



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES IZTACALA

Sistema de Universidad Abierta y Educación a Distancia

Manuscrito Recepcional

Programa de Profundización en Psicología Clínica

CONSTRUCCIÓN DE RECURSOS DIDÁCTICOS CON TIC'S
PARA LA ENSEÑANZA DE LOS PROCESOS DE
SOCIALIZACIÓN DESDE UN ENFOQUE DE DOMINIOS
ESPECÍFICOS

REPORTE DE APOYO A LA DOCENCIA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN PSICOLOGÍA

P R E S E N T A:

TERESITA REYNA PÉREZ CEQUERA

Director: Dr. David Javier Enríquez Negrete

Dictaminador: Lic. Blanca Delia Arias García



Los Reyes Iztacala Tlalnepantla, Estado de México, 7 de diciembre del 2017.



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.

RESUMEN

El presente trabajo se deriva de un proyecto general que tiene como objetivo diseñar un curso en línea, que funja como un objeto de aprendizaje para la enseñanza de los mecanismos de socialización parental desde el enfoque de dominios, con el propósito de que los alumnos que cursan estudios de nivel superior y/o posgrado en Ciencias Sociales, analicen las interacciones humanas, clasificándolas en cinco dimensiones que fungirán como marco argumentativo para derivar hipótesis y planear acciones, que permitan modificar la interacción entre el agente y el objeto de la socialización, con la intención de generar cambios en el ajuste psicosocial de los individuos en diferentes contextos. Este proyecto se encuentra financiado por DGAPA-PAPIME con clave PE800317. El producto de este trabajo recepcional, en su modalidad de apoyo a la docencia, es presentar el proceso de la construcción de videos educativos, como objetos de aprendizaje que forman parte de este curso en línea. Para contextualizar este trabajo realizado, se justifica la relevancia en el marco de la educación en línea, de la incorporación de herramientas tecnológicas y materiales didácticos, que mejoran las estrategias en la enseñanza, promueven el aprendizaje constructivo, colaborativo y autogestivo en los estudiantes. Finalmente se discute sobre la pertinencia de utilizar los vídeos como materiales didácticos en cursos en línea de naturaleza autogestiva, para la formación de recursos humanos.

Palabras clave:

Aprendizaje en línea, MOOC, plataformas educativas, materiales didácticos, videos, mini videos, TIC's, e-learning, aprendizaje autogestivo.

ABSTRACT

This work is derived from a general project that aims to design an online course, that serves as a learning object for parental socialization mechanisms teaching from the perspective of domains, in order that students studying in bachelor degree or postgraduate studies in Social Sciences, analyze human interactions, classifying them into five dimensions that utilized as argumentative framework to derive hypothesis and planning actions, allowing to modify the interaction between the agent and the object of the socialization, with the intention of generating changes in the setting of individuals in different psychosocial contexts. This project is funded by DGAPA-PAPIME with key PE800317. The product of this thesis, in the form of support for teaching, is to present the process of the construction of educational videos, such as learning objects that are part of this online course. To contextualize this work, the relevance in the framework of online education, the incorporation of technological tools and teaching materials, that improve teaching strategies, promote constructive, collaborative and self-managed students Learning is justified. Finally the relevance of using videos as teaching resources in online courses with self-managing nature, for the training of human resources is discussed.

Keywords:

Online Learning, MOOC, Virtual Learning Environment, teaching materials, videos, mini videos, the information and communication technologies, e-learning, self-managed Learning.

NOTA: Este Manuscrito Recepcional de Titulación es producto directo y se logró gracias al financiamiento del proyecto PAPIME PE800317 “Enseñanza de los procesos de socialización desde el enfoque de dominios específicos”.

INDICE

I.	CAPÍTULO 1	5
1.1.	Educación a distancia y e-learning	5
1.2.	Contexto internacional.....	7
1.3.	Contexto nacional.	9
II.	CAPÍTULO 2	12
2.1.	Plataformas educativas.....	12
2.1.2.	Coursera.....	13
2.1.3.	Edx.....	13
2.1.4.	MiríadaX.....	14
2.1.5.	UniMOOC.	14
2.1.6.	Moodle.....	14
2.1.7.	Blackboard.	15
III.	CAPÍTULO 3. Crítica al programa de “Psicología Teórica II: Desarrollo Humano. El ciclo vital”.	17
IV.	CAPÍTULO 4 Justificación de la elección de la actividad de apoyo a la docencia.	21
4.1.	Materiales multimedia y materiales didácticos.....	21
4.2.	Videos educativos.	23
4.3.	Mini videos educativos.....	24
V.	CAPÍTULO 5. Apoyo a la docencia: propósito del desarrollo de mini videos en la formación profesional del psicólogo.....	26
5.1.	Los mini videos como recurso educativo para apoyo en la docencia.	26
5.2.	Los mini videos como recurso educativo para apoyo en la formación del psicólogo	26
5.3.	Importancia del vídeo en el aprendizaje	26
VI.	CAPÍTULO 6. Elaboración de recursos con TIC’s para la docencia.	28
VII.	CAPITULO 7. Alcances y perspectivas.....	40
VIII.	REFERENCIAS.	47
IX.	APÉNDICES.....	54

I. CAPÍTULO 1

1.1. Educación a distancia y e-learning.

Es indiscutible que en la actualidad, la velocidad con la cual, se dan los cambios en la vida diaria gracias a los avances tecnológicos y científicos, apremia a las personas adaptarse a ese ritmo acelerado, por lo tanto, las herramientas podrían tornarse un medio para mantenerse actualizado y en un proceso constante de formación. En ese contexto, la educación en línea se constituye como una alternativa que incorpora las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para mantenerse actualizado en el campo profesional. Por lo que la educación en línea ha sido una herramienta muy útil hoy en día, ya que constantemente se renueva al emplear nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC's) (Moreno et al, 2010).

Se puede entender a la educación a distancia como “el conjunto de estrategias metodológicas y tecnológicas para establecer la comunicación entre quienes participan en un mismo proceso educativo aunque no coincidan en el tiempo o lugar de estudio”, debido a esto la educación a distancia es una excelente opción de formación para estudiantes o profesionales que por sus horarios, ubicación o situación económica no podrían acceder a la misma, sin embargo, esto también es posible gracias a la flexibilización de los criterios administrativos, como son la no obligatoriedad en la asistencia a clases, la no exigencia de horarios y lugares de estudio que caracterizan a la educación abierta, por lo que éstas al trabajar en forma conjunta potencian los resultados de la enseñanza virtual o e-learning (UdeG, s/f como se citó en Moreno et al, 2010, p., 41).

La educación a distancia como lo menciona Moreno (2015) ha pretendido desde su inicio facilitar el acceso al conocimiento, a personas que por algún motivo no podían acceder a éste, en un inicio se ayudaban de la radio y del correo para hacer llegar los contenidos de ciertos cursos, pero no había interacción entre los agentes, ahora gracias a las tecnologías, la educación a distancia está más relacionada con las estrategias metodológicas y tecnológicas que facilitan la entrega de los contenidos educativos y la comunicación entre los agentes de la educación, sin necesidad de que coincidan en un lugar o tiempo. Sin embargo, aun cuando las TIC's amplían y diversifican las estrategias educativas, no significa que la educación a distancia cambie de manera automática en lo esencial, ya que algunos promueven la masificación de los cursos

llamados Massive Open Online Course (MOOC) y por otro lado otros prefieren los ambientes personales de aprendizaje conocidos como Personal Learning Environment (PLE).

De acuerdo con lo anterior, Domínguez (2005) señala que la tendencia actual en la educación es promover el trabajo colaborativo y activo, mayor protagonismo de los alumnos que de los profesores, así como, la formación y desarrollo de comunidades educativas de aprendizaje, por lo cual, las nuevas tecnologías pueden utilizarse como complementos de los cursos presenciales o como entorno principal para la enseñanza de un curso completo como los MOOC, sea con acompañamiento de un tutor o sin éste, como es el caso de los cursos autogestivos; así mismo, pueden servir como foro para la comunicación entre compañeros o como medio para difundir material académico en la red.

En el caso de los MOOC son “Cursos en Línea Masivos y Abiertos”, los que de acuerdo con Castaño y Cabrero (2013, como se citó en Cabrero, Llorente, & Vázquez, 2014) son recursos educativos semejantes a una clase, con un aula, con fechas de comienzo y termino, incluye mecanismos de evaluación, son gratuitos, en línea y abiertos por medio de la web, no hay criterios de admisión y facilitan la participación interactiva de cientos de estudiantes. Tienen las siguientes ventajas: los contenidos educativos son abiertos al igual que los procesos de interacción que permiten el aprendizaje, utilizan la red como estructura adoptando una idea abierta del aprendizaje y amplían el acceso a la formación independientemente de la afiliación a una determinada institución.

Debido a que los MOOC desde un inicio han ido evolucionando hoy en día se identifican tres tipos de éstos: los xMOOC, cMOOC y los TMOOC que continuación se describen. En los xMOOC el profesor es el experto y desarrolla el contenido que el estudiante aprenderá, por lo que incluye actividades obligatorias y optativas, requiere evaluación en línea y evaluación por pares sobre la aplicación práctica. Los cMOOC se centran en formar comunidades discursivas que crean el conocimiento, por lo que no presentan los contenidos de manera formalizada, si no que se basan en el aprendizaje distribuido en red y en la teoría conectivista. Los tMOOC son un modelo híbrido que combina las dos anteriores y está enfocado en el desarrollo de competencias para el desempeño de cierto trabajo, por lo que el estudiante está obligado a concluir las

actividades establecidas en forma satisfactoria (Ruiz, 2015; Cabrero, Llorente, & Vázquez, 2014).

Como se ha discutido, la enseñanza virtual o e-learning continúa expandiéndose y evolucionando, por lo tanto, son una opción para resolver los obstáculos que la enseñanza tradicional no ha podido superar, en tanto que la enseñanza e-learning permite superar la barrera geográfica, debido a que los alumnos no se tienen que desplazar a un sitio particular para estudiar, además de que las condiciones de una enseñanza de esta naturaleza permite compaginar las obligaciones familiares y laborales con el estudio, además de ser una solución a los problemas de la demanda ya que brinda a los estudiantes un mayor número de ofertas para su formación (Gallego & Martínez, 2003).

Por lo que las expectativas sobre la educación en línea son altas y en fechas recientes ha estado presente este tema en la agenda del Foro Mundial sobre TIC y Educación 2030 en Qindgao, República Popular de China, el cual fue llevado a cabo por la Organización de las Naciones Unidas (ONU), siendo uno de los puntos centrales el reforzamiento de las escuelas en línea (UNESCO, 2017). Como podemos ver la educación a distancia ha sido una gran opción en materia educativa, a continuación, se verá el panorama de la educación a distancia a nivel internacional.

1.2. Contexto internacional.

Diversas universidades adquirieron el sistema de educación en línea para hacer llegar las condiciones que permitieran estudiar una carrera profesional o continuar la formación permanente aquellos que no podían acudir en forma presencial, tratando de aprovechar la tecnología de telecomunicaciones y redes electrónicas al crear las condiciones pertinentes para que los alumnos aprendan colaborativamente, mientras el docente adquiere un roll como diseñador de experiencias educativas, ejercicios, actividades, que en conjunto, facilitarían la colaboración entre estudiantes. Instituciones como la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED) y la de Oberta de Cataluña (UOC) son algunas de las pioneras en la educación a distancia y aun hoy en día sus innovaciones son reconocidas en todo el mundo (Moreno et al, 2010).

La UNED fue creada en 1972 y actualmente trabaja a través de una sede central con más de sesenta centros asociados, dando servicio a más de doscientos mil alumnos, ya sean de nivel superior, formación continua o de especialidad. Por su parte la UOC fue creada en 1994, y ha ofrecido sus servicios a todas las personas sin importar edad, nivel económico, lugar de residencia o situación personal, facilitándoles el alcance de sus objetivos y la atención de sus necesidades de formación de manera flexible. Actualmente oferta varios diplomados, cuatro ingenierías, doce licenciaturas, cuatro masters y un doctorado, tres cursos preuniversitarios y otros cursos de diferentes áreas del conocimiento (Moreno et al, 2010).

En el 2002 el Massachusetts Institute of Technology (MIT) abrió sus cursos ordinarios al libre acceso del público internacional por medio del internet, este proyecto fue llamado Open Course Ware (OCW), lo que se conoce como Recursos Educativos Abiertos (REA), a éstos se les dio un formato de curso, los cuales por lo regular se integraban con contenidos temáticos, programas de estudio, calendarios, materiales instruccionales, diseñados por educadores experimentados, por lo que tenían la facilidad de modificarse, reutilizarse, traducirse para ser utilizados en cualquier parte del mundo, con esto se pretendía crear un nuevo modelo para distribuir el conocimiento; como comenta Ruíz (2015) dándole acceso libre a los “bienes intelectuales comunes compartidos, en el mundo académico”, este proyecto se inició con 32 cursos y ya para el 2005 se convirtió en el Consorcio Open Course Ware al unírseles más de 25 universidades internacionales.

El e-learning también es promovido por organizaciones sin fines de lucro como la academia Khan fundada en 2006, su lema es “aprender gratuitamente para siempre” que tiene como objetivo proporcionar educación gratuita a cualquier persona del mundo, enfocándose principalmente en los niveles de educación primaria, media y preuniversitaria (Ruíz, 2015).

En 2008 George Siemens y Stephen Downes ofrecieron de manera formal un curso “Conectivismo y conocimiento conectivo” a 25 alumnos de la universidad de Manitoba, Canadá y de manera informal, por medio de un curso en línea, a 2200 estudiantes de todo el mundo,

(Mackness, Mak & Williams, 2010). Dos de esos estudiantes Dave Cormier y Bryan Alexander, designaron a este curso como MOOC (Ruíz, 2015).

Es en 2011 cuando Sebastian Thrun y Peter Noving, de la Universidad De Stanford, Estados Unidos, desarrollaron el primer MOOC, el cual tuvo gran interés a nivel mundial, inscribiéndose más de 16,000 personas de 190 países; debido al el éxito alcanzado con este tipo de cursos, decidieron en el 2012 fundar Udacity una plataforma que permite poner cualquier MOOC a disposición del público (Ruíz, 2015).

Hoy en día gran cantidad de universidades cuentan ya con plataformas propias o agregadoras para ofrecer cursos en línea, como por ejemplo la Universidad de Maryland, la Universidad Autónoma de Barcelona la Universidad California de San Diego, la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores, las cuales algunos de sus cursos para hispanohablantes son considerados entre los 10 más populares en Iberoamérica (Zubieta, 2015). En el siguiente apartado se describirán algunas de las instituciones nacionales que cuentan con esta modalidad de enseñanza.

1.3. Contexto nacional.

Las exigencias económicas de los mercados laborales para alcanzar la productividad, la eficiencia y la calidad de las empresas, que están en búsqueda continua de promover el desarrollo, el crecimiento y la competitividad en los mercados internacionales, ha ocasionado que las universidades tanto públicas como privadas en México diversifiquen sus campos de conocimiento, carreras y perfiles de acuerdo con esos mercados laborales, a la vez que han abierto formas de educación más flexibles no convencionales, que permitan a los estudiantes una formación profesional, especializada o continua por medio de las tecnologías, que les ayuden a satisfacer sus necesidades de información y conocimiento de diversos sectores productivos, así como, de los mercados laborales (Moreno et al, 2010).

En México universidades como la UNAM cuentan con la modalidad a distancia a nivel bachillerato, licenciatura, posgrados y educación continua a través del Sistema de Universidad Abierta y Educación a Distancia (SUAYED), ofertando un bachillerato, 20 licenciaturas, 4

doctorados, 3 especialidades y 3 programas de maestría en 6 campos de conocimiento, la cuales son impartidas en las escuelas y facultades de la UNAM en el país. SUAyED es accesible por su flexibilidad ya que brinda apoyo a los estudiantes con asesorías presenciales y a distancia, cuenta con apoyos didácticos especialmente diseñados para promover el estudio independiente y autogestivo, integra también herramientas como correo electrónico, videoconferencias, grupos virtuales, foros, etc. que permiten el aprendizaje colaborativo (CUAED, 2015).

El Instituto Politécnico Nacional (IPN) ofrece en la modalidad en línea estudios de bachillerato, 6 licenciaturas, 2 posgrados, así como 6 cursos MOOC, a jóvenes y adultos que deseen obtener según sea el certificado o el título profesional, proveyendo una educación de calidad por medio de una plataforma educativa cuyo objetivo es dar soporte a la operación del modelo educativo de la educación a distancia, por lo que permite tener acceso a los recursos necesarios, la programación de actividades, la interacción y comunicación entre docente y alumno, así como la evaluación del proceso de aprendizaje del alumno (IPN, 2017).

El Instituto Mexicano de la Juventud (IMJUVE) ofrece una plataforma educativa llamada México X en la que oferta cursos masivos gratuitos todo el año para jóvenes de entre 12 y 29 años de todo el país, dichos cursos son ofrecidos por la Secretaría de Educación Pública (SEP) en coordinación con la Estrategia Digital Nacional (EDN) y operada por la Dirección General de Televisión Educativa (DGTVE) esta iniciativa nació en 2015 (IMJUVE, 2017).

La Universidad de Guadalajara (UDG) por medio del UDGVirtual ofrece programas académicos de nivel medio superior y superior, en la modalidad no escolarizada apoyándose en las tecnologías de la comunicación y la información, por lo que oferta el bachillerato general por áreas interdisciplinarias, nueve licenciaturas, siete maestrías y un doctorado, además de diferentes cursos y diplomados orientados al desarrollo profesional, actualización y de cultura general, también ofrecen la posibilidad de diseñar programas para los diferentes requerimientos en caso de que algunos grupos así lo soliciten (UDGvirtual, 2017).

La Universidad Virtual del Estado de Guanajuato (UVEG) tiene una gran cantidad de licenciaturas en línea ya que cuenta con convenio con el Instituto Consorcio Clavijero lo que la

hace tener una oferta atractiva que incluye 15 licenciaturas y 7 diplomados, a los que se puede ingresar durante todo el año en las fechas que inician los diferentes módulos (UVEG, 2014).

La Secretaría de Educación Pública ha creado la Universidad Abierta y a Distancia de México (UNADM) en la que ofrece 24 carreras en dos modalidades una primera opción da derecho al título como “Técnico Universitario” al término de 7 cuatrimestres; y una segunda opción al terminar los 12 cuatrimestres permite obtener el título de “Licenciado o Ingeniero” esto para alumnos mexicanos que se encuentren en el país; así mismo, para alumnos mexicanos en el extranjero, oferta 10 licenciaturas (UNADM, 2017).

El tecnológico de Monterrey cuenta con un modelo educativo de Universidad Virtual desde 1989, en el cual se combinan las características del modelo educativo del instituto con redes de aprendizaje y los avances tecnológicos de la información para llevar educación a todas las regiones del país. Oferta programas de posgrado, educación continua y desarrollo social en México y algunos países latinoamericanos, para ello utiliza herramientas electrónicas como foros, comunidades virtuales de aprendizaje, radio chat, chat, videoteca digital, biblioteca digital, etcétera (ITESM, 2009). Como se ha podido observar las universidades en México no han sido la excepción en el empleo de las nuevas metodologías educativas por lo que en el siguiente apartado se presenta lo que son las plataformas educativas, algunas de las que son más representativas y ejemplos de las universidades que las emplean.

II. CAPÍTULO 2

2.1. Plataformas educativas.

2.1.1. ¿Qué son las plataformas educativas?

Son plataformas tecnológicas para entornos educativos, se les conoce también como Virtual Learning Environment (VLE), entorno virtual de aprendizaje, Learning Management System (LMS), Sistema de gestión de aprendizaje, Learning Support System (LSS), Sistema de soporte de aprendizaje, etcétera por lo que en general el término de plataforma integra como lo describe Sánchez (2005) “un amplio rango de aplicaciones informáticas instaladas en un servidor cuya función es la de facilitar al profesorado la creación, administración, gestión y distribución de cursos a través de internet” (p., 19).

Por lo que las universidades antes de elegir una plataforma en que ofrecerán sus MOOC analizan aspectos como la utilidad, la accesibilidad, el número de usuarios, el prestigio de las instituciones afiliadas, la diversidad de cursos, la posibilidad del diseño de los cursos, el costo del hospedaje, el uso, etcétera para ver cuál es la que les permitirá alcanzar sus objetivos (Zubieta, 2015).

De acuerdo con Sánchez (2005) las plataformas deben reunir características mínimas como: contar con herramientas que permitan a los profesores la distribución de los archivos con la información necesaria, los cuales pueden tener diferentes formatos: HRML, ODF, TXT, ODT, PNG además de estar organizados por carpetas y directorios, tener herramientas para llevar la comunicación y colaboración síncrona y asíncrona, como foros, salas de chat, etcétera; incluir herramientas de seguimiento y evaluación, como cuestionarios para evaluación del alumnado y de autoevaluación, tareas, reportes de actividades, etc., así como, herramientas de administración y asignación de permisos, esto permite diariamente autenticar al usuario que está registrado, a su vez permitir herramientas como portafolio, bloc de notas, sistemas de búsqueda de contenidos del curso foros entre otras

Las plataformas se pueden dividir en comerciales, plataformas de software libre y de las de desarrollo propio, las primeras en un inicio eran gratuitas, posteriormente se empezaron a manejar por licencias, ejemplo de éstas son: Blackboard, e-ducativa, Virtual

Profe; las plataformas de software libre se les conoce así por la flexibilidad que brindan a las instituciones para instalar y ejecutar lo necesario para satisfacer sus necesidades y no por ser gratuitas, sin embargo la mayoría lo son, algunos ejemplos los tenemos en Moodle, Bazaar, Caroline, ILIAS; por último están las plataformas de desarrollo propio las cuales su objetivo no es ser comercial ni de distribución masiva ya que lo que pretenden es atender las necesidades y situaciones específicas de las instituciones, un ejemplo es la plataforma Ágora Virtual de la Universidad de Málaga (Sánchez, 2005).

2.1.2. Coursera.

Es una plataforma fundada en 2011 por los profesores Andrew Ng y Daphne Koller, fue desarrollada por investigadores de la Universidad de Stanford para ayudar en la educación a través de los cursos MOOC en diferentes idiomas, inglés, italiano, francés, español y chino, haciéndolos llegar a todo el mundo, sus cursos son gratuitos y están abiertos a todos los sectores de la población. En el 2012 se integraron al proyecto las universidades de Michigan, Princeton, Pensilvania y 16 más. En 2013 Coursera integraba 62 universidades a nivel mundial dentro de las cuales se encuentran la Universidad Autónoma de México, y el Tecnológico de Monterrey (Ruíz, 2015).

La UNAM, tiene cuatro MOOC publicados en Coursera los cuales son de una duración aproximada de 40 horas, para realizarse en 4 semanas, el Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey tiene publicados en la misma 10 cursos; Coursera es una plataforma que tiene como ventaja la posibilidad de almacenar información en la nube, herramientas avanzadas para calificación automática; posibilidad de verificación de identidad y la flexibilidad para que el curso sea diseñado por la institución de acuerdo al tema, los objetivos, así como, los materiales escritos y multimedia (Zubieta, 2015).

2.1.3. Edx.

Es una plataforma creada por el Massachusetts Institute of Technology (MIT), la Universidad de Harvard, junto con la Universidad de Berkeley y el Sistema de la Universidad de Texas, la cual es una organización sin fines de lucro, que brinda cursos masivos abiertos y gratuitos a nivel mundial, con un objetivo formativo y de investigación

en el área del aprendizaje en la modalidad de educación a distancia. En la actualidad están integradas a ésta 29 universidades y dan servicio a más de 1.6 millones de estudiantes (Ruíz, 2015).

Ruíz, (2015) menciona que en investigaciones recientes se ha encontrado que continua progresivamente la participación en los nuevos cursos en línea en esta plataforma, sin embargo, los cursos que se repiten en segunda o tercera versión disminuyen la participación hasta cierto punto en que se estabiliza.

2.1.4. MiríadaX.

Esta plataforma fue creada en noviembre del 2012 con el apoyo de la empresa Telefónica y el banco Santander a través de la red Universia, con el objetivo de ayudar a las universidades iberoamericanas para ofertar la formación virtual. En el inicio participaron 28 universidades y 730 profesores en la actualidad hay 1232 universidades de 23 países, tienen publicados 58 cursos, 305,035 estudiantes inscritos Ruíz, (2015); una de estas universidades es la Universidad de Celaya (Zubieta, 2015).

2.1.5. UniMOOC.

En Iberoamérica encontramos esta plataforma, la cual fue creada para ayudar en la formación sobre el emprendimiento, cuenta con el apoyo de Instituto de Economía Internacional de la Universidad de Alicante, su objetivo es compartir el conocimiento mediante un curso para emprendedores en la economía digital, tiene una matrícula aproximada de 40,000 y 60,000 usuarios (Ruíz, 2015).

2.1.6. Moodle.

Fue iniciada en 1999, siendo acrónimo de Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment (Entorno de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos y Modular), su fundador fue Martin Dougiamas, el primer lugar donde se implementó Moodle era de Peter Taylor en la Universidad Curtin. En 2001 hacen la publicación del primer curso llamado “Un análisis interpretativo de un curso basado en internet construido usando una nueva

herramienta para cursos denominada Moodle” en 2002 sale su primera versión, desde 2007 se estableció como un líder y ha sido reconocido en el estándar de código abierto, para el 2010 contaba con un millón de usuarios, y ha sido traducida a más de 100 idiomas, en el 2013 su curso oficial Moodle MOOC proporciono a los 9,000 participantes las características de Moodle y a partir del 2015 ha ofrecido almacenamiento gratuito en la nube (Moodle, 2015).

Moodle es una plataforma de aprendizaje con un sistema integrado único, para ofrecer a los profesores, administradores y alumnos ambientes de aprendizaje personalizados, entre las universidades que lo utilizan están la Escuela Londinense de Economía, la Universidad Estatal de Nueva York, Microsoft y la Universidad Abierta del Reino Unido, cuenta con más de 79,000 usuarios por lo que es una de las plataformas más usadas en el mundo (Moodle, 2015).

Cuenta con un código abierto por lo que puede ser personalizado de acuerdo con las necesidades individuales, que permite crear *plugins* para obtener funcionalidades determinadas, se compromete en el resguardo de la seguridad información, la privacidad de los usuarios, protección contra el acceso no autorizado, pérdida de datos y mal uso, también puede ser desplegado en cualquier servidor o en una nube privada (Moodle, 2015).

2.1.7. Blackboard.

Es una plataforma que trabaja bajo licencia su ventaja es que permite que los estudiantes aprendan de acuerdo con su estilo y ritmo, es muy flexible, su objetivo es que los estudiantes descubran que el conocimiento es atractivo, accesible y valioso, por lo que buscan renovar los sistemas actuales de enseñanza aprendizaje para ayudar en su evolución, cuenta con varias modalidades de plataformas que se adecuan a las necesidades de los propietarios, éstas son la Blackboard Ally, Blackboard Analytics; Blackboard Collaborate, Blackboard Connect, Blackboard Learn, y Moodlerooms, las cuales están dirigidas a la educación superior, educación terciaria y a nivel corporativo (Blackboard, 2017).

Propietarios como la University of Salford Manchester han ayudado en el patrocinio de actualizaciones de la Blackboard Learn, lo que le permite ahora ser más intuitiva y consistente. La flexibilidad en su uso facilita que los propietarios realicen adecuaciones o implementen estrategias que den atención a las necesidades de sus alumnos y profesorado, por ejemplo, la University of Groningen liberó valiosos recursos logrando en sus alumnos y profesores una experiencia más estable al incorporar Blackboard Managed Hosting, otras universidades que han sacado ventaja de esta plataforma son la University of Derby, Universidad del Oeste de Inglaterra, Edge Hill University, etcétera (Blackboard, 2017).

Como se ha podido observar el aprendizaje en línea ha permitido difundir el conocimiento en todo el mundo, y gracias a las tecnologías se ha flexibilizado las formas de acceder a éste, contando ahora con modalidades de cursos en línea con tutorías o los que son totalmente autogestivos, ya que como apunta Salyers et al., (2014 como se citó en Markova, Glazkova, y Zaborova, 2016) que el aprendizaje virtual, la comunicación y la interacción medioambientales que se centran más en los estudiantes, son menos intimidantes y fomentan mayor participación que las interacciones en el aula, por lo que en este tipo de cursos donde el profesor solo es quien lo diseña, el alumno es el que autorregula sus metas y diseña estrategias para alcanzar el objetivo del mismo (Cerezo, Bernardo, Esteban, Sánchez, & Tuero, 2015). En el siguiente capítulo se hace un análisis del programa del módulo de Psicología Teórica II, para detectar áreas de oportunidad que se puedan renovar con el uso de la tecnología.

III. CAPÍTULO 3. Crítica al programa de “Psicología Teórica II: Desarrollo Humano. El ciclo vital”.

3.1. Crítica al programa del módulo del plan de estudios vigente.

A continuación, se realiza un análisis del módulo “Psicología Teórica II: Desarrollo Humano. El ciclo vital”, el cual forma parte del plan de estudios vigente de SUAYED Psicología. Este análisis se realiza con el propósito de identificar algunas de las necesidades y áreas de oportunidad de esta materia, las cuales podrían ser compartidas en otros módulos ubicados en diferentes espacios de profundización de la malla curricular: A través de la identificación de necesidades se pueden generar propuestas innovadoras, basadas en la tecnología, para insertar objetos de aprendizaje y delimitar el alcance que éste puede tener, así como su contribución.

En el caso particular del módulo “Psicología Teórica II: Desarrollo Humano. El ciclo vital”, el propósito que se persigue es “Que el alumno conozca y analice los diferentes aspectos que se involucran en el desarrollo humano, así como las características fundamentales que se presentan en el ciclo de vida del ser humano”, los contenidos que conforman este módulo se encuentran organizados cuatro unidades con los siguientes tópicos:

Unidad I. El Ciclo Vital.

a) Aspectos del desarrollo humano

Físicos

Cognitivos

Sociales

Psicológicos

b) Etapas del ciclo vital de la familia.

Relación del ciclo vital de la familia con el desarrollo humano

c) Momentos del desarrollo humano.

Gestación y parto

El recién nacido

Los 2 primeros años de vida

Primera infancia (2 B 6 años)

Segunda infancia (6B 12 años)

Adolescencia

Juventud

Adultez

Senectud y aspectos sobre tanatología

Diferencias individuales y momentos críticos en el desarrollo humano

Unidad II. El desarrollo Humano y la Educación Infantil.

- a) Pautas de crianza
- b) La relación madre-hijo y el comienzo del lenguaje
- c) Socialización en la familia
- d) Las primeras transiciones ecológicas. El paso de la familia a la escuela
- e) El juego y la educación
- f) Evolución de la conducta prosocial
- g) Psicopatología de la primera infancia

Unidad III. Educación Primaria

- a) El aprendizaje de lecto-escritura
- b) Comprensión de narraciones
- c) El desarrollo de autocontrol
- d) Evolución de las manifestaciones de agresión
- e) Problemas de etapa preescolar

Unidad IV. Escuela Secundaria

- a) Aprendiendo los textos escritos
- b) El desarrollo de la composición escrita
- c) Los problemas psíquicos durante el periodo escolar
- d) Cambios del autocontrol durante la adolescencia
- e) Desarrollo moral y educación
- f) La incidencia de la educación en el desarrollo de la persona

Después de revisar los contenidos que se abordan dentro del programa de estudios hay dos grandes consideraciones que se deben señalar con el propósito de actualizar y mejorar la estructura del programa de la materia.

La primera consideración se encuentra en términos de la relevancia teórica. Las nuevas teorías del desarrollo (cf. Grusec & Davidonv, 2010) consideran como un proceso indivisible los aspectos normativos del desarrollo con el proceso de socialización y sus efectos en diferentes etapas de la vida. La inclusión de un marco conceptual relacionado con el desarrollo y la socialización como dos aspectos indivisibles podrían brindar un marco de estudios amplio y teórico-conceptual para comprender fenómenos como las prácticas de crianza, el aprendizaje del lenguaje, el desarrollo de la moral, la internalización de valores, el papel del juego, la conducta prosocial y los problemas de ajuste psicosocial relacionado con el auto control, la auto regulación y la agresión, que son tópicos que se desarrollan en las cuatro unidades que conforman del programa de estudios.

Este ajuste de enfoque teórico conlleva entonces a tomar una postura, entre las tantas existentes en el campo de la socialización. Una sugerencia, por ser una teoría emergente, actual e integradora es el Enfoque de dominios específicos para la socialización propuesto por Grusec & Davidonv, (20010, 2014) el cual podría conformarse como un marco para analizar las interacciones humanas clasificándolas en cinco dimensiones -dominios- que fungirán como marco argumentativo para derivar hipótesis y planear acciones que permitan modificar la interacción entre el agente y el objeto de socialización con la intención de generar cambios en el ajuste psicosocial de los individuos en diferentes contextos y etapas de la vida.

La segunda consideración versa sobre los materiales didácticos que buscan cubrir los contenidos de las unidades. En primer lugar, se debe mencionar que el año de referencia de los textos se encuentra entre 1980 y 1990. De acuerdo con Figueroa (2007) para valorar la actualidad de una fuente se toma como criterio la fecha de publicación del documento, cuando ésta supera los seis años de antigüedad se considera obsoleta. El siguiente punto por destacar es el tipo de formato (impreso o digital). Los textos que conforman el material del módulo son documentos digitalizados en un formato exclusivamente de lectura (pdf.) los cuales el alumno

puede descargar y leer en un dispositivo electrónico. Sin embargo, la *Penn State University (PSU)* considera que una clave para el éxito de los cursos en línea es el tipo de herramientas y materiales a las cuales los alumnos tienen acceso para utilizar y consultar. Así, la PSU va más allá de los materiales en formato de lectura y la digitalización de libros, por lo que a lo largo de la última década ha desarrollado materiales interactivos, los cuales contienen texto, voz imágenes y videos cortos, estas características han contribuido el éxito del aprendizaje entre sus estudiantes (Young et al., 2015).

IV. CAPÍTULO 4 Justificación de la elección de la actividad de apoyo a la docencia.

4.1. Materiales multimedia y materiales didácticos.

Materiales como los que utiliza la PSU, se constituyen como recurso que forman parte de los materiales multimedia y materiales didácticos, entendiendo que pueden estar dirigidos hacia dos procesos del acto educativo que están interrelacionados, como son la enseñanza y el aprendizaje, quedando la primera a cargo del profesor, ya que es quien propone una estrategia educativa, que puede consistir en utilizar ficheros, textos, videos, entre otros, sirviendo dentro del aula para que los alumnos aprendan lo que es el objeto de enseñanza, de tal forma que el aprendizaje sea parte de la iniciativa del alumno, gracias a la interacción con el profesor u otros alumnos, así como, con la ayuda de medios o dispositivos integrados como parte de la estrategia del docente (López n.d. cómo se citó en Valdez, 2012).

De acuerdo con Bautista, Martínez y Hiracheta (2014) se puede decir que un material didáctico es:

El conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje, estos materiales pueden ser tanto físicos como virtuales, que despiertan el interés y captan la atención de los estudiantes, que representen información adecuada con experiencias simuladas cercanas a la realidad, que vivifican la enseñanza influyendo favorablemente en la motivación, retención y comprensión por parte del estudiante, facilitando la labor docente por sencillos, consistentes y adecuados a los contenidos (p. 188).

Como afirma Morales (2012) la importancia de estos materiales radica en su utilidad para servir, para aplicar una técnica concreta en el ámbito de un método de aprendizaje específico, entendiendo como método de aprendizaje el modo o conjunto de reglas utilizadas para obtener un cambio en el comportamiento de quien aprende, de tal forma que saque más provecho de los contenidos que aprende a la vez que mejora su competencia adquiriendo un papel activo en su formación.

Los videos pueden ubicarse dentro de la categoría de materiales didácticos dado que, a través del canal visual, permiten el transmitir ideas y contenidos más fácilmente que las

descripciones verbales, lo que ayuda a mejorar el aprendizaje en la clase, ya que los estudiantes pueden acceder con facilidad a los contenidos, sin necesidad de que tomen notas, distrayéndolos en ciertos casos del objetivo de la clase, por lo que es conveniente que los profesores integren sistemas pedagógicos con materiales didácticos innovadores como: vídeos, multimedia, internet, para mejorar su proceso de enseñanza- aprendizaje, al permitir que el entorno educativo sea más atractivo para los estudiantes, ya que con las actividades propuestas con materiales innovadores y herramientas tecnológicas se interesarán más e involucraran en su propio aprendizaje de forma significativa (Bautista, Martínez & Hiracheta, 2014; Quesada, 2015).

Es importante la consideración que hacen Bautista, Martínez y Hiracheta, (2014) respecto de los materiales didácticos, los cuales no solo sirven para transmitir información, sino que funcionan como mediadores entre la realidad y los estudiantes, por lo que mediante sus sistemas simbólicos permiten a los estudiantes desarrollar habilidades cognitivas, a la vez que facilitan la adquisición de nuevos conocimientos, apoyándoles en la evaluación y el reforzamiento del aprendizaje.

Así mismo, los materiales didácticos facilitan los procesos internos de atención, percepción, memorización, transferencia de aprendizajes, entre otros, ya que permiten presentar la nueva información por medio de diferentes estímulos que atraen la atención de los estudiantes; presentan los contenidos organizados y dosificados mediante lenguajes comprensibles, facilitando ejemplos, casos, modelos, etcétera; ayudan a orientar la labor de análisis y síntesis de la información a través de cuadros, resúmenes, entre otros y dan a los estudiantes la oportunidad de aplicar lo aprendido mediante ejercicios, problemas, actividades y otros métodos. Respecto a la evaluación, ésta se realiza mediante ejercicios o pruebas que permitan al estudiante comprobar progresivamente sus aciertos y el reforzamiento de lo aprendido se obtiene de la corrección de los errores que puede ser de manera explícita, siendo el resultado por ejemplo de los materiales multimedia que revisan las acciones de los usuarios o en forma implícita cuando el mismo estudiante se da cuenta por sí solo de sus errores, así mismo, obtienen el reforzamiento positivo derivado de sus aciertos, dando como resultado que el estudiante consolide su aprendizaje y se motive a continuar estudiando (Bautista, Martínez, & Hiracheta, 2014).

