

**INSTITUTO TECNOLÓGICO Y DE ESTUDIOS SUPERIORES
DE MONTERREY**

UNIVERSIDAD VIRTUAL



**REDISEÑO DE LOS CONCEPTOS SOCIEDAD, EDUCACIÓN, SOCIOLOGÍA
Y SOCIOLOGÍA DE LA EDUCACIÓN A TRAVÉS DE LA PÁGINA WEB.**

PROYECTO DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA

**PRESENTADO COMO REQUISITO
PARA OBTENER AL TÍTULO DE**

MAESTRA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

**AUTOR: SOC. GLADYS JOSEFINA MARTÍNEZ
ASESOR: MTRA. GRACIELA GONZÁLEZ**

MONTERREY, N.L.

MAYO DE 2011

**REDISEÑO DE LOS CONCEPTOS SOCIEDAD, EDUCACIÓN, SOCIOLOGÍA
Y SOCIOLOGÍA DE LA EDUCACIÓN A TRAVÉS DE LA PAGINA WEB**

PROYECTO PRESENTADO

POR

GLADYS JOSEFINA MARTÍNEZ

**Ante la Universidad Virtual del
Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey
Como requisito parcial para optar
al título de**

MAESTRA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Mayo de 2001

RESUMEN

DESARROLLO DE LOS CONCEPTOS SOCIEDAD, EDUCACIÓN,
SOCIOLOGIA Y SOCIOLOGÍA DE LA EDUCACIÓN A TRAVES DE LA
PAGINA WEB.

MAYO 2001

GLADYS JOSEFINA MARTÍNEZ

SOCIOLOGA
UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA

DIRIGIDA POR LA PROFESORA GRACIELA GONZALEZ

El aprendizaje distribuido basada en tecnología, se inicia en la Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez, a partir del año 1997, uno de los pasos básicos para el desarrollo de este tipo de enfoque de la educación, son los cursos en línea, de allí la importancia del proceso de rediseño de los cursos, que hasta este momento se administraban a escala presencial, cara a cara.

En este trabajo se desarrolla el diseño de la unidad 1, del tema 1, del curso Sociología de la Educación, con la finalidad de demostrar, como a través del uso de la tecnología se puede simplificar un contenido muy denso y ser llevado al proceso de enseñanza aprendizaje de forma amena, amigable clara y precisa.

Para lograr este objetivo, el contenido es presentado en forma de preguntas, lo que simplifica o facilita la construcción del conocimiento esto fue

posible gracias a las estrategias de aprendizaje utilizadas como son: La Hoja de Trabajo SQA y las discusiones de grupo.

Los resultados obtenidos indican que si, se facilita el proceso de Enseñanza aprendizaje, que el curso es ameno y agradable, por lo cual se recomienda diseñar todas las unidades de conocimiento, con el diseño completo del curso.

INDICE DE CONTENIDO

AGRADECIMIENTO.....	ii
RESUMEN.....	iii
INDICE DE CONTENIDO	v
GLOSARIO.....	viii
INTRODUCCIÓN.....	x

Capitulo

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A. Contexto institucional.	01
B. Tema del proyecto.	04
C. Tipo de investigación.....	07

II. PROPUESTA

A. Rediseño Del tema 1 Desarrollo de los conceptos sociedad, educación. sociología y sociología de la educación a través de la página web.....	10
B. Fundamentación teórica.....	11

III. DESARROLLO DE MATERIALES

A. Ubicación del curso.	16
B. Objetivos generales del curso	16
C. Objetivos específicos de la unidad	17
D. Estrategias de aprendizaje.	17
E. Evaluación.....	19
F. Distribución de la información en el menú principal.	22

IV. IMPLANTACIÓN Y EVALUACIÓN

A. Descripción del procedimiento para la selección de personas que participan en la prueba piloto.	23
B. Material disponible para la prueba.	24
C. Tipo de instrucción que se suministrará para la prueba	25
D. Procedimiento de entrega de materiales para la prueba	25
E. Descripción del proceso de Implantación	26
F. Recolección de los datos	28
G. Interpretación de los resultados.	30
H. Conclusiones y recomendaciones.	35

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	38
----------------------------------	----

ANEXOS.....	39
-------------	----

A. Hojas de trabajo	40
---------------------------	----

B. StoryBoard.....	55
C. Formato de auto evaluación.....	59
D. Formato de coevaluación.....	60
E. Guía para navegar.....	61
F. Examen aplicado a participantes.....	64
G. Evaluación aplicada a estudiantes	67

GLOSARIO

Educación a distancia - Es el proceso de enseñanza aprendizaje administrado a través de diferentes estrategias de aprendizaje, donde el facilitador se encuentra ubicado en diferentes espacios geográficos, a kilómetros de distancia del aprendiz.

Tecnologías Educativas.- "Medios de comunicación artificiales (tecnologías tangibles), medios de comunicación naturales y métodos de instrucción (tecnologías intangibles) que pueden ser usados para educar".

Aprendizaje distribuido.- "Enfoque dentro de la educación que está centrado en el alumno, mismo que integra un número de tecnologías que proporcionan oportunidades para actividades y para la interacción, tanto de manera sincrónica como asincrónica. El enfoque está basado en combinar las tecnologías apropiadas para ser implantadas en sistema presencial, en sistemas abiertos y en educación a distancia".

Cursos en línea.- "Son aquellos administrados a través de la tecnología que están conectados a una red de computadora o módem".

Diseñar un curso.- "es establecer un plan de acción que incorpore actividades organizadas, con el fin de lograr unos objetivos previstos, que a su vez sean congruentes con unas intenciones educativas".

World Wide Web.- "Es una porción de Internet en la cual se puede encontrar información gráfica".

Internet.- “Red de computadoras a escala mundial que provee acceso a información, correos y transferencia de archivos”

Storyboard.- “Es una representación visual de un proyecto de multimedia. Típicamente son dibujos de lo que se verá en la pantalla. En la parte inferior se coloca el texto representado en gráficos y texto”

Multimedia.- “Una combinación de texto, gráficos, sonido, animación y vídeo”.

Sociología de la Educación.- “Es la ciencia social que se encarga del estudio de los grupos humanos en el ámbito educativo”.

Sistemas de navegación.- “Ayudas para la navegación, tales como los menús.

Navegación.- La vía en que los usuarios se mueven a través de la estructura de una presentación de multimedia”.

Sistema de Interacción Remota (SIR).- “Es un medio de comunicación sincrónica; es decir, se da en diferencias de espacios, pero en tiempos iguales. Facilita la interacción entre profesores emisores y alumnos de los diferentes campus y sedes receptoras durante las sesiones satelitales en los cursos de la Universidad virtual del Tecnológico de Monterrey”.

Realidad Virtual.- “Simulaciones de alto nivel que involucran a los usuarios y responden en tiempo real a sus acciones u reacciones”.

Tecnologías intangibles.- “Procedimientos de instrucción usados para ayudar a los estudiantes a alcanzar los objetivos de aprendizaje, como son la cátedra, el método socrático, el método de casos, etc.”

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo se realizó con la finalidad de demostrar la importancia que tiene para la Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez, el rediseño de los cursos, que serán administrados de manera virtual a través de computadoras, en el mismo se especifican los pasos a seguir, para diseñar una unidad de un curso, su implantación y la evaluación de esta unidad.

El trabajo se ha dividido en cuatro capítulos, en los cuales se desarrollan detalladamente cada una de las partes que se han cumplido a fin de dar respuestas a todas las expectativas planteadas inicialmente.

El en capítulo I Planteamiento del problema, se ha subdividido en tres apartes, donde se específico el contexto institucional, en el cual se desarrolla el proyecto tecnológico de la UNESR, el tema del proyecto y el tipo de investigación a realizar.

El capítulo II La Propuesta, se desarrolla un aparte sobre el Rediseño de la unidad 1 y otro sobre la fundamentación teórica que sustenta la investigación.

El capítulo III Desarrollo de los materiales, se plantea, como se quiere organizar la nueva unidad de construcción del conocimiento, se aclara cuáles son los objetivos, cuáles son las estrategias de aprendizaje, cómo se evaluará la unidad diseñada y finalmente cómo esta distribuida la información en la página de la unidad diseñada.

El capítulo IV implantación y Evaluación, se describe como se implantó la unidad diseñada y como se evaluó la implantación, luego se dan recomendaciones sobre como terminar de diseñar el curso Sociología de la Educación.

Luego aparecen las referencias bibliográficas y finalmente los anexos que respaldan la investigación.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A Contexto Institucional

Los proyectos educativos basados en tecnología desarrollados en la Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez de Venezuela, iniciados a partir del año 1997, han tenido éxito en cuanto a su formulación e implantación de nuevas tecnologías para apoyar la administración del currículo, elevar la calidad educativa, tecnificar los recursos humanos: personal docente, administrativo y estudiantes de los 23 Núcleos, distribuidos por todo el país.

Esta universidad con el uso de proyectos basados en tecnología ha introducido claves para la productividad institucional, curricular y de recursos, lo que le ha permitido elevar sus fortalezas, misión y visión, y a su vez llegar a la excelencia, la innovación y la participación, según lo planteado por Bates (1997).

Con el avance tecnológico introducido en el proceso de enseñanza aprendizaje, esta Universidad se ha convertido en una de las primeras Universidades Venezolanas con tecnología de punta, abierta al cambio, con convenios al servicio de las empresas e industrias del sector público y privado en la formación, capacitación y actualización de los recursos humanos.

Las nuevas tecnologías plantean una visión y un nuevo modelo de enseñanza aprendizaje, en el que se modifica el rol del docente, las estrategias y los procesos inherentes a la enseñanza y al aprendizaje, se trata de romper

paradigmas y viejos esquemas, utilizar la imaginación para obtener recursos, lograr apoyo interno y externo, establecer alianzas estratégicas que favorezcan las acciones para el logro de los objetivos, evaluar y considerar la tecnología para que se adapte a los principios y esquemas de la enseñanza y que permita aprovecharla al máximo.

Los proyectos que actualmente se manejan en la UNESR basados en tecnología son:

A.- Modernización Académica

B.- Proyecto de la Red de datos de la UNESR

C.- Proyecto de Red de Video Conferencias

D.- Proyectos de Extensión Comunitaria

La Educación del siglo XXI que ofrece información como nunca antes, hace igualmente una doble exigencia, por un lado debe transmitir masiva y eficazmente un mayor volumen de conocimientos teóricos y técnicos, adaptados a la civilización cognoscitiva, así como hallar y definir orientaciones que impidan dejarse sumergir por las corrientes de información más o menos efímeras, que invaden hoy día espacios públicos y privados, es decir ya no basta con acumular una reserva de conocimientos, sino que debe estarse en condiciones de aprovechar y utilizar toda la vida las oportunidades que se presenten de actualizar, profundizar y enriquecer esos primeros conocimientos y adaptarlos a un mundo en permanente cambio.

En este sentido, la educación debe estructurarse en torno a cuatro aprendizajes fundamentales, según Delors, J. (1996)

Aprender a conocer (adquirir los instrumentos de la comprensión).

Aprender a hacer (para poder influir sobre el propio entorno).

Aprender a vivir juntos (para participar y cooperar con los demás en todas las actividades humanas).

Aprender a ser (un proceso fundamental que recoge elementos de los tres anteriores).

Para desarrollar estos cuatro aprendizajes, debe recurrirse a la vida normal de los individuos y vincular esa vida normal con el desarrollo de la educación formal, es decir, eliminar la separación que hasta ahora ha existido entre la educación formal y la sociedad o como también se le conoce la separación entre la teoría y la práctica.

Una vía para dar solución o desarrollar la educación del siglo XXI, es la que da el constructivismo, que plantea partir de los conocimientos previos o anteriores que manejan los individuos para construir los nuevos conocimientos, tomando en cuenta toda las vivencias que han tenido anteriormente estos dentro de la sociedad, hecho que también debe tomarse en cuenta para el desarrollo de los cuatro aprendizajes mencionados anteriormente, los cuales capacitan al individuo para manejarse en la sociedad del futuro, donde el cambio es un elemento común, que exige al hombre moderno adaptación rápida e instantánea, para poder vivir en ella.

Dentro de esta sociedad del cambio, las tecnologías juegan un rol muy importante ya que ayuda a los usuarios a mantener un ritmo y una capacidad de conocimientos que les permite estar a la altura de los nuevos hallazgos científicos,

sucesos sociales, políticos, culturales etc. en cualquier lugar y espacio, bien sea en sus casas, oficinas o centros de estudio.

Es por ello que la ejecución de proyectos de educación distribuida basada en tecnología, es una exigencia actual para la educación del futuro, por que es la única manera de estar actualizados y darles la oportunidad a los participantes del sistema educativo, de contar con una educación de calidad, que forme verdaderamente individuos críticos, responsables, capaces de vivir en democracia y que entiendan verdaderamente el desarrollo de la sociedad globalizada.

B. Tema del proyecto.

El problema al cual pretendemos darle solución a través de este trabajo, se inscribe en el proyecto de modernización que la UNESR adelanta, dentro del cual se han realizado dos procesos de rediseño de cursos. En el primero se rediseñaron 10 cursos de pregrado y 8 de postgrado, en el segundo se rediseñaron 30 cursos.

Con los procesos de rediseño se quieren cambiar los formatos de presentación de los cursos, los cuales pasan a ser implantados mediante la tecnología para una audiencia mayor, a diferentes espacios físicos del país (a través de las aulas virtuales) por lo que requieren un cambio en su formato de presentación, que al ser implantados de forma virtual se transforman, siendo el tema del trabajo el rediseño.

De acuerdo al diagnóstico previo realizado en el cursos Tesis 1 (enero- Mayo 2000) los facilitadores y participantes consideraron que mediante estos cursos se puede obtener:

- Información actual y globalizada
- Conocimientos concretos, sencillos y adaptados a su realidad social
- Aprovechar mejor el tiempo al trabajar desde sus hogares, oficinas o sitio donde se encuentren.
- Desarrollar habilidades y destrezas al ser autónomos en la planificación del estudio, lo cual afecta positivamente el proceso de enseñanza aprendizaje
- Trabajar en formatos de cursos nuevos adaptados a la tecnología y al nuevo rol del facilitador y del participante.
- Estrategias de aprendizaje diferentes de acuerdo a la nueva relación entre facilitador y participante.
- Evaluaciones diferentes de acuerdo al nuevo proceso de Enseñanza – Aprendizaje.

Según lo encontrado en el diagnóstico se plantea rediseñar:

- **La presentación del curso**

El cual debe ser presentado de manera diferente a un curso presencial debido a que los actores principales se encuentran a distancia, lo que exige una motivación y una comunicación diferentes, si se desea obtener éxito en la construcción del conocimiento

- **Actualización de los contenidos**

Presentar contenidos actuales y relacionados con la sociedad, lo que implica hacer sentir al participante, que el conocimiento, que está construyendo tendrá una utilidad en su vida cotidiana, por lo que es importante para él desarrollarlo.

- **Las estrategias de Aprendizaje**

Debe utilizarse estrategias de aprendizaje diferentes, que garanticen que el participante está manejando el material con el cual construirá su conocimiento, estas deben ser planteadas de manera amena, sencilla y concreta.

El curso Sociología de la Educación se ubica en el sexto semestre del ciclo general, con el código 51030, tiene un valor de 3 unidades crédito y da apoyo a los cursos Introducción a la Investigación e Investigación Educativa, al introducirse en el manejo y conocimiento de los diferentes modelos teóricos metodológicos y en el análisis de los diferentes autores teóricos que iniciaron la investigación educativa.

De acuerdo a la práctica que se tiene con el curso Sociología de la Educación, presentado con mucho contenido teórico para manejar, así como la forma en que se expresa dicho contenido, encontramos que éste, está desvinculado de la realidad social actual, además se ha observado que los participantes, tienen dificultades para manejar la extensa bibliografía, por el poco hábito que tienen para la lectura. Es por ello, la importancia de la utilización de la tecnología educativa, en

el rediseño de la unidad 1: **Desarrollo de los conceptos Sociedad, Educación, Sociología y Sociología de la**

Educación” planteándolo en un formato diferente, para ser implantado de una manera amigable, con estrategias de enseñanza aprendizaje adaptadas a las necesidades de la tecnología y del participante, así como a la realidad social venezolana. a través de preguntas que vincularán al participante con su realidad actual, al permitirle relacionar a través de la utilización de conocimientos actualizados, la importancia del manejo de esos conceptos en el análisis de la problemática educativa.

Es conveniente mencionar que ya hubo un proyecto similar realizado por un grupo de profesores de la UNESR, sin embargo no se logró dar solución al problema que se pretende resolver, debido a que en este proyecto se conserva el formato del curso presencial y no se logra vincular el contenido con la realidad actual venezolana a través de la tecnología.

C Tipo de Investigación

La investigación se inició siendo exploratoria, de acuerdo a lo planteado por Hernández, Fernández y Baptista (1998), paso luego a ser descriptiva y finalmente es explicativa, de acuerdo a los factores que han influido, como son: que no hay antecedentes de rediseño de cursos en línea, en la UNESR en el área de Sociología, que se investiga como es el proceso de rediseño y se experimenta como se implanta la Unidad que se quiere diseñar.

Objetivo General:

Diseñar el tema 1 Desarrollo de los conceptos sociedad, educación, sociología y sociología de la educación con la finalidad de adaptar el contenido y las estrategias de aprendizaje al proyecto de Aprendizaje Distribuido Basado en Tecnología implantado en la UNESR.

Se trabaja con una población de 90 participantes:

- 30 estudiantes que ya manejan el contenido del curso.
- 30 estudiantes que trabajan por primera vez con el contenido.
- 30 expertos en el área de Sociología.

De los cuales se toma una muestra de 16%. En cuanto a la recolección de los datos, se utilizan sesiones con profundidad, para lo cual se efectúan los siguientes pasos:

- 1- Se define el tipo de personas que participaran en las sesiones.
- 2- Se detectan personas del tipo elegido.
- 3- Se invita a las personas a las sesiones en línea (a través de la computadora).
- 4- Se organizan las sesiones a través de la computadora, en espacios confortables, silenciosos y aislados, donde se planea cuidadosamente lo que se desarrollará y se aseguