El nivel inter, refiere a la opinión general de las y los estudiantes sobre el sistema e-learning, la cual, en un nivel intra comprende la calidad temática y calidad general del sistema. Por último, la calidad temática, en un nivel micro, refiere a la metodología didáctica desarrolla en el sistema, mientras que la calidad técnica, en un nivel micro, consta de la calidad en los recursos multimedia, en la navegabilidad y el diseño.

Una vez descrita la composición de la variable, se comienza describiendo los elementos que, de acuerdo a la opinión de las y los alumnos del grupo, destacaron, entre los cuales podemos notar que, respectó del nivel micro de metodología didáctica, el sistema e-learning fue percibido por 24 personas participantes como un complemento eficaz y eficiente, que ayuda a conseguir los objetivos de aprendizaje que ofrece conocimientos tanto teóricos como prácticos, 23 de ellas y ellos identificaron el sistema e-learning como una herramienta donde las y los estudiantes pueden participar individualmente y en grupo, 25 alumnas y alumnos opinaron que dispone de un desarrollo de contenidos exhaustivo, cuya metodología didáctica atiende los distintos estilos de aprendizaje y que potencia actitudes positivas hacia el estudio mantenido interés y motivación en las y los alumnos. Además de ello, en la evaluación de la opinión de las y los estudiantes sobre el sistema en el nivel micro de recursos multimedia, se destacó por 26 alumnas y alumnos el hecho de que el sistema e-learning presenta distintos recursos

multimedia de forma integrada combinando diferentes tipos de información y que la legibilidad de las animaciones y recursos fue adecuada.

Así como el diseño y desarrollo del sistema e-learning destacó en algunos puntos referentes al nivel micro de metodología didáctica y recursos multimedia, también presentó área de oportunidad o mejora en algunos de los reactivos de la encuesta, ya que de acuerdo con 12 alumnas y alumnos, hizo falta versatilidad en cuanto a la presentación de una organización práctica,, 14 de ellas y ellos informaron que hizo falta exactitud y claridad en los contenidos, mientras que 13 opinaron las actividades fueron poco variadas. En cuanto al nivel micro de navegación y diseño, se reportó por 12 alumnas y alumnos que la navegación pudo ser más sencilla para las y los estudiantes, ya que los títulos y encabezados fueron percibidos como poco detallados y explícitos. Por último, en cuanto al nivel micro de recursos multimedia, 11 alumnas y alumnos identificaron que la didáctica de los recursos multimedia presentados en el sistema e-learning no fue del todo contextualizada en el tema que los incluía.

Con los resultados mostrados, podemos decir que la reacción promedio del grupo, se obtuvo ante la implementación del sistema e-learning para la enseñanza de la materia de Psicología 1, del CCH Naucalpan.

Sobre la segunda dimensión “condiciones materiales y tecnológicas de los estudiantes” de la variable reacción dado que la naturaleza de la metodología de enseñanza para la implementación de la presente tesis está basada en el uso de tecnologías educativas, era fundamental que los alumnos participantes contaran con un dispositivo desde el cual acceder al sistema e-learning. Los resultados sobre esta indagación se muestran en la figura 24, que 35 alumnos reportaron hacer uso de PC o Laptop para el trabajo académico, 30 smartphone y 4 Tablet.

Figura 24.

Frecuencias del dispositivo empleado para el trabajo académico.



Además del dispositivo empleado para el trabajo académico, era necesario que contaran con acceso a internet, donde solo dos de los estudiantes reportaron tener dificultades de conexión teniendo que acceder desde una red prestada. Además, de acuerdo con los intereses de la profesora titular del grupo, se solicitó a los alumnos indicaran la red social que usaban para generar otro canal de comunicación con su grupo, por lo que las respuestas con mayor predominancia en cuanto a utilización fue Facebook, con un total de 32 alumnos, a diferencia de Twitter y Pinterest, que destacaron por ser las menos utilizadas por el grupo (Ver figura 25).

Figura 25

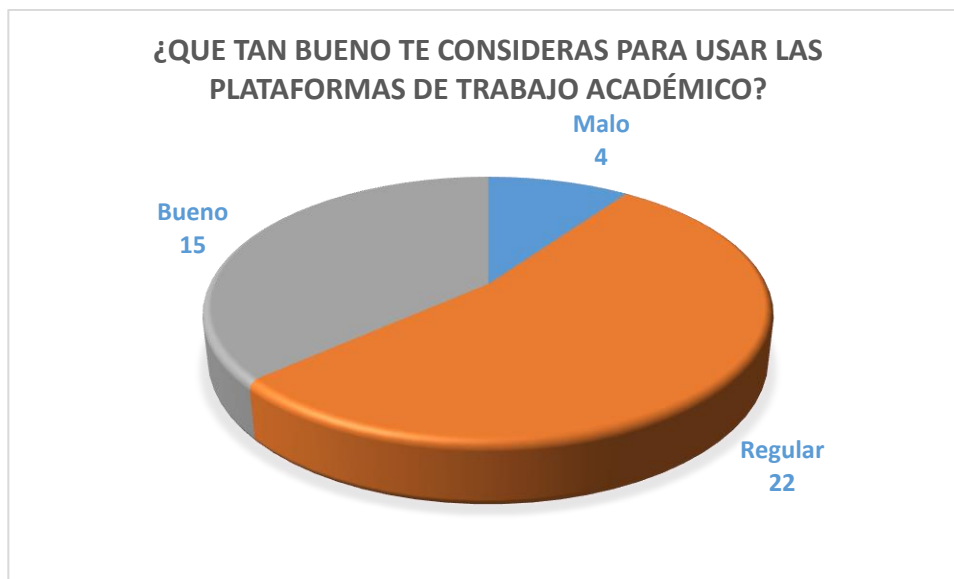
Redes sociales utilizadas por el grupo.



Dada la naturaleza de implementación fue importante saber las habilidades que los alumnos consideraban tener en cuanto al uso y dominio de plataformas virtuales para el trabajo académico en casa, en este sentido, se consultó la percepción del alumno en cuanto a tres niveles de dominio, “bueno”, “regular” y “malo”. Ver Figura 26, donde 15 de ellos consideraban ser buenos en el uso de plataformas académicas, 22 regulares y 4 malos.

Figura 26.

Frecuencias de percepción de dominio de técnico de plataformas de trabajo académico



Es importante mencionar que, estos resultados, permitieron tener mayores elementos para entender la reacción de los estudiantes, suponiendo que quienes tienen experiencia o mejores condiciones tecnológicas están en mejor disposición o reacción para usar sistemas como el de esta tesis. a considerar para hacer más eficiente el diseño de los contenidos, poder establecer otros canales de comunicación, e identificar la percepción de logro en cuanto al dominio de plataformas digitales, así como comprender mejor los resultados de apartados siguientes.

OBJETIVO ESPECÍFICO 2: ESTABLECER EL APRENDIZAJE EN TÉRMINOS DE CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES ADQUIRIDOS POR LOS ESTUDIANTES A LO LARGO DEL CURSO DE LA MATERIA DE PSICOLOGÍA 1 CON LA IMPLEMENTACIÓN DEL SISTEMA E-LEARNING.

Siguiendo con el orden de los resultados de la investigación, corresponde hablar del establecimiento del aprendizaje de los alumnos en términos de conocimientos y habilidades adquiridos a lo largo de las actividades de aprendizaje planeadas en el curso de la materia de psicología 1. Para ello, se siguió el esquema de la figura 1 sobre las dimensiones por niveles de las variables, en el caso de la

Variable Aprendizaje, se pueden ver sus dimensiones en la Tabla 4, así como las calificaciones promedio que obtuvieron los alumnos. En su nivel micro cada una de las actividades de aprendizaje diseñadas para la evaluación, dichas actividades se agrupan formando parte de un nivel intra, que comprenden los contenidos establecidos en el programa de la materia y en un nivel inter, los aprendizajes que el programa también define.

Tabla 4

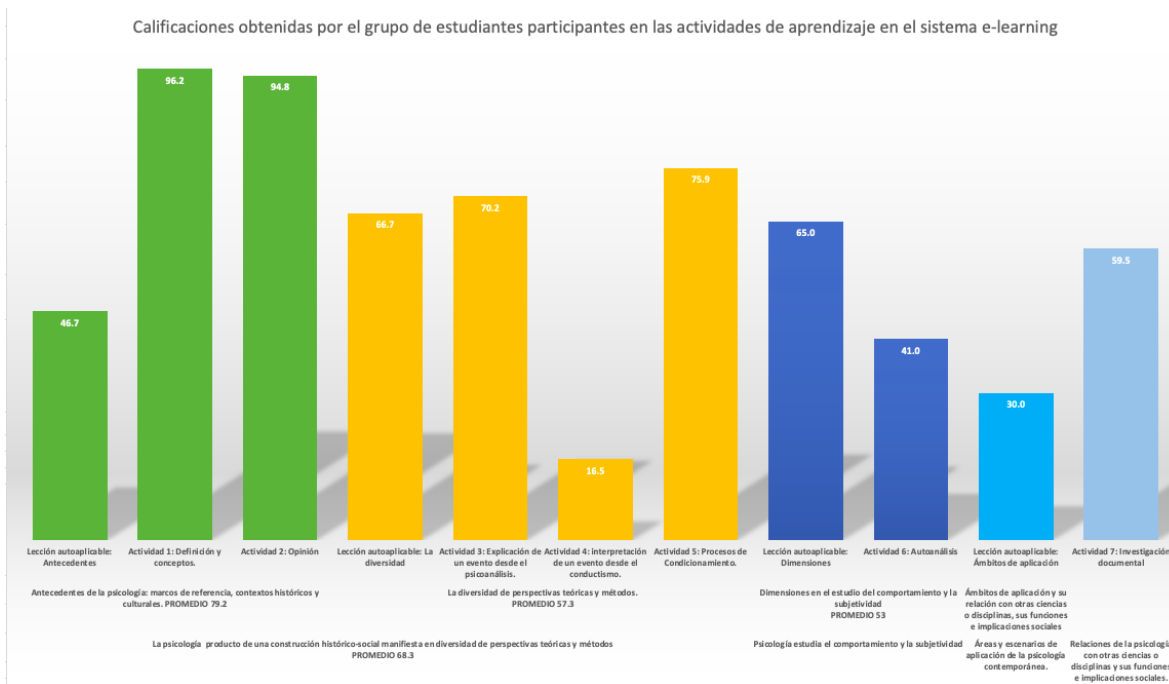
Dimensiones macro, inter, intra y micro de la variable aprendizaje y sus calificaciones promedio

NIVEL MACRO	Nivel Inter	Nivel Intra	Nivel Micro	Calificación Promedio
APRENDIZAJE	Conoce que la psicología es producto de una construcción histórico-social que se manifiesta en una diversidad de perspectivas teóricas, paradigmas o tradiciones y métodos de trabajo e investigación	Antecedentes de la psicología: marcos de referencia, contextos históricos y culturales.	Lección autoaplicable: Antecedentes de la psicología.	46.7
			Actividad 1: Definición y conceptos.	96.2
			Actividad 2: Opinión sobre frases motivacionales.	94.8
			Promedio	79.2
		La diversidad de la psicología: perspectivas teóricas, paradigmas o tradiciones y métodos de trabajo e investigación.	Lección autoaplicable: La diversidad de la psicología.	66.7
			Actividad 3: Explicación de un evento cotidiano desde el psicoanálisis.	70.2
			Actividad 4: interpretación de un evento "Cotidiano" desde el conductismo.	16.5
			Actividad 5: Esquema de procesos de condicionamiento.	75.9
	Promedio	57.3		
	Comprende cómo la psicología estudia el comportamiento y la subjetividad	Dimensiones consideradas por la psicología en el estudio del comportamiento y la subjetividad	Lección autoaplicable: Dimensiones consideradas por la psicología	65.0
			Actividad 6: Autoanálisis del comportamiento y la subjetividad.	41.0
			Promedio	53.0
	Identifica las diferentes áreas y escenarios de aplicación de la psicología contemporánea.	Algunos ámbitos de aplicación de la psicología contemporánea y su relación con otras ciencias o disciplinas, sus funciones e implicaciones sociales	Lección autoaplicable: Ámbitos de aplicación de la psicología.	30.0
Reconocer las relaciones de la psicología con otras ciencias o disciplinas y sus funciones e implicaciones sociales.	Actividad 7: Investigación documental de las áreas de investigación de la psicología.		59.5	

En la figura 27 se aprecia con mayor facilidad como los estudiantes obtuvieron mejores calificaciones en las primeras actividades de aprendizaje que se dieron los primeros meses del semestre y conforme avanzaba el mismo, bajó el promedio obtenido (los datos y etiquetas que se aprecian en dicha figura son más legibles en tabla 4)

Figura 27.

Calificaciones promedio de la variable de aprendizaje en su nivel macro, inter, intra y micro.



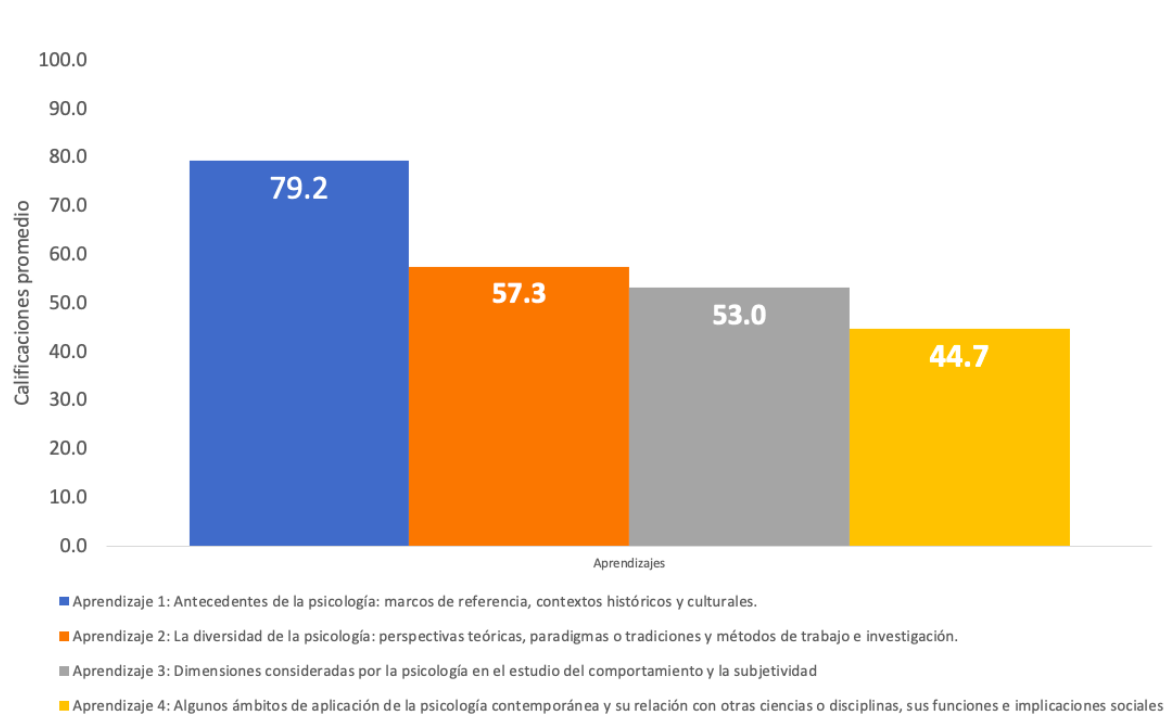
Se puede observar que las actividades de aprendizaje mostraron promedios diversos, por lo que podemos entender que el desempeño de los alumnos a lo largo del semestre fue variado. Las actividades de aprendizaje con promedios de calificación mayores fue la actividad dos, que consistió en una opinión en cuanto a ejemplos de frases motivacionales con un promedio de 96.20 de un total de 100. En un sentido inverso, en cuanto a la actividad con la menor calificación obtenida, fue la actividad 4, la cual consistió en ver algunos videos de ejemplo de procesos de condicionamiento clásico y operante para generar una opinión respecto a ellos basada en los aprendizajes adquiridos en clase, lo cual implica aplicación del

conocimiento, obtuvieron 16.45 de un máximo de 100, esto muestra como la opinión o reflexión es más abierta ya que varios alumnos obtienen calificaciones más altas y cuando se pide aplicar conocimientos exactos es un aprendizaje más complejo, además fue de las últimas actividades donde menos alumnos seguían trabajando constantes También se puede apreciar que en las lecciones auto aplicables por ser automatizadas en retroalimentación y calificación, tipo examen intercalado entre la lectura de un texto que se va leyendo y contestando preguntas que remiten a la comprensión lectora, la síntesis, análisis, definición de conceptos, conocimientos declarativos o procedimentales al final de cuentas, las calificaciones también bajaron.

Con respecto a los resultados en específico del nivel intra de la variable, sobre los cuatro aprendizajes del programa de psicología 1, se puede decir que la distribución de los promedios de calificaciones graficados tiende a decrementar conforme al avance del semestre en la revisión de los aprendizajes, como se muestra en la figura 27.

Figura 27.

Promedios del nivel intra de la variable de aprendizaje.

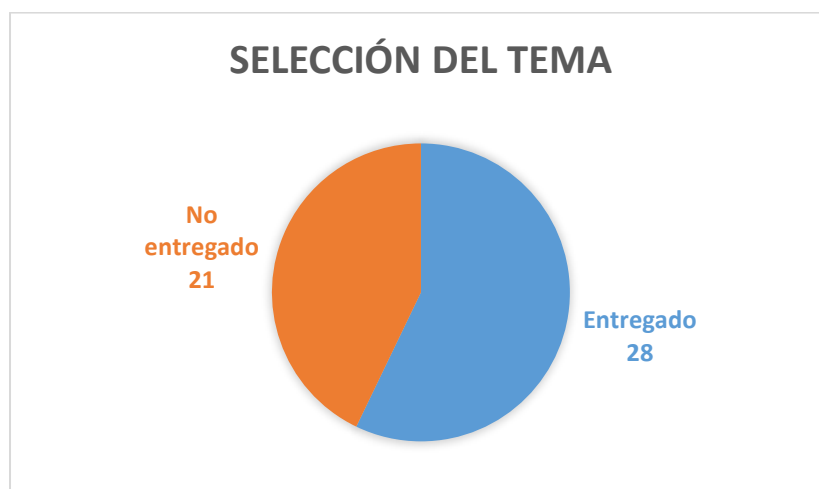


OBJETIVO ESPECÍFICO 3: EVALUAR LA TRANSFERENCIA DEL APRENDIZAJE, MEDIANTE LA APLICACIÓN DEL CONOCIMIENTO Y HABILIDADES ADQUIRIDAS A LO LARGO DEL CURSO DE LA MATERIA DE PSICOLOGÍA 1 EMPLEANDO COMO MEDIO EL SISTEMA E-LEARNING.

Una vez descritos los resultados obtenidos en cuanto a objetivos específicos uno y dos de la presente tesis, toca el turno de la evaluación de la transferencia del aprendizaje, mediante la aplicación del conocimiento y habilidades adquiridas a lo largo del curso de la materia. Para ello, se debe hacer referencia al sistema de gestión de entregas del proyecto de investigación diseñado especialmente para la propuesta de sistema e-learning aquí presentada. Dicho sistema de gestión consideraba 7 entregas o tareas, de las cuales, debido a los tiempos del semestre, solo se tuvo oportunidad de evaluar las dos primeras de ellas, que correspondían a la selección del tema y a la elaboración del planteamiento del problema.

Debido a que la entrega correspondiente a la selección del tema no podía ser evaluada asignando un valor numérico al interés del alumno, se optó por solo considerar como resultado la entrega y no entrega de dicha actividad. Ante ello, se observó que el 57% (28 alumnos) cumplieron con la entrega de la actividad y el 43%, (21 alumnos) restante no (Ver figura 28).

Figura 28.
Número de entrega de actividad "Selección del tema".



A diferencia de la primera entrega considerada en el sistema de gestión para la elaboración del proyecto de investigación, la entrega dos, que consiste en la elaboración del planteamiento del problema, ésta fue evaluada mediante la rúbrica para la elaboración de proyectos de investigación (Kral, 2013), la cual considera cuatro niveles de evaluación, mismo que van desde muy deficiente a excelente.

Figura 29

Frecuencias de alumnos que entregaron el planteamiento del problema.



Como podemos ver en la figura 29, la frecuencia más alta fue registrada en el nivel “No entregó”, con un total de 22 alumnos, mientras que solo 1 de los restantes logró obtener excelente, lo cual pudo deberse a la falta de tiempos a lo largo del semestre para dar seguimiento oportuno a la estrategia.

OBJETIVO ESPECÍFICO 4. DETERMINAR LOS RESULTADOS DE LA ADQUISICIÓN Y APLICACIÓN DEL APRENDIZAJE EN CUANTO A LA UTILIDAD DEL APRENDIZAJE QUE LOS ALUMNOS CONSIDERAN SI FUE EFICIENTE Y EFICAZ CON LA IMPLEMENTACIÓN DEL SISTEMA E-LEARNING PARA LA ENSEÑANZA DE LA MATERIA DE PSICOLOGÍA 1.

Por último, en cuanto a poder determinar el resultado de la adquisición y aplicación del aprendizaje si fue eficiente y eficaz con la implementación del sistema e-learning para la enseñanza de la materia de Psicología 1, se empleó una

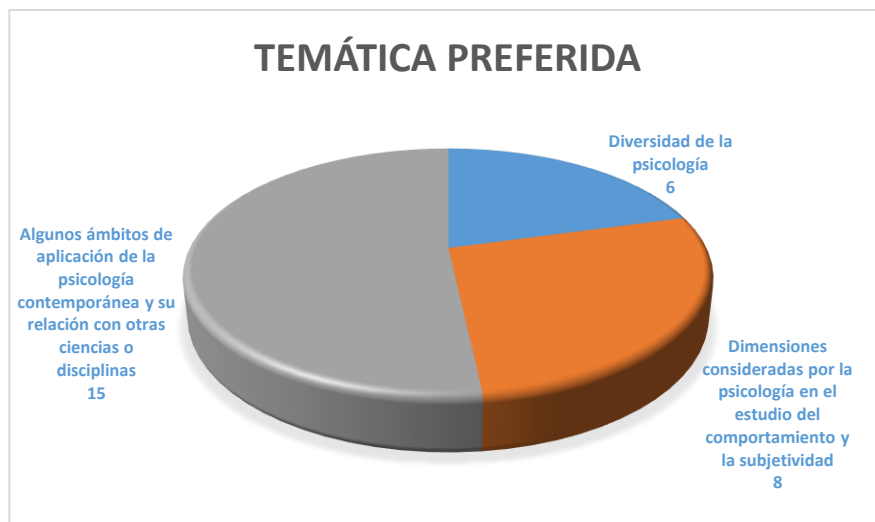
consulta diseñada específicamente para identificar la importancia y utilidad de los aprendizajes adquiridos por los estudiantes a lo largo del semestre, debemos mencionar que $n = 29$, a pesar de que el grupo era de 48 estudiantes. De los 29 que participaron en esta última consulta, 17 alumnos evaluaron como muy alta la importancia de los contenidos vistos en la materia de psicología 1. Con respecto a la utilidad de los conocimientos la evaluación más alta obtenida fue en el nivel intermedio, mientras que en la utilidad de los conocimientos en la actualidad la puntuación más alta fue en el nivel “alto”. Ver tabla 5.

Tabla 5.
Frecuencias del nivel micro de la variable de resultados.

Variable nivel Intra	Variable nivel Micro	Nivel de importancia y utilidad			
		Bajo	Intermedio	Alto	Muy alto
Importancia	Importancia de los contenidos	0	3	9	17
	Utilidad de conocimientos en la participación	2	16	13	8
	Utilidad de conocimientos en la actualidad	2	6	15	6

Dicha consulta, además de considerar la importancia y utilidad de los aprendizajes adquiridos durante el ciclo de la materia de psicología 1, también buscaba identificar la temática que, desde la opinión del estudiante, había causado mayor preferencia. En ese sentido, la temática preferida por los alumnos fue la de “Algunos ámbitos de aplicación de la psicología contemporánea y su relación con otras ciencias o disciplinas”, ver figura 30.

Figura 30.
Frecuencias del nivel intra de la temática con mayor preferencia.



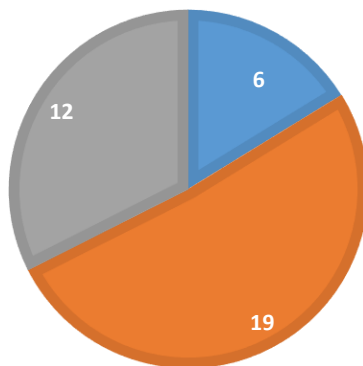
Un último punto que considera la consulta realizada a los estudiantes es la comprobación del dominio de cada uno de los aprendizajes del programa de la materia mediante un caso práctico, donde los estudiantes deben identificar una postura teórica que pueda tratar un caso presentado en video, la dimensión o dimensiones afectadas en el caso, y el ámbito de aplicación de la psicología al que canalizarían al mismo. En ese sentido, dicho caso práctico fue evaluado en cuatro niveles: 1) Considera la postura teórica, 2) Considera la dimensión y 3) Considera el área de aplicación. En la figura 31 se puede ver que seis de los alumnos consideraron la postura teórica en la aplicación del aprendizaje, 12 consideraron el área de aplicación de la psicología y 19 consideraron la dimensión afectada en la aplicación de su conocimiento.

Figura 31

Frecuencias de la aplicación general del aprendizaje.

APLICACIÓN GENERAL DEL APRENDIZAJE

■ Considera la Postura teórica ■ Considera la dimensión
■ Considera el área de aplicación



Gracias al cálculo de frecuencias de los tres niveles considerados en la evaluación de la aplicación general del aprendizaje adquirido a lo largo del semestre de implementación del sistema e-learning, y su representación gráfica, se puede observar que, ante una prueba práctica que demande la aplicación de los conocimientos adquiridos, la mayor parte de los estudiantes fue capaz de aplicar conocimientos referentes al propósito dos de la materia, “Comprenden cómo la psicología estudia el comportamiento y la subjetividad”, ante lo cual, se puede concluir que este propósito fue el que causó mayor impacto en los alumnos a partir de su aplicación real.

OBJETIVO ESPECÍFICO 5: ANALIZAR LA CADENA DE IMPACTO DE LA INFLUENCIA DEL NIVEL DE REACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES SOBRE SU APRENDIZAJE, Y A SU VEZ COMO EL APRENDIZAJE INFLUYE EN LA TRANSFERENCIA DE ESE APRENDIZAJE, AL MISMO TIEMPO COMO LA TRANSFERENCIA DEL APRENDIZAJE INFLUYE EN EL NIVEL DE RESULTADOS EN CUANTO A LA UTILIDAD DEL APRENDIZAJE QUE LE VEN LOS ESTUDIANTES AL CONOCIMIENTO Y HABILIDADES ADQUIRIDAS.

Para iniciar con los resultados de la cadena de impacto, es preciso recordar que dicho análisis conllevó la comparación de los rangos medios de dos muestras relacionadas mediante la prueba de Wilcoxon. Para entender lo anterior, debemos referir a la figura 21, que muestra que se aplicó tres veces la prueba:

- 1) comparar los rangos entre las variables de “Reacción” y “Aprendizaje”,
- 2) entre las variables de “Aprendizaje” y “Transferencia”, por último,
- 3) entre las variables de “Transferencia” y “Resultados”.

Con respecto al primer análisis, se identificaron diferencias significativas entre la variable de reacción y de aprendizaje, ($p = ,000$), lo cual refiere a que el nivel de reacción de los estudiantes de psicología 1 a la implementación del sistema e-learning tuvo un impacto en la adquisición de los aprendizajes del programa por parte de los alumnos. Con respecto al análisis entre las variables de aprendizaje y transferencia, se mostraron diferencias significativas, ($p = ,000$), por lo que se puede decir que el grado de transferencia en los alumnos varía dependiendo del nivel de aprendizaje alcanzado, ver tabla 6.

Tabla 6.

Valores de p y z de los tres análisis empleados para la identificación de la cadena de impacto.

Variable 1	Variable 2	Puntuación z	Puntuación p
Reacción Desv. 23,34	Aprendizaje Desv. 248,52	-4,703	,000
Aprendizaje Desv. 248,25	Transferencia Desv. 1,4869	- 5,969	,000
Transferencia Desv. 1,4869	Resultados Desv. 2,532	- 4,713	,000

Por último, al igual que en los dos anteriores, en el análisis correspondiente al cálculo de las diferencias entre los rangos de las variables de transferencia y resultados, se obtuvo un valor de ($p = ,000$) lo cual indica que hay diferencias significativas entre ambas variables, lo que nos posibilita interpretar que el nivel de transferencia influye en la variable de resultados, misma que es considerada como la percepción de utilidad de los aprendizajes por parte de los alumnos.

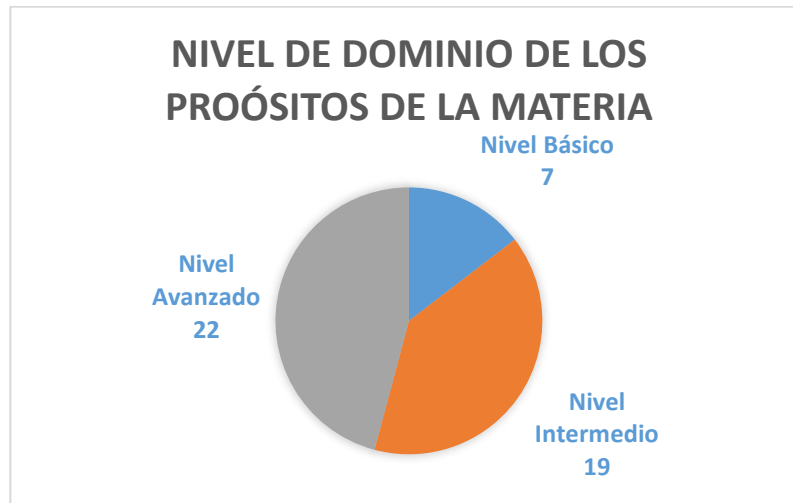
Una vez dicho lo anterior, y de acuerdo con los resultados mostrados, se puede afirmar que el modelo de cadena de impacto de Kirkpatrick se ha dado con éxito al existir diferencias significativas entre cada una de las variables consideradas en el modelo.

OBJETIVO ESPECÍFICO 6: OBSERVAR LA INFLUENCIA DE LAS DIMENSIONES CONSIDERADAS EN EL MODELO DE EVALUACIÓN DE IMPACTO DE KIRKPATRICK EN EL CUMPLIMIENTO DE LOS PROPÓSITOS DEL PROGRAMA DE LA MATERIA DE PSICOLOGÍA II DEL CCH NAUCALPAN.

El último análisis realizado para cubrir los objetivos de la presente tesis conllevó la aplicación de la prueba Kruskal-Wallis para determinar el nivel de influencia de cada una de las variables en el cumplimiento de los propósitos de la materia, los cuales están plasmados en el programa de la misma. Para ello, fue necesario generar una agrupación de tres niveles para determinar el grado de cumplimiento de cada propósito en función del desempeño de cada alumno, el cual se consideró a través de la aplicación de una prueba final donde las y los alumnos debían analizar y explicar con fundamentos psicológicos un caso presentado mediante un video de YouTube, donde las y los alumnos debían identificar la perspectiva teórica con la que se podría tratar el caso, y el ámbito de aplicación de la psicología que podría tratarlo. En la figura 32 se puede observar que 22 de los estudiantes alcanzaron un nivel avanzado, 19 un nivel intermedio y 7 un nivel básico.

Figura 32.

Número de alumnos que alcanzaron algún nivel de dominio de los propósitos de la materia.



Una vez calculados los resultados del agrupamiento del dominio de conocimientos y las habilidades desarrolladas para poder explicar un caso e identificar la postura teórica y el área de aplicación de la psicología que puede atender el caso, se llevó a cabo el análisis de la prueba de kruskal-Wallis, entre cada una de las variables de modelo con el nivel de dominio de los propósitos del programa, ver tabla 7.

Tabla 7.

Valores de p de los análisis empleados para la identificación de la influencia de las variables del modelo con el nivel de dominio de los propósitos del programa.

Variable 1	Variable 2	K	gl	p
Reacción	Nivel de dominio de los propósitos de la materia.	3,074	2	,215
Aprendizaje		39,457	2	,000
Transferencia		7,913	2	,019
Resultados		2,683	2	,261

Con respecto a valor de $p=,215$ obtenido entre la variable de reacción y el dominio de los propósitos de la materia, se puede interpretar que los alumnos

reaccionaron ante el sistema e-learning el indistintamente del nivel alcanzado de dominio que alcanzaron puesto que no se obtuvieron diferencias significativas. Por otra parte, en cuanto al valor de $p=,000$ obtenido en el aprendizaje en el nivel de dominio, se puede decir que el aprendizaje total de los alumnos varía dependiendo del nivel de dominio que alcanzaron den los propósitos del programa.

En cuanto al valor de $p=,019$ obtenido de la transferencia sobre el nivel de dominio alcanzado, se puede interpretar que el grado de transferencia de los aprendizajes por los alumnos varía dependiendo del nivel de dominio de los propósitos del programa, y por último, se puede interpretar que, la percepción de los estudiantes hacia la utilidad actual de los aprendizajes adquiridos durante el semestre de implementación del sistema e-learning varia indistintamente del nivel de dominio de los propósitos del programa ($p=,261$).

De esta forma se puede observar que, en síntesis, las variables que tuvieron mayor influencia en cumplimiento de los propósitos del programa de la materia fueron el aprendizaje y la transferencia.

CAPÍTULO 5. DISCUSIÓN

En el presente capítulo, se realiza la discusión de los hallazgos encontrados en los resultados obtenidos en la presente tesis con referencia en algunas investigaciones previas encontradas en la literatura referente al tema. Primero se discutirán los resultados de la conformación de la muestra, tales como la preferencia hacia un dispositivo digital por parte de los alumnos, la percepción de sus habilidades digitales, la evaluación del curso a través de la variable de reacción en relación al cumplimiento del primer objetivo específico de la presente investigación, el cual considera describir la reacción de los estudiantes del CCH según el grado de satisfacción que manifiesten como con el sistema e-learning diseñado para la materia de Psicología 1.

Seguido de esto, dado que el segundo objetivo específico de la presente tesis considera el establecimiento del aprendizaje en términos de conocimientos y habilidades adquiridos por los estudiantes a lo largo del curso, se discute sobre el papel de las lecciones auto aplicables como agente determinante de la identificación de los aprendizajes conceptuales adquiridos por el alumno mediante la implementación de preguntas con retroalimentación automáticas como Nivel Micro de la variable de Aprendizaje. Además de ello, se analiza y contrasta con los hallazgos de la literatura, el efecto de decremento en el cumplimiento en el sistema e-learning.

Una vez discutidos los resultados de la variable de aprendizaje y del objetivo específico número dos, se aborda lo propio referente a la variable de transferencia y el objetivo específico número tres, el cual busca evaluar dicha variable mediante la aplicación del conocimiento y habilidades adquiridas a lo largo del curso por parte de los estudiantes, donde la discusión se centra analizar el papel del docente en el desarrollo de habilidades de transferencia en los alumnos del grupo.

Posterior a ello, se describe y discute los hallazgos referentes al cumplimiento de los objetivos específicos cinco, seis y siete, con los cuales se buscaba analizar la evaluación de la cadena de impacto del modelo de evaluación del impacto de Kirkcpatrik en función de la relación entre las variables reacción-aprendizaje, aprendizaje - transferencia y transferencia - resultados.

Por último, se muestra las conclusiones a las que se llegó después del diseño, desarrollo, implementación y evaluación del sistema e-learning para la enseñanza de psicología 1.

Una vez descrito el orden en el cual se presenta cada uno de los elementos del presente capítulo, se comenzará refiriendo a los resultados de la conformación de la muestra, y en específico, a la variable atributiva referente a la infraestructura mínima para el trabajo académico bajo una metodología e-learning, donde el uso de un dispositivo digital, llámese laptop, PC, Smartphone o tableta, es fundamental. Ante ello, los resultados encontrados reflejan que los dispositivos empleados para el trabajo académico por parte de los alumnos mostraron predominancia en el uso de PC o laptop, seguido de Smartphone y, por último, Tablet. Ante ello, (Naupari Chávez, 2021), en su estudio mencionan que, el dispositivo móvil de preferencia empleado por la población latinoamericana es el Smartphone, sin embargo, es interesante ver que, la mayoría de la población atendida, prefirió el empleo de laptop o PC para el trabajo académico, ya que este dispositivo digital y su dominio, de acuerdo con (Moissinac, Parham-Mocello, & Pappas, 2020), puede llegar a desarrollar correlaciones positivas con el éxito de la educación basada en una metodología E-learning.

Además del dispositivo digital empleado para el trabajo académico por parte de los estudiantes, las habilidades digitales fue una variable atributiva considerada en el presente estudio la cual tiene relación con el objetivo específico número uno, el cual pretende describir la reacción de los estudiantes ante la implementación de un sistema e-learning para la enseñanza de psicología. La relación entre dicha variable atributiva y el objetivo específico mencionado, radica en que algunos autores como (Cabero Almenara, López Meneses, & Llorente Cejudo, (2009), mencionan que las habilidades digitales podrían tener correlación con el nivel de

satisfacción ante el empleo de un sistema B-learning, Sin embargo, pese a que en los resultados obtenidos, cuatro estudiantes reportaron ser malos en cuanto a al uso de plataformas para el trabajo académico, 22 regulares y 15 buenos, se evaluó de manera indistinta la implementación del sistema e-learning mediante la variable de reacción, ya que, en general, por que fueron más los que ya tenían experiencia y se notó en que en general reaccionaron positivamente..

Al igual que en el objetivo específico uno de la presente investigación, el segundo de ellos pretende establecer y describir la segunda variable considerada en el modelo de evaluación de impacto de Krirkpatric, el aprendizaje. Ante ello, se pudo observar en el nivel inter de la variable, el establecimiento del aprendizaje mediante una recta no lineal a lo largo del semestre, donde se presentó una tendencia hacia el decremento del aprendizaje uno al cuarto, igual que en otras investigaciones de implementación de sistemas e-learning como método de enseñanza, como la realizada por (Guarneros-Reyes, Espinoza-Zepeda, Silva, Sánchez-Sordo, & José, 2016), Seguido a esto, respecto a la descripción del aprendizaje, gracias al nivel micro de la variable, se identificó que el factor determinante de diferencias entre las puntuaciones de desempeño obtenidas a lo largo del semestre por parte de los alumnos, fueron las lecciones autoaplicables, las cuales, de acuerdo con (Wiyono, y otros, 2020), influyen también el desarrollo de un pensamiento crítico por la naturaleza de su diseño instruccional, ya que el estilo de evaluación de la docente a titular del grupo se enfocaba en la valoración del esfuerzo y habilidades por parte del alumno, más no en la identificación de los aprendizajes conceptuales, lo cual es posible notar con precisión con la implementación de las lecciones mediante las preguntas autoaplicables, ya que estas fueron diseñadas en función de comprobar la adquisición de los aprendizajes de cada módulo. Ante esto, podemos mencionar que el diseño instruccional juega un papel determinante en la adquisición de conocimientos y habilidades de pensamiento en las y los estudiantes haciendo que valga la pena invertir el tiempo y los esfuerzos necesarios en el diseño de instrucciones claras y precisas más allá de implementar métodos de enseñanza improvisados basados en la lectura de documentos de texto y en su lugar explotar los recursos tecnológicos con los que

contamos, haciendo necesaria la metodología instruccional y la planeación en la educación a distancia considerando el diseño de actividades para lograr un mayor dominio cognitivo, procedimental y actitudinal evitando solo extrapolar las clases tradicionales presenciales a sesiones de videollamada.

Si bien es cierto que en el párrafo anterior se abordó el papel del estilo docente como factor para el cumplimiento del objetivo específico dos de la presente investigación, en la discusión de los hallazgos referentes al objetivo específico tres, el cual considera Evaluar la transferencia del aprendizaje, mediante la aplicación del conocimiento y habilidades adquiridas a lo largo del curso de la materia de psicología 1 empleando como medio el sistema e-learning, éste tomará mayor relevancia, ya que como lo menciona (Vallejo López, 2020), el papel del docente en el proceso de formación de estudiantes investigadores es determinante, pues las estrategias pedagógicas y motivacionales que aplique para inducir el interés y la curiosidad de los alumnos hacia la investigación generará una reacción que será muy positiva si se orienta bien. En dicho planteamiento, radica la importancia de planear adecuadamente las sesiones y los tiempos a lo largo del semestre, para que dichas estrategias pedagógicas y motivacionales puedan ser aplicadas. Gracias a ello, podemos entender que el desempeño de los alumnos en la variable de transferencia no haya sido óptimo, ya que las estrategias pedagógicas no fueron implementadas en su totalidad.

Hasta ahora se han podido identificar y discutir diversos hallazgos referentes a algunas de las variables consideradas en el modelo de evaluación del impacto de Krirkpatric, sin embargo, como se describió en los resultados del presente documento, para poder determinar si la implementación de un sistema e-learning diseñado para la enseñanza de psicología, impactó o no el aprendizaje de los alumnos de bachillerato, es preciso referir a los objetivos específicos cinco, seis y siete de esta investigación, los cuales se buscan analizar la evaluación de la cadena de impacto del modelo de evaluación del impacto de Kirkcpatrik en función de la relación entre las variables reacción y aprendizaje, aprendizaje y transferencia, y transferencia y resultados. Ante ello, en otras investigaciones como la realizada por (Tillería Latorre, 2014), donde las cuatro variables, Reacción, Aprendizaje,

Transferencia y Resultados, fueron concatenando, se determinó que se aprueba la hipótesis de investigación. De esta forma, a través de los resultados obtenidos mostrados en la tabla seis, donde los valores de r fueron de ,000 en cada una de las tres correlaciones que establece el modelo de cadena de impacto, se puede decir que se aprueba la hipótesis de investigación la cual establece que el impacto que tiene en el aprendizaje de los estudiantes de CCH, la implementación de un sistema e-learning diseñado para la materia de Psicología I, se ve reflejado en el grado de satisfacción de los estudiantes, la adquisición de conocimientos y habilidades, la aplicación del conocimiento adquirido, en la eficacia y eficiencia de su aplicación de los aprendizajes adquiridos, así como en el cumplimiento de los propósitos del programa de la materia.

Ante ello, y ante los resultados mostrados en el presente documento, se puede concluir que los objetivos de la presente investigación fueron cubiertos en su totalidad de manera exitosa, ya que se describió la reacción de los estudiantes ante la implementación del sistema e-learning, se estableció y describió el aprendizaje alcanzado por los alumnos a lo largo del semestre de implementación, se evaluó la transferencia del aprendizaje con los resultados obtenidos de las dos entregas que se llevaron a cabo por parte de los alumnos de la estrategia pedagógica de diseño de proyecto de investigación, se determinó si, a la percepción de los estudiantes, la adquisición y aplicación de los aprendizajes fue eficiente y eficaz, se evaluó y determinó el impacto a través del modelo de cadena de impacto de Kirkpatrick y se determinó la influencia de cada una de las variables dicho modelo en el cumplimiento de los propósitos del programa de la materia.

Sin embargo, con las acciones llevadas a cabo para el cumplimiento de los objetivos, tanto generales como específicos de la presente investigación y la comprobación de la hipótesis de investigación, fue posible identificar áreas de oportunidad en cuanto a la implementación de estrategias de enseñanza en modalidad e-learning, tales como considerar las habilidades tecnológicas no solo por parte de los alumnos, sino también por parte del docente, ya que es preferible que éste cuente las destrezas específicas de un tutor en línea, y con ello, se tenga mayor conciencia de las actividades que éste debe realizar, las cuales suelen ser

distintas a las que desempeña un docente en modalidad presencial. Además de las habilidades tecnológicas, se recomienda también establecer un método de evaluación del aprendizaje por parte del docente que permita una mejor descripción del aprendizaje en los alumnos. También se recomienda se continúe con la implementación de los recursos de aprendizaje offline, ya que estos nos permiten luchar con los problemas de conectividad de los estudiantes.

Por último, se puede decir que la propuesta del presente documento abona a las metodologías de enseñanza e-learning, ya que como se dijo en el segundo capítulo de esta propuesta, la evaluación de dichas metodologías es fundamental para poder verificar su impacto real en la población que atiende. Además de ello, propuestas como la aquí presentada, comparten los intereses de las modalidades híbridas puestas en marcha por la Universidad como estrategia de solución post Covid-19, dónde, aunque los alumnos continúen yendo a la escuela, consideraremos el uso y la continuidad de las plataformas virtuales, para potenciar la presencialidad de la dinámica del trabajo cotidiano. (Carrillo, 2021). Es por eso que, además se recomienda que sistemas de gestión e-learning, como el aquí presentado, continúen implementándose ante la necesidad de transición de una metodología e-learning a una presencial, ya que esto nos permitirá alcanzar los objetivos de un mundo globalizado que retoma soluciones tecnológicas ante necesidades académicas, de enseñanza y de aprendizaje. De esta manera, el proceso de capacitación intrínseca que inició en los docentes con la llegada de la pandemia, no se detendrá para poder seguir atendiendo las necesidades de la actual sociedad, sociedad que se encuentra inmersa ya en una era digital.

REFERENCIAS

- Adam, M. R., Vallés, R. S., & Rodríguez, G. I. M. (2013). E-learning: características y evaluación. *Ensayos de economía*, 23(43), 143-159.
- Aguiar, B. O., Velázquez, R. M., & Aguiar, J. L. (2019). Innovación docente y empleo de las TIC en la Educación Superior. *Revista espacios*, 40(02).
- Aldana Talero, S. E. (2012). El podcast en la enseñanza de la lectoescritura. *Revista Amador-Salinas*, J. G., Rivera, V. G., Salas, J. E., León, M. V. I., Castelán, S. R., & Villavicencio, J. R. (2020). Evaluación del impacto del seminario análisis conductual aplicado usando el modelo de Kirkpatrick. *Revista Digital Internacional de Psicología y Ciencia Social*, 6(1), 208-226.
- Area-Moreira, M., Bethencourt-Aguilar, A., Martín-Gómez, S., & San Nicolás-Santos, M. B. (2021). Análisis de las políticas de enseñanza universitaria en España en tiempos de Covid-19. La presencialidad adaptada. *RED. Revista de Educación a Distancia*, 1-19.
- Baelo Álvarez, R. (2009). El e-learning, una respuesta educativa a las demandas de las sociedades del siglo XXI. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 87-96.
- Bautista, M. d. (2020). Aprende en casa con# SanaDistancia en tiempos de# COVID-19. *UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO. INSTITUTO DE INVESTIGACIONES SOBRE LA*, 138-144.
- Cabero Almenara, J., López Meneses, E., & Llorente Cejudo, M. D. (2009). La docencia universitaria y las tecnologías web 2.0: renovación en innovación en el espacio europeo. *Mergablum*.
- Cabero, J. y Llorente, C. (2006). La rosa de los vientos. Dominios tecnológicos de las TICs por los estudiantes. Sevilla: GID.
- Carrasco, L. (2013). *Aprendizaje, competencias y TIC: Aprendizaje basado en competencia*. Pearson.
- Carrillo, P. (09 de Junio de 2021). *Gaceta CCH*. Obtenido de Gaceta CCH UNAM: <https://gaceta.cch.unam.mx/es/alistan-la-al-modelo-hibrido#:~:text=El%20aprendizaje%20h%C3%ADbrido%2C%20explic%C3%B3%2C%20buscar%C3%A1,potenciar%20la%20presencialidad%20de%20la>
- Casal, S. M. S. (2010). Cuestionario de evaluación de la calidad de los cursos virtuales de la UNED. *Revista de Educación a Distancia*, (25).
- Del Hoyo, M. A., Dorrego, L., & Ortega, M. (2006). Propuestas para dinamizar la clase de E/LE. *Juegos y actividades de teatro*. Madrid: Edelsa.
- Díaz, B. D., Torruco, G., U., Martínez, H., M. y Varela, R., M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en educación médica*. Vol. 2, num.

7. Universidad Nacional Autónoma de México. Disponible en: <http://www.scielo.org.mx/pdf/iem/v2n7/v2n7a9.pdf>
- Elzainy, A., El Sadik, A., & Al-Abdulmonem, W. (2020). Experience of e-learning and online assessment during the COVID-19 pandemic at the College of Medicine, Qassim University. *The Journal of Taibah University Medical Sciences*, 456-462.
- Espinosa-Izquierdo, Jaime Gabriel; Espinosa-Figueroa, J. A., & Espinosa-Arreaga, G. B. (2021). E-learning una herramienta necesaria para el aprendizaje. *Polo del conocimiento*, 659-669.
- Freire, J. (2009). Cultura digital y practicas creativas en la educación. *RUCS Universities and Knowledge Society Journal*, vol. 6, núm. 1, marzo, 2009 Universitat Oberta de Catalunya Barcelona, España. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/780/78011179007.pdf>
- García-Pineda, M., Esther De Ves, M., Roger, S., Cobos, M., Claver, J. M., Benavent, X., ... & Gutierrez-Aguado, J. (2020). Vídeos interactivos para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje en la generación YouTube. *Actas de las Jenui*, 5, 353-356.
- García, A. E. (2018). Estilos de aprendizaje y rendimiento académico. *Revista Boletín Redipe*, 7(7), 218-228.
- Gil Villa, F., Urchaga Litago, J. D., & Adrián, S.-F. (2020). Perceptions and expectations in the university students from adaptation to the virtual teaching triggered by the COVID-19 pandemic. *Revista Latina de Comunicación Social*, 99-119.
- González, T. (2000). Evaluación y gestión de la calidad educativa. En T. González (Coord.) *Evaluación y gestión de la calidad educativa. Un enfoque metodológico*, pp. 49-80. Málaga. Aljibe.
- Graue Wiechers, E. (25 de 03 de 2020). *PUEC UNAM*. Obtenido de Programa Universitario de Estudios sobre la Ciudad UNAM: <https://www.puec.unam.mx/index.php/difusion/covid-19/174-comunicados-y-noticias-unam/1237-mensaje-del-rector-enrique-graue-en-relacion-con-la-contingencia-de-la-covid-19>
- Graue Wiechers, E. (30 de 03 de 2020). *PUEC UNAM*. Obtenido de Programa Universitario de Estudios sobre la Ciudad: <https://www.puec.unam.mx/index.php/difusion/covid-19/174-comunicados-y-noticias-unam/1240-mensaje-especial-del-rector-enrique-graue-a-la-comunidad-universitaria>
- Guarneros, R., E, Espinoza, Z., A., J., Silva, R., A. Y Sánchez, S. J., (2016). Diseño de un curso autogestivo modular en línea de metodología de la investigación para universitarios. *Revista semestral de divulgación científica Hamut'ay*. Vol. 3. No. 2.
- Guevara Duarez, M. F., Condezo Tascca, S., Panez Villanueva, P., Saldaña del Aguila, J., Vasquez Duarez, P., & Villarruel Diaz, J. (2020). El aula invertida

como metodología aplicada a estudiantes universitarios en el contexto covid-19. *Pakamuros*, 03-14.

- Kral, K. (2013), Programa del curso Investigación educativa, de la Maestría en pedagogía. Universidad de Colima.
- Kirkpatrick, Donald L. (2006). Evaluating Training Programs: the Four Levels. San Francisco: Berrett-Koehler Publishers. Recuperado el 9 de junio del 2021, de https://www.bkconnection.com/static/Evaluating_Training_Programs_EXCEPT.pdf
- Losada, L. (2018). Reflexión y construcción del conocimiento en torno a las habilidades sociales y la competencia social. *Revista Caribeña de Investigación Educativa (RECIE)*, 2(1), 7-22.
- Marciniak, R., & Sallán, J. G. (2018). Dimensiones de evaluación de calidad de educación virtual: revisión de modelos referentes. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(1), 217-238.
- Mendoza, M. Á. G., Deslauriers, J. P., & Piedrahita, M. V. A. (2010). *Cómo hacer tesis de maestría y doctorado: investigación, escritura y publicación*. Ecoe ediciones.
- Moissinac, B., Parham-Mocello, J., & Pappas, R. (2020, February). CS Student Laptop and Computer Lab Usage as a Factor of Success in Computing Education. In *Proceedings of the 51st ACM Technical Symposium on Computer Science Education* (pp. 353-359).
- Naupari Chávez, G. O. (2021). Situación actual del acceso a los libros electrónicos en la educación superior universitaria pre COVID-19. *Universidad Nacional Mayor de San Marcos*.
- Naupari Chávez, G. O. (2021). Situación actual del acceso a los libros electrónicos en la educación superior universitaria pre COVID-19.
- Olivera Lozano, F. (25 de Junio de 2020). *Repositorio Universitario del Centro Regional de Investigaciones Multidisciplinarias UNAM*. Obtenido de Repositorio Universitario del Centro Regional de Investigaciones Multidisciplinarias UNAM: <https://ru.crim.unam.mx/handle/123456789/65>
- Quimi Franco, D. I. (2019). Sistemas de calidad enfocado a las normas ISO 9001 y 21001: caso Facultad de Ciencias Administrativas de la Universidad de Guayaquil. *Revista Universidad y Sociedad*, 11(1), 279-288.
- Rubio, M. J. (2003). Enfoques y modelos de evaluación del e-learning. RELIEVE, v. 9, n. 2, p. 101-120. http://www.uv.es/RELIEVE/v9n2/RELIEVEv9n2_1.htm
- Sánchez Mendiola, M., Martínez Hernández, A. M., Torres Carrasco, R., de Agüero Servín, M., Hernández Romo, A. K., Benavides Lara, M. A., . . . Jaimes Vergara, C. A. (2020). Retos educativos durante la pandemia de COVID-19: una encuesta a profesores de la UNAM. *Revista Digital Universitaria*, 2-25.
- Sierra-Díaz, J., González-Víllora, S., Toledo-Guijarro, J. A., & Bermejo-Collada, C. (2021). Reflexiones sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje en Educación Física. *Retos*, 866-878.

- Tillería Latorre, B. (2014). Evaluación de impacto de la capacitación en el desempeño de las organizaciones: Programa de Capacitación en Evaluación del Desempeño. *Universidad Alberto Hurtado*.
- Vallejo López, A. B. (2020). El papel del docente universitario en la formación de estudiantes investigadores desde la etapa inicial. *Educación Médica Superior, 34*(2).
- Van Slyke, C., Kittner, M., & Belanger, F. (1998). Distance education: A telecommuting perspective. *AMCIS 1998 Proceedings, 223*.
Virtual Universidad Católica del Norte, 1(37), 9-26.
- Wiyono, K., Zulherman, Z., Sapparini, S., Ariska, M., Khoirunnisa, R., & Zakiyah, S. (2020). Moodle-based e-learning model for critical thinking in the lesson of electromagnetic induction. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika, 237-246*
- Wiyono, K., Zulherman, Z., Sapparini, S., Ariska, M., Khoirunnisa, R., & Zakiyah, S. (2020). Moodle-based E-Learning Model for Critical Thinking in the Lesson of Electromagnetic Induction. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika, 6*(2), 237-246.

ANEXOS

Guion Instruccional de la lección: Antecedentes de la psicología: marcos de referencia, contextos históricos y culturales

¡Hola! ¡Bienvenido a tu espacio en la Plataforma Virtual!

Para comenzar acompáñame a ver este video:





































Queremos que este curso sea para ti una gran experiencia de aprendizaje, en la que puedas crear tú mismo tu propio conocimiento con tus habilidades y creatividad. ¡Estamos seguros que lo disfrutarás! ¡Ahora sólo abre todos tus sentidos y comencemos con esta Lección que te servirá para que tu estancia en plataforma sea fácil y haga más eficiente tu trabajo en ella!

MÓDULO	PROPÓSITO: Comprenderán cómo la psicología aborda el estudio del comportamiento y la subjetividad	
	APRENDIZAJES Al finalizar el módulo, el alumno podrá:	CONTENIDO
1. Lección Antecedentes de la psicología: marcos de referencia, contextos históricos y culturales.	Comprenden cómo la psicología estudia el comportamiento y la subjetividad.	<ul style="list-style-type: none"> - Dimensiones consideradas por la psicología en el estudio del comportamiento y la subjetividad: <ul style="list-style-type: none"> Biológica. Cognitiva. Afectiva. Conductual. Social y cultural.

Matriz de aprendizaje				
¿Qué se Evalúa?: Aprendizajes Esperados	Comprenden cómo la psicología estudia el comportamiento y la subjetividad.			
Proceso cognoscitivo:	Comprender y organizar la información	Identificación		Clasificación
		Ordenamiento temporal		Organización jerárquica
		Resumir		
	Aplicar	Traducción		Generalización
		Analizar		Inferir
		Comparar		Aplicar procedimientos
	Solucionar problemas	Planifica de acciones		Corrección de errores
		Evaluar		Toma de decisiones
	Actitudinal:	Cognitivo	Afectivo	Conductual
Tipo de conocimiento:	Hechos	Conceptos	Procedimientos	Procesos

Lección: Antecedentes de la psicología: marcos de referencia, contextos históricos y culturales

Tablas de Contenido

No. Página: 1	Nombre del recurso: Lección: Dimensiones consideradas por la psicología en el estudio del comportamiento y la subjetividad. Título de la página de contenido: Introducción.	Concepto Clave	Código de Color																								
<p>Contenido:</p> <p>Dentro de la filosofía, cuyo campo de intervención es prácticamente todo lo que el ser humano piensa y reflexiona, existen compartimentos que se dedican a reflexionar, investigar y ordenar aspectos particulares de la realidad. Uno de esos compartimentos es la EPISTEMOLOGÍA, cuya definición etimológica literalmente significa estudio o tratado del conocimiento, dado que sus raíces son <i>episteme</i> y <i>logos</i>, que provienen del griego. También se ha difundido con mucha frecuencia, gracias a los alemanes e italianos, una definición de epistemología como <i>teoría del conocimiento</i> y como <i>gnoseología</i> gracias a los franceses. Pese a esto, es necesario justificar el porqué debemos apoyarnos en un marco referencial tan importante, por lo que debemos hablar de la importancia de los sistemas de pensamiento como instrumento de apropiación de la realidad. Díaz-Guerrero y Díaz-Loving nos ofrecen una explicación bastante clara y concisa sobre este particular mediante el siguiente podcast.</p> <p>Dale Play!</p> <p>En el complejo mundo en que vivimos, todos los seres humanos necesitamos establecer un <i>orden</i>, y para ello nos valemos de muchos <i>sistemas</i>. Las religiones son sistemas, la Constitución de nuestro país es un sistema, las ideologías políticas, la filosofía de vida de cada persona son sistemas. Si queremos vivir mejor, tenemos que saber mucho más acerca de cómo se constituyen y qué resultado dan los sistemas.</p> <p>El orden, la armonía y la simetría se han considerado valores humanos casi heredados por filósofos, psicólogos y otros científicos. Sin embargo, un orden o estructura social demasiado rígidos, como cualquier otro en exceso, tiende a provocar una reacción contraria de orden. Como ha sucedido y sucede con las dictaduras, que tarde o temprano son desplazadas violentamente, pero a su vez, por reacción al exceso de orden, se convierten en otro tipo de dictaduras.</p>			<table border="1"> <tr><td></td><td>Introductorio, de contenido o interactivo.</td></tr> <tr><td></td><td>Texto Plano</td></tr> <tr><td></td><td>Acordeón JQuery</td></tr> <tr><td></td><td>Tabs JQuery</td></tr> <tr><td></td><td>Slider (Course presentation)</td></tr> <tr><td></td><td>Botón de dialogo</td></tr> <tr><td></td><td>Barra de audio MP3</td></tr> <tr><td></td><td>Time line</td></tr> <tr><td></td><td>Image Hotspot</td></tr> <tr><td></td><td>Image Juxtaposition</td></tr> <tr><td></td><td>Pregunta Moodle</td></tr> <tr><td></td><td>Juego</td></tr> </table>		Introductorio, de contenido o interactivo.		Texto Plano		Acordeón JQuery		Tabs JQuery		Slider (Course presentation)		Botón de dialogo		Barra de audio MP3		Time line		Image Hotspot		Image Juxtaposition		Pregunta Moodle		Juego
	Introductorio, de contenido o interactivo.																										
	Texto Plano																										
	Acordeón JQuery																										
	Tabs JQuery																										
	Slider (Course presentation)																										
	Botón de dialogo																										
	Barra de audio MP3																										
	Time line																										
	Image Hotspot																										
	Image Juxtaposition																										
	Pregunta Moodle																										
	Juego																										

<p>El orden debe ser armónico con la naturaleza humana y con sus grupos y sociedades. Es concebible que sólo un mayor conocimiento de la psicología, en unión con otras ciencias sociales y humanas, logre descubrir las pautas que propicien el establecimiento de un orden armónico. Pero el camino está lleno de peligros. El conocimiento verdadero no debe ser sólo sistemático y lógico, sino científico.</p>		
Salto de página	Siguiente	

No. Página: 2	Nombre del recurso: Lección: Antecedentes de la psicología de referencia, contextos históricos y culturales. Título de la página de contenido: Una definición de epistemología.	Concepto Clave	Código de Color
Contenido: <p>Así como la filosofía personal y cotidiana de cada uno de nosotros es un sistema de pensamiento, la epistemología es un sistema que organiza y da forma coherente a los diversos sistemas de pensamiento que ha creado el ser humano para <i>conocer</i> el mundo de una manera ordenada y armónica.</p> <p>La epistemología, como lo plantea Suárez, es una disciplina que tiene como propósito distinguir la ciencia auténtica de la pseudociencia, la investigación profunda de la superficial, la búsqueda de la verdad de sólo un <i>modus vivendi</i>. También debe ser capaz de criticar programas y aun resultados erróneos, así como de sugerir nuevos enfoques promisorios.</p>			<ul style="list-style-type: none"> Introdutorio, de contenido o interactivo. Texto Plano Acordeón JQuery Tabs JQuery Slider (Course presentation) Botón de dialogo Barra de audio MP3 Time line Image Hotspot Image Juxtaposition Pregunta Moodle Juego
Salto de página	Anterior	Siguiente	

No. Página: 3	Nombre del recurso: Lección: Antecedentes de la psicología de referencia, contextos históricos y culturales.	Concepto Clave 121	Código de Color
-------------------------	---	------------------------------	------------------------



	Título de la página de contenido: Creer es distinto de saber.													
Contenido: Sin embargo, somos los seres humanos los que hasta el momento hemos demostrado fehacientemente que podemos conocer el mundo de una manera simbólicamente elevada. Conocer el mundo nos permite también elaborar complejos sistemas de pensamiento que, dicho sea de paso, en muchas ocasiones nos vuelve arrogantes frente a la naturaleza y confundimos el <i>saber</i> con el <i>creer</i> , es decir, podemos difuminar las certezas con las creencias. No son lo mismo. Creer y saber son categorías en las cuales los filósofos encuentran extrañamente acuerdos casi sin dificultades, de esta manera, como lo explica Villoro: Cuadro 1: ... “creer” es opuesto a “saber”. Si digo “creo que hay otra vida” doy a entender que no lo sé. Cuadro 2: A la inversa, si sé algo, suelo a veces oponer mi saber a una simple creencia; este sentido tiene “creer” cuando afirmamos: “no creo tal cosa, la sé” (no creo que Pablo sea inocente, lo sé”); Cuadro 3: queremos decir que no tenemos una mera suposición insegura, sino mucho más que eso. “Creer” tiene entonces un sentido restringido: quiere decir tener algo por verdadero pero sin estar seguro de ello, ni contar con pruebas suficientes Cuadro 4: Equivale a “suponer”, “presumir”, conjeturar”, pero no a “estar cierto”. En este sentido restringido puede hablarse de una creencia “vacilante” o “insegura”, adjetivos que no podrían aplicarse a un saber.	Anterior	Siguiendo <table border="1" data-bbox="1629 212 2045 883"> <tr><td>Introdutorio, de contenido o interactivo.</td></tr> <tr><td>Texto Plano</td></tr> <tr><td>Acordeón JQuery</td></tr> <tr><td>Tabs JQuery</td></tr> <tr><td>Slider (Course presentation)</td></tr> <tr><td>Botón de dialogo</td></tr> <tr><td>Barra de audio MP3</td></tr> <tr><td>Time line</td></tr> <tr><td>Image Hotspot</td></tr> <tr><td>Image Juxtaposition</td></tr> <tr><td>Pregunta Moodle</td></tr> <tr><td>Juego</td></tr> </table>	Introdutorio, de contenido o interactivo.	Texto Plano	Acordeón JQuery	Tabs JQuery	Slider (Course presentation)	Botón de dialogo	Barra de audio MP3	Time line	Image Hotspot	Image Juxtaposition	Pregunta Moodle	Juego
Introdutorio, de contenido o interactivo.														
Texto Plano														
Acordeón JQuery														
Tabs JQuery														
Slider (Course presentation)														
Botón de dialogo														
Barra de audio MP3														
Time line														
Image Hotspot														
Image Juxtaposition														
Pregunta Moodle														
Juego														
Salto de página	Anterior	Siguiendo												

No. Página: 4	Nombre del recurso: Lección: Antecedentes de la psicología de referencia, contextos históricos y culturales. Título de la página de contenido: Creencias a partir de experiencias y sistemas de pensamiento.	Concepto Clave	Código de Color								
Contenido: Aclarado lo anterior, <i>creer</i> y <i>saber</i> son dos campos distintos del conocimiento que establecen una línea de separación que no deja lugar a dudas. Por un lado, el ser humano ha construido creencias a partir de sus experiencias cotidianas. Por otro lado, la humanidad se ha esforzado en elaborar sistemas de pensamiento que le brinden la certeza de que lo que está conociendo es verdadero, es sólido y le brinde seguridad y adaptabilidad al mundo que le rodea. En este sentido, Sagan nos vuelve a dar la pauta.		122	<table border="1" data-bbox="1650 1143 2066 1580"> <tr><td>Introdutorio, de contenido o interactivo.</td></tr> <tr><td>Texto Plano</td></tr> <tr><td>Acordeón JQuery</td></tr> <tr><td>Tabs JQuery</td></tr> <tr><td>Slider (Course presentation)</td></tr> <tr><td>Botón de dialogo</td></tr> <tr><td>Barra de audio MP3</td></tr> <tr><td>Time line</td></tr> </table>	Introdutorio, de contenido o interactivo.	Texto Plano	Acordeón JQuery	Tabs JQuery	Slider (Course presentation)	Botón de dialogo	Barra de audio MP3	Time line
Introdutorio, de contenido o interactivo.											
Texto Plano											
Acordeón JQuery											
Tabs JQuery											
Slider (Course presentation)											
Botón de dialogo											
Barra de audio MP3											
Time line											

<p>Creencias a partir de experiencias.</p> <p>Desde el alba de la razón, el hombre se afana en arrancar a la naturaleza sus secretos.</p> <p>Observa los hechos del mundo que lo rodea, nota las coincidencias y establece conclusiones. Cuando existe un claro acuerdo sobre las conclusiones, éstas se mantienen; “la verdad” ha sido descubierta. Tales verdades sobre la naturaleza, agrupadas ordenadamente, forman el cuerpo de hechos y principios que llamamos <i>ciencia</i>. La ciencia moderna, entonces, nos da una perspectiva consistente, armónica y esencialmente “correcta” de la naturaleza en sus múltiples operaciones.</p> <p>Sistemas de pensamiento</p> <p>La ciencia es mucho más una determinada manera de pensar que un cuerpo de conocimientos. Su objetivo es descubrir cómo funciona el mundo, detectar las regularidades que puedan existir, captar las vinculaciones que se dan entre las cosas –desde las partículas elementales, que pueden ser los constituyentes últimos de toda materia, para organismos vivos, la comunidad social de seres humanos y, cómo no, el cosmos contemplado en su globalidad.</p> <p>En este sentido, los sistemas de pensamiento que el ser humano ha elaborado también están basados en creencias y encierran peligros que no siempre todos quieren reconocer, dado que la creencia por sí misma nubla la razón y el entendimiento.</p>		<table border="1"> <tr><td>Image Hotspot</td></tr> <tr><td>Image Juxtaposition</td></tr> <tr><td>Pregunta Moodle</td></tr> <tr><td>Juego</td></tr> </table>	Image Hotspot	Image Juxtaposition	Pregunta Moodle	Juego
Image Hotspot						
Image Juxtaposition						
Pregunta Moodle						
Juego						

Salto de página	Anterior	Siguiete
------------------------	----------	----------

No. Página:	Nombre del recurso: Lección: Antecedentes de la psicología de referencia, contextos históricos y culturales. Título de la página de contenido: El saber científico.	Concepto Clave	Código de Color								
5	<p>Contenido:</p> <p>El saber científico puede ser considerado desde muy diversas posturas filosóficas y sus clasificaciones responden a muchos factores, tanto internos como externos a cada disciplina, no obstante, para nuestro medio Latinoamericano, es recomendable seguir con la clasificación de las ciencias que nos ofrece Mario Bunge¹⁵ en uno de sus libros clásicos.</p> <p>Las ciencias se pueden dividir en <i>fácticas y formales</i>, es decir, en las que tratan con hechos reales y las que tratan con objetos formales o abstractos.</p> <p>Considerando sus cualidades, las ciencias tienen ciertos rasgos que las hacen diferentes como sistema de conocimiento a otros sistemas. Mario Bunge nos ofrece una serie de 15 características que son a la vez cualidades de esta forma de saber:</p> <p>1. El conocimiento científico es fáctico.</p>		<table border="1"> <tr><td>Introdutorio, de contenido o interactivo.</td></tr> <tr><td>Texto Plano</td></tr> <tr><td>Acordeón JQuery</td></tr> <tr><td>Tabs JQuery</td></tr> <tr><td>Slider (Course presentation)</td></tr> <tr><td>Botón de dialogo</td></tr> <tr><td>Barra de audio MP3</td></tr> <tr><td>Time line</td></tr> </table>	Introdutorio, de contenido o interactivo.	Texto Plano	Acordeón JQuery	Tabs JQuery	Slider (Course presentation)	Botón de dialogo	Barra de audio MP3	Time line
Introdutorio, de contenido o interactivo.											
Texto Plano											
Acordeón JQuery											
Tabs JQuery											
Slider (Course presentation)											
Botón de dialogo											
Barra de audio MP3											
Time line											

Porque parte de los hechos, los respeta hasta cierto punto, y siempre vuelve a ellos. Los describe tal como son, independientemente de su valor emocional y comercial.

2. El conocimiento científico trasciende los hechos.

Ya que sus procedimientos no se quedan con las apariencias y en la superficie de los fenómenos, logrando explicarlos estableciendo correlaciones entre más fenómenos y hechos.

3. La ciencia es analítica.

Cuando decimos con Bunge que la ciencia es **analítica**, estamos aclarando que la investigación científica aborda hechos circunscriptos, uno a uno y trata de descomponerlos en sus partes. Los problemas de la ciencia son parciales y por lo tanto también sus soluciones, a diferencia de los otros saberes, que intentan dar respuesta a cuestiones generales, con soluciones generales y sin valor analítico.

4. La investigación científica es especializada.

Como consecuencia del trabajo analítico de la ciencia, se crean saberes **especializados**, con técnicas múltiples de acuerdo a cada disciplina; no obstante, también se generan campos de interdisciplina con el afán de no borrar la unidad del *método científico*.

5. El conocimiento científico es claro y preciso.

Cuando hablamos de **precisión** en la ciencia, decimos que sus problemas son distintos, sus resultados son **claros**.

6. El conocimiento científico es comunicable.

En el conocimiento científico, en la medida que la ciencia pueda **comunicar** sus hallazgos a un mayor número de personas (a todas aquellas que deseen adiestrarse para entenderla), su naturaleza se hace más sólida.

7. El conocimiento científico es verificable.

Ya que lo constituye la naturaleza **verificable** de los hechos descubiertos por la ciencia.

8. La investigación científica es metódica.

Modestamente se erige como una disciplina de la actividad humana falible y siempre perfectible.

9. El conocimiento científico es sistemático.

La ciencia es **sistemática** porque no elabora teorías inconexas y no acumula conocimientos inextricables y oscuros. Al contrario. Siempre tiene el afán de ordenar en sistemas claros, lógicos, conexos y cada vez más sencillos los

Image Hotspot

Image Juxtaposition

Pregunta Moodle

Juego

conocimientos que se han adquirido a lo largo del tiempo.

10. El conocimiento científico es general.

La ciencia trata de elaborar **conocimientos generales**, sin descuidar los hechos singulares. Los hechos aislados son los que a la ciencia le resultan despreciados.

11. El conocimiento científico es legal.

Por lo tanto, el conocimiento científico es **legal**, ya que busca leyes tanto de la naturaleza y de la cultura para su aplicación. Inserta los hechos singulares en pautas generales llamadas leyes naturales o leyes sociales.

12. La ciencia es explicativa.

La ciencia pretende dar **explicaciones** de los hechos y de los fenómenos, no solamente brindar descripciones de los mismos. Las leyes de la ciencia no son inmutables, pero nunca se desechan totalmente.

13. El conocimiento científico es predictivo.

La **predicción** científica se funda en leyes y sobre informaciones específicas fidedignas relativas al estado actual o pasado de las cosas.

14. La ciencia es abierta.

Por cuanto siempre está recibiendo nuevas aportaciones, no pone barreras *a priori* que la hagan sectaria y cerrada, al contrario de los otros tipos de saber, que normalmente se presentan como sistemas de conocimiento acabados y cerrados.

15. La ciencia es útil.

La ciencia también se distingue por su **utilidad**, ya que no siempre usa los resultados de forma inmediata, como con el conocimiento ordinario, antes al contrario, debido a que posee criterios muy altos de objetividad, la utilidad de la ciencia la hace verdaderamente eficaz.

Saltos de página

Anterior

Siguiente





































No.
Página:
6

Nombre del recurso: Lección: Antecedentes de la psicología de referencia, contextos históricos y culturales.

Título de la página de contenido: La epistemología dentro de la Psicología


Concepto
Clave

Código de Color

<p>Contenido:</p> <p>Como vimos en la página anterior, el saber científico es lo más cercano que poseemos, como especie humana, para construir el conocimiento verdadero. No obstante, el hablar de la Psicología como ciencia requiere revisar sus fundamentos <i>epistemológicos</i>, es decir, su filosofía de la ciencia. Para poder abordar la epistemología en la psicología, es necesario retomar como ejemplo lo que sucedió hace más de dos mil años, en la Grecia clásica, donde Platón era maestro de Aristóteles, sin embargo, sus personalidades eran algo distintas. Mientras que Platón era más especulativo, racional y contemplativo, Aristóteles era más práctico, observador y clasificador de la naturaleza. Si tomamos estos aspectos de la personalidad de ambos filósofos, nos daremos cuenta inmediatamente del porqué sus sistemas de pensamiento, en cuanto al saber, se separaron tan diametralmente. De esta manera, Platón consideraba que el conocimiento estaba dentro del ser, que no requería de la experiencia para formarse y que solamente ésta (la experiencia) hacía un trabajo de desgaste de las capas que ocultaban el saber que se transmitía por el alma indestructible y eterna, que todo ser humano hereda. Por el otro lado, Aristóteles sostenía que el conocimiento es producto de la experiencia e ingresa en nuestro cerebro a través de nuestros sentidos. Es importante para nuestros propósitos dilucidar cómo, a lo largo de tanto tiempo esos planteamientos de Platón y Aristóteles, han subsistido con variaciones muy poco visibles. Actualmente la Psicología sigue enfrascada en estas aproximaciones epistemológicas y acaso, ya más cercano a la actualidad, a partir del planteamiento de Kant, un tanto oscuro y difícil de comprender para los no iniciados en la filosofía, se propuso una visión constructivista del aparato mental.</p>			<table border="1"> <tr><td></td><td>Introdutorio, de contenido o interactivo.</td></tr> <tr><td></td><td>Texto Plano</td></tr> <tr><td></td><td>Acordeón JQuery</td></tr> <tr><td></td><td>Tabs JQuery</td></tr> <tr><td></td><td>Slider (Course presentation)</td></tr> <tr><td></td><td>Botón de dialogo</td></tr> <tr><td></td><td>Barra de audio MP3</td></tr> <tr><td></td><td>Time line</td></tr> <tr><td></td><td>Image Hotspot</td></tr> <tr><td></td><td>Image Juxtaposition</td></tr> <tr><td></td><td>Pregunta Moodle</td></tr> <tr><td></td><td>Juego</td></tr> </table>		Introdutorio, de contenido o interactivo.		Texto Plano		Acordeón JQuery		Tabs JQuery		Slider (Course presentation)		Botón de dialogo		Barra de audio MP3		Time line		Image Hotspot		Image Juxtaposition		Pregunta Moodle		Juego
	Introdutorio, de contenido o interactivo.																										
	Texto Plano																										
	Acordeón JQuery																										
	Tabs JQuery																										
	Slider (Course presentation)																										
	Botón de dialogo																										
	Barra de audio MP3																										
	Time line																										
	Image Hotspot																										
	Image Juxtaposition																										
	Pregunta Moodle																										
	Juego																										

Salto de página	Anterior	Siguiete
------------------------	----------	----------

No. Página: 7	Nombre del recurso: Lección: Antecedentes de la psicología de referencia, contextos históricos y culturales. Título de la página de contenido: Una breve historia moderna del surgimiento de la Psicología	Concepto Clave	Código de Color
-------------------------	---	-----------------------	------------------------

Contenido:	 Introdutorio, de contenido o interactivo.
-------------------	---

<p>Una vez dicho la anterior, tenemos entonces tres vertientes epistemológicas que actualmente definen a la Psicología, a saber: El <i>racionalismo</i> de Platón, el <i>asociacionismo</i> de Aristóteles y el <i>constructivismo</i> de Kant.</p> <p>La epistemología racionalista en la Psicología</p> <p>Actualmente se conserva dentro de la Psicología <i>la creencia</i> de que lo que somos como sujetos psíquicos es producto de estructuras formadas con antelación a la experiencia, es decir, antes de que la experiencia tenga su efecto en el sujeto humano.</p> <p>La epistemología asociacionista en la Psicología</p> <p>En esta forma de pensar, el sujeto es un ser pasivo que simplemente está expuesto a los estímulos ambientales. Difícilmente el sujeto es considerado un actor decisivo de su propio conocimiento.</p> <p>El asociacionismo parte del hecho, de que el ser humano nace sin más nada en su experiencia y que es el ambiente el que, provoca que aprendamos lo que va a ser útil en nuestras vidas y que nos permite adaptarnos a nuestro entorno para poder sobrevivir.</p> <p>La epistemología constructivista en la Psicología</p> <p>El sujeto cognoscente pasa de tener un papel pasivo en el conocimiento, a marcar las directrices en el mismo. Podríamos resumirlo diciendo que no hay un objeto que conocer sin que éste sea objeto para un sujeto. Esto supuso una gran revolución en la teoría del conocimiento.”</p>	<p>Anterior</p>	<p>Siguiente</p>	<table border="1"> <tr><td>Texto Plano</td></tr> <tr><td>Acordeón JQuery</td></tr> <tr><td>Tabs JQuery</td></tr> <tr><td>Slider (Course presentation)</td></tr> <tr><td>Botón de dialogo</td></tr> <tr><td>Barra de audio MP3</td></tr> <tr><td>Time line</td></tr> <tr><td>Image Hotspot</td></tr> <tr><td>Image Juxtaposition</td></tr> <tr><td>Pregunta Moodle</td></tr> <tr><td>Juego</td></tr> </table>	Texto Plano	Acordeón JQuery	Tabs JQuery	Slider (Course presentation)	Botón de dialogo	Barra de audio MP3	Time line	Image Hotspot	Image Juxtaposition	Pregunta Moodle	Juego
Texto Plano														
Acordeón JQuery														
Tabs JQuery														
Slider (Course presentation)														
Botón de dialogo														
Barra de audio MP3														
Time line														
Image Hotspot														
Image Juxtaposition														
Pregunta Moodle														
Juego														
<p>Salto de página</p>														

No. Página: 8	Nombre del recurso: Lección: Antecedentes de la psicología de referencia, contextos históricos y culturales. Título de la página de contenido: Una mirada al estructuralismo y funcionalismo.	Concepto Clave	Código de Color							
<p>Contenido:</p> <p>Estas dos perspectivas dentro de la Psicología confrontan visiones distintas de los fenómenos psicológicos.</p> <p>Como ya dijimos, Wundt creo el primer laboratorio de Psicología en la universidad de Leipzig en Alemania en 1879, en donde hacía experimentos con sujetos entrenados en el método de la introspección. “Debido al papel central de la introspección, la primera rama de psicología de Wundt se llamó psicología introspectiva (o introspeccionismo) y su intento por analizar a la conciencia en sus sensaciones y sentimientos elementales se conoce como</p>	<p>127</p>		<table border="1"> <tr><td>Introdutorio, de contenido o interactivo.</td></tr> <tr><td>Texto Plano</td></tr> <tr><td>Acordeón JQuery</td></tr> <tr><td>Tabs JQuery</td></tr> <tr><td>Slider (Course presentation)</td></tr> <tr><td>Botón de dialogo</td></tr> <tr><td>Barra de audio MP3</td></tr> </table>	Introdutorio, de contenido o interactivo.	Texto Plano	Acordeón JQuery	Tabs JQuery	Slider (Course presentation)	Botón de dialogo	Barra de audio MP3
Introdutorio, de contenido o interactivo.										
Texto Plano										
Acordeón JQuery										
Tabs JQuery										
Slider (Course presentation)										
Botón de dialogo										
Barra de audio MP3										

estructuralismo.”⁵¹

Por el otro lado, William James (1842-1919) se opuso terminantemente al estructuralismo de Wundt y emprendió las investigaciones en Psicología desde una perspectiva contraria, es decir, funcionalista, dentro de la cual lo que realmente importa son las actividades o procesos mentales como operaciones (funciones) y no como contenidos (estructuras).

James fue el primer psicólogo estadounidense que difundió el empirismo radical (así lo llamó él mismo), que consiste en considerar que la experiencia es la fuente de todo nuestro conocimiento.

Como puede notarse fácilmente, si hacemos una conexión entre el estructuralismo y la epistemología de Platón y entre el funcionalismo y la postura de Aristóteles, no encontraremos ninguna dificultad.

Time line
Image Hotspot
Image Juxtaposition
Pregunta Moodle
Juego

Salto de página	Anterior	Siguiente
------------------------	----------	-----------

No. Página: 9	Nombre del recurso: Lección: Antecedentes de la psicología de referencia, contextos históricos y culturales. Título de la página de contenido: Corrientes de la psicología.
-------------------------	--

Concepto Clave	Código de Color
-----------------------	------------------------

Contenido:
La Psicología comenzó a resurgir hasta finales del siglo XVIII y durante el siglo XIX, durante el cual se explicaba el comportamiento humano con base en premisas religiosas, (sobre todo del cristianismo y el catolicismo en particular).

Ya en el siglo XX se definieron las actuales corrientes de la Psicología, que podemos identificar como: el psicoanálisis, el conductismo, la psicología humanista y el cognoscitvismo. Para entenderlo mejor, te recomendamos revisarl el siguiente cuadro.

Racionalismo de Platón	Asociacionismo de Aristóteles	Constructivismo de Kant
------------------------	-------------------------------	-------------------------

Introductorio, de contenido o interactivo.
Texto Plano
Acordeón JQuery
Tabs JQuery
Slider (Course presentation)
Botón de dialogo
Barra de audio MP3
Time line
Image Hotspot

<p>Psicoanálisis fundado por Sigmund Freud. Considera que el ser humano está determinado por sus instintos innatos. Es una perspectiva hasta cierto punto pesimista porque considera que poco es lo que tiene de margen de</p>	<p>Conductismo o Behaviorismo fundado por Watson y divulgado enormemente por Skinner. Considera que el ser humano es producto de su relación con el medio y que no hay determinantes internos para el surgimiento de la conducta.</p>	<p>Cognoscitivismo, Epistemología Genética, Racionalismo Antropológico y Corriente histórico-cultural fundadas por los psicólogos del desarrollo, por Piaget, por Wallon y por Vygotsky. Esta postura considera que el ser humano es producto de sus bases</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="1667 131 1705 180"></td> <td data-bbox="1705 131 2085 180">Image Juxtaposition</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1667 180 1705 228"></td> <td data-bbox="1705 180 2085 228">Pregunta Moodle</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1667 228 1705 310"></td> <td data-bbox="1705 228 2085 310">Juego</td> </tr> </table>		Image Juxtaposition		Pregunta Moodle		Juego
	Image Juxtaposition								
	Pregunta Moodle								
	Juego								
<p>actuación el ser humano, fuera de sus determinaciones biológicas.</p>	<p>Somos producto del aprendizaje a través de asociaciones entre estímulos.</p>	<p>biológicas en contacto con el medio que le rodea, ya sea físico, biológico, cultural e histórico.</p>							
<p>Psicología Humanística fundada por Maslow y Rogers. Considera que el ser humano tiene una capacidad innata para alcanzar la felicidad y la autorrealización, para hacer el bien y conseguir el placer.</p>									
<p>Salto de página</p>	<p>Anterior</p>	<p>Siguiente</p>							

<p>No. Página: 10</p>	<p>Nombre del recurso: Lección: Antecedentes de la psicología de referencia, contextos históricos y culturales.</p>	<p>Concepto Clave</p>	<p>Código de Color</p>
<p>Título de la página de contenido: Cierre</p>			

Contenido:

Falta mucho por hacer en la Psicología, pero es momento de que te enteres de manera más detallada de lo que hasta la actualidad han desarrollado las corrientes teóricas de nuestra disciplina, los objetos de estudio a los que se han abocado, los métodos y procedimientos que emplean, las aplicaciones específicas de los descubrimientos realizados y los problemas concretos que resuelven en los campos de actividad humana más amplios y particulares. No sabemos si para bien o para mal, pero actualmente el mundo ya no se puede mover sin la intervención de la Psicología.



Introductorio, de contenido o interactivo.

Texto Plano

Acordeón JQuery

Tabs JQuery

Slider (Course presentation)

Botón de dialogo

Barra de audio MP3

Time line

Image Hotspot

Image Juxtaposition

Pregunta Moodle

Juego

[Saltos de página](#)

[Anterior](#)

[Siguiete](#)

No. Página: 11	Nombre del recurso: Lección: Antecedentes de la psicología de referencia, contextos históricos y culturales. Título de la página de contenido: Referencias	Concepto Clave	Código de Color
<p>Contenido: La información mostrada en esta lección es la adaptación a digital del libro Introcucción a la Psicología. Libro de texto de la Psicología I, Seminario de Psicología CCH Naucalpan, el cual se encuentra disponible en la sección "Potcast e infografías", en fomato PDF y MP3.</p> <p>BUNGE, M. (1975) <i>Laciencia, sumétodoysufilosofía</i>. Buenos Aires. Ediciones Siglo Veinte.</p> <p>DÍAZ-GUERRERO, R. Y DÍAZ-LOVING, R. (1996) <i>Introducción a la psicología. Un enfoque ecosistémico</i>. México. Editorial Trillas. Página 16.</p> <p>Diccionario de la lengua española Vigésima segunda edición (2001) Real Academia Española. Tomo 5. Página 657.</p> <p>DRUCKER, C. R. Artículo aparecido en el periódico <i>La Jornada</i> el 13 de julio de 2010 con el nombre de <i>Mentiras televisivas</i>. México.</p> <p>FADIMAN, J. Y FRAGER, R. (1979) <i>Teorías de la personalidad</i>. México. Editorial Harla. Página 316.</p> <p>GARDNER, M. (1985) <i>Izquierda y derecha en el cosmos. Simetría y asimetría frente a la teoría de la inversión del tiempo</i>. Barcelona. Editorial Salvat. Capítulo 11: Cristales. Páginas 84-85.</p> <p>GELDARD, F. A. (1972) <i>Fundamentos de Psicología</i>. México. Editorial Trillas. Capítulo 1. Página 17.</p> <p>GROSS, R. D. (2007) <i>Psicología. La ciencia de la mente y la conducta</i>. México. Editorial Manual Moderno. P.ágina 37.</p> <p>HENSSEN, J. (1976) <i>Teoría del conocimiento</i>. Madrid. Editorial Espasa-Calpe. Primera parte: <i>Teoría general del conocimiento. Investigación fenomenológica preliminar. El fenómeno del conocimiento y los problemas contenidos en él</i>. Página 25.</p> <p>LEWONTIN, R. C., ROSE, S. Y KAMIN L. J. (2003) <i>No está en los genes. Racismo, genética e ideología</i>. Barcelona. Editorial Crítica.</p> <p>LOZOYA, X (1989) <i>El ruso de los perros: Iván P. Pavlov</i>. México. Pangea Editores.</p> <p>MERANI, A. (1980) <i>Psicología de la edad evolutiva</i>. Barcelona. Editorial Grijalbo. Páginas 10- 12.</p> <p>RICHARDSON, K. (1995) <i>Para comprender la psicología</i>. Madrid. Alianza Editorial. Página 18.</p>			<ul style="list-style-type: none">  Introdutorio, de contenido o interactivo.  Texto Plano  Acordeón JQuery  Tabs JQuery  Slider (Course presentation)  Botón con Hipervínculo  Infografía  Time line  Image Hotspot  Image Juxtaposition  Pregunta Moodle  Juego

SAGAN, C. (1984). *El cerebro de Broca. Reflexiones sobre el apasionante mundo de la ciencia.* México. Editorial Grijalbo. Capítulo 2 *¿Podemos conocer el universo? Reflexiones sobre un grano de sal.* Página 29.

SAGAN, C. (1984) *Los dragones del edén. Especulaciones sobre la evolución de la inteligencia humana.* México. Editorial Grijalbo. Capítulo 5. *Las abstracciones de los brutos.* Página 147.

SAGAN, C. (2011) *El mundo y sus demonios. La ciencia como una luz en la oscuridad.* México. Editorial Planeta. 5ª edición. Página 193.

SUÁREZ, T. M. (sin año de publicación)
<http://www.monografias.com/trabajos/epistemologia/epistemologia.shtml>

VILLORO, L. (1991) *Creer, saber, conocer.* México. Editorial Siglo XXI. *Introducción. Del problema y del método.* Página 15.

YAROSHEVSKY, M. G. (1979) *La psicología en el siglo XX.* México. Editorial Grijalbo. Capítulo 1. Página 27.

Salto de página

Anterior

Fin de la lección.

Guion Instruccional de la lección: Dimensiones consideradas por la psicología en el estudio del comportamiento y la subjetividad.

¡Hola! ¡Bienvenido a tu espacio en la Plataforma Virtual!


Para comenzar acompáñame a ver este video:

Queremos que este curso sea para ti una gran experiencia de aprendizaje, en la que puedas crear tú mismo tu propio conocimiento con tus habilidades y creatividad. ¡Estamos seguros que lo disfrutarás! ¡Ahora sólo abre todos tus sentidos y comencemos con esta Lección que te servirá para que tu estancia en plataforma sea fácil y haga más eficiente tu trabajo en ella!


MÓDULO	PROPÓSITO: Comprenderán cómo la psicología aborda el estudio del comportamiento y la subjetividad	
	APRENDIZAJES Al finalizar el módulo, el alumno podrá:	CONTENIDO
1. Lección Antecedentes de la psicología: marcos de referencia, contextos históricos y culturales.	Comprenden cómo la psicología estudia el comportamiento y la subjetividad.	<ul style="list-style-type: none"> - Dimensiones consideradas por la psicología en el estudio del comportamiento y la subjetividad: <ul style="list-style-type: none"> Biológica. Cognitiva. Afectiva. Conductual. Social y cultural.

Matriz de aprendizaje				
¿Qué se Evalúa?: Aprendizajes Esperados	Comprenden cómo la psicología estudia el comportamiento y la subjetividad.			
Proceso cognoscitivo:	Comprender y organizar la información	Identificación		Clasificación
		Ordenamiento temporal		Organización jerárquica
		Resumir		
	Aplicar	Traducción		Generalización
		Analizar		Inferir
		Comparar		Aplicar procedimientos
	Solucionar problemas	Planifica de acciones		Corrección de errores
		Evaluar		Toma de decisiones
	Actitudinal:	Cognitivo	Afectivo	Conductual
Tipo de conocimiento:	Hechos	Conceptos	Procedimientos	Procesos

Tablas de Contenido

No. Página: 1	Nombre del recurso: Lección: Dimensiones consideradas por la psicología en el estudio del comportamiento y la subjetividad. Título de la página de contenido: Introducción.	Concepto Clave	Código de Color												
Contenido: <p>¿Por qué a veces hago cosas sin saber qué me impulsó a hacerlo? ¿Por qué se emplean los premios y castigos continuamente en la educación de las personas? ¿Por qué vamos cambiando la forma de pensar con el paso del tiempo? ¿Por qué algunas personas se conforman con lograr pocas cosas en la vida? ¿Cómo trabaja un psicólogo? ¿En dónde puede trabajar? ¿Cómo puede saber o conocer la forma de ser de una persona? ¿Puede medir la inteligencia? ¿Influye el contexto social en nuestra forma de ser o de pensar? Estas son algunas de las preguntas que seguramente te has hecho o has escuchado en torno a la Psicología y que podrás ir respondiendo a lo largo de esta lección.</p> 			<table border="1"> <tr><td>Introductorio, de contenido o interactivo.</td></tr> <tr><td>Texto Plano</td></tr> <tr><td>Acordeón JQuery</td></tr> <tr><td>Tabs JQuery</td></tr> <tr><td>Slider (Course presentation)</td></tr> <tr><td>Botón de dialogo</td></tr> <tr><td>Barra de audio MP3</td></tr> <tr><td>Time line</td></tr> <tr><td>Image Hotspot</td></tr> <tr><td>Image Juxtaposition</td></tr> <tr><td>Pregunta Moodle</td></tr> <tr><td>Juego</td></tr> </table>	Introductorio, de contenido o interactivo.	Texto Plano	Acordeón JQuery	Tabs JQuery	Slider (Course presentation)	Botón de dialogo	Barra de audio MP3	Time line	Image Hotspot	Image Juxtaposition	Pregunta Moodle	Juego
Introductorio, de contenido o interactivo.															
Texto Plano															
Acordeón JQuery															
Tabs JQuery															
Slider (Course presentation)															
Botón de dialogo															
Barra de audio MP3															
Time line															
Image Hotspot															
Image Juxtaposition															
Pregunta Moodle															
Juego															
Salto de página		Siguiete													
No. Página: 2	Nombre del recurso: Lección: Dimensiones consideradas por la psicología en el estudio del comportamiento y la subjetividad. Título de la página de contenido: Psicoanálisis, metiéndose en las profundidades	Concepto Clave	Código de Color												
Contenido: <p>El mundo de la Psicología vivió un auge y reconocimiento con la creación del Psicoanálisis por parte de Sigmund Freud. En su vision, la personalidad de un individuo, estructurada como aparato psíquico y determinante de su desenvolvimiento social, se forma en las primeras etapas de la vida, en donde la sexualidad tiene un papel preponderante. El <i>ello</i>, el <i>yo</i> y el <i>superyó</i> conforman al aparato psíquico, los cuales se explican a mayor detalle en la siguiente imagen hotspot.</p>		135	<table border="1"> <tr><td>Introductorio, de contenido o interactivo.</td></tr> <tr><td>Texto Plano</td></tr> <tr><td>Acordeón JQuery</td></tr> <tr><td>Tabs JQuery</td></tr> <tr><td>Slider (Course presentation)</td></tr> <tr><td>Botón de dialogo</td></tr> </table>	Introductorio, de contenido o interactivo.	Texto Plano	Acordeón JQuery	Tabs JQuery	Slider (Course presentation)	Botón de dialogo						
Introductorio, de contenido o interactivo.															
Texto Plano															
Acordeón JQuery															
Tabs JQuery															
Slider (Course presentation)															
Botón de dialogo															

<ul style="list-style-type: none"> - El <i>ello</i> se encuentra en el ser humano desde el momento mismo del nacimiento, constituye nuestra parte deseante y está regido por el Principio del Placer. - El <i>yo</i> es la parte que tiene conciencia del aquí y ahora, así como también es un mediador entre el <i>ello</i> y el <i>superyó</i>, aparece aproximadamente al año de edad, en cuanto el bebé sea capaz de reconocerse en el espejo. - El <i>superyó</i> representa la parte social; es la moral, los valores y las reglas que hemos introyectado, se rige por el Principio de Realidad y se instaura en el niño entre los 2 y 3 años de vida, posterior a su vivencia del complejo de Edipo, uno más de los conceptos centrales del Psicoanálisis. 		<ul style="list-style-type: none"> Barra de audio MP3 Time line Image Hotspot Image Juxtaposition Pregunta Moodle Juego
Saltos de página	Anterior	Siguiente

No. Página: 3	Nombre del recurso: Lección: Antecedentes de la psicología de referencia, contextos históricos y culturales. Título de la página de contenido: Un poco más sobre el psicoanálisis.	Concepto Clave	Código de Color
	<p>Contenido: Otra de las aportaciones que más críticas le redituaron fue la consideración de la sexualidad como un eje estructurante: la noción de placer, transferencia y contratransferencia, las etapas del desarrollo psicosexual, la libido, la envidia del pene, el complejo de castración, pulsión de vida (Eros) y pulsión de muerte (Tánatos) y el mismo Complejo de Edipo tiene como factor común el trasfondo y un origen basado en la sexualidad; sin embargo, las críticas realizadas a cada uno de estos constructos teóricos parten del desconocimiento y la desacreditación sin bases.</p> 	136	<ul style="list-style-type: none"> Introductorio, de contenido o interactivo. Texto Plano Acordeón JQuery Tabs JQuery Slider (Course presentation) Botón de dialogo Barra de audio MP3 Time line Image Hotspot Image Juxtaposition Pregunta Moodle Juego

Salto de página	Anterior	Siguiete	

No. Página:	Nombre del recurso:	Concepto Clave	Código de Color
4	<p>Lección: Dimensiones consideradas por la psicología en el estudio del comportamiento y la subjetividad.</p> <p>Título de la página de contenido: ¿Pulsión o instinto?</p>		
<p>Contenido:</p> <p>En muchos libros encontrarás los conceptos de instinto de vida e instinto de muerte propuestos por Freud. Conviene aclarar que la palabra instinto es inadecuada e imprecisa:</p> <p>El instinto es meramente biológico, genéticamente heredado y sólo tiene una forma de satisfacción que requiere además inmediatez de respuesta.</p> <p>La pulsión, por el contrario, integra un sustrato biológico con aspectos psicológicos, dispone de diferentes y atemporales formas de satisfacción.</p>			<ul style="list-style-type: none"> Introdutorio, de contenido o interactivo. Texto Plano Acordeón JQuery Tabs JQuery Slider (Course presentation) Botón de dialogo Barra de audio MP3 Time line Image Hotspot Image Juxtaposition Pregunta Moodle Juego
Salto de página	Anterior	Siguiete	

No. Página: 5	Nombre del recurso: Lección: Dimensiones consideradas por la psicología en el estudio del comportamiento y la subjetividad. Título de la página de contenido: Zonas erógenas.	Concepto Clave	Código de Color												
<p>Contenido: Desde la perspectiva del Psicoanálisis, desde el momento mismo del nacimiento, una parte específica del cuerpo se convierte en un órgano dispuesto a recibir una satisfacción placentera, por lo que se considera una zona erógena; son cuatro las zonas erógenas que Freud identifica a lo largo del crecimiento de una persona, cabe aclarar que obviamente un infante no dispone de la capacidad de buscar satisfactores sexuales como son concebidos en el ámbito social y alcanzados en la pubertad, sino simplemente placer; cuando una de las zonas no recibe la estimulación suficiente o bien cuando es sobrestimulada, se puede dar una fijación, un anclaje en esa etapa, que influirá en su comportamiento en la etapa adulta. Las zonas erógenas identificadas son las siguientes:</p> <p style="text-align: center;">ZONA ERÓGENA ORAL</p> <ul style="list-style-type: none"> La satisfacción placentera se obtiene a través de la boca. Inicia en el momento del nacimiento y culmina entre el año y medio y los 2 años de edad. Comportamientos ligados directamente al empleo de la boca denotan una fijación: fumar, polidipsia, el pesimismo y optimismo, así como la pasividad y la manipulación mostradas de manera exagerada o permanente, son algunos ejemplos. <p>Zona Erógena Anal</p> <p>Abarca entre el año y medio y los 2 años y termina entre los 3 o 4 años; la satisfacción se obtiene con la retención o no de las heces fecales a partir del control de esfínteres. Comportamientos ligados con la retención, con la limpieza o con el control evidencian una fijación en esta etapa: como la pulcritud, la puntualidad, la suciedad, la vaguedad, la estrechez, la expansividad, etcétera.</p> <p>Zona Erógena Fálica</p> <ul style="list-style-type: none"> Abarca entre los 3 o 4 años y culmina aproximadamente a los 6 años de edad. Se caracteriza por sentar las bases para la formación de la autoestima y la autoimagen, dado que el placer se obtiene directamente del cuerpo y la forma en que se le percibe, independientemente de la alusión al genital masculino que acusa el nombre de la etapa. Comportamientos ligados a la proyección de la imagen denotan fijación: la valentía y la vergüenza. <p>Periodo de Lactencia</p> <ul style="list-style-type: none"> Abarca de los 6 a los 12 años de edad. Durante esta etapa se adormece el libido y no hay una zona erógena 			<table border="1"> <tr><td>Introdutorio, de contenido o interactivo.</td></tr> <tr><td>Texto Plano</td></tr> <tr><td>Acordeón JQuery</td></tr> <tr><td>Tabs JQuery</td></tr> <tr><td>Slider (Course presentation)</td></tr> <tr><td>Botón de dialogo</td></tr> <tr><td>Barra de audio MP3</td></tr> <tr><td>Time line</td></tr> <tr><td>Image Hotspot</td></tr> <tr><td>Image Juxtaposition</td></tr> <tr><td>Pregunta Moodle</td></tr> <tr><td>Juego</td></tr> </table>	Introdutorio, de contenido o interactivo.	Texto Plano	Acordeón JQuery	Tabs JQuery	Slider (Course presentation)	Botón de dialogo	Barra de audio MP3	Time line	Image Hotspot	Image Juxtaposition	Pregunta Moodle	Juego
Introdutorio, de contenido o interactivo.															
Texto Plano															
Acordeón JQuery															
Tabs JQuery															
Slider (Course presentation)															
Botón de dialogo															
Barra de audio MP3															
Time line															
Image Hotspot															
Image Juxtaposition															
Pregunta Moodle															
Juego															

<p>específica. El infante se dedica exclusivamente a dos aspectos específicos: asimilar la cultura y adquirir la identidad de género.</p> <p>Zona Erógena Genital</p> <p>Abarca desde el inicio de la pubertad hasta la finitud del sujeto. El placer sexual se alcanza a través de los genitales. Algunos ejemplos de representantes de fijación en esta etapa son: aspectos ligados a la productividad y a la vida sexual, el trabajo compulsivo, el desagrado por el trabajo.</p>		
Salto de página	Anterior	Siguiente

No. Página: 6	Nombre del recurso: Lección: Dimensiones consideradas por la psicología en el estudio del comportamiento y la subjetividad. Título de la página de contenido: Conductismo	Concepto Clave	Código de Color												
<p>Contenido: Esta propuesta teórica ubica a la conducta como el objeto de estudio de la Psicología; lejos de propuestas animistas o mentalistas, Watson consideraba que la Psicología se inscribe en las Ciencias Naturales y postula como tema central a la conducta. La conducta es una respuesta, reacción o ajuste ante un estímulo o situaciones de estímulo. Las respuestas se pueden subdividir en dos categorías:</p> <p>a) Fisiológicas: Implican la acción de efectores, músculos y glándulas. Los primeros son fácilmente observables en cada una de las acciones que realizamos cotidianamente. Las segundas implican la secreción de sustancias de glándulas endocrinas y exocrinas.</p> <p>b) Psicológicas: Se agrupan en cuatro clases principales: 1) <i>respuestas explícitas de hábito</i> (aquí se incluyen las actividades de trabajo y juego que se practican de manera regular), 2) <i>respuestas implícitas de hábito</i> (considera reacciones glandulares aprendidas o formadas a partir de un entrenamiento, como sonrojarse, 3) <i>respuestas hereditarias explícitas</i> (reacciones emocionales y reflejas como la ira, el amor, estornudar, asir, etcétera) y 4) <i>reacciones hereditarias implícitas</i> (se incluyen aquí secreciones glandulares y cambios circulatorios).</p>			<table border="1"> <tr><td>Introdutorio, de contenido o interactivo.</td></tr> <tr><td>Texto Plano</td></tr> <tr><td>Acordeón JQuery</td></tr> <tr><td>Tabs JQuery</td></tr> <tr><td>Slider (Course presentation)</td></tr> <tr><td>Botón de dialogo</td></tr> <tr><td>Barra de audio MP3</td></tr> <tr><td>Time line</td></tr> <tr><td>Image Hotspot</td></tr> <tr><td>Image Juxtaposition</td></tr> <tr><td>Pregunta Moodle</td></tr> <tr><td>Juego</td></tr> </table>	Introdutorio, de contenido o interactivo.	Texto Plano	Acordeón JQuery	Tabs JQuery	Slider (Course presentation)	Botón de dialogo	Barra de audio MP3	Time line	Image Hotspot	Image Juxtaposition	Pregunta Moodle	Juego
Introdutorio, de contenido o interactivo.															
Texto Plano															
Acordeón JQuery															
Tabs JQuery															
Slider (Course presentation)															
Botón de dialogo															
Barra de audio MP3															
Time line															
Image Hotspot															
Image Juxtaposition															
Pregunta Moodle															
Juego															
Salto de página	Anterior	Siguiente													





































No. Página: 7	Nombre del recurso: Lección: Dimensiones consideradas por la psicología en el estudio del comportamiento y la subjetividad. Título de la página de contenido: Métodos del conductismo.	Concepto Clave	Código de Color												
<p>Contenido:</p> <p>Ligado a su propuesta sobre los aspectos a estudiar en la Psicología, propone una serie de métodos para trabajar en y desde su disciplina científica, éstos son los siguientes: la observación, los métodos de reflejo condicionado (basado en los trabajos de Pavlov), el método de informe verbal (que Watson planteó como sustituto al trabajo de introspección promovido por Wundt) y los métodos de prueba (como los test).</p> <p>Watson Como podemos inferir, Watson centró su atención en la relación estímulo-respuesta y en los cambios que podía generar en las personas a partir del manejo de ambos. Lamentablemente, poco a poco fue desapareciendo el interés en sus aportaciones y su forma de vivir la Psicología.</p> <p>B. F. Skinner B. F. Skinner quien, basándose en aportaciones realizadas por Thorndike, Tolman y Guthrie, amplió el panorama de aplicación del Conductismo. El concepto de contingencia es fundamental dentro de su propuesta; la define como la relación establecida entre la conducta y el reforzamiento, en este sentido, el ambiente establece las contingencias y las personas deben realizar la conducta adecuada para obtener el reforzador. Se denomina reforzador a cualquier acontecimiento que incremente la probabilidad de ocurrencia de una conducta.</p>			<table border="1"> <tr><td>Introductorio, de contenido o interactivo.</td></tr> <tr><td>Texto Plano</td></tr> <tr><td>Acordeón JQuery</td></tr> <tr><td>Tabs JQuery</td></tr> <tr><td>Slider (Course presentation)</td></tr> <tr><td>Botón de dialogo</td></tr> <tr><td>Barra de audio MP3</td></tr> <tr><td>Time line</td></tr> <tr><td>Image Hotspot</td></tr> <tr><td>Image Juxtaposition</td></tr> <tr><td>Pregunta Moodle</td></tr> <tr><td>Juego</td></tr> </table>	Introductorio, de contenido o interactivo.	Texto Plano	Acordeón JQuery	Tabs JQuery	Slider (Course presentation)	Botón de dialogo	Barra de audio MP3	Time line	Image Hotspot	Image Juxtaposition	Pregunta Moodle	Juego
Introductorio, de contenido o interactivo.															
Texto Plano															
Acordeón JQuery															
Tabs JQuery															
Slider (Course presentation)															
Botón de dialogo															
Barra de audio MP3															
Time line															
Image Hotspot															
Image Juxtaposition															
Pregunta Moodle															
Juego															
Saltos de página	Anterior	Siguiete													

No. Página: 8	Nombre del recurso: Lección: Dimensiones consideradas por la psicología en el estudio del comportamiento y la subjetividad. Título de la página de contenido: Condicionamiento Operante.	Concepto Clave	Código de Color		
<p>Contenido:</p> <p>Comúnmente se conoce como <i>Condicionamiento Operante</i> al procedimiento implementado por Skinner; mediante esta forma de trabajo el sujeto no tiene limitaciones para obtener el reforzador del ambiente. Sin embargo, la entrega del mismo se puede restringir</p>		140	<table border="1"> <tr><td>Introductorio, de contenido o interactivo.</td></tr> <tr><td>Texto Plano</td></tr> </table>	Introductorio, de contenido o interactivo.	Texto Plano
Introductorio, de contenido o interactivo.					
Texto Plano					

<p>en la búsqueda de conseguir la repetición de la conducta; la frecuencia que presente y la consistencia son referentes del aprendizaje. Para poder saber un poco mas sobre sus aplicacones en nuestra cotidianidad, da play al siguiente podcast.</p> <p>Lógicamente podemos inferir que la persona que tenga el control de la entrega de reforzadores, puede modificar la forma de la presentación de las conductas. Esto es posible bajo un control programado de entrega de reforzadores, con ello se puede conseguir que un sujeto aprenda, desarrolle habilidades, conocimientos, actitudes, etc. Sus aplicaciones, por tanto, encuentran oportunidad en cualquier contexto social, ya que se aplica en las pautas de crianza y educación familiar para regular el comportamiento, permite el desarrollo de habilidades y la adquisición de conocimientos en los contextos educativos, además defavorecer el óptimo desempeño dentro de las organizaciones, lo cual permite una adaptación al mundo social.</p>		<ul style="list-style-type: none"> Acordeón JQuery Tabs JQuery Slider (Course presentation) Botón de dialogo Barra de audio MP3 Time line Image Hotspot Image Juxtaposition Pregunta Moodle Juego
Saltos de página	Anterior	Siguiete

No. Página: 9	Nombre del recurso: Lección: Dimensiones consideradas por la psicología en el estudio del comportamiento y la subjetividad. Título de la página de contenido: Humanismo, el descubrimiento y crecimiento personal	Concepto Clave	Código de Color
	<p>Contenido: La autorrealización y el crecimiento personal son los elementos centrales en los que se enfoca esta perspectiva teórica. Es criticada por considerar que se promueve de fondo una postura elitista; sin embargo, no existen motivos o sustentos reales para validar tal afirmación. Abraham Maslow y Carl Rogers, sus principales representantes, brindaron elementos que permiten entender los factores personales que rigen el desarrollo social de un individuo.</p> <p>En Abraham Maslow encontramos su propuesta de la Pirámide Motivacional (que será revisada a profundidad en el capítulo dedicado a la motivación), así como una propuesta de buscar en la ciencia el logro y la manifestación de todas las virtudes que posee el ser humano.</p> <p>Carl Rogers desarrolló un modelo de trabajo conocido bajo el nombre de “enfoque centrado en la persona (o en el cliente),” en donde, obviamente, la noción de persona ocupa un lugar importante y obliga a delimitar su forma de ser entendida, en la que todos debemos atravesar por un proceso, en algunos momentos doloroso, para poder expresar a plenitud nuestros diferentes potencialidades.</p>	141	<ul style="list-style-type: none"> Introdutorio, de contenido o interactivo. Texto Plano Acordeón JQuery Tabs JQuery Slider (Course presentation) Botón de dialogo Barra de audio MP3 Time line Image Hotspot Image Juxtaposition Pregunta Moodle Juego

Salto de página	Anterior	Siguiete	

No. Página: 10	Nombre del recurso: Lección: Dimensiones consideradas por la psicología en el estudio del comportamiento y la subjetividad. Título de la página de contenido: Enfoque centrado en la persona.	Concepto Clave	Código de Color																							
Contenido: Para Rogers, su método “Enfoque centrado en la persona” implica 4 factores esenciales en su comprensión: <div style="background-color: #cccccc; padding: 5px;"> <p>1.- <i>Tendencia actualizante.</i> Rogers señala que las personas van a crecer cada uno de los días de su vida (cronológicamente, intelectualmente, económicamente, etc.) por lo que evidenciamos esta proclividad a mantenernos siempre en constante crecimiento. Esta idea es interesante porque rompe con la ideología popular que establece que lo único seguro en la vida es la muerte, ya que para Rogers desde el instante mismo de la concepción el ser humano está hecho para crecer irremediamente (ya sea a nivel físico, académico, social, económico, psicológico, etcétera).</p> <p>2.- <i>Confianza básica.</i> Las personas desde el momento del nacimiento depositan su vida, cuidado y protección en otra persona, por lo que confiamos en los demás desde el principio de la vida; con el paso de los años mostramos también una necesidad por ser considerados como personas confiables para los demás, para establecer relaciones sociales con mayor profundidad y significancia, por lo que la confianza en un elemento primordial del ser humano. ¿A quién no le gusta contar con alguien a quién poderle confiar mucho de lo que hemos hecho?, pero también ¿a quién no le gusta que los demás nos confíen secretos?</p> <p>3.- <i>Bondad básica.</i> En oposición abierta a Freud, Rogers establece que las personas tenemos una tendencia a identificarnos con las figuras positivas desde un punto de vista social, al mismo tiempo que mostramos una satisfacción y beneplácito por ser reconocidos como buenas personas ante los demás. Podemos citar aquí dos ejemplos: cuando terminamos con una pareja y le contamos nuestra versión a otra persona, brindamos información que permita posicionarnos como los buenos en la relación; cuando somos niños y jugamos a desempeñar roles sociales, a personajes de caricaturas o películas o bien simplemente a los superhéroes, buscamos desempeñar o jugar el papel de los “buenos.”</p> </div>	<p>142</p>	<table border="1"> <tr><td></td><td>Introdutorio, de contenido o interactivo.</td></tr> <tr><td></td><td>Texto Plano</td></tr> <tr><td></td><td>Acordeón JQuery</td></tr> <tr><td></td><td>Tabs JQuery</td></tr> <tr><td></td><td>Slider (Course presentation)</td></tr> <tr><td></td><td>Botón de dialogo</td></tr> <tr><td></td><td>Barra de audio MP3</td></tr> <tr><td></td><td>Time line</td></tr> <tr><td></td><td>Image Hotspot</td></tr> <tr><td></td><td>Image Juxtaposition</td></tr> <tr><td></td><td>Pregunta Moodle</td></tr> <tr><td></td><td>Juego</td></tr> </table>		Introdutorio, de contenido o interactivo.		Texto Plano		Acordeón JQuery		Tabs JQuery		Slider (Course presentation)		Botón de dialogo		Barra de audio MP3		Time line		Image Hotspot		Image Juxtaposition		Pregunta Moodle		Juego
	Introdutorio, de contenido o interactivo.																									
	Texto Plano																									
	Acordeón JQuery																									
	Tabs JQuery																									
	Slider (Course presentation)																									
	Botón de dialogo																									
	Barra de audio MP3																									
	Time line																									
	Image Hotspot																									
	Image Juxtaposition																									
	Pregunta Moodle																									
	Juego																									





































4.-“Las personas saben y pueden más de lo que creen”. Para Rogers el principal problema de las personas estriba en la desconfianza que muestran ante sus propias capacidades o conocimientos, lo que limita su crecimiento natural. Las personas dudan de sí mismas.		
Salto de página	Anterior	Siguiente

No. Página:	Nombre del recurso:	Concepto Clave	Código de Color
11	<p>Lección: Dimensiones consideradas por la psicología en el estudio del comportamiento y la subjetividad.</p> <p>Título de la página de contenido: <i>La aceptación incondicional.</i></p> <p>Contenido:</p> <p>Buscando siempre el desarrollo de las potencialidades de cada persona, Rogers establece tres valores que deben regir tanto las relaciones personales como los trabajos psicoterapéuticos: la <i>aceptación incondicional</i> –interactuar con cualquier persona dejando de lado los prejuicios y las preconcepciones en torno a su apariencia-, la <i>empatía</i> –la capacidad de sentir, pensar y entender al otro poniéndose metafóricamente en su lugar- y la <i>congruencia</i> –tener la capacidad de actuar y decir conforme a lo que se piensa-.</p> <p>Es importante señalar que para Rogers la Psicología debe ser más una práctica antes que solo discurso teórico, dado que se vive, se ve y se siente en cada actividad que realizamos las personas.</p>		<ul style="list-style-type: none"> Introdutorio, de contenido o interactivo. Texto Plano Acordeón JQuery Tabs JQuery Slider (Course presentation) Botón de dialogo Barra de audio MP3 Time line Image Hotspot Image Juxtaposition Pregunta Moodle Juego
Salto de página	Anterior	Siguiente	

































No. Página: 12	Nombre del recurso: Lección: Dimensiones consideradas por la psicología en el estudio del comportamiento y la subjetividad. Título de la página de contenido: Cognitivismo, los cambios en la forma de pensar.	Concepto Clave	Código de Color												
Contenido: Tiene dos representantes cuyas aportaciones han brindado resultados extraordinarios en el campo educativo, de hecho muchas escuelas de diferentes niveles educativos en el mundo se basan en sus postulados para transmitir el conocimiento, diseñar currículos y establecer formas alternativas de evaluación; nos referimos a Jean Piaget y a Lev Semionovich Vygotsky.			<table border="1"> <tr><td>Introdutorio, de contenido o interactivo.</td></tr> <tr><td>Texto Plano</td></tr> <tr><td>Acordeón JQuery</td></tr> <tr><td>Tabs JQuery</td></tr> <tr><td>Slider (Course presentation)</td></tr> <tr><td>Botón de dialogo</td></tr> <tr><td>Barra de audio MP3</td></tr> <tr><td>Time line</td></tr> <tr><td>Image Hotspot</td></tr> <tr><td>Image Juxtaposition</td></tr> <tr><td>Pregunta Moodle</td></tr> <tr><td>Juego</td></tr> </table>	Introdutorio, de contenido o interactivo.	Texto Plano	Acordeón JQuery	Tabs JQuery	Slider (Course presentation)	Botón de dialogo	Barra de audio MP3	Time line	Image Hotspot	Image Juxtaposition	Pregunta Moodle	Juego
Introdutorio, de contenido o interactivo.															
Texto Plano															
Acordeón JQuery															
Tabs JQuery															
Slider (Course presentation)															
Botón de dialogo															
Barra de audio MP3															
Time line															
Image Hotspot															
Image Juxtaposition															
Pregunta Moodle															
Juego															
Salto de página	Anterior	Siguiete													



No. Página: 13	Nombre del recurso: Lección: Dimensiones consideradas por la psicología en el estudio del comportamiento y la subjetividad. Título de la página de contenido: Piaget y la <i>Epistemología Genética</i>	Concepto Clave	Código de Color																								
<p>Contenido:</p> <p>El psicólogo ginebrino Piaget mostró desde muy temprana edad una habilidad desarrollada para la observación, producto de su interés por diferentes especies animales, aves principalmente. Con una breve formación Psicoanalítica y una evidente simpatía por el Estructuralismo, centró los últimos años de su vida profesional a construir un enfoque conocido bajo el nombre de Epistemología Genética que, como su nombre lo indica, se enfocaba a buscar el origen del pensamiento y el conocimiento, las formas de pensar, durante las principales etapas de desarrollo cognoscitivo por las cuales transita el ser humano.; en el entender de Piaget son cuatro etapas:</p> <p>1.- <i>Etapa Sensoriomotriz.</i> Abarca desde el momento del nacimiento hasta la adquisición del lenguaje. Piaget señala que en el momento del nacimiento, la vida mental se reduce al ejercicio de aparatos reflejos, sin ser pasivos, ya que demuestran siempre una actividad que refleja un aprendizaje en tanto se van refinando con el tiempo Este avance gradual en la forma de interactuar con el medio permite identificar los 4 elementos centrales que caracterizan los cambios cognoscitivos acaecidos durante los dos primeros años: la relación del niño con los objetos, la forma en que empieza a desenvolverse mejor en el espacio, el descubrimiento de la causalidad de diferentes situaciones que suceden en su entorno, así como el manejo y entendimiento de la noción de tiempo.</p> <p>2.- <i>Etapa Pre-operacional.</i> Abarca desde los 2 a los 7 años aproximadamente. Con la adquisición del lenguaje se viene una cascada de cambios en la vida del niño: la capacidad de relatar sus acciones pasadas y anticipar las de carácter futuro; permite también un elemento socializante ya que le posibilita intercambiar información con otras personas; es capaz de interiorizar las palabras, con la consecuente aparición del pensamiento; por último, la aparición de los sentimientos interindividuales.</p> <p>A nivel cognoscitivo se evidencia un carácter totalmente egocéntrico en la forma de interactuar con los demás, en donde antepone sus intereses y percepciones a las de los otros, así como muestra una nula capacidad empática; esta situación retarda su inclusión a la vida social de una manera funcional.</p> <p>3.- <i>Etapa de las Operaciones Concretas.</i> Abarca de los 7 años (aprox. el ingreso a nivel básico escolar) al inicio de la pubertad. Algunos de sus seguidores establecen dos subestadios de desarrollo durante esta etapa: 1) de las operaciones simples, que va de los 7-8 a</p>			<table border="1"> <tr><td></td><td>Introductorio, de contenido o interactivo.</td></tr> <tr><td></td><td>Texto Plano</td></tr> <tr><td></td><td>Acordeón JQuery</td></tr> <tr><td></td><td>Tabs JQuery</td></tr> <tr><td></td><td>Slider (Course presentation)</td></tr> <tr><td></td><td>Botón con Hipervínculo</td></tr> <tr><td></td><td>Barra de audio MP3</td></tr> <tr><td></td><td>Time line</td></tr> <tr><td></td><td>Image Hotspot</td></tr> <tr><td></td><td>Image Juxtaposition</td></tr> <tr><td></td><td>Pregunta Moodle</td></tr> <tr><td></td><td>Juego</td></tr> </table>		Introductorio, de contenido o interactivo.		Texto Plano		Acordeón JQuery		Tabs JQuery		Slider (Course presentation)		Botón con Hipervínculo		Barra de audio MP3		Time line		Image Hotspot		Image Juxtaposition		Pregunta Moodle		Juego
	Introductorio, de contenido o interactivo.																										
	Texto Plano																										
	Acordeón JQuery																										
	Tabs JQuery																										
	Slider (Course presentation)																										
	Botón con Hipervínculo																										
	Barra de audio MP3																										
	Time line																										
	Image Hotspot																										
	Image Juxtaposition																										
	Pregunta Moodle																										
	Juego																										

<p>9-10 años y 2) de completamiento de sistemas de clases y relaciones, de 9-10 a 11-12 años.⁶⁹ La contraposición a características específicas de la etapa anterior es sumamente evidente: adquiere recursos personales que le permiten dejar su egocentrismo y volverse un infante más social, con la capacidad de entender y manejar normas y valores, así como la asimilación de conocimientos en el ámbito escolar.</p> <p>4.- <i>Etapa de las Operaciones formales.</i> Empieza con la pubertad y se consolida a lo largo de la vida adulta de una persona. Se caracteriza por demostrar el funcionamiento de facultades de pensamiento de mayor exigencia, como el análisis, el pensamiento hipotético deductivo, la síntesis y la reflexión; incluso es capaz de construir teorías explicativas en torno a diferentes sucesos o fenómenos que acontecen en lo social, así como tiene la capacidad para realizar construcciones filosóficas que le permiten entender y explicar el mundo desde su muy particular óptica. A nivel social, las personas demuestran un nivel de compromiso mayor tanto en sus relaciones como con sus convicciones.</p>				
Saltos de página	Anterior	Siguiente		

No. Página: 14	Nombre del recurso: Lección: Dimensiones consideradas por la psicología en el estudio del comportamiento y la subjetividad. Título de la página de contenido: Vygotsky	Concepto Clave	Código de Color																				
<p>Contenido:</p> <p>Vygotsky era un genio, como señalan sus seguidores y quienes lo conocieron, lamentablemente murió siendo muy joven. Su propuesta es realmente interesante, al igual que práctica, y se puede resumir en los siguientes aspectos:</p> <p>La importancia del contexto sociocultural en el desarrollo:</p> <p>Los individuos estamos determinados por el contexto histórico social en el que nacemos y nos desenvolvemos, por lo que existe una mediación semiótica de los procesos cognitivos en donde el funcionamiento psicológico es mediado por instrumentos (herramientas) y signos definidos culturalmente:⁷⁰ las escuelas por ejemplo, enseñan temas y métodos diferentes en función de la época histórica en la que se imparte una materia, así como del lugar donde se imparte. El cerebro humano, por tanto, emplea los recursos que tiene a su alcance para poder apropiarse de la cultura y el lenguaje es la principal herramienta que emplea para este fin.</p>		146	<table border="1"> <tr><td></td><td>Introdutorio, de contenido o interactivo.</td></tr> <tr><td></td><td>Texto Plano</td></tr> <tr><td></td><td>Acordeón JQuery</td></tr> <tr><td></td><td>Tabs JQuery</td></tr> <tr><td></td><td>Slider (Course presentation)</td></tr> <tr><td></td><td>Botón con Hipervínculo</td></tr> <tr><td></td><td>Barra de audio MP3</td></tr> <tr><td></td><td>Time line</td></tr> <tr><td></td><td>Image Hotspot</td></tr> <tr><td></td><td>Image Juxtaposition</td></tr> </table>		Introdutorio, de contenido o interactivo.		Texto Plano		Acordeón JQuery		Tabs JQuery		Slider (Course presentation)		Botón con Hipervínculo		Barra de audio MP3		Time line		Image Hotspot		Image Juxtaposition
	Introdutorio, de contenido o interactivo.																						
	Texto Plano																						
	Acordeón JQuery																						
	Tabs JQuery																						
	Slider (Course presentation)																						
	Botón con Hipervínculo																						
	Barra de audio MP3																						
	Time line																						
	Image Hotspot																						
	Image Juxtaposition																						

El desarrollo se rige por 3 principios:

Es céfalo-caudal (de la cabeza a los pies), próximo-distal (de lo más cercano a lo más lejano) y va de lo general a lo particular (de lo más simple a lo más complejo).

En oposición a Piaget:

Establece que existen áreas, y no etapas del desarrollo, y éstas son: lenguaje, psicomotricidad, área cognitiva y área afectiva. Cada una de estas áreas se va desarrollando más durante el transcurso de la vida.

El aprendizaje:

Ilimitado, debe darse bajo presión, construyendo una necesidad en el individuo para que pueda darle un sentido utilitario y práctico al conocimiento. Cuando un sujeto adquiere un aprendizaje puede acceder, acelerar y adelantar su llegada a un siguiente nivel de desarrollo.⁷² En el siguiente cuadro se puede apreciar este esquema de trabajo:

TRABAJO → **TRANSFORMACIÓN** → **DESARROLLO**

Hace referencia al esfuerzo físico o psicológico realizado por una persona para apropiarse un conocimiento o adquirir una habilidad.

Cuando un sujeto adquiere conocimientos o desarrolla habilidades, sufre un cambio, un salto, a nivel cualitativo.

Al momento de tener un salto cualitativo, el sujeto se coloca en un nivel superior en el desarrollo, en comparación al nivel que tenía antes de realizar el trabajo.

Zona de Desarrollo Real (ZDR):

Es el nivel de desarrollo que tiene un sujeto en un momento determinado y la Zona de Desarrollo Proximal (ZDP) el siguiente nivel de desarrollo al que puede acceder con la ayuda de alguien más capacitado. En este apartado es importante comentar que para Vygotsky las pruebas empleadas por los maestros son irrelevantes, porque solamente se dedican a medir la ZDR, sin emplear criterios personales que midan los avances particulares, así como tampoco permiten vislumbrar la ZDP; son estáticas y estigmatizantes.

--	--	--

No. Página: 15	Nombre del recurso: Lección: Dimensiones consideradas por la psicología en el estudio del comportamiento y la subjetividad. Título de la página de contenido: Los métodos en la psicología	Concepto Clave	Código de Color												
<p>Contenido:</p> <p>De manera similar a las diferentes disciplinas del saber, la Psicología dispone de sistemas estructurados de investigación que le posibilitan la comprensión y explicación de los diferentes fenómenos incluidos en su cuerpo de conocimientos. A continuación describimos brevemente los más importantes:</p> <p>Método Científico. Es un estudio sistemático y controlado que incluye los siguientes principios:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Identificación del problema a estudiar. 2) Formulación y verificación de varias hipótesis. 3) Recopilación de datos. 4) Análisis estadístico de los datos y formulación de conclusiones. <p>Siguiendo cada uno de estos principios se puede predecir y explicar de manera confiable el comportamiento humano; es considerado el método con mayor objetividad y validez.</p> <p>Método Correlacional. Permite establecer relaciones entre factores separados; cada uno de los factores recibe el nombre de variable, dado que puede variar entre los miembros de un grupo o se puede variar para los fines de un experimento. Las relaciones entre variables se expresan en términos de correlación; las correlaciones muestran la dirección y la magnitud de una relación entre variables, pudiendo ser negativa o positiva. Aunque la correlación permite predecir una variable sobre la base de la otra y sugerir posibles causas para obtener resultados, no permiten establecer conclusiones acerca de causa y efecto.</p> <p>Método Experimental. Es un procedimiento controlado en el cual un experimentador manipula la variable independiente para determinar su efecto sobre la variable dependiente. Puede realizarse en situación de laboratorio o de campo, o hacer uso de</p>			<table border="1"> <tr><td>Introdutorio, de contenido o interactivo.</td></tr> <tr><td>Texto Plano</td></tr> <tr><td>Acordeón JQuery</td></tr> <tr><td>Tabs JQuery</td></tr> <tr><td>Slider (Course presentation)</td></tr> <tr><td>Botón con Hipervínculo</td></tr> <tr><td>Barra de audio MP3</td></tr> <tr><td>Time line</td></tr> <tr><td>Image Hotspot</td></tr> <tr><td>Image Juxtaposition</td></tr> <tr><td>Pregunta Moodle</td></tr> <tr><td>Juego</td></tr> </table>	Introdutorio, de contenido o interactivo.	Texto Plano	Acordeón JQuery	Tabs JQuery	Slider (Course presentation)	Botón con Hipervínculo	Barra de audio MP3	Time line	Image Hotspot	Image Juxtaposition	Pregunta Moodle	Juego
Introdutorio, de contenido o interactivo.															
Texto Plano															
Acordeón JQuery															
Tabs JQuery															
Slider (Course presentation)															
Botón con Hipervínculo															
Barra de audio MP3															
Time line															
Image Hotspot															
Image Juxtaposition															
Pregunta Moodle															
Juego															

<p>sucesos que ocurren de manera natural; obviamente existe un mayor control en experimentos realizados en laboratorio. Permite establecer relaciones de causa y efecto, así como posibilita la repetición del experimento por parte de otro investigador siguiendo literalmente cada una de las situaciones establecidas.</p> <p><i>Método Clínico (Genético).</i> Combinación de preguntas y observaciones individualizadas, desarrolladas por Piaget, para estudiar el desarrollo de los niños. Dispone de flexibilidad para que el investigador haga seguimiento a preguntas interesantes. La capacidad de las percepciones acerca del desarrollo depende de la pericia del investigador; se dificulta también la repetición de un trabajo debido a su enfoque personalizado.</p>				
Salto de página	Anterior	Siguiente		

No. Página: 16	Nombre del recurso: Lección: Dimensiones consideradas por la psicología en el estudio del comportamiento y la subjetividad. Título de la página de contenido: Los métodos en la psicología	Concepto Clave	Código de Color
<p>Contenido:</p> <p>A la par que se iban desarrollando cada uno de los métodos, se hizo necesaria la creación de instrumentos de apoyo en su implementación. Es preciso hacer mención que, a diferencia de otras disciplinas, la Psicología se encontró con la dificultad, no imposibilidad, de desarrollar estos instrumentos que le permitieran obtener información de las personas con las cuales realiza su labor profesional, ya que en la Psicología no se puede manipular totalmente al objeto de estudio: la Psicología tiene un sujeto de estudio, es decir, una persona a la que no se puede manipular o tratar como un objeto.⁷⁷ No obstante, se cuenta hoy en día con diferentes herramientas que, de manera física-verbal o escrita, dan la posibilidad de contar con información de las personas a las cuales les son aplicados dichos instrumentos, y así se tiene la posibilidad de contar con una descripción psicológica general sobre las características y rasgos de las personas, sus habilidades y conocimientos, así como sus opiniones, intereses, puntos de vista y creencias. A continuación realizamos una descripción breve de los más importantes.</p> <p style="text-align: center;">ENTREVISTA</p>			<ul style="list-style-type: none"> Introdutorio, de contenido o interactivo. Texto Plano Acordeón JQuery Tabs JQuery Slider (Course presentation) Botón con Hipervínculo Barra de audio MP3 Time line Image Hotspot Image Juxtaposition Pregunta Moodle Juego

Es el instrumento que mayor información permite obtener a los psicólogos; se emplea prácticamente en todas y cada una de las áreas en las que pueden insertarse laboralmente. Consiste en la realización de una serie de preguntas de manera verbal a una persona, pareja o grupo para obtener respuestas específicas; tanto los entrevistados como el entrevistador se encuentran ubicados de una forma tal que se posibilita mirarse de frente en todo momento durante el intercambio de información.

Las ventajas de su empleo son las siguientes:

1. En su implementación permite obtener tanto información verbal, como no verbal, por lo que se obtiene un diagnóstico y apreciación más completa e integral. Con el entrenamiento y la práctica, el entrevistador aprende a identificar y descifrar objetivamente cada una de las reacciones del entrevistado, por lo que cada detalle es interpretado.
2. Hay roles asignados, los cuales no son intercambiables: siempre un entrevistador y un entrevistado (persona o grupo).
3. Se disponen de objetivos claros partiendo de una serie de preguntas base.
4. Comúnmente las preguntas pueden ser abiertas, o bien cerradas, dando poco margen de ampliación y expansión en las respuestas dadas por el entrevistado.

Encuesta:

Consiste en aplicar una serie de preguntas; puede ser de manera verbal o por escrito, a un grupo específico de personas con características similares para determinar sus preferencias, opiniones, intereses o actitudes en torno a un tema en concreto; se aplica principalmente en investigaciones sociales. La principal ventaja en su empleo reside en que se obtienen datos cuantificables en un breve lapso de tiempo, posibilitando su análisis estadístico.

Las preguntas del cuestionario deben de cumplir con los siguientes requisitos:

- Las preguntas no deben sugerir las respuestas.
- El lenguaje empleado debe ser entendible para los encuestados.
- Cada una de las preguntas realizadas debe estar enfocada a la temática de investigación.
- No deben realizarse muchas preguntas.

Se deben emplear preferentemente preguntas de respuesta cerrada –por ejemplo: sí, no-, o bien, con opciones de respuesta –siempre, casi siempre, ocasionalmente, casi nunca, nunca-.

Observación:

Es una de las herramientas que más se emplean en la Psicología. Dispone como ventaja la posibilidad de presenciar directamente las formas y variaciones que puede presentar una persona o fenómeno de investigación; como desventaja se puede considerar lo subjetivo de la interpretación por parte del investigador, sobre todo ante la imprecisión de elementos específicos a considerar. Deben de tomarse en cuenta 4 preguntas básicas en su implementación:

• ¿Qué se va a observar?

• Esto servirá Delimitar sólo los elementos a considerar sobre los cuales se enfocará la atención del investigador.

• ¿Desde dónde?

• Especificar el punto geográfico desde el cual se dispone de una mejor visibilidad o sea más conveniente para los intereses de la investigación.

• ¿En qué momento?

• ¿Cómo se va a registrar la información?

Una forma es Empleando un formato específico diseñado *a priori*, o bien realizando una redacción detallada de lo observado durante el tiempo especificado.

LAS PRUEBAS Y TEST PSICOLÓGICOS

Son uno de los instrumentos más empleados por la sociedad, incluso, lamentablemente, por aquellos que no disponen de formación en esta profesión. Implica una aplicación estandarizada a una persona o grupo de personas, de una prueba en la que deberán responder de manera escrita, hablada o bien realizando una actividad específica. Es importante hacer mención que las pruebas y los test ofrecen un referente de una persona sin ser totalmente determinante, razón que obliga a conjugarlo con otro instrumento. Son dos los tipos de pruebas más conocidas: las *pruebas de inteligencia* (que ofrecen un dato sobre el coeficiente intelectual de una persona de un área específica de la inteligencia) y las *pruebas proyectivas*

(que dan un referente sobre rasgos específicos de la personalidad de los individuos).		
AUTOREPORTE Y AUTOMONITOREO		
<p>En algunas ocasiones, principalmente en el área clínica, la información que el psicólogo obtiene de las personas con las que realiza su actividad profesional proviene directamente de un seguimiento efectuado por la misma persona, en el que debe realizar una observación sobre su propia actividad y posteriormente presentar un reporte verbal, por escrito o graficado en el que se puede hacer una lectura de su(s) comportamiento(s) presentados durante un determinado periodo de tiempo. El psicólogo debe confiar plenamente en la honestidad de la persona y considerar los datos que se le muestren. Este tipo de actividades permite a las personas desarrollar el autocontrol, así como tener conciencia de la ocurrencia o no de conductas específicas.</p>		
Salto de página	Anterior	Siguiente

No. Página:	Nombre del recurso:	Concepto Clave	Código de Color
16	<p>Lección: Dimensiones consideradas por la psicología en el estudio del comportamiento y la subjetividad.</p> <p>Título de la página de contenido: Referencias</p>		
<p>Contenido: La información mostrada en esta lección es la adaptación a digital del libro Introcucción a la Psicología. Libro de texto de la Psicología I, Seminario de Psicología CCH Naucalpan, el cual se encuentra disponible en la sección "Potcast e infografías", en fomato PDF y MP3.</p> <p>CUBERO, M.; SANTAMARÍA, A. (1992) <i>Una visión social y cultural del desarrollo humano.</i> Revista del Colegio Oficial de Psicólogos, Andalucía, No. 35. Páginas 17-30.</p> <p>DICAPRIO, N. (1989) <i>Teorías de la personalidad.</i> México. McGraw Hill Interamericana. FERREIRO, R. (1998) <i>Lev Semionovich Vygotsky, Mozart de la Psicología.</i> Revista Psicología No. 36, septiembre-octubre, México, Páginas 21-23.</p> <p>FREUD, S. (1993) <i>Los textos fundamentales del Psicoanálisis.</i> Barcelona. Altaya Ediciones. GARCÍA, E. (1998) <i>Psicología general.</i> México. Publicaciones Culturales.</p>			<ul style="list-style-type: none"> Introdutorio, de contenido o interactivo. Texto Plano Acordeón JQuery Tabs JQuery Slider (Course presentation) Botón con Hipervínculo Barra de audio MP3 Time line Image Hotspot Image Juxtaposition Pregunta Moodle
		152	

<p>GONZÁLEZ V., M. (2012) <i>Investigaciones sociales por alumnos de Psicología del CCH</i>. Revista Eutopía, 3a época, Año 5, Número 16 enero-junio 2012, paginas 45-48.</p> <p>KELLER, F. (1990) <i>La definición de Psicología</i>. México. Editorial. Trillas.</p> <p>KLEIN, S. (1994) <i>Aprendizaje. Principios y aplicaciones</i>. 2ª. Edición. España. Editorial Mc Graw Hill.</p> <p>MASLOW, A. (1979) <i>La Psicología de la ciencia</i>. México. Editorial Edamex.</p> <p>MORRIS, C. (1987) <i>Psicología. Un nuevo enfoque</i>. México. Prentice Hall. Páginas 8-10. PAPALIA, OLDS. (1998) <i>Psicología del desarrollo</i>. México. McGraw Hill. Páginas 41-43.</p> <p>PIAGET, J. (1984) <i>Investigaciones sobre la generalización</i>. México. Premia Editora, La Red de Jonás.</p> <p>PIAGET, J. (1986) <i>La formación del símbolo en el niño</i>. México. Fondo de Cultura Económica. PIAGET, J. (1992) <i>Seis estudios de Psicología</i>. México. Editorial Ariel.</p> <p>ROGERS, C. (1995) <i>El proceso de convertirse en persona</i>. México. Editorial Paidós.</p> <p>TRYPHON, A.; VONECHE, J. (2000) <i>Piaget-Vygotsky: la génesis social del pensamiento</i>. Buenos Aires. Paidós.</p> <p>VYGOTSKY, L. S. (1988) <i>El desarrollo de los procesos psicológicos superiores</i>. México, Editorial Grijalbo.</p> <p>VYGOTSKY, L. S. (1990) <i>Pensamiento y Lenguaje</i>. México. Ediciones Quinto Sol.</p> <p>VYGOTSKY, L. S.; LURIA, A.; LEONTIEV, A (1986) <i>Psicología y Pedagogía</i>. España. Ediciones Akal.</p>		<p>Juego</p>
<p>Salto de página</p>	<p>Anterior</p>	<p>Fin de la lección</p>

Guion Instruccional de la lección Algunos ámbitos de aplicación de la psicología contemporánea y su relación con otras ciencias o disciplinas, sus funciones e implicaciones sociales.

¡Hola! ¡Bienvenido a tu espacio en la Plataforma Virtual!

Para comenzar acompáñame a ver este video:

Queremos que este curso sea para ti una gran experiencia de aprendizaje, en la que puedas crear tú mismo tu propio conocimiento con tus habilidades y creatividad. ¡Estamos seguros que lo disfrutarás! ¡Ahora sólo abre todos tus sentidos y comencemos con esta Lección que te servirá para que tu estancia en plataforma sea fácil y haga más eficiente tu trabajo en ella!

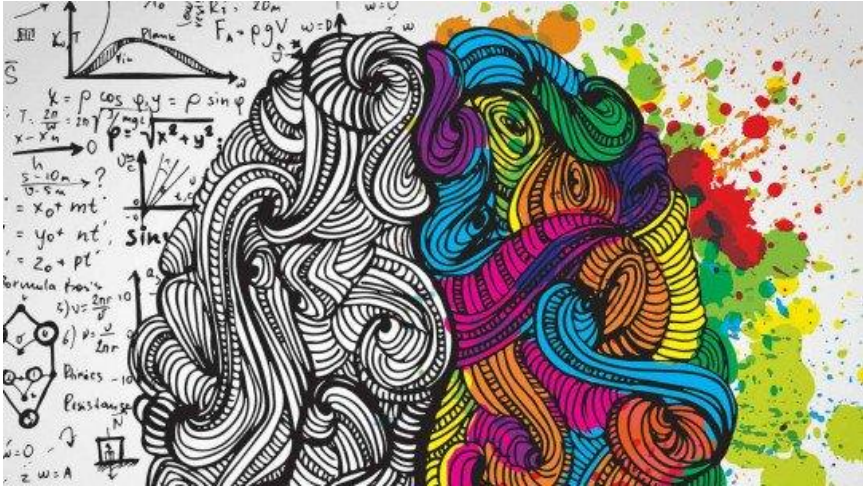
MÓDULO	PROPÓSITO: Los alumnos aplicarán los conocimientos adquiridos en el análisis e interpretación de la dimensión psicológica de algunos sucesos secundarios.	
	APRENDIZAJES Al finalizar el módulo, el alumno podrá:	CONTENIDO
1. Lección Antecedentes de la psicología: marcos de referencia, contextos históricos y culturales.	<p>- Identifican las diferentes áreas y escenarios de aplicación de la psicología contemporánea.</p> <p>Reconocen las relaciones de la psicología con otras ciencias o disciplinas y sus funciones e implicaciones sociales.</p>	<p>Algunos ámbitos de aplicación de la psicología contemporánea y su relación con otras ciencias o disciplinas, sus funciones e implicaciones sociales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Educación. - Salud. - Organizacional. - Interacción social. - Investigación, entre otros





































Matriz de aprendizaje				
¿Qué se Evalúa?: Aprendizajes Esperados	Identifican las diferentes áreas y escenarios de aplicación de la psicología contemporánea.			
Proceso cognoscitivo:	Comprender y organizar la información	Identificación		Clasificación
		Ordenamiento temporal		Organización jerárquica
		Resumir		
	Aplicar	Traducción		Generalización
		Analizar		Inferir
		Comparar		Aplicar procedimientos
	Solucionar problemas	Planifica de acciones		Corrección de errores
		Evaluar		Toma de decisiones
Actitudinal:	Cognitivo	Afectivo	Conductual	No aplica
Tipo de conocimiento:	Hechos	Conceptos	Procedimientos	Procesos


¿Qué se Evalúa?: Aprendizajes Esperados	Reconocen las relaciones de la psicología con otras ciencias o disciplinas y sus funciones e implicaciones sociales.			
Proceso cognoscitivo:	Comprender y organizar la información	Identificación		Clasificación
		Ordenamiento temporal		Organización jerárquica
		Resumir		
	Aplicar	Traducción		Generalización
		Analizar		Inferir
		Comparar		Aplicar procedimientos
	Solucionar problemas	Planifica de acciones		Corrección de errores
		Evaluar		Toma de decisiones
Actitudinal:	Cognitivo	Afectivo	Conductual	No aplica
Tipo de conocimiento:	Hechos	Concepto	Procedimientos	Procesos





































Lección: Algunos ámbitos de aplicación de la psicología contemporánea y su relación con otras ciencias o disciplinas, sus funciones e implicaciones sociales.













Tablas de Contenido









No. Página: 1	Nombre del recurso: Lección: Algunos ámbitos de aplicación de la psicología contemporánea y su relación con otras ciencias o disciplinas, sus funciones e implicaciones sociales. Título de la página de contenido: Introducción.	Concepto Clave	Código de Color	
Contenido: <p>La Psicología es una de las disciplinas que mayor diversidad presenta en cuanto a sus opciones de desempeño profesional, gozando hoy en día de un gran prestigio y una gran demanda entre las opciones de estudio en las diferentes universidades del país. Podemos encontrar un psicólogo prácticamente en cualquier institución en la que se manejen relaciones sociales y se busque mejorar o desarrollar habilidades en las personas, por lo que podemos señalar que se encuentran en cualquier contexto. A continuación ofrecemos un panorama general de sus principales áreas de trabajo.</p> 			<ul style="list-style-type: none"> Introdutorio, de contenido o interactivo. Texto Plano Acordeón JQuery Tabs JQuery Slider (Course presentation) Botón de dialogo Barra de audio MP3 Time line Image Hotspot Image Juxtaposition Pregunta Moodle Juego 	
Salto de página		Siguiente		
No. Página: 2	Nombre del recurso: Lección: Algunos ámbitos de aplicación de la psicología contemporánea y su relación con otras ciencias o disciplinas, sus funciones e implicaciones sociales.	Concepto Clave 157	Código de Color	





	Título de la página de contenido: Campo Clínico																										
<p>Contenido:</p> <p>Es el área en la que se ubica más socialmente la labor de un psicólogo. Las funciones que desempeña en este campo se abocan a la prevención, diagnóstico y tratamiento de conflictos emocionales y/o sociales que puede tener un individuo. En lo que refiere a la prevención dota a las personas de recursos psicológicos que le permitan resolver, de una manera funcional y socialmente adecuada, los diferentes problemas a los que puede enfrentarse en su realidad inmediata.</p> <p>Diagnóstico:</p> <p>En lo referente al diagnóstico, emplea diferentes instrumentos –principalmente entrevistas y pruebas-, que le permitan identificar la caracterología de un trastorno específico; de esta manera se evitan interpretaciones carentes de objetividad, se descartan e identifican los factores o motivos que repercuten o no directamente en la conducta problema.</p> <p>Tratamiento o intervención:</p> <p>En lo tocante al tratamiento, objetivo principal de las personas que solicitan sus servicios, el psicólogo realiza un trabajo paulatino en el que desarrolla habilidades físicas, emocionales y actitudinales que le permitan a una persona, pareja o familia, una mejor adaptación y desempeño dentro de su contexto social.</p> <p>Los psicólogos clínicos trabajan principalmente en consultorios privados, en instituciones de salud pública, en organizaciones gubernamentales y no gubernamentales, centros comunitarios, centros de readaptación. Hoy en día podemos encontrarlos trabajando incluso a través de tecnologías de la comunicación y la información como Internet.</p>			<table border="1"> <tr><td></td><td>Introdutorio, de contenido o interactivo.</td></tr> <tr><td></td><td>Texto Plano</td></tr> <tr><td></td><td>Acordeón JQuery</td></tr> <tr><td></td><td>Tabs JQuery</td></tr> <tr><td></td><td>Slider (Course presentation)</td></tr> <tr><td></td><td>Botón de dialogo</td></tr> <tr><td></td><td>Barra de audio MP3</td></tr> <tr><td></td><td>Time line</td></tr> <tr><td></td><td>Image Hotspot</td></tr> <tr><td></td><td>Image Juxtaposition</td></tr> <tr><td></td><td>Pregunta Moodle</td></tr> <tr><td></td><td>Juego</td></tr> </table>		Introdutorio, de contenido o interactivo.		Texto Plano		Acordeón JQuery		Tabs JQuery		Slider (Course presentation)		Botón de dialogo		Barra de audio MP3		Time line		Image Hotspot		Image Juxtaposition		Pregunta Moodle		Juego
	Introdutorio, de contenido o interactivo.																										
	Texto Plano																										
	Acordeón JQuery																										
	Tabs JQuery																										
	Slider (Course presentation)																										
	Botón de dialogo																										
	Barra de audio MP3																										
	Time line																										
	Image Hotspot																										
	Image Juxtaposition																										
	Pregunta Moodle																										
	Juego																										
Saltos de página	Anterior	Siguiete																									













No. Página: 3	Nombre del recurso: Lección: Algunos ámbitos de aplicación de la psicología contemporánea y su relación con otras ciencias o disciplinas, sus funciones e implicaciones sociales. Título de la página de contenido: Campo educativo.	Concepto Clave	Código de Color
Contenido: <p>Es un área en la que el psicólogo ha tenido un mayor crecimiento y reconocimiento de su labor en nuestro país. Su interés principal es la aplicación de principios y técnicas psicológicas para atender problemas y necesidades de tipo educativo. Las actividades que realiza de manera general son: orientación educativa y vocacional, apoyo psicopedagógico, educación especial –para niños con discapacidad física o intelectual, superdotados o con problemas de aprendizaje-, diseño curricular, estrategias de aprendizaje, desarrollo de hábitos de estudio, desarrollo de materiales didácticos, asesorías y tutorías académicas y personales, capacitación, escuela para padres, entre otras.</p> <p>En la actualidad, es una figura importante y necesaria en todo escenario educativo, por lo que los encontramos prácticamente en toda institución educativa, de cualquier nivel, así como también en escenarios en donde el aprendizaje es una prioridad.</p> 			<ul style="list-style-type: none"> Introdutorio, de contenido o interactivo. Texto Plano Acordeón JQuery Tabs JQuery Slider (Course presentation) Botón de dialogo Barra de audio MP3 Time line Image Hotspot Image Juxtaposition Pregunta Moodle Juego
Salto de página		Anterior	Siguiente


No. Página: 4	Nombre del recurso: Lección: Algunos ámbitos de aplicación de la psicología contemporánea y su relación con otras ciencias o disciplinas, sus funciones e implicaciones sociales. Título de la página de contenido: Campo organizacional.	Concepto Clave	Código de Color																								
Contenido: <p>A través de la historia de la Psicología, esta área de trabajo ha recibido diferentes denominaciones y clasificaciones: laboral, del trabajo, de producción y consumo, entre otras. Los psicólogos organizacionales desempeñan diferentes funciones y obligaciones, como son: implementar programas de calidad en el servicio, reclutamiento y selección de personal, capacitación de personal, análisis y valuación de puestos, evaluación del desempeño, implementación de programas para incrementar el desempeño laboral, medidas de prevención para accidentes de trabajo, programas de salud, programas de seguridad e higiene, aplicación de técnicas de motivación, inducción de personal, análisis y toma de decisiones, diseño de ambientes de trabajo eficientes, entre otras.</p> <p>Hoy en día los psicólogos son un recurso indispensable dentro de toda organización; la tendencia creciente de las empresas de “outsourcing” son un espacio en el que los psicólogos han encontrado un área de proyección y crecimiento.</p> <p>En el siguiente video, encontrarás una entrevista realizada a una psicologa organizacional.</p> <p>Dale Clic!</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=SJGVKy3uvg</p>			<table border="1"> <tr><td></td><td>Introdutorio, de contenido o interactivo.</td></tr> <tr><td></td><td>Texto Plano</td></tr> <tr><td></td><td>Acordeón JQuery</td></tr> <tr><td></td><td>Tabs JQuery</td></tr> <tr><td></td><td>Slider (Course presentation)</td></tr> <tr><td></td><td>Botón de dialogo</td></tr> <tr><td></td><td>Barra de audio MP3</td></tr> <tr><td></td><td>Time line</td></tr> <tr><td></td><td>Image Hotspot</td></tr> <tr><td></td><td>Image Juxtaposition</td></tr> <tr><td></td><td>Pregunta Moodle</td></tr> <tr><td></td><td>Juego</td></tr> </table>		Introdutorio, de contenido o interactivo.		Texto Plano		Acordeón JQuery		Tabs JQuery		Slider (Course presentation)		Botón de dialogo		Barra de audio MP3		Time line		Image Hotspot		Image Juxtaposition		Pregunta Moodle		Juego
	Introdutorio, de contenido o interactivo.																										
	Texto Plano																										
	Acordeón JQuery																										
	Tabs JQuery																										
	Slider (Course presentation)																										
	Botón de dialogo																										
	Barra de audio MP3																										
	Time line																										
	Image Hotspot																										
	Image Juxtaposition																										
	Pregunta Moodle																										
	Juego																										
Salto de página		Anterior	Siguiente																								

No. Página: 5	Nombre del recurso: Lección: Antecedentes de la psicología de referencia, contextos históricos y culturales. Título de la página de contenido: Campo experimental	Concepto Clave	Código de Color
Contenido: <p>Prácticamente en todas las áreas de inserción de un psicólogo realiza investigaciones específicas, por lo que es necesario realizar una precisión y señalar que este campo refiere al trabajo llevado a cabo utilizando la metodología experimental. Generalmente los psicólogos experimentales trabajan en Universidades (la UNAM es la institución en México que más investigadores tiene) o en algunas instituciones públicas. Pese a lo trascendente de su papel en la construcción del conocimiento, que ayuda a entender cada vez más la forma de actuar e interactuar del ser humano en las diferentes sociedades, pocas personas se dedican a esta área.</p> <p>Dale Clic al siguiente video para saber más.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=ihV-LaT4mwU</p>			<ul style="list-style-type: none">  Introdutorio, de contenido o interactivo.  Texto Plano  Acordeón JQuery  Tabs JQuery  Slider (Course presentation)  Botón de dialogo  Barra de audio MP3  Time line  Image Hotspot  Image Juxtaposition  Pregunta Moodle  Juego
Salto de página		Anterior	Siguiente

No. Página: 6	Nombre del recurso: Lección: Antecedentes de la psicología de referencia, contextos históricos y culturales. Título de la página de contenido: Campo ambiental.	Concepto Clave	Código de Color
Contenido: <p>Es una de las áreas de inserción con menos años en la práctica, pero que ha tenido un crecimiento y desarrollo considerable. Los psicólogos que trabajan en este campo se interesan por determinar los efectos que produce el ambiente en el ser humano. Factores como la contaminación, el hacinamiento, los espacios geográficos de las casas y comunidades, las condiciones temporales, el frío, el calor, el ruido y la salud son algunos de los temas y objetos de interés. Por la conexión que tiene con otras profesiones como Arquitectura, Medicina, Ecología y Urbanismo, que le permite realizar un trabajo interdisciplinario, así como por el crecimiento de las ciudades que necesitan la creación de nuevas zonas habitacionales, se convierte en un área con un futuro prometedor.</p>		161	<ul style="list-style-type: none">  Introdutorio, de contenido o interactivo.  Texto Plano  Acordeón JQuery  Tabs JQuery  Slider (Course presentation)  Botón de dialogo  Barra de audio MP3  Time line

Dale Clic al video. https://www.youtube.com/watch?v=ld0Z3H2Hvgk		 Image Hotspot  Image Juxtaposition  Pregunta Moodle  Juego
Salto de página	Anterior	Siguiente

No. Página:	Nombre del recurso:	Concepto Clave	Código de Color
7	Nombre del recurso: Lección: Antecedentes de la psicología de referencia, contextos históricos y culturales. Título de la página de contenido: Campo social.		
Contenido: Independientemente de que cualquier área de la Psicología tiene un impacto en la vida social de las personas, de manera específica esta área se aboca al estudio de los diferentes fenómenos que se presentan dentro de los grupos e instituciones sociales, estableciendo categorías de análisis como las normas, el poder, los roles, las actitudes, la cultura, la identidad, etc. Asimismo, muchos de los psicólogos sociales se insertan en centros de trabajo relacionados con la rehabilitación o readaptación social como cárceles o centros de apoyo a farmacodependientes. La investigación es una más de las vertientes de trabajo en la que puede trabajar un psicólogo social. En el siguiente video, un psicólogo social, te habla sobre su perfil y experiencia. Dale Clic. https://www.youtube.com/watch?v=I43Iwy9bzBM			 Introductorio, de contenido o interactivo.  Texto Plano  Acordeón JQuery  Tabs JQuery  Slider (Course presentation)  Botón de dialogo  Barra de audio MP3  Time line  Image Hotspot  Image Juxtaposition  Pregunta Moodle  Juego
Salto de página	Anterior	Siguiente	

No. Página: 8	Nombre del recurso: Lección: Antecedentes de la psicología de referencia, contextos históricos y culturales. Título de la página de contenido: Psicofisiología	Concepto Clave	Código de Color
<p>Contenido: El descubrimiento de la relación estrecha entre el sistema nervioso y la conducta ha permitido el desarrollo y crecimiento de este campo de la Psicología. Área dependiente de la continua investigación, posibilita su permanente renovación, ampliación y enriquecimiento en cuanto a los conocimientos que va produciendo. Los psicólogos que se dedican a esta área trabajan principalmente en áreas de investigación de Universidades o de Hospitales.</p> 			<ul style="list-style-type: none"> Introdutorio, de contenido o interactivo. Texto Plano Acordeón JQuery Tabs JQuery Slider (Course presentation) Botón de dialogo Barra de audio MP3 Time line Image Hotspot Image Juxtaposition Pregunta Moodle Juego
Saltos de página		Anterior	Siguiete

No. Página: 13	Nombre del recurso: Lección: Antecedentes de la psicología de referencia, contextos históricos y culturales. Título de la página de contenido: Referencias	Concepto Clave	Código de Color												
Contenido: La información mostrada en esta lección es la adaptación a digital del libro Introcucción a la Psicología. Libro de texto de la Psicología I, Seminario de Psicología CCH Naucalpan, el cual se encuentra disponible en la sección "Potcast e infografías", en fomato PDF y MP3. MORRIS, C. (1987) <i>Psicología. Un nuevo enfoque</i>. México. Prentice Hall. Páginas 8-10.			<table border="1"> <tr><td>Introductorio, de contenido o interactivo.</td></tr> <tr><td>Texto Plano</td></tr> <tr><td>Acordeón JQuery</td></tr> <tr><td>Tabs JQuery</td></tr> <tr><td>Slider (Course presentation)</td></tr> <tr><td>Botón con Hipervínculo</td></tr> <tr><td>Infografía</td></tr> <tr><td>Time line</td></tr> <tr><td>Image Hotspot</td></tr> <tr><td>Image Juxtaposition</td></tr> <tr><td>Pregunta Moodle</td></tr> <tr><td>Juego</td></tr> </table>	Introductorio, de contenido o interactivo.	Texto Plano	Acordeón JQuery	Tabs JQuery	Slider (Course presentation)	Botón con Hipervínculo	Infografía	Time line	Image Hotspot	Image Juxtaposition	Pregunta Moodle	Juego
Introductorio, de contenido o interactivo.															
Texto Plano															
Acordeón JQuery															
Tabs JQuery															
Slider (Course presentation)															
Botón con Hipervínculo															
Infografía															
Time line															
Image Hotspot															
Image Juxtaposition															
Pregunta Moodle															
Juego															
Salto de página	Anterior	Fin de la lección.													