4.2. Videos educativos.

Los vídeos educativos como afirma Morales (2012) son probablemente los elementos más llamativos para captar la atención de los estudiantes, en comparación con los textos, ya que las imágenes pueden ser interpretadas o comprendidas por cualquier persona, independientemente de su género, edad y cultura, por lo que al tener movimiento y combinarse con sonido llega más fácilmente a las emociones, ya que a través de las voces y efectos se reconstruye en la mente imágenes que enriquecen el significado y fomentan la imaginación. Quesada (2015) señala que esto le permite al docente aprovechar las herramientas tecnológicas para aplicarlas dentro de sus estrategias didácticas para promover en los estudiantes que adquieran autonomía y confianza en la construcción de conocimientos de manera protagónica y activa en el ambiente educativo.

Así, los usos de vídeos didácticos facilitan la comprensión de ciertos temas ya que como afirman Monteagudo-Valdivia (2007 como se citó en Quesada, 2015):

...el vídeo educativo es un medio de comunicación que posee un lenguaje propio, cuya secuencia induce al receptor a sintetizar sentimientos, ideas, concepciones, etcétera, que pueden reforzar o modificar las que tenía previamente. Permite metodizar actuaciones y enfoques, profundizar en el uso de técnicas, recompensar y sintetizar acciones y reacciones, así como captar y reproducir situaciones reales excepcionales, que pueden estudiarse y analizarse minuciosamente en diferentes momentos (p. 8).

Desde el punto de vista de Bravo (1996 como se citó en Mugliaroli, Schelegueda, & Staszewski, 2014) los videos pueden ser clasificados en diferentes categorías, ya sea por su propósito, su objetivo en el aula y a su elaboración (Tabla1).

Tabla 1. Clasificación de los vídeos.

Categorías		
Según su propósito	Según su objetivo en el aula	De acuerdo con su elaboración
Complementarios de una signatura	Didácticos	Creados expresamente con un fin educativo.
Divulgación cultural	Modeladores	Creados sin un fin educativo, pero, que por su naturaleza ayudan en los procesos de enseñanza y aprendizaje.
Divulgación científica	Instructivos	
Divulgación técnica	Motivadores	
Educativos	Lúdicos	

De acuerdo con Fuente, Hernández, y Pra (2013) las funciones del vídeo son transmitir información, fungir como medio de aprendizaje, instrumento de investigación, así como, servir de herramienta para la evaluación de aprendizajes y habilidades; por su naturaleza tiene las siguientes características:

- Gracias a sus medios audiovisuales permite llegar a un gran número de estudiantes y es preferido sobre los libros de texto.
- Permite una retroalimentación inmediata.
- Posibilita la flexibilidad de su uso.
- Sirve para la adquisición de conocimiento, aclarar conceptos o sintetizar ideas esenciales.

De tal forma y confirmando con el estudio elaborado por la *Corporation for Public Broadcasting* (2004) el video permite reforzar el material de lectura, mejorar la comprensión, proporciona una mejor integración de los diferentes estilos de aprendizaje, así como, el aumento en la motivación y el entusiasmo de los estudiantes (Fuente, Hernández, & Pra, 2013).

Este recurso didáctico debe ser diseñado y planeado de acuerdo con una serie de características, las cuales serían inherentes a este objeto de aprendizaje según el punto de vista de Fuente, Hernández y Pra (2013); Goset y Espinosa, (2013):

- Un soporte material siendo éste el propio vídeo elaborado.
- Contenido como pueden ser los conceptos, ejemplos, casos reales de la materia que se estudia, etcétera.
- Una forma simbólica de presentar el material, como pueden ser presentaciones en Power point, animaciones, vídeos creados con programas comerciales, entre otras.
- La finalidad o su propósito educativo.

4.3. Mini videos educativos.

En consideración con lo anterior, dentro de los vídeos educativos hay una subclasificación como lo son los mini vídeos, que en esencia son lo mismo, lo único que los diferencia es el tiempo de duración, por lo tanto, se les puede definir como “*un video de corta duración que constituye un material didáctico de tipo tecnológico para transmitir una*

determinada información que ayude a consolidar el aprendizaje” (Pascual 2011, como se citó en Fuente, Hernández & Pra, 2013, p. 180).

Por las bondades que el vídeo educativo brinda en el ámbito de la enseñanza y por la importancia que tiene dentro de los materiales multimedia se decidió usar este recurso educativo, para cubrir la necesidades del proyecto PAPIME PE800317 y poder elaborar ejemplos que permiten contribuir el curso en línea: “Enseñanza de los procesos de socialización desde el enfoque de dominios específicos”, debido a que éste, es un curso autogestivo que pretende facilitar al usuario la comprensión de las características de cada dominio de socialización con una variedad de ejemplos, entre ellos los mini vídeos, de tal forma que quede más clara la naturaleza de la relación entre padre-hijo, el comportamiento parental necesario, así como, el mecanismo de socialización que se presenta en el hijo, para que se alcance el objetivo esperado en cada dominio, por lo que los vídeos fueron utilizados ya sea para ejemplificar situaciones o como un tipo de reactivo, ya que éstos presentan una interacción que muestra tanto información verbal como no verbal de la relación, que resulta trascendental para el análisis de la socialización, facilitando el hacer cuestionamientos sobre la información que se observó de dicha interacción. A continuación, se comentará como este recurso educativo sirve de apoyo a la práctica docente en la formación del psicólogo.

V. CAPÍTULO 5. Apoyo a la docencia: propósito del desarrollo de mini videos en la formación profesional del psicólogo.

5.1. Los mini videos como recurso educativo para apoyo en la docencia.

Los mini vídeos permiten al docente mostrar información sobre los contenidos curriculares, particularmente en el curso en línea “Enseñanza de los procesos de socialización desde el enfoque de dominios específicos”, (PAPIME PE800317) se expondrán y ejemplificarán interacciones relativas a la socialización, a su vez motivan a los estudiantes hacia los contenidos y actividades del módulo que tendrán que desarrollar de manera autónoma. Así mismo, los mini videos permiten al docente contar con una herramienta para evaluar los conocimientos y habilidades aprendidas, además de que su elaboración les ayuda a la generación de habilidades y destrezas didácticas (Productora Audiovisual Barcelona, 2017).

5.2. Los mini videos como recurso educativo para apoyo en la formación del psicólogo

Los mini vídeos sirven como ejemplos, al permitir obtener y reproducir situaciones reales o excepcionales de la vida cotidiana que se dan durante la socialización, ya que muestran como se adaptan las personas al entorno cultural, cómo se enfrentan y realizan tareas de la vida social en las diferentes etapas de su vida, esto permite al psicólogo estudiar y analizar las interacciones y experiencias que se representan en los mismos, pudiéndolos reproducir en diferentes momentos, sin necesidad de tener un escenario real para observarlas.

Asimismo, este tipo de recursos permiten al psicólogo tomar decisiones al fungir como reactivos, puesto que presentan interacciones propias de la socialización, en donde el psicólogo tiene la oportunidad de reconocer e identificar cada uno de estos dominios de acuerdo con el tipo de interacción que se presenta con el fin de poder elegir una respuesta correcta de acuerdo con el tipo de reactivo que se le está presentando.

5.3. Importancia del vídeo en el aprendizaje.

Los mini vídeos facilitan la vinculación de aspectos abstractos con su referente empírico, ya que, al aprovechar la capacidad de comunicación, que ofrecen las imágenes en movimiento, los sonidos y las palabras, para transmitir experiencias, que estimulan los sentidos, permiten

desarrollar que se den los diferentes estilos de aprendizaje en los alumnos, debido a que como se sabe los estudiantes perciben y procesan información de múltiples maneras; asimismo se centran en diferentes tipos información, lo que permite que los alumnos perciban y analicen la información de diversas maneras y se genere su comprensión en distintos niveles (Schmeck, 1991 como se citó en Romero, Salinas, & Mortera, 2010).

Los mini videos permiten complementar el aprendizaje ya que sirven para ejemplificar la temática y generar claridad y comprensión en torno al proceso de socialización y los actores implicados (agente-objeto), así como representar cómo es la naturaleza de la relación entre el padre y el hijo en cada dominio. Asimismo, de manera específica, ilustran las prácticas parentales en diferentes situaciones, lo cual permite conocer que acciones de los padres son más, o menos adecuadas a cada dominio. En el siguiente capítulo se hablará de cómo se podrían aprovechar los mini videos como apoyo al módulo de “Psicología Teórica II. Desarrollo humano. El ciclo vital”.

VI. CAPÍTULO 6. Elaboración de recursos con TIC's para la docencia.

6.1. Programa del plan de estudio al que está dirigido.

El módulo de “Psicología Teórica II. Desarrollo humano. El ciclo vital”, del “Programa de Profundización en Procesos en Desarrollo humano y Educativos”, de sexto semestre, de la carrera de Psicología en la modalidad a distancia, que tiene como módulo precedente “Psicología Teórica I. Desarrollo Humano. Teorías del Desarrollo” y como subsecuente “Psicología teórica III. Estrategias Psicopedagógicas”, cuenta con cuatro unidades con temas relacionados con el ciclo vital, el desarrollo humano y la educación infantil, educación primaria y escuela secundaria, requiriendo de 4 horas de estudio, análisis y discusión por parte del estudiante a la semana. De los recursos básicos para el módulo se encuentran digitalizados en formato de lectura (pdf). Respecto las actividades de aprendizaje, estas consisten en la elaboración de presentaciones gráficas, glosas, ensayo, participación en sesiones de línea y examen global, con el propósito de generar evidencia para la evaluación de los conocimientos adquiridos (Apéndice A).

6.2. Diagnóstico de oportunidades.

Los mini videos elaborados pueden servir para complementar los temas de la unidad II, debido a que representan y ejemplifican algunas prácticas que los padres realizan en la vida diaria, e ilustran algunas “Pautas de crianza”, como se da “La relación madre e hijo” y principalmente el tema de “La socialización en la familia” ya que muestra como el padre y/o la madre preparan a sus hijos para manejar las tareas de la vida social y generar en ellos la internalización de los valores, la adquisición del autocontrol, la confianza en la protección de los padres. De esta forma, los mini videos podrían constituirse como materiales didácticos de apoyo para la unidad III en el tema de “El desarrollo del autocontrol” y “Evolución de las manifestaciones de agresión”, así como, en la unidad IV en los temas de “Cambios de autocontrol durante la adolescencia”, “Desarrollo moral y la educación”. y en el de “La incidencia de la educación en el desarrollo de la persona”.

Los mini videos por los temas que abarcan podrían servir como un factor que motive al estudiante en el proceso de aprendizaje en otros módulos que integren aspectos relativos a la

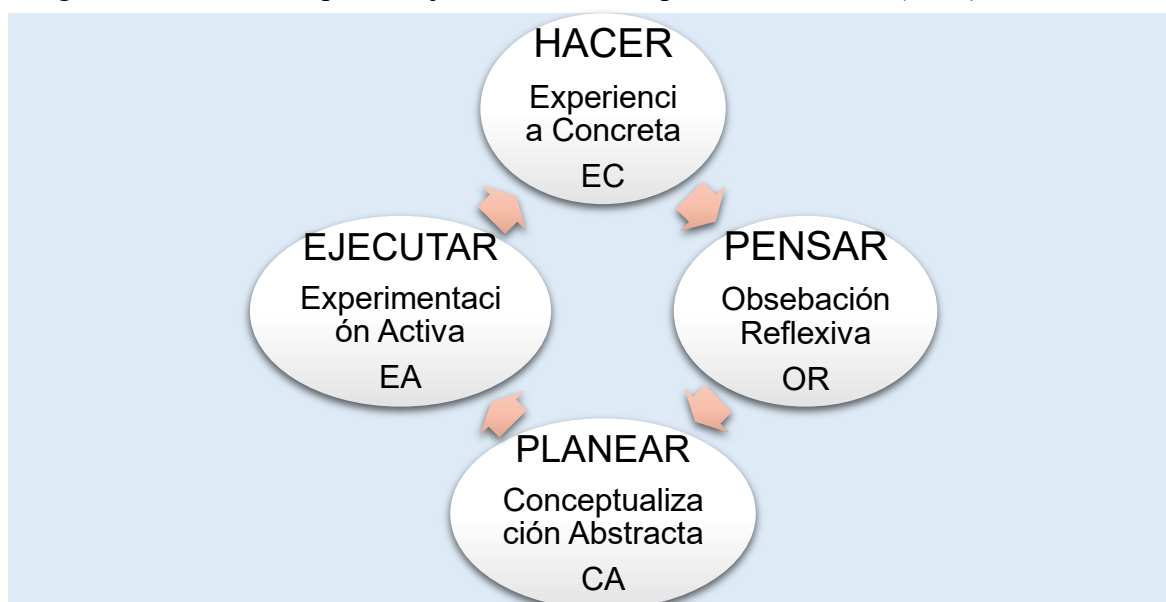
formación de la persona y a su adaptación al entorno cultural, puesto que ayudan a comprender como se desarrollan ciertas habilidades emocionales, cognitivas, conductuales y de valores que ayudan al individuo a dar respuesta y ajustarse a las demandas del entorno, de acuerdo con su situación actual dentro de su grupo social o comunidad.

6.3. Modelo de desarrollo del recurso tecnológico.

El modelo que justifica y sostiene el desarrollo de los mini videos como objeto de aprendizaje es el propuesto por Kolb (1964) “Aprendizaje basado en la experiencia”, quien señala que “*para aprender, es necesario disponer de cuatro capacidades básicas: experiencia concreta (EC); observación reflexiva (OR); conceptualización abstracta (CA); y experimentación activa (EA)*” (Romero, Salinas, & Mortera, 2010. p. 2).

El modelo propuesto por Kolb permite visualizar el proceso de aprendizaje, las etapas por las que se aprende, la forma en que se adquiere nueva información y se transforma en algo significativo y útil, así como, los diferentes modos en que se realiza el proceso de aprendizaje, Figura 1 (Gómez, P., S/f). En la Figura 1 se muestra a través de un esquema, el proceso que Kolb (1964) propone para explicar el aprendizaje.

Figura 1. Modelo de Aprendizaje basado en la experiencia de Kolb (1964).



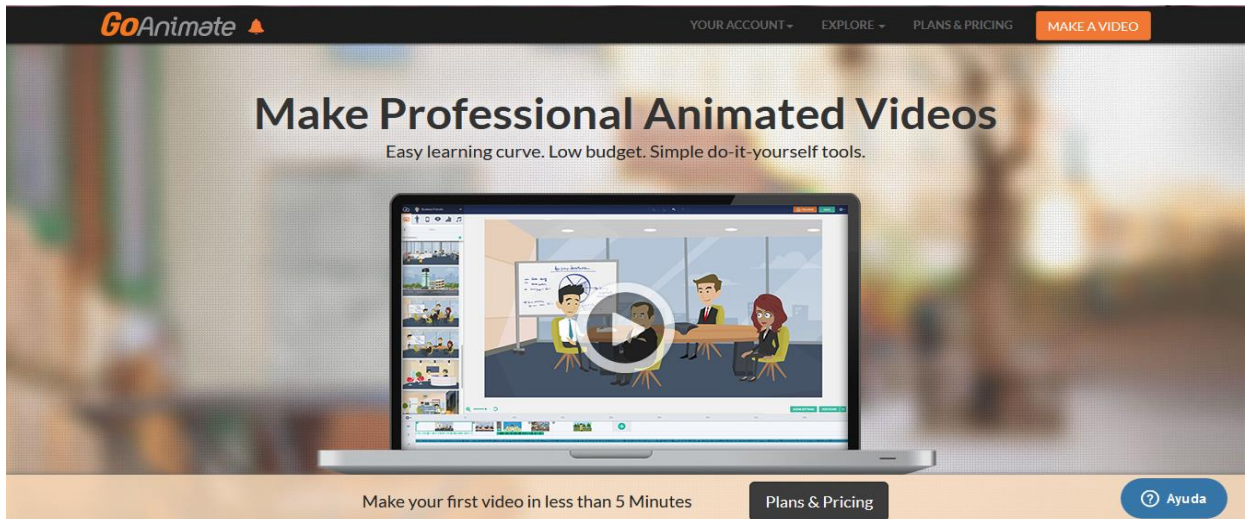
Las etapas del aprendizaje de acuerdo con este modelo son las siguientes:

1. Al **hacer** algo implica tener una experiencia inmediata y concreta (EC). El estudiante observa el mini video en una o varias ocasiones, así, este tiene una experiencia particular al momento de interactuar con el video, el cual le provee información y datos sobre diferentes situaciones e interacciones de socialización.
2. Al **pensar** sobre lo que se hizo y sus resultados se lleva a cabo la observación reflexiva (OR). Una vez que el estudiante tiene la experiencia concreta con el mini video, el alumno tiene que generar un proceso cognitivo complejo de acuerdo con la pregunta o situación problematizadora que el video puede plantear al estudiante.
3. Después de las reflexiones se alcanzarán conclusiones o principios generalizables a otras circunstancias similares a la experiencia particular, lo que permitirá **planear** las siguientes acciones (CA). Por lo que en el **Planear** el estudiante con la información percibida, mediante el mini video, puede sacar conclusiones que le permitan comprender como explicar o resolver las situaciones que han sido planteadas a través del mini video. Particularmente en los mini videos creados, se ejemplifican las interacciones en cada uno de los cinco dominios de interacción, la naturaleza de la relación padre-hijo, las prácticas parentales esperadas de acuerdo con el dominio y la situación, el mecanismo particular de la socialización, así como la meta esperada del agente y del objeto.
4. **Ejecutar** es la puesta en práctica de los nuevos conocimientos derivados de las conclusiones obtenidas (EA) (Gómez, P., S/f). Al **Ejecutar** una vez que el estudiante ha elaborado sus conclusiones es capaz de poner a prueba los conocimientos adquiridos, al responder a las preguntas planteadas en torno del video o para generar predicciones, explicaciones o hipótesis sobre lo que han observado en el mini video.

6.4. Descripción del desarrollo del recurso tecnológico como apoyo a la docencia.

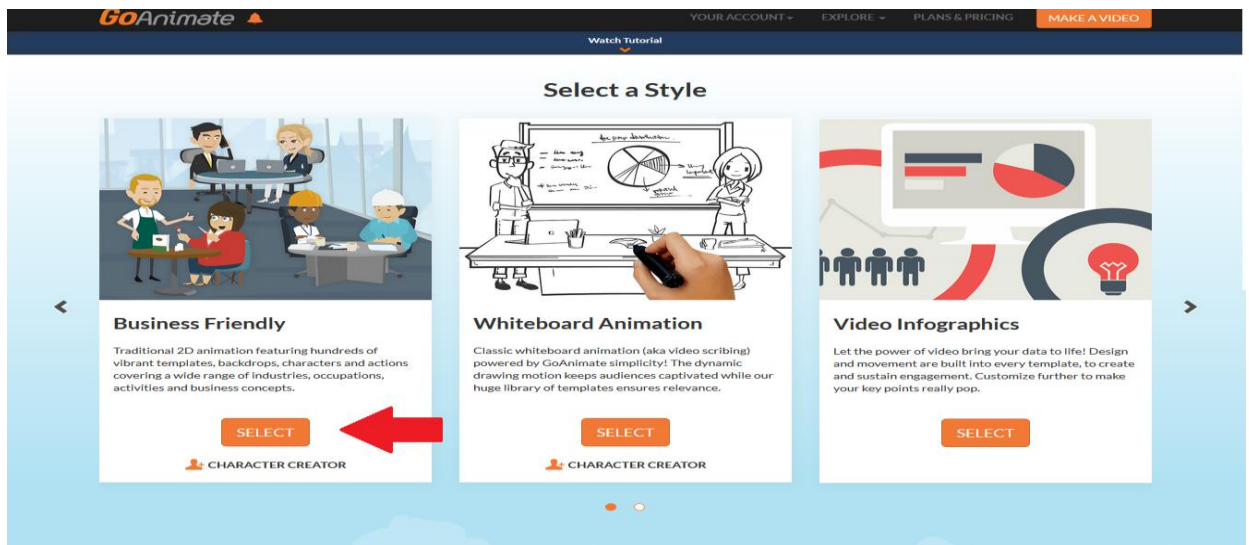
En la Figura 2 se muestra la pantalla de inicio de la aplicación GoAnimate, en donde el usuario puede acceder para iniciar con la construcción de animaciones que serán empleadas como recursos didácticos.

Figura 2. Interfaz gráfica de GoAnimate.



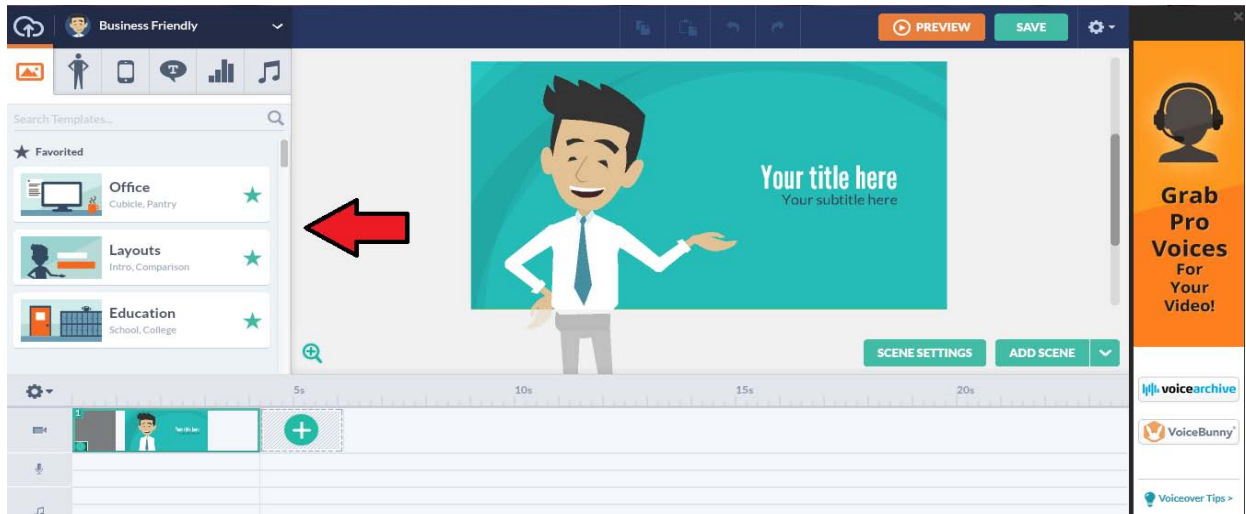
En la Figura 3 se ilustra las diferentes opciones que tiene el usuario para realizar las animaciones las cuales son: 1) Animaciones tipo caricatura, 2) Animaciones en blanco y negro con dibujos tipo historieta y 3) Animaciones como infografías.

Figura 3. Estilos de animaciones.



La Figura 4. presenta las diferentes categorías de ambientes, para recrear contextos como: de oficina, escuela, hogar, fábrica, hospital, aeropuerto, comercio, entre otros.

Figura 4. Tipos de categorías de ambientes.



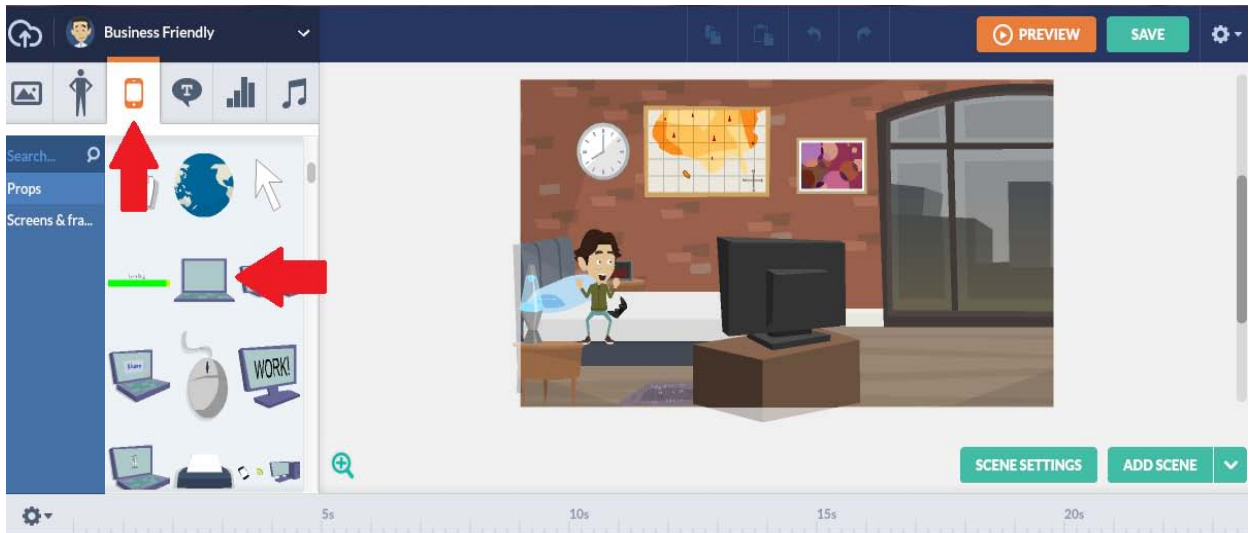
En la Figura 5 muestra ejemplos de escenarios que hay dentro de la categoría de ambiente de hogar, como son: en la entrada de la casa, la recámara, la sala, la cocina, el cuarto de baño, el jardín, entre otros, así los diferentes ambientes tienen varias posibilidades de escenarios.

Figura 5. Escenarios dentro del ambiente de hogar.



En la Figura 6 ilustra los diferentes elementos como accesorios, pantallas y marcos que pueden ser complementarios en los diferentes contextos: muebles, alimentos, artículos decorativos, mapas, etcétera.

Figura 6. Elementos complementarios.



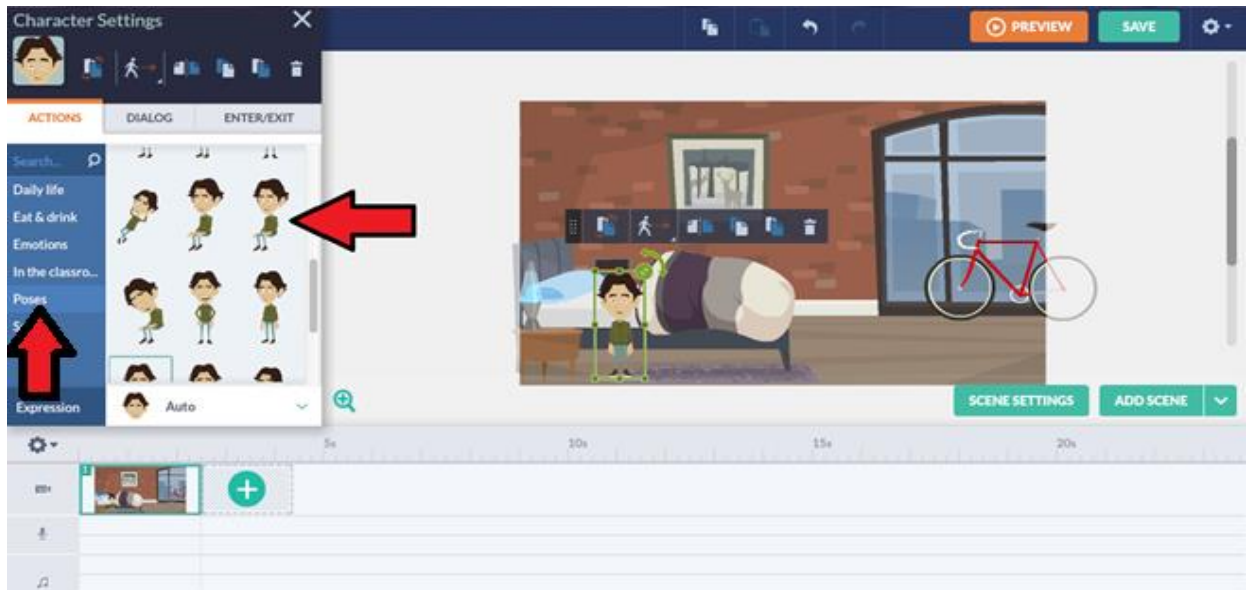
La figura 7 ejemplifica como seleccionar el personaje ya sea hombre o mujer, de entre varias categorías como son: estilo casual, deportivo, personalizado, de políticos, de lugares de trabajo, niños, etcétera.

Figura 7. Elección del personaje.



La Figura 8 muestra las categorías de las diferentes acciones que puede realizar el personaje como son: las de la vida diaria, del salón de clases, tener diferentes poses o emociones, etcétera.

Figura 8. Selección de la acción que realizará el personaje.



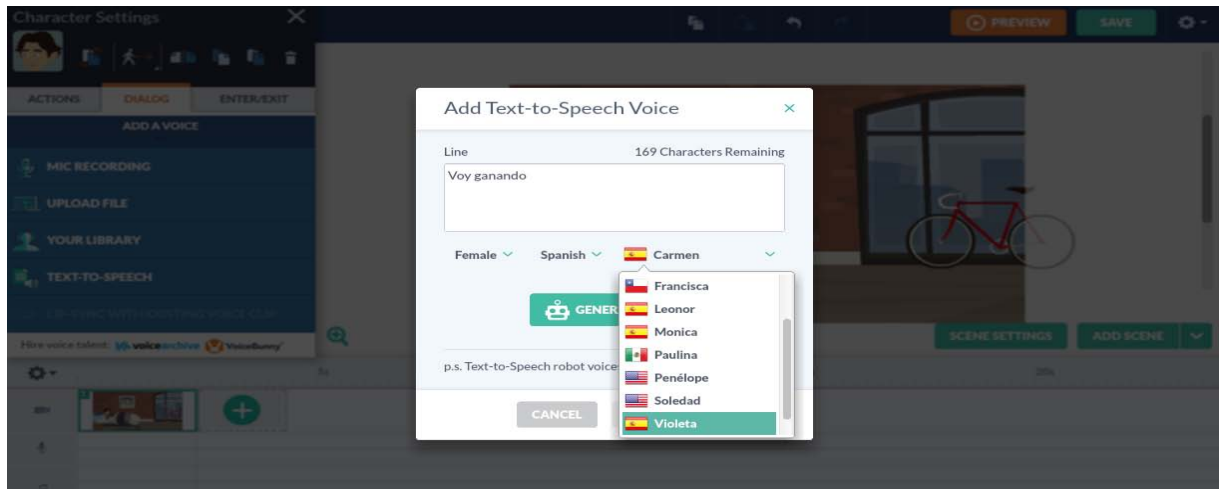
En la Figura 9 se muestra las opciones de emociones que puede expresar en su rostro el personaje, así como, la posición de éste, pudiendo ser de frente o de ¾ de frente, con emociones como: felicidad, sorpresa, tristeza, enojo, conmoción, somnolencia, etcétera.

Figura 9. Selección de la emoción que expresa el personaje en su rostro.



La Figura 10 lustra las diferentes opciones que se tiene para agregar voz a los personajes en diferentes idiomas como son: inglés, gallego, esperanto, francés, italiano, griego, japonés, ruso, noruego, español, portugués, rumano, polaco, turco y galés, dentro de éstos ofrece la posibilidad de emplear diferentes tonos de voz, tanto para hombres como para mujeres, que vayan de acuerdo con los *scripts* de los vídeos (Apéndice A).

Figura 10. Elección de la voz del personaje.



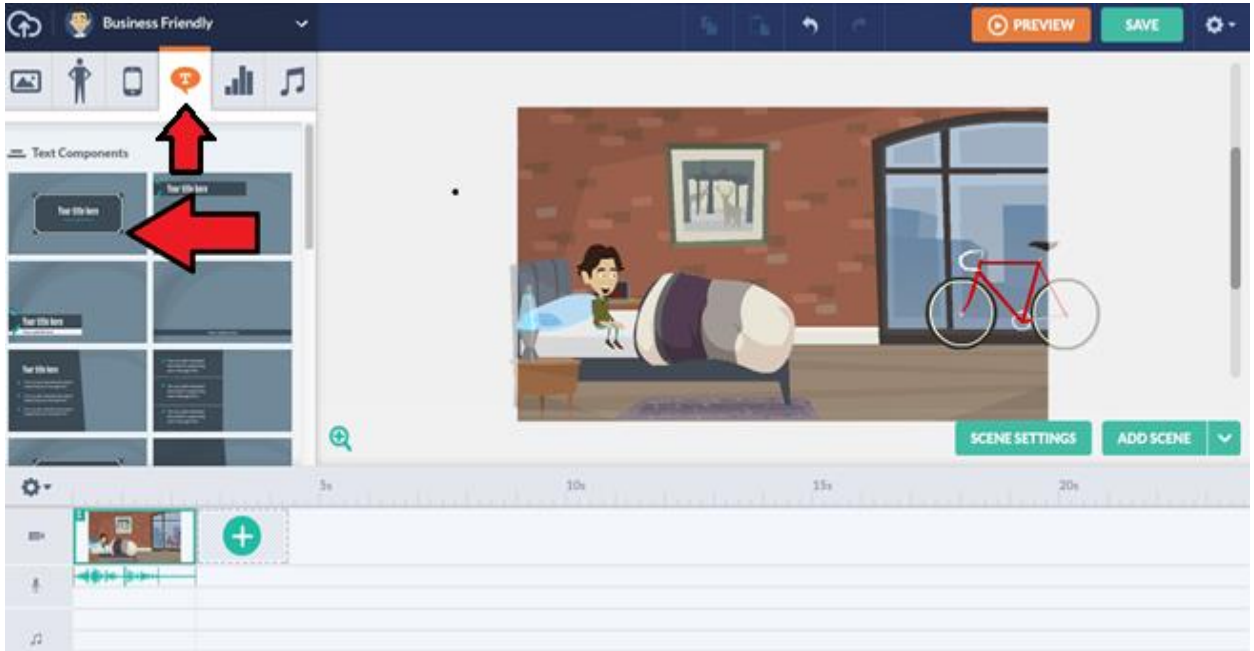
La figura 11 detalla cómo se realiza la elección de fondo musical de entre 40 melodías que ofrece la aplicación de GoAnimate, para las escenas de los vídeos.

Figura 11. Elección del fondo musical.



En la Figura 12 ejemplifica como se le agregan los textos complementarios al video, en donde la aplicación ofrece una gama de 32 diseños diferentes.

Figura 12. Selección de textos complementarios.



En la Figura 13 se observa cómo se crea una nueva escena, ya sea duplicando la anterior o creando una diapositiva en blanco para crear un nuevo contexto, según se necesite.

Figura 13. Creación de nueva escena.



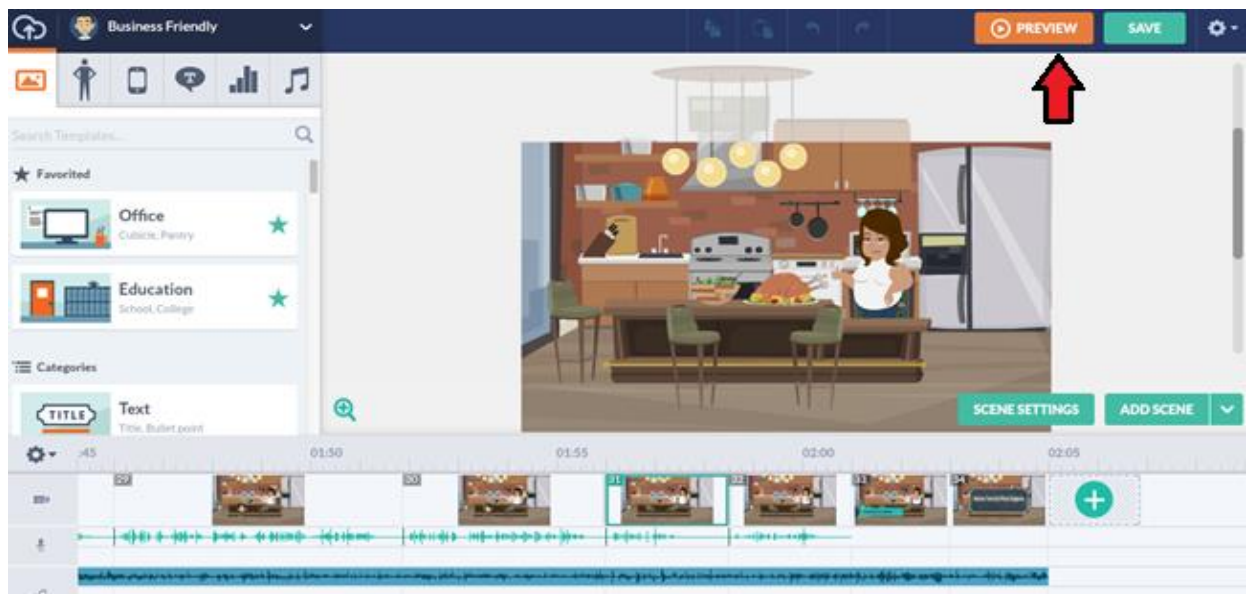
La Figura 14 ilustra cómo se agrega otro personaje en la escena, por lo que el procedimiento será el mismo citado anteriormente para dar acción, emoción y voz.

Figura 14. Introducción de un nuevo personaje.



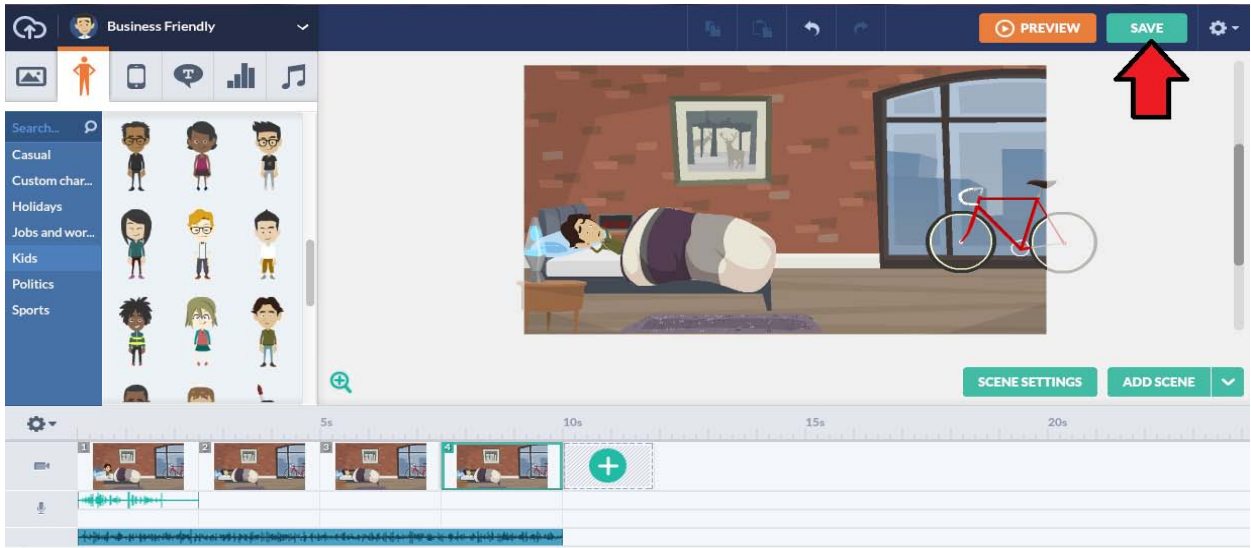
En la Figura 15 se muestra cómo se van previsualizando las escenas, para cerciorarse de que están expresando el mensaje que se pretendía.

Figura 15. Previsualización del video.



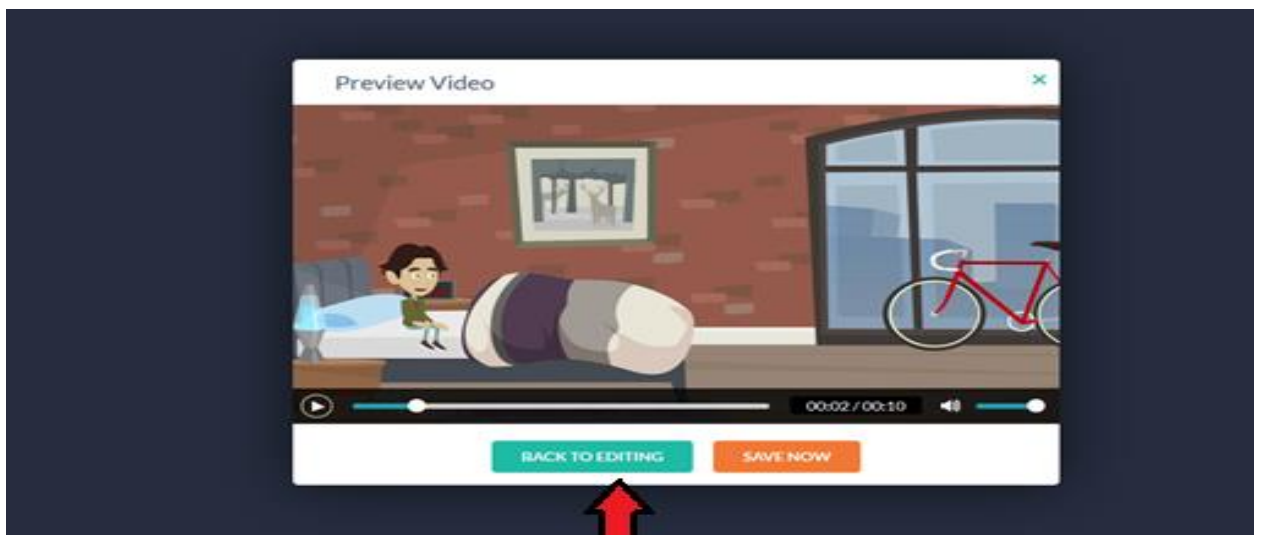
La figura 16 ilustra cómo se guarda el video, para lo cual se le da nombre y la carpeta en que se requiere guardar.

Figura 16 Se guarda el video.



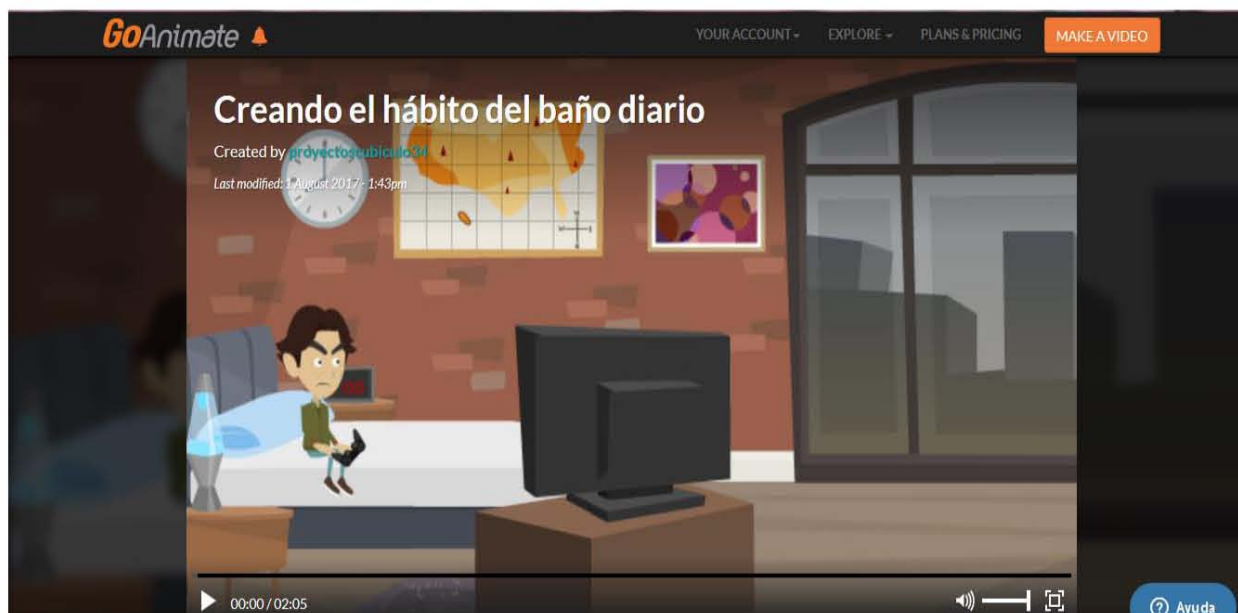
La Figura 17 ejemplifica como la aplicación permite la edición del video aun cuando ya haya sido terminado, ya sea para cambiar o agregar algo.

Figura 17. Edición de video.



En la Figura 18 se observa el vídeo concluido listo para ser visualizado y compartido para ser empleado como parte de un curso, clase, exposición, etcétera.

Figura 18. Visualización del video.



VII. CAPITULO 7. Alcances y prospectivas.

7.1. Importancia del modelo implementado.

El modelo de “Aprendizaje basado en la experiencia” de Kolb en el cual se basó la creación de los mini vídeos y el desarrollo del curso de “Enseñanza de los procesos de socialización desde el enfoque de dominios específicos”, fue el que se consideró más adecuado para asegurar la adquisición del aprendizaje, puesto que considera las cuatro fases en que se adquiere el conocimiento, tomando en cuenta los diferentes estilos de aprendizaje, a la vez que ayuda a potenciar aquellas fases en que los que los estudiantes se encuentran menos identificados, ya que de no considerarlo se podría desatender alguno de los estilos. Romero, Salinas y Mortera, (2010) llevaron a cabo un estudio en el cual evaluaron los estilos de aprendizaje propuestos por Kolb, en estudiantes de un curso en línea, impartido a través de la plataforma Moodle, los resultados mostraron que los estudiantes tenían principalmente un estilo divergente (se desempeña mejor en la experiencia concreta y la observación reflexiva), mientras que el curso privilegiaba el estilo convergente (predomina la conceptualización abstracta y la experimentación activa), lo cual sirvió para comprobar que las estrategias didácticas en el curso virtual no respondían al estilo de aprendizaje mostrado por sus alumnos, de ahí la importancia de reflexionar como el modelo pedagógico de una institución educativa no responde necesariamente al estilo de aprendizaje de los alumnos, por lo que la institución educativa tiene que asegurarse que el modelo pedagógico implementado, realmente atienda las necesidades derivadas de los estilos de aprendizaje de sus alumnos.

Debido a lo anterior, es importante considerar que todo desarrollo tecnológico debe estar basado, justificado y argumentado desde un modelo particular que le brinde los cimientos teórico-conceptuales que permitan la creación del objeto de aprendizaje, basado en fundamentos para probabilizar la eficacia del recurso educativo en los estudiantes, teniendo en cuenta que la plataforma Moodle solo es un medio para la transferencia y construcción de conocimientos; así, si el curso tiene un fundamento basado en un pensamiento constructivista, entonces se esperaría congruencia entre los elementos para favorecer el desarrollo de habilidades, competencias, etcétera (Romero, Salinas & Mortera, 2010).

Por lo que el modelo de Kolb en la práctica ayuda a proponer actividades curriculares con el propósito de promover un aprendizaje significativo y basado en la motivación aprovechando las herramientas tecnológicas, lo cual da un giro a la práctica docente tradicional, ya que con la incorporación de espacios virtuales de recreación de la realidad, la propuesta podría convertirse un simulador virtual, donde se recrea a través de laboratorios virtuales el planteamiento de problemas más cercanos a la realidad, se fortalece el desarrollo de competencias y desempeños necesarios para la práctica del futuro profesional (González, Marchueta, & Vilche, 2015).

Así y de acuerdo con lo anterior, el aprendizaje basado en la experiencia ofrece una gran oportunidad para conectar la teoría con la práctica, ya que de acuerdo con Dewey (como se citó en González, Marchueta, & Vilche, 2015) no basta solo la experiencia para que se dé el conocimiento, sino que, es necesaria la modificación de estrategias cognitivas, es decir, la vinculación del conocimiento previo con la experiencia, para que se desarrollen los andamiajes conceptuales que permitan aplicar el nuevo conocimiento a nuevas situaciones, lo cual es muy factible de ser aplicado en simuladores virtuales, como es el caso del laboratorio virtual de Ingeniería en Electrónica de la UNLP en el que mediante el uso de un software específico de aplicación, aproxima el ambiente de trabajo al de un laboratorio tradicional que permite al alumno tener las experiencias de formación, dichas experiencias centran al alumno como artífice de su propio aprendizaje, ya que se le enfrenta a la resolución de problemas, que fortalecen sus competencias, promueven el aprendizaje basado en proyectos, la solución de problemas, el trabajo colaborativo, etcétera. Para ello es muy importante que la propuesta pedagógica no debe centrarse en el aprendizaje del simulador, sino en el mejoramiento de los procesos de aprendizaje de los alumnos, de tal forma que la experiencia de éstos en el simulador virtual sea motivadora, ayudando a su vez a su aprendizaje autogestivo (González, Marchueta & Vilche, 2015).

Basados en lo anterior, es primordial que se reoriente la estrategia de enseñanza tradicional empleando herramientas tecnológicas, que faciliten la integración de mecanismos de enseñanza y aprendizaje que la complementen y potencien, así, en el caso del SUAYED y de la educación a distancia en general, se verían gratamente beneficiados en su desarrollo académico los alumnos, al incluir los simuladores virtuales como complementos en los módulos,

puesto que, como anteriormente se comentó, los simuladores permiten conectar la teoría con la práctica, de acuerdo con el modelo de Kolb, dejando muy corta la estrategia empleada hasta ahora de abordar los temas con base en la lectura de los textos en formato (pdf).

7.2. Importancia de la actividad apoyo a la docencia.

La educación en línea, al no tener un docente en forma presencial, depende en gran medida de las actividades y materiales a los que los alumnos pueden tener acceso, por lo que los mini videos pueden ser tanto materiales, como a su vez formar parte de las actividades que integran un curso o un simulador, por lo que ayudan, tanto para la formación de conceptos y construcción de conocimientos, como para su aplicación en nuevos contextos a los que el estudiante no puede acceder desde el contexto metodológico donde se lleva a cabo su aprendizaje, permitiendo una participación activa y realista de los estudiantes (Contreras, García, & Ramírez, 2010).

Así también los mini videos apoyan a la docencia mediante la transmisión de contenidos o ejemplos en una forma más fácil de percibir por los alumnos, de la que se da por medio de los recursos escritos, puesto que las imágenes en movimiento junto con los sonidos del video, llegan a los sentidos de los estudiantes, permitiéndoles tener una experiencia concreta, para después reflexionarla y sacar conclusiones sobre lo analizado, aplicarlo y comprobar así lo que aprendieron, por lo que esta es una estrategia didáctica que ayuda a transferir el conocimiento, que impacta en el proceso de aprendizaje, ya que las lecciones se vuelven más interesantes, existe una participación mayor de los alumnos, las explicaciones de los temas son más claras, incrementan la retención con los contenidos presentados y motivan el gusto por aprender (Contreras, García, & Ramírez, 2010).

La motivación por aprender es básica, en el proceso que el estudiante desarrolla para su propio aprendizaje en el sistema en línea, ya que como señala García (2004) que el aprendizaje virtual es un intento de implementar procesos de aprendizaje y enseñanza mediante aplicaciones en internet que garanticen la calidad de la comunicación de los contenidos (como se citó en Romero, Salinas, & Mortera, 2010). Por lo tanto, es sumamente importante que, se tome como factor clave, en el diseño de cursos en línea las necesidades que representa cada estilo de aprendizaje de los alumnos, ya que, los materiales son una pieza clave en el proceso educativo

y de aprendizaje, por lo que se debe poner especial atención en la planeación, el diseño, y creación de estos objetos, debido a que, de esto depende el tipo de interacción que el estudiante tendrá con éstos, favoreciendo o por el contrario, entorpeciendo la apropiación de los contenidos y la transferencia de lo aprendido a situaciones reales.

Así mismo, los mini videos auto explicativos son una herramienta motivacional más en los cursos autogestivos, debido a que los estudiantes son los que deciden que van aprender, cómo y cuánto, cantidad de tiempo a invertir, la estrategia que emplearán, cuando aumentaran o ahorraran esfuerzos, etcétera (Azevedo et al., 2005 como se cito en Cerezo, et al., 2015; Arco & Fernández, 2011, como se cito en Acevedo, Torres & Tirado, 2015), es de considerar que estas decisiones son guiadas por la motivación que los estudiantes tienen en su propio aprendizaje y aunado a lo que comentan Acevedo, Torres y Tirado (2015) que en la medida que los estudiantes no usen adecuadamente el tiempo, no tengan técnicas de estudio de lectura, capacidad de tomar apuntes y elaborar esquemas, se verá reflejado directamente en su desempeño académico, lo cual muy probablemente les provocará desaliento y frustración, por lo que, los mini videos empleados dentro de la estrategia educativa podrían disminuir estas deficiencias, ya que como se mencionó anteriormente, pueden servir para ejemplificar conceptos, reducir tiempo de estudio al transmitir conocimientos y complementar la lectura de los materiales, motivar a los estudiantes para introducirlos a un tema, etcétera, lo cual muy probablemente redunde en beneficio de la docencia y mayormente en el sistema de educación en línea.

7.3. Como contribuye a la formación del psicólogo.

La importancia del uso de los mini vídeos en para la formación del psicólogo radica en que les permite constatar que en la actualidad la tecnología es una herramienta indispensable para el desarrollo como profesional de la psicología, así como, para su quehacer profesional, puesto que le permite generar competencias y habilidades a través de su uso, a la vez de que le puede motivar a crear y emplear este tipo de materiales didácticos para aplicarlos posteriormente en su ámbito laboral, promoviendo su inserción en la sociedad del conocimiento y la interacción de las TIC's, ya que como se sabe que el contexto mundial y nacional tanto en el ámbito educativo, socio-económico y cultural, la tecnología y la automatización del trabajo

tiene un avance vertiginoso, por lo que modifica la forma de elaborar, adquirir y transmitir los conocimientos, haciendo que la sociedad en todos los niveles se introduzca cada vez más en las TIC's, por lo que influenciará al quehacer profesional del psicólogo.

Asu vez el empleo de mini videos permite simular la realidad, lo cual facilita a los estudiantes en psicología, aproximarse al estudio de un fenómeno- en este caso, la socialización- en un entorno seguro, protegido y sin riesgos de influir o incidir, sin la preparación adecuada, en fenómenos de alta complejidad como las diadas padres-hijos. Lo cual permite que los mini videos formen parte de simuladores educativos, los cuales ayudan a disminuir los errores en la práctica profesional, así como, en las consecuencias individuales y sociales no deseadas, que podrían presentarse en un escenario real (Osorio, Ángel, & Franco, 2012).

7.4. Fortalezas y debilidades.

Los mini vídeos al servir como ejemplos o ser complementos en un tema, resultan ser recursos educativos flexibles que pueden adaptarse a currículos diferentes para los que fueron creados, además de funcionar como motivador en la introducción de los alumnos a los temas de estudio, además de que al crear los videos se generan habilidades y destrezas didácticas.

Una dificultad que podrían representar para la elaboración de los mini videos es que para su creación se requiere de tiempo y recursos ya que normalmente hay que pagar la licencia para el uso del *software* que se elija, además de que se necesita tener conocimiento de los mismos para obtener su mayor provecho.

En si el video por sí solo, no asegura la transferencia del conocimiento, debido a los diferentes estilos de aprendizaje de los alumnos, por lo que requiere que sea empleado junto con otros elementos, como podrían ser actividades, retroalimentaciones, contextualización del tema donde se insertará el video, por lo que es recomendable analizar cada caso en particular, para evaluar la necesidad del curso, taller, seminario, etcétera, y ver la pertinencia de desarrollar mini videos como material didáctico, que faciliten hacer las conexiones entre la teoría y la experiencia, que se necesitan en la apropiación del conocimiento.

7.5. Propuesta de mejora del programa del módulo.

Debido a lo anterior una propuesta para mejorar el módulo de “Psicología Teórica II. Desarrollo humano. El ciclo vital” es que se enriquezca con materiales didácticos, como son los mini videos y los simuladores virtuales, debido a que la sociedad está cada vez más permeada por las TIC’s, por lo tanto, las estrategias educativas deben ser renovadas para dar respuesta a las necesidades que ahora tienen los futuros profesionales de psicología, ya que la educación tiene que ser más competitiva y apoyarse con recursos que ayuden en el proceso de enseñanza de los estudiantes, por lo que los materiales didácticos brindan a los estudiantes una guía y la motivación para que lleven a cabo la construcción del conocimiento y el desarrollo de competencias educativas.

Así, la transmisión de los conocimientos objetivos de dicho módulo, pueden complementarse con la elaboración de mini videos, para facilitar la comprensión de los temas, también es importante renovar la forma de evaluación, empleando los mini videos como reactivos, puesto que éstos permiten al estudiante, tener una idea más clara del tema, le facilitan el análisis de la situación y por tanto la deducción de la respuesta correcta, también se podría evaluar el conocimiento adquirido por medio de la construcción de mini videos llevada a cabo por los mismos estudiantes como ejemplo de alguno de los temas del mismo módulo, ayudando a que el conocimiento se transmita de manera interactiva, ya que el estudiante en lugar de tener una actitud pasiva con la simple lectura de los materiales, se implicaría activamente en el proceso de aprendizaje y se motivaría, ya que se tomarían en cuenta los diferentes estilos de aprendizaje de los alumnos. Debido a lo anterior es necesario implementar un simulador virtual, apoyándose con mini videos articulados con diferentes actividades, retroalimentaciones, entre otros elementos, para renovar las estrategias educativas empleadas en el módulo “Psicología Teórica II. Desarrollo humano. El ciclo vital” puesto que, éste no toma en cuenta los estilos de aprendizaje y privilegia un solo estilo, en cambio sí se emplea un simulador virtual, este considera los diferentes estilos de aprendizaje, ya que como afirma Guaralnick (2009) los simuladores permiten a los estudiantes aprender, mediante diferentes estrategias, practicar y desarrollar habilidades en un ambiente realista de manera segura, apoyándose en herramientas de *e-learning*, disminuyendo el margen de error y las consecuencias que este tendría en un ambiente laboral real de llegar a ocurrir, familiarizarse con conceptos y prácticas propias de su

área a partir de situaciones diseñadas para que adquirieran las competencias requeridas, y así, favorecer el éxito en el desarrollo de habilidades y en su desempeño laboral, que a su vez, se verá reflejado en su éxito académico (como se citó en Osorio, Ángel, & Franco, 2012).

Otra propuesta sería que en la elaboración del simulador virtual no sea solo el tutor el que participe en la elaboración de los mini videos y las actividades complementarias, sino que se aprovechara la creatividad de los estudiantes del módulo, al solicitar como una forma de evaluación la creación de mini videos en equipo, con lo cual se promovería la adquisición de nuevas capacidades y habilidades, y motivaría bastante el saber que sus creaciones formarían parte del simulador virtual ya que continuaría empleándose en semestres posteriores, con lo que se promovería el aprendizaje constructivo y colaborativo, a la vez que los estudiantes participarían en el aprendizaje de otros compañeros.

VIII. REFERENCIAS.

- Acevedo, D., Torres, J., y Tirado, D., (2015). Análisis de los Hábitos de Estudio y Motivación para el Aprendizaje a Distancia en Alumnos de Ingeniería de Sistemas de la Universidad de Cartagena(Colombia), *Formación Universitaria*. 8 (5). Recuperado de: http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-50062015000500007&script=sci_arttext
- Bautista, S., Martínez, M. y Hiracheta, T., (2014). El uso del material didáctico y las tecnologías de información y comunicación (TIC's) para mejorar el alcance académico. *Ciencia y Tecnología*, 14, pp.183-194 Recuperado de: http://www.palermo.edu/ingenieria/pdf2014/14/CyT_14_11.pdf
- Blackboard, (2017). (Sitio web) Recuperado de: <http://lac.blackboard.com/corporate/index.aspx>
- Cabero, E., Llorente, C. y Vázquez, M., (2014). Las tipologías de MOOC: Su diseño e Implicaciones educativas. *Profesorado, Revista de Curriculum y Formación de Profesorado*. 18 (1), Recuperado de: <http://www.ugr.es/~recfpro/rev181ART1.pdf>
- Cerezo, R., Bernardo, A., Esteban, M, Sánchez, M. y Tuero, E., (2015). Programa para la Promoción de la autorregulación en la educación superior: un estudio de la satisfacción diferencial entre metodología presencial y virtual. *European Journal of Education and Psychology*, 8(1), 30-36. Recuperado de: <http://www.sciencedirect.com.pbidi.unam.mx:8080/science/article/pii/S1888899215000112>

Contreras, G., García, T y Ramírez, M., (2010). Uso de simuladores como recurso digital para la transferencia del conocimiento. *Apertura* Revista de innovación educativa, 2 (1). Recuperado de: <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/22/32>

CUAED, (2016). (Sitio web) http://suayed.unam.mx/img/Acerca_del_SUAyED_2016.pdf

Domínguez, A., (2005). Nuevas Tecnologías y Educación en el siglo XXI. *Etic@net*, (4), 1-13. Recuperado de: http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero4/Articulos/Formateados/NTI_C_SXXI.pdf

Figuerola, B., (2007). Criterios para evaluar la información. UIPR, Recinto de Ponce. Recuperado de: http://ponce.inter.edu/cai/manuales/Evaluacion_Informacion.pdf

Fuente, S., Henández, S. y Pra, M., (2013). El Mini video como recurso didáctico en el aprendizaje de materias cuantitativas. *Revista interamericana de Educación Docente*, 16 (1), pp.177-192. Recuperado de: https://ried.utpl.edu.ec/sites/default/files/pdf/ried%2016_2articulos/art8_mini_video.pdf

Gallego, R., y Martínez, C., (2003). Estilos de aprendizaje y e-learning . Hacia un mayor rendimiento académico. *RED* (7), Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=54700703>

Gómez, P., (S/f). El aprendizaje Experiencial. Universidad de Buenos Aires Facultad de Psicología. Recuperado de: http://www.ecominga.uqam.ca/PDF/BIBLIOGRAPHIE/GUIDE_LECTURE_5/1/3.Gomez_Pawelek.pdf

González, Marchueta y Vilche, (2015). Modelo de aprendizaje experiencial de Kolb aplicado a laboratorios virtuales de Ingeniería en Electrónica. Recuperado de: http://blogs.unlp.edu.ar/jornadasead/files/2015/04/modelo_de_aprendizaje_experiencial_de_kolb_aplicado_a_laboratorios_virtuales_en_ingenieria_en_electronica_gonzalez_y_otros_.pdf

Goset, J. y Espinosa, P. (2013). Perception of the use of teaching videos in preclinical training of Chilean dentistry students. *Journal of Oral Research*, 3 (2). pp. 90-94. Recuperado de: www.joralres.com/index.php/JOR/article/download/73/75

Grusec, J. y Davindov, M., (2010,2014). Integrating Different Perspectives on Socialization Theory and Research: A Domain-Specific Approach. *Child Development*. 81(3), 687-709.

IPN, (2017). (Sitio web) recuperado de: <http://www.polivirtual.ipn.mx/OfertaEducativa/Paginas/M%c3%a9xico-X.aspx>

IMJVE, (2017). (Sitio web) Recuperado de: <https://www.gob.mx/imjuve/articulos/mexico-x-te-ofrece-cursos-gratuitos-todo-el-año?idiom=es>

ITESM (2009). (Sitio web) http://www.itesm.mx/wps/portal?WCM_GLOBAL_CONTEXT=/migration/ITESMv2/2/Tecnol_gico+de+Monterrey/Educaci_n/Modelo+educativo/Universidad+Virtual

Mackness, Mak y Williams, (2010). The Ideals and Reality of Participating in a MOOC. Recuperado de: <http://www.lancaster.ac.uk/fss/organisations/netlc/past/nlc2010/abstracts/PDFs/Mackness.pdf>

Markova, T., Glazkova, I, y Zaborova, E., (2016). Quality Issues of Online Distance Learning. *Procedia- social and Behavioral Sciences*. (p., 685-691) Recuperado de: <http://www.sciencedirect.com.pbidi.unam.mx:8080/science/article/pii/S1877042817300435>

Moodle, (2015). Acerca de Moodle. (Sitio web) Recuperado de <https://docs.moodle.org/all/es/Historia> y https://docs.moodle.org/all/es/Acerca_de_Moodle

Morales, M., (2012). Elaboración de Material Didáctico. México: Red Tercer Milenio. Recuperado de: http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/derecho_y_ciencias_sociales/Elaboracion_material_didactico.pdf

Moreno, C., Chan, N., Flores, B., Pérez, A., Ortiz, O., Hernández, F., Córdova, S. y Coronado, R., (2010). Modelo educativo del sistema de Universidad Virtual. Guadalajara: UDGVIRTUAL. Recuperado de: <http://www.udgvirtual.udg.mx/modelo>

- Moreno, C., (2015). La Educación superior a Distancia en México Una propuesta para su análisis histórico. En *La educación a distancia en México: Una nueva realidad universitaria*. México: CUAED Recuperado de: <http://web.cuaed.unam.mx/wp-content/uploads/2015/09/PDF/educacionDistancia.pdf>
- Mugliaroli, S., Schelegueda, L. y Staszewski, M., (2014). El uso de vídeos para el aprendizaje en el laboratorio. Ponencia presentada en el Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación, Buenos Aires. Recuperado de: http://www.conicet.gov.ar/new_scp/detalle.php?keywords=&id=20395&inst=yes&congresos=yes&detalles=yes&congr_id=2518359
- Osorio, V., Ángel, F. y Franco, J. (2012). El uso de simuladores educativos para el desarrollo competencias en la formación universitaria de pregrado. *Revista Q. Tecnología Comunicación Educación*, 7 (13). Recuperado de: <http://d20uo2axdbh83k.cloudfront.net/20140409/2870d2c235c252721730107b2b112b2f.pdf>
- Productora Audiovisual Barcelona, (2017). Funciones de los vídeos en la educación y el aprendizaje. Recuperado de: <http://productoraudiovisualbarcelona.com/funciones-videos-educacion-aprendizaje/>
- Romero, A., Salinas, U. y Mortera, G., (2010). Estilos de aprendizaje basados en el modelo de Kolb en la educación virtual. *Apertura*, 2(1). Pp. Recuperado de: <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/21/30>

Quesada, C., (2015). Creación de Vídeos educativos como estrategia didáctica para la Formación de futuros docentes de inglés. *Actualidades investigativas en Educación*. 15 (1), pp. 1-19. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/447/44733027006.pdf>

Torras, V. (S/F). Las plataformas LMS. Definición, características, tipos y plataformas más usadas. España: Universidad Internacional de Valencia. Recuperado de: <http://recursos.universidadviu.es/gracias-por-descargar-la-guia-sobre-plataformas-lms>

Ruíz, B. (2015). El MOOC: ¿un modelo alternativo para la educación universitaria? *Recuperado de:* <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/689/468>

Sánchez, R., (2005). Plataforma tecnológica para el entorno educativo. *Acción pedagógica*. 14, pp. 19-24. Recuperado de: <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17239/2/articulo2.pdf>

UDGVirtual, (2017). (Sitio Web) Recuperado de: <http://www.udgvirtual.udg.mx/acerca-de>

UVEG, (2014). (Sitio Web). Recuperado de: <http://estudiarlicenciaturasenlinea.com/universidad-virtual-del-estado-de-guanajuato-uveg/>

UNADM, (2017). (Sitio Web). Recuperado de: <http://estudiarlicenciaturasenlinea.com/convocatoria-para-las-licenciaturas-en-linea-sep-2017-1/>

UNESCO, (2017). Las TIC en la educación. (Sitio web) Recuperado de:
http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/single-view/news/international_forum_on_ict_and_education_2030_opens_in_qingd/

Valdez, G. (2012). Materiales educativos y recursos didácticos de apoyo para la educación en ciencias. En: Flores, C. (Ed.) La enseñanza de la ciencia en la educación básica en México. México: Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación.
Recuperado de:
<http://evaluaciondocente.sep.gob.mx/materiales/FLORESF.LAENSEANZAD.ELASCIENCIAENLAEDUCACIONBASICAENMEXICO.pdf>

Young, D. S., Johnson, G. F., Chow, M., & Rosenberger, J. L. (2015). The challenges in developing an online applied statistics program: Lessons learned at Penn State University. *The American Statistician*, 69(3), 213-220. Doi: 8080/10.1080/00031305.2015.1038583

Zubieta, G. (2015). *La Universidad a la vanguardia tecnológica: los Cursos Masivos Abiertos en Línea MOOC*. En La educación a distancia en México: Una nueva realidad universitaria. México: CUAED Recuperado de:
<http://web.cuaed.unam.mx/wp-content/uploads/2015/09/PDF/educacionDistancia.pdf>

IX. APÉNDICES

Apéndice A.

GUIONES SOBRE PRACTICAS PARENTALES EN EL DOMINIO DE CONTROL

TITULO: Creando el hábito del baño diario

AUTOR: Teresita Pérez

CLAVE:M3 D-C

INFORMACIÓN GENERAL					
<p>Propósito o Meta del Padre: Generar en el hijo el hábito del baño diario</p> <p>Dominio: Dominio de control</p> <p>Práctica Parental: La madre obliga al hijo a bañarse diariamente, mediante el retiro del juego de videos que tiene por la tarde el pequeño.</p> <p>Resultado De La Practica Parental: Juanito adquiere el hábito del baño diario.</p>					
Escenario	Personajes	Escena	Diálogos	Música de Fondo	Tiempo
Un día por la tarde en la recamara del hijo	Hijo	Juanito está jugando videojuegos	Voy ganando, si.... Voy ganando	Sonido ambiental	49 seg.
	Madre	La mama entra a la recámara de Juanito, porque son las 8:00 pm y no se ha bañado, por lo que la quiere que Juan se bañe ya.	Juanito son ya las 8:00 de la noche y no te has bañado, si en este momento no te bañas ya no tendrás permiso de jugar videojuegos mañana.		
	Hijo		Pero apenas ayer lo hice, voy ganando no puedo ahora dejar la partida.		
	Madre		No está a discusión, digas lo que digas de ahora en adelante mientras no te hayas bañado no vas a jugar videojuegos, así que ve a bañarte en este momento.		
	Hijo	Juanito sale de la habitación molesto	Ni modo me tengo que bañar, que mala suerte. Un mes después		

Después de un mes por la mañana en la cocina	Mamá	La madre está en la cocina por la mañana.	Que les prepararé para el almuerzo, haber ¿que tengo? mmm		26 seg.
	Hijo	Juanito pregunta a su mamá que está preparando el desayuno.	Mamá ¿hay agua caliente para bañarme?		
	Madre		Si hay, puedes bañarte ahora si quieres		
	Hijo		Si lo voy hacer mamá, quiero probar ahora bañándome por las mañanas		
	Madre		¡Qué bien Juanito! Creo que ya se le está haciendo un hábito el baño diario		
En la cocina en la tarde.	Mamá	En la cocina la mama de Juanito está preparando la comida y al ver que llega Juanito de la escuela	*¡Hola Juanito! ¿Cómo te fue?		50 seg.
	Hijo	En la cocina Juanito y su mamá platican	Muy bien fíjate que me sentí más despierto y más alegre, creo que eso del baño diario me beneficia		
	Mamá		Qué bueno que te diste cuenta por ti mismo		
	Hijo		Me gusta bañarme diario.		
	Mama		Que bien		
			Puedo bañarme diario por la mañana mamá		
	Mamá		Claro que Si yo me encargo de que haya agua caliente para que puedas hacerlo, pero, así como hoy, debes levantarte a las 6 para que no se nos haga tarde.		
	Hijo		Si eso haré cuenta con ello, por cierto, ya tengo hambre, ¿ya mero está la comida?		
	Mamá		Si ya está la comida, ve a lavarte las manos en seguida para que comamos. Por fin logre que Juanito adquiriera el hábito del baño diario.		

TITULO: Elección de escuela.

AUTOR: Teresita Pérez

CLAVE:M3 D-C

INFORMACIÓN GENERAL

Propósito o Meta del Padre: Que la adolescente asista a la secundaria que los padres eligieron

Dominio: Dominio de control

Práctica Parental: Los padres convencen a la hija que asista a una secundaria particular

Resultado De La Practica Parental: la hija se convence de que es la mejor opción para ella.

Escenario	Personajes	Escena	Diálogos	Música de Fondo	Tiempo
En la sala de la casa de Amelia.	Padre	Una tarde los padres de Amelia platican de la elección de secundaria para ella.	Es importante comentarle a Ami que la secundaria que ya elegimos para que asista es la Gabriela Mistral	Sonido ambiental	2.34 min.
	Madre		Si porque ya tenemos que inscribirla para que realice el examen de ingreso		
	Padre		Yo creo que ahora que venga le comentamos		
	Amelia	Ami entra a la sala	Hola mami, hola papi		
	Madre	En la sala de la casa padres e hija conversan.	Qué bueno que llegas, queremos decirte algo		
	Amelia		¿Qué hice?		
	Padre		Nada de qué preocuparte al contrario como vemos cómo te has esforzado en la escuela por tener un buen aprovechamiento, queremos que continúes así de modo que entraras en		

			una escuela que te brinde más posibilidades		
	Madre		Así es Ami por eso papá y yo ya decidimos que irás a la secundaria Gabriela Mistral		
	Amelia		No es la escuela que yo les había dicho, mis amigas no se inscribirán en esa.		
	Madre		Si lo sabemos, pero la secundaria Gabriela Mistral tiene mejor nivel académico que la secundaria 1028 en la que tus amigas se inscribirán.		
	Padre		Mira hija a nosotros no es que no nos importen tus amigas, pero no vas a hacer lo que ellas hagan, cuando he pasado por la secundaria 1028 hay jóvenes que se ve que están drogándose afuera.		
	Madre		Además de que los maestros faltan mucho, y muchas veces los chicos pierden clases y no terminan los programas de estudio.		
	Padre		Recuerda que para que puedas elegir una buena preparatoria debes tener un buen promedio y aprovechamiento.		
	Amelia		Pero yo quería quedarme con mis amigas, si me inscriben en esa escuela ya nunca las veré, mamá por favor no quiero esa secundaria.		
	Madre		Por supuesto que, si las podrás ver, si realmente son tus amigas se pondrán de acuerdo después de clases para verse.		
	Amelia		Pero si me darán permiso para verlas		

	Madre		Por supuesto que sí, ya sabes las condiciones, mientras tú cumplas con tus deberes y vayas bien en la escuela se te dan los permisos.		
	Padre		Así es Ami, el que no vayas a la escuela con tus amigas no quiere decir que perderás su amistad.		
	Amelia		Y podrán venir a casa también a verme como lo hacíamos en vacaciones		
	Padre		Claro que sí, mientras cumplas las reglas, adelante entonces no hay más de que hablar tu próxima escuela es la Gabriela Mistral		
	Amelia		Bueno, asistiré a esa secundaria si no tengo otra opción,		
	Madre		Muy bien Ami, la próxima semana empiezan los exámenes de admisión, así que sacaré una cita hoy mismo.		
	Hija		Si y podré ver que tan grande es la escuela, Y ver si tienen talleres de arte, y de danza.		
	Madre		Muy bien entonces voy hacer la cita de una vez.		

TITULO: Aprendiendo el valor de dar la palabra.

AUTOR: Teresita Pérez

CLAVE:M3 D-C

INFORMACIÓN GENERAL					
Propósito o Meta del Padre: Que el adolescente aprenda el valor que tiene su palabra.					
Dominio: Dominio de control					
Práctica Parental: Los padres hacen que el joven cumpla su palabra					
Resultado De La Practica Parental: El adolescente aprende a cumplir su palabra.					
Escenario	Personajes	Escena	Diálogos	Música de Fondo	Tiempo
En la cocina la madre de Alfredo está limpiando algo.	Alfredo	En la cocina Alfredo llega de la escuela y le pregunta algo a su madre	Hola mamá	Ambiental	1.15 min.
	Madre		Hola hijo, ¿cómo te fue en la escuela?		
	Alfredo		Bien, fíjate que Chava me invitó a su fiesta el próximo sábado		
	Madre		¿A sí, Chava es el que vive en Cuatepec?		
	Alfredo		Si		
	Madre		Y ¿a qué hora es la fiesta?		
	Alfredo		Es a las 8:00 de la noche		
	Madre		Es muy tarde, ¿cómo piensas venirte?		
	Alfredo		Ya me puse de acuerdo con Jaime y Raúl, porque llevan coche y como viven cerca me pueden traer.		
	Madre		Sabes que solo tienes permiso hasta las 12:00 pm, así que diles que no		

			puedes llegar después y porque si no ya no tendrás permiso		
	Alfredo		Si ya les dije, y si están de acuerdo		
	Madre		Se me hace raro porque sería muy poco tiempo el que tendrían que estar en la fiesta, ¿seguro que ya quedaste con ellos así?		
	Alfredo		Si mamá		
	Madre		Me das tu palabra de que estarás aquí a más tardar a las 12:00 am y de no ser así me avisarías, porque como está la situación a mí me preocupa mucho que andes fuera a tan altas horas de la noche.		
	Alfredo		Si mamá		
	Madre		Bueno, está bien confío en ti.		
En la casa de Chava, en la fiesta	Alfredo	En la fiesta los jóvenes se divierten y ya son las 12:00 am	No manches Raúl ya no llegue a mi casa a tiempo, ahora si me van a castigar	Ambiental	33 seg.
	Raúl		No creo si tú siempre eres bien portado, una vez que llegues tarde que importa, ya en un rato nos vamos, no seas chillón.		
	Alfredo		Pero es que di mi palabra a mi jefa,		
	Jaime		Si no estés de sangrón, ya en una hora nos vamos, mejor diviértete, aprovecha.		
	Alfredo		Como a ti no te van a castigar		
En la sala de la casa	Madre	En la sala sus padres están esperando a Alfredo	Ya pasan de las 12:00 am y Alfredo no llega	Ambiental	43 seg.

de Alfredo	Padre		¿Le recordaste las reglas verdad mujer?		
	Madre		Si por supuesto, él sabe la hora de llegada y si por algo no podía venirse debía avisarnos.		
	Padre		Pues ni modo se lo ha ganado, no va a tener permisos por el resto del semestre.		
	Madre		Es buen muchacho, pero sus amigos no respetan los tiempos y no contesta su celular.		
	Padre		No te preocupes mujer él ya va a llegar, ha de estar bien entretenido que ni cuenta se dio de la hora, y ni ha de ori el teléfono.		
	Madre		Si, pero ahora que llegue me va oír.		
	Padre		No le digas nada, ni modo va tener que aprender a respetar su palabra y si sus amigos no lo ayudan, entonces no son sus amigos, así que tendrá que fijarse más en quienes son sus amistades.		
	Madre		Pues si.		
En la sala		Su madre de Alfredo está esperándolo y éste llega a las 2:00 am.		Ambiental	26 seg.
	Madre		Hola hijo, ¿Qué paso por qué no me contestabas?		
	Alfredo		¿Me llamaste? No tengo llamadas perdidas.... Así es que no escuche y pensé que ya estaban dormidos		
	Madre		Pues no me he dormido, pero ahora si me voy a descansar, tu papá ya tiene una hora durmiendo, ya ve a dormirte		
	Alfredo		Si, que descanses.		

A los 15 días en el jardín de la casa	Alfredo	Alfredo temeroso se acerca a su mamá para pedirle permiso de salir con sus amigos y en eso llega de trabajar su padre.	¿Hola mamá que haces?	Ambiental	1.22 min.
	Madre		Sembrando unas plantas para que se alegre el jardín.		
	Alfredo		Fíjate que ya nos entregaron calificaciones, ahora tuve 9.5 de promedio en el periodo,		
	Madre		Felicidades hijo, que alegría		
	Alfredo		Gracias mamá y aprovechando quiero pedirte permiso para ir con Saúl y Enrique al cine este fin de semana, vamos a regresar a las 8:00 pm		
	Madre		No sé por qué me pides permiso si sabes que no cumpliste tu palabra la vez pasada y tienes que asumir las consecuencias de tus actos.		
	Alfredo		Mamá, pero solo fue una vez		
1.22 min.	Madre		Si, pero las reglas son muy claras y lo sabías, así que no insistas no hay permiso.		
	Padre		Hola mujer, hola hijo ¿Qué hacen?		
	Madre		Hola cariño		
	Alfredo		Hola papá, mi mamá no me dejará ir este viernes al cine con mis amigos.		
	Madre		Si yo apoyo esa decisión, tú no tienes permisos porque faltaste a tu palabra la última vez		
	Alfredo		Pero fue una sola vez		
	Padre		Si precisamente porque rompiste tu palabra es que has perdido el privilegio		

			de salir con tus amigos durante lo que resta del semestre.		
	Alfredo		No es justo, yo voy bien en la escuela.		
	Padre		El primero que tiene que darle valor a tu palabra siendo honesto eres tú, si ni siquiera tú la respetas quien lo hará.		
	Alfredo	Alfredo se mete a su casa muy enojado.	Está bien ya lo entendí.		
En la recámara de Alfredo.	Enrique	Alfredo reflexiona antes de dormir lo ocurrido con sus padres.	Creo que tienen razón mis padres, si quiero que confíen en mí, debo cumplir con mi palabra, si no les demuestro que soy responsable no me dejarán pedir en la universidad mi movilidad académica, tengo que ganarme nuevamente su confianza.	Ambiental	31 seg.

INFORMACIÓN GENERAL

Propósito o Meta del Padre: Generar en el hijo el respeto por los contenidos de acuerdo con su edad.

Dominio: Dominio de control

Práctica Parental: El padre ayuda a que el hijo comprenda que los juegos de vídeo están diseñados de acuerdo a las edades de los usuarios.

Resultado De La Practica Parental: El hijo acepta que los vídeo juegos que él puede jugar tienen que ser los adecuados.

Escenario	Personajes	Escena	Diálogos	Música de Fondo	Tiempo
Un sábado por la mañana en una tienda departamental están José de 12 años y su padre buscando un regalo para su primo de 8 años por su cumpleaños	Hijo	José llega con un vídeo juego	Mira papá ya encontré el vídeo juego que le podemos llevar a Paco	Ambiental	1 min.
	Padre		Así ¿Cuál es?		
	Hijo		Grand Theft Auto V		
	Padre		haber ... este no es adecuado tu primo tiene solo 8 años y este es para mayores de 18 años, no le podemos llevar este		
	Hijo		Pero le va a gustar, está muy padre mis compañeros lo juegan, puedes aprender a manejar y ser corredor de autos, puedes tener mucho dinero, puedes hacer muchas cosas.		
	Padre		Si precisamente esas cosas son para los adultos no para niños como ustedes,		
	Hijo		Yo ya no soy un niño recuerda que ya cumplí 12 años		

	Padre		No es para niños de 12 años y menos para los de 8		
	Hijo		Entonces lo dejo y ¿busco otro?		
	Padre		Si pero, fíjate en las indicaciones de la edad		
	Hijo		Bueno		
5 minutos después	Hijo	José regresa con otro vídeo juego.	Mira ya encontré este de Halo dice que es para 13 años en adelante	Ambiental	48 seg.
	Padre		¿Cómo crees? ¡Si es un juego muy violento!, haber déjame verlo, si efectivamente es para adolescentes de más de 13 años, pero aun así tu primo tiene 8, no se lo llevaremos		
	Hijo		Pero papá este si lo juegan los chicos y él me dijo que lo quería comprar, que les diría a sus papás.		
	Padre		Pues entonces que se los pida a ellos, pero nosotros no se lo llevaremos, busca otro, Hay papá		
	Hijo		No, pensándolo bien mejor vamos a llevarle un juego de mesa		
	Hijo		Un juego de mesa, que aburrido		
	Padre		Si para que ahora que vayamos lo juguemos todos.		
	Hijo		No puede ser		
De regreso de la fiesta en el coche.	Padre		¿Qué te pareció la idea de que jugáramos todos, el juego que le regalamos?	Ambiental	1 min.
	Hijo		Fue muy divertido porque jugamos en familia, y todos participamos, creo que		

			no va olvidar nunca la cara de su papá cada vez que contestaba bien,		
	Mamá		Yo lo vi muy contento a Paco		
	Hijo		Si creo que fue mejor esta idea que la mía del video juego porque no nos hubiéramos divertido todos tanto, en ese solo él se habría divertido y siempre y cuando no lo mataran en las partidas por ser nub.		
	Papá		Si por eso es lo de la restricción de las edades pues se requiere ciertas destrezas para manejar esos juegos.		
	Hijo		Ves que te había dicho que quería un videojuego en reyes, mejor quiero un juego de mesa, vi uno que se veía divertido		
	Mamá		Si me parece mejor idea, así todos podemos divertirnos juntos.		

INFORMACIÓN GENERAL

Propósito o Meta del Padre: Que el hijo aprenda a reconocer quienes son sus amigos.

Dominio: Dominio de control

Práctica Parental: Los padres dialogando con su hija adolescente la hacen comprender quienes son realmente sus amigas.

Resultado De La Practica Parental: La hija de 15 años reconoce quienes son sus amigas.

Escenario	Personajes	Escena	Diálogos	Música de Fondo	Tiempo
En la sala de la casa de la casa de Brenda	Brenda	Brenda y su hermanita ven la televisión y llega su mamá	Hola mamá	Ambiental	2.21 min.
	Madre		¿Hola hija, vengo rendida del trabajo, había mucho tráfico, ya cenaste?		
	Brenda		No, te estábamos esperando Rocío y yo para cenar, pero quiero preguntarte algo, pero no te vayas a enojar.		
	Madre		Si dime, ¿Qué pasa?		
	Brenda		Es que Alicia y Mariana ya se les está haciendo costumbre de pedirme las tareas para copiármelas, y no estudian para los exámenes.		
	Madre		¿Y qué has hecho?		
	Brenda		Pues se las he prestado porque son mis mejores amigas, siempre estamos juntas en la hora del recreo y a la salida y me divierto mucho con ellas.		
	Madre		¿Sabes por qué ellas no estudian y hacen sus tareas?		
	Brenda		Es que dicen que no les da tiempo		

	Madre		¿Qué trabajan? O ¿ayudan en algo a sus padres?		
	Brenda		No hasta donde yo sé.		
	Madre		Mira hija si tú les sigues pasando eso ellas no se van a responsabilizar, porque les estas solucionando sus problemas, y cuando ellas necesiten esos conocimientos van a sufrir		
	Madre		Si realmente las aprecias como amigas debes evitar pasarles las tareas y dejarlas que copien en los exámenes, porque eso que hacen está mal y tú eres su cómplice.		
	Brenda		Si eso me lo había dicho Soledad		
	Madre		¿Quién es Soledad?		
	Brenda		Ella es otra compañera que no les cae bien a Mariana y Alicia		
	Madre		¿Porqué?		
	Brenda		Es que ella si les dice sus verdades y les dejaron de hablar.		
	Madre		La verdad no peca, pero incomoda, y a tus amigas no les gusta que les digan lo que hacen mal, pues ten cuidado con ellas, porque a mí se me hace que no es que te quieran como amiga.		
	Brenda		Eso si no mamá, ellas me quieren mucho y Brenda a veces se pasa de critica.		
	Madre		Bueno como quieras, pero te recomiendo que mejor te alejes de esas jovencitas, algo me dice que no son tus amigas.		
	Brenda		Hay mamá, si son mis amigas, por eso no quería decirte porque ya no me vas a dejar juntar con ellas		

	Madre		Me conoces bien, si es necesario por supuesto que te obligaría a dejar esas amistades.		
	Brenda		No es necesario, mejor ni te hubiera dicho y ya no quiero cenar.		
El lunes siguiente por la noche en la sala de la casa.	Madre	Brenda y su mamá charlan sobre el comportamiento de sus amigas de Brenda.	¿Qué opinas de que tus amigas te sigan presionando para que les pases las tareas y los exámenes? Y que te chantajeen con su amistad.	Ambiental	1.04 min.
	Hija		Eso ya no me gustó, porque me enteré de que el fin de semana ellas se fueron a una fiesta con dos chicos del salón y regresaron hasta ayer, además hoy olían a alcohol.		
	Madre		¡Qué pena!		
	Hija		Sus nuevos amigos tienen mala fama en la escuela y la verdad hasta miedo me dan.		
	Madre		Pues qué bueno que ellas se enojaron contigo, si te buscan no las tomes en cuenta, porque no valoran tu amistad y tú mereces tener amigas verdaderas y ¿qué me dices de Soledad?		
	Hija		Bueno ella estuvo conmigo hoy después de que Alicia y Mariana se enojaron y me dijo que no les hiciera caso, que ellas se lo perdían por que otras amigas como yo no tendrían.		
			Ves Soledad si valora tu amistad, deberías considerarla tal vez más adelante como tu amiga.		
	Padre		Sí eso sí, ella, aunque me dice mis verdades siempre me ha apoyado, creo que lo tomaré en cuenta.		

GUIONES SOBRE PRACTICAS PARENTALES EN EL VIDEOS DOMINIO DE PROTECCIÓN

TÍTULO: Apapacho después de un mal sueño.

AUTOR: Teresita Pérez

CLAVE:M3 D-P

INFORMACIÓN GENERAL					
Propósito o Meta del Padre: Aliviar la angustia de su hija que tuvo un mal sueño.					
Dominio: Protección					
Práctica Parental: Apapachar a la pequeña que tiene miedo por haber tenido un mal sueño.					
Resultado De La Practica Parental: que la niña se sienta protegida y segura de que no le va a pasar nada.					
Escenario	Personajes	Escena	Diálogos	Música de Fondo	Tiempo
En la recamara de María	María	María está llorando porque soñó con un león que la atacaba y entra su mamá muy apurada	Mami, mami,	Ambiental	1.27 min.
	Madre		¿Qué pasa Mary? ¿Por qué lloras hijita?		
	María		Es que hay un león		
	Madre		¿Un león? ¿Dónde?		
	María		En mi ventana, yo lo oí, tengo miedo mami,		
	Madre		Mi chiquita, no hay nada, no pasa nada, lo has de haber soñado, no pasa nada mi amor.		
	María		Allí estaba el león, yo lo vi, lo vi de verdad, mamá tengo miedo.		
	Madre		Fue un sueño, mientras dormías viste el león y lo oíste, como si realmente existiera, pero solo fue como en una película, un sueño es como ver una película.		
	María		¿cómo la de los pitufos?		
Madre	Sí como los pitufos los ves en la pantalla, pero, no son reales, aunque así parezca,				

			eso nos sucede cuando soñamos parece que estamos dentro de una película, yo te quiero mucho y no dejaría que ningún león malo te hiciera daño mi amor, yo te protejo y cuido de ti, para que nada malo te pase, ¿Confías en mí?		
	María		Si mami, ya no tengo miedo, te quiero mucha mami. Gracias mami por estar conmigo.		
	Madre		Yo te amo y siempre contarás conmigo mi pequeña.		

TITULO: Papá al rescate.

AUTOR: Teresita Pérez

CLAVE:M3 D-P

INFORMACIÓN GENERAL

Propósito o Meta del Padre: Que la hija pierda el miedo a meterse a la playa.

Dominio: Protección

Práctica Parental: El padre trata de calmar a su pequeña después de que una ola la arrastró.

Resultado De La Practica Parental: la niña tendrá confianza al jugar en la playa y en que su padre la va a proteger.

Escenario	Personajes	Escena	Diálogos	Música de Fondo	Tiempo
En la playa por la mañana En la playa	Padre	El padre trata de calmar a su hija después de que una ola la arrastró.	Ya Yuli, ... no te paso nada, solo tragaste un poquito de agua	Ambiental	1.03 min.
	Hija		Es que la ola me jaló, y me espanté mucho porque no veía nada, y no podía respirar.		
	Padre		Es que estabas distraída y no te la esperabas porque era una ola más grande que las demás		
	Hija		tuve mucho miedo, si no me hubieras rescatado ya estaría en el fondo del mar....		
	Padre		Claro yo siempre estoy al pendiente y vi cuando llegó la ola, por eso corrí a sacarte, pero no te espantes		
	Hija		Es que el agua salada sabía horrible y me ardieron mucho los ojos.		
	Padre		si tienes razón, no es nada agradable tragar esa agua, pero solo fue poquito, no te pasa nada, vamos a enjuagarte con un poco de agua dulce y regresamos a jugar con las olas.		

	Hija		Si....Pero tú vas a estar muy cerquita de mí, ¿verdad?		
	Padre		Por supuesto yo estoy para protegerte, tú tranquila, hay que aprovechar el día vamos a ver qué hace mamá y Toño.		
	Madre	Llegan donde está su mamá y su hermano recogiendo conchas.	Hola ¿Qué les pasó?	Ambiental	44 seg.
	Hija		Me arrastró una ola, por poco me muero, pero papá me rescato, si no hubiera estado allí ya estaría yo en el fondo del mar.		
	Madre		¡Qué barbaridad! y ¿cómo estás?		
	Hija		Bien, ... pero me arden mucho mis ojos, ...mi papá es un héroe arriesgo su vida para salvarme, mañana en la escuela se lo voy a contar a mis amigas.		
	Hijo		Papá si a mí me arrastra una ola ¿también me salvarás?		
	Padre		Por supuesto que sí, no lo dudaría ni por un momento.		
	Madre		Tengan la seguridad de que nosotros siempre estaremos cuidando de ustedes para que no les pase nada, los amamos y no dejaremos que nada malo les suceda.		
	Hijo		Papá llévame ahora a la playa a mí.		

TITULO: Dando confianza para andar en bici.

AUTOR: Teresita Pérez

CLAVE:M3 D-P

INFORMACIÓN GENERAL

Propósito o Meta del Padre: Que el hijo adquiriera la confianza para andar en bicicleta

Dominio: de Protección

Práctica Parental: Animarlo para que enfrente su miedo a las caídas y pueda aprender andar en bicicleta.

Resultado De La Practica Parental: el niño aprende que si puede enfrentar el miedo a caer de la bici y a superarlo.

Escenario	Personajes	Escena	Diálogos	Música de Fondo	Tiempo
En el parque por la mañana	Pepe	La familia da un paseo en bicicleta por el parque	Por fin logré andar en bicicleta, recuerdas mami cuantas veces me caí.	Sonido ambiental	20 seg.
	Pepe	Un mes antes en el parque Pepe y su madre.	Mami me da miedo subirme, me voy a caer		40 seg.
	Mamá		Animo Pepe, yo sé que tú puedes, no tengas miedo, si me hubieras visto a mí cuando inicie en la bicicleta.		
	Pepe		¿te caíste alguna vez?		
	Mamá		Uy si muchas veces y como era hija única no tenía quien me enseñara y tus abuelos trabajaban mucho y no podían enseñarme.		
	Pepe		Es que a mí me da miedo caerme, y si tú qué sabes te caíste, y yo que no se ahora, seguro hasta me rompo un hueso.		
	Mamá		No te puedo prometer que no tendrás algún raspón, pero si no lo intentas y enfrentas tu miedo, te perderás la oportunidad de que en familia vengamos a dar paseos en bici.		

En la pista del parque	Pepe	Pepe ya en la bici pide a su mamá que valla junto a él	Bueno, pero ayúdame un poco.		23 seg.
	Mamá		Ves que, si puedes, pero estaré contigo hasta que te sientas más seguro.		
	Pepe		Si mami, y vamos a practicar todos los días así he, tú vas a estar conmigo.		
	Mamá		Bueno si tú lo quieres, ... cuenta conmigo.		
	Pepe	Después de una semana	Mami ahora yo solito, ya no me cuides ya se andar en bici.		10 seg.

TITULO: Calmando la angustia después de una caída.

AUTOR: Teresita Pérez

CLAVE:M3 D-P

INFORMACIÓN GENERAL

Propósito o Meta del Padre: Aliviar la angustia de la hija después de una caída

Dominio: Protección

Práctica Parental: Apapachar a la hija para que se le pase el susto.

Resultado De La Practica Parental: La hija se da cuenta que su mamá está para protegerla.

Escenario	Personajes	Escena	Diálogos	Música de Fondo	Tiempo
En el parque por la mañana	Hija	Lorena se deja ir por la resbaladilla, pero se va de lado y cae estrepitosamente y se asusta.	¡¡¡Que divertido mamá!!! mira ya me pude subir yo solita	Ambiental	1.32 min.
	Madre		Espera Lorena, deja te ayudo		
	Hija		Hay mami, me caí, ayúdame, ayúdame por favor.		
	Madre		No pasa nada Lorena, no te asustes, ven mi amor, solo te fuiste de lado y no pudiste detenerte, mira no te pasó nada.		
	Hija		Me duele mami, me duele		
	Madre		Mi pequeña, no te espantes, mira estás bien, solo fue el susto.		
	Hija		Es que sentí que me iba a morir		
	Madre		Hay corazoncito mío, te espantaste mucho, pero no te pasó nada vamos a revisarte,		
	Hija		No quiero ir al doctor a que me revise		
	Madre		Mi vida no es necesario ir al doctor, solo es ver si no tienes algún raspón para atenderlo en casa.		
Hija	Hay que bueno				

	Hija		Mira mami tienes razón, no me pasó nada.		
	Madre		Claro, si tú eres muy fuerte y valiente.		
	Hija		Ahora que papá llegue le voy a decir que me caí de la resbaladilla, pero no me pasó nada, ¿verdad mami?		
	Madre		Claro que sí mi amorcito, le contaremos a papá esta aventura tuya, ahora ¿quieres seguir jugando o ya nos vamos a casa?		
	Hija		Mejor vamos a casa mami.		
	Madre		Entonces vamos a casa princesa		

TITULO: Apoyo incondicional.

AUTOR: Teresita Pérez

CLAVE:M3 D-P

INFORMACIÓN GENERAL

Propósito o Meta del Padre: Aliviar la angustia de la hija adolescente que está sufriendo por faltas de respeto en la red, por parte de sus compañeros.

Dominio: Protección

Práctica Parental: Demostrar a la hija que se le apoya y se le protegerá de esos jóvenes que la agreden en la red social.

Resultado De La Practica Parental: La hija se da cuenta que sus padres del amor de sus padres y de que la protegen ante los demás.

Escenario	Personajes	Escena	Diálogos	Música de Fondo	Tiempo
En la sala de la casa de Claudia	Madre	Claudia está recostada en su sala llorando al ver en su Tablet unos mensajes.	¿Todo bien Claudia? ¿Qué pasa hija? ¿Por qué lloras?	Ambiental	1.56 min.
	Claudia		Hay mamá, es que no sabes qué cosas tan feas me han puesto en mis fotos de internet.		
	Madre		Haber dime: ¿cómo está eso?		
	Claudia		Es que... me da pena decirte mamá, no quería preocuparte, pensé que, si no les hacía caso, se les pasaría a mis compañeros del colegio y lo dejarían de hacer, pero, no ha sido así, al contrario, están aumentando las faltas de respeto y tengo miedo de que lo publiquen a todo el mundo, mamá no sé qué hacer.		
	Madre		Hay hija, pero ¿por qué no me lo habías dicho mucho antes? Sabes que siempre cuentas conmigo y con tu padre. No te preocupes más, vamos a reportar esos compañeros tuyos, recuerda que el		

			director nos dio su número telefónico por si lo necesitáramos,		
	Claudia		Pero mamá yo tengo mucho miedo, esos chicos son muy vengativos		
	Madre		No te preocupes, ni tengas miedo, vamos a solucionar esto, si es necesario procederemos legalmente, porque no se puede permitir que esos chicos hagan esto contigo.		
	Claudia		¿Pero cómo le haremos?		
	Madre		Déjanoslo a tu papá y a mí, mañana mismo vamos hablar con el director, faltaba más, mira que aprovecharse de ti, estoy muy molesta con esos chicos.		
	Claudia		Si mamá, es un alivio que me hayas escuchado, ya me siento mejor, gracias.		
	Madre		Qué bueno hija me alegra haber podido tranquilizarte por hoy, estabas muy mal, pero, no dejes de decirme lo que te preocupa, recuerda que siempre contarás conmigo y con tu padre, tú sabes que te amamos y estamos para ayudarte en lo que podamos.		

APÉNDICE B Programa de módulo “Psicología Teórica II: Desarrollo Humano. El ciclo vital”

<p>UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES IZTACALA LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA SISTEMA UNIVERSIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA</p>	
<p>MÓDULO:</p> <p align="center">PSICOLOGÍA TEÓRICA II DESARROLLO HUMANO. EL CICLO VITAL</p>	
CLAVE:	
ZONA:	Programa de Profundización en Procesos en Desarrollo Humano y Educativos
MÓDULO:	Teórico
SEMESTRE:	Sexto Semestre
MODALIDAD:	Curso
CARÁCTER:	Obligatorio
TIPO:	Teórico
SERIACIÓN OBLIGATORIA:	Hacia el Módulo Precedente y Módulo Subsecuente
SERIACIÓN INDICATIVA:	Ninguna
MÓDULO PRECEDENTE:	Psicología Teórica I DESARROLLO HUMANO. TEORÍAS DEL DESARROLLO
MÓDULO SUBSECUENTE:	Psicología Teórica III ESTRATEGIAS PSICOPEDAGÓGICAS
Peso Curricular en Horas/Semana/Semestre	HORAS TEÓRICAS: 4
	HORAS PRÁCTICAS: 0
	CRÉDITOS: 8

PSICOLOGÍA TEÓRICA II

DESARROLLO HUMANO, EL CICLO VITAL

Objetivo General

Que el alumno conozca y analice los diferentes aspectos que se involucran en el desarrollo humano, así como las características fundamentales que se presentan en el ciclo de vida del ser humano.

Objetivos Específicos:

1. El alumno reconocerá la importancia de analizar los aspectos que se involucran en el desarrollo humano.
2. El alumno analizará los aspectos importantes que se relacionan entre el ciclo vital de la familia y el desarrollo humano.
3. El alumno analizará los momentos importantes del desarrollo humano.
4. El alumno reconocerá la importancia de analizar las diferencias individuales, así como la posibilidad de que se presenten momentos críticos en el desarrollo humano.

UNIDAD I. EL CICLO VITAL

a) Aspectos del desarrollo humano

Físicos
Cognitivos
Sociales
Psicológicos

b) Etapas del ciclo vital de la familia

Relación del ciclo vital de la familia con el desarrollo humano

c) Momentos del desarrollo humano

Gestación y parto
El recién nacido
Los 2 primeros años de vida
Primera infancia (2 B 6 años)
Segunda infancia (6 B 12 años)
Adolescencia
Juventud
Adultez
Senectud y aspectos sobre tanatología
Diferencias individuales y momentos críticos en el desarrollo humano

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

1. Berryman, J. (1994) *Psicología del desarrollo*. México: El manual moderno. Cap. I Primeras perspectivas del mundo (11 – 39 pp.)
2. Wallon, H. (1985) *La evolución psicológica del niño*. Quinta Edición, Barcelona: Grijalbo. Parte uno (13 – 39 pp.), parte dos (43 – 100 pp.) y parte tres (103 – 178 pp.).
3. Tucker, N. (1984) *La infancia en diferentes culturas*. En *¿qué es un niño?*. Madrid. Ed. Morata
4. Kastenbaum, R. (1980) *Vejez: años de plenitud*. Colombia Harper & Row Latinoamericana
5. MacFarlane, A. (1987) *Psicología del nacimiento*. España. Ed. Morata.

UNIDAD II. EL DESARROLLO HUMANO Y LA EDUCACIÓN INFANTIL

a) pautas de crianza

b) la relación madre-hijo y el comienzo del lenguaje

c) socialización en la familia

d) las primeras transiciones ecológicas. El paso de la familia a la escuela

e) el juego y la educación

- f) evolución de la conducta prosocial
- g) Psicopatología de la primera infancia

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

1. Berryman, J. (1994) *Psicología del desarrollo*. México: El manual moderno. Cáp.2 Primeras relaciones (40 – 54 pp.), Cáp. 3 Influencias tempranas y personalidad (55- 66 pp.), Cáp. 4 Juego y aprendizaje (73 – 86 pp.), Cáp. 5 Desarrollo del lenguaje (91 – 106 pp.) y Cáp. 6 Pensamiento infantil (107 – 119 pp.).
2. Liubinskala, A. A. (1988) *Desarrollo Psíquico del niño México*: Grjaibo. Parte II (63 – 170 pp.) y Parte III (171 – 412 pp.).
3. Mussen, F. H., Conger, J. J. y Kagan (1989) *Desarrollo de la personalidad en el niño*. México: Trillas. Cuarta parte (321 – 414 pp.).
4. Piaget, J. (1985) *la psicología de la inteligencia*. Barcelona: Grjaibo. Cáp. 1 (13 – 28 pp.), Cáp. 2 (27 – 64 pp.), Cáp. 3 (65 - 98) y Cáp. 4 (99 – 129 pp.).
5. Descordes, V. (1997) *El jardín de infancia en la escuela*. Decroly. Bélgica, Gireb

UNIDAD III. EDUCACIÓN PRIMARIA

- a) El aprendizaje de lecto-escritura
- b) Comprensión de narraciones
- c) El desarrollo del autocontrol
- d) Evolución de las manifestaciones de agresión
- e) Problemas de la etapa preescolar

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

1. Bettelheim, B. y Zelan, E. (1985) *Aprender a leer*. Barcelona: Grjaibo. Cáp. 1 (13 – 41 pp.), Cáp. 2 (42 – 54 pp.) y Cáp. 3 (55 – 68 pp.).
2. Papalia, D. (2001) *Desarrollo Humano*. México: Mc Graw Hill. (350 – 362 pp.)
3. Liubinskala, A. A. (1988) *Desarrollo Psíquico del niño*. México. Ed. Grjaibo

UNIDAD IV. ESCUELA SECUNDARIA

- a) Aprendiendo los textos escritos
- b) El desarrollo de la composición escrita
- c) Los problemas psíquicos durante el periodo escolar
- d) Cambios del autocontrol durante la adolescencia
- e) Desarrollo moral y educación
- f) La incidencia de la educación en el desarrollo de la persona

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

1. Bettelheim, B. y Zelan, E. (1985) *Aprender a leer*. Barcelona: Grjaibo. Cáp. 5 (91 – 109 pp.).
2. Erickson, E. (1985) *Juego y desarrollo*. Barcelona: Grjaibo. Cáp. 1 (13 – 23 pp.).
3. Horrocks, J. (1984) *Psicología de la adolescencia*. México: Trillas. Parte II Desarrollo afectivo y cognitivo y Parte IV El adolescente y la sociedad.
4. Muuss, R. (1986). *Teorías de la adolescencia*. Buenos Aires. Ed. Paidós

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

1. González-Plenda, J. A. (2002) *Estrategias de aprendizaje: concepto, evaluación e intervención*. Madrid: Pirámide
2. Rice, F. P. (1997) *Desarrollo humano: estudio del ciclo vital*. México: Prentice-Hall
3. Zamora, R. y Marín, M. (1994) *Plan de acción tutorial: centros de enseñanza secundaria*. Barcelona: Galaxia Octaedro
4. Monedero, C. (1986) *Psicología evolutiva del ciclo vital*. Madrid: Biblioteca Nueva
5. Kagan, J. (1987) *El niño hoy: Desarrollo humano y familia*. Madrid: Espasa calpe
6. Kipke, M. D. (1990) *Adolescent development and the biology of puberty: summary of a workshop on new research*. Washington, D.C. : National Academy of Sciences
7. Marlow, D. R. y Redding, A. B. (1991) *El preescolar, el escolar, pubertad y adolescencia*. Buenos Aires ; México: Editorial medica panamericana

FORMAS DE ACREDITAR EL MÓDULO**ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE**

Las actividades de aprendizaje que se llevarán a cabo son las siguientes:

1. El docente dará una introducción a cada una de las unidades de trabajo asimismo dará una conclusión general de cada una de éstas.

2. Lectura independiente del material recomendado como bibliografía básica para cada módulo.
3. Análisis y discusión por parte de los estudiantes del material bibliográfico a través de las unidades.
4. Desarrollo de glosas integrativas con los materiales de cada una de las unidades del programa.
5. Búsqueda independiente de materiales bibliográficos o hemerográficos relevantes en relación a algún tema de los presentados en el programa.
6. Elaboración de un ensayo en el que se trate a profundidad algunos de los temas presentados en el programa.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

1. Elaboración de las presentaciones gráficas del material analizado (cuadros sinópticos, mapas mentales, jerarquías conceptuales, etc).
2. Elaboración de una glosa que integre el material analizado por cada unidad del programa.
3. Elaboración de un ensayo sobre un tema particular del programa.
4. Participación en las sesiones en línea con el profesor del módulo.
5. Presentación de un examen global por objetivos del módulo.

LOS PESOS PARA CADA RUBRO EN LA CALIFICACIÓN FINAL SERÁN:

Presentaciones Gráficas	= 10%
Glosa	= 10%
Ensayo	= 30%
Participación en las sesiones en línea	= 20%
Examen global por objetivos del módulo	= 30%
	100%

PERFIL PROFESIOGRÁFICO DEL PROFESOR DEL MÓDULO

Tomando en cuenta el contexto educativo en que se desarrollará la licenciatura en psicología en sistema abierto y a distancia de la FES-iztacala, el profesor que se integre o participe en la instrumentación de este programa deberá ser capaz de guiar a los alumnos en el uso de las bases de datos de información y conocimiento, así como orientar a los alumnos para usar sus propios recursos informáticos y de comunicación. También se requiere que el profesor posea habilidades para potenciar que el alumno se vuelva activo en el proceso de aprendizaje autodirigido, en el marco de las acciones emprendidas para desarrollar el aprendizaje abierto. Una característica más del perfil del profesor es que sea diestro en asesorar y gestionar el ambiente de aprendizaje en que se mueve el alumno, para que de esta manera sea capaz de guiar al alumno en el desarrollo de experiencias colaborativas, pero no solamente eso, sino que también sea hábil para monitorear el progreso del alumno y le proporcione retroalimentación sobre la forma en que se está desarrollando en su proceso formativo, y además, le ofrezca oportunidades reales de que los demás alumnos de la licenciatura conozcan los esfuerzos invertidos en lograr los objetivos y metas del módulo. En este sentido el maestro deberá ser capaz de promover y fomentar la:

1. Participación en los foros de discusión
2. Realización de los controles de lectura
3. Elaboración de las glosas de integración
4. Búsqueda de artículos en Internet
5. Elaboración de un ensayo final del módulo
6. Realización de un examen final

Con relación al aspecto de ampliación y profundización de los conocimientos en la

disciplina se busca que el profesor en las tutorías:

1. Oriente y ofrezca alternativas en la Integración del conocimiento.
2. Aclare las dudas que el alumno plantee.
3. Amplie los temas cuando se requiera.
4. Proporcione bibliografía complementaria.
5. Indique los escenarios posibles para realizar acciones concretas de los contenidos revisados.
6. Supervisar las actividades de aprendizaje, solución de problemas y de Investigación que el alumno realizará con el auxilio de los materiales didácticos disponibles.
7. Sugerir lecturas y ejercicios complementarios, cuando sean necesarios.
8. Generar dudas en los alumnos y proponer la manera de abordar su solución ya sea en forma individual y colectiva.
9. Llevar a cabo una labor de consultoría y evaluación periódica del trabajo académico del alumno.
10. Coordinar secciones grupales periódicas con los estudiantes de un mismo módulo, para favorecer el intercambio de experiencias y conocimientos, así como para fomentar la identidad con la Institución.
11. Participar de manera colegiada en la elaboración, revisión continua y actualización de los materiales didácticos que se utilicen en el módulo que imparte.
12. Participar en la elaboración de evaluaciones de carácter colegiado.
13. Estar dispuesto a actualizarse continuamente tanto en el área de su especialidad, como en la metodología de la enseñanza propia de la educación abierta y a distancia.

PRERREQUISITOS DEL PROFESOR DEL MÓDULO

Es un requisito Ineludible que todo profesor que desee realizar actividades de asesoría y tutorías asista y apruebe un curso sobre educación en línea, en el que se le capacite no solamente en este sistema de enseñanza, sino también para llevar a cabo funciones de asesor y tutor, así como en la elaboración de materiales didácticos, guías de estudio, reactivos, aplicación de exámenes, entre otras habilidades.

FORMACIÓN ACADÉMICA DEL PROFESOR DEL MÓDULO

El nivel de estudios que se requiere del docente que imparta este módulos es que tenga cuando menor el título de licenciado en psicología y de preferencia el grado de maestro o doctor en psicología o en alguna disciplina relacionada con las ciencias sociales, humanas y de la salud.

ÁREA DE CONOCIMIENTOS

En cuanto al área de conocimientos requerida, el docente que imparta este módulo deberá tener cuando menos dos años de experiencia en el área teórica del estudio de los procesos desarrollo humano y educativos y haber sido formado en el campo disciplinar de las ciencias sociales, humanas y de la salud.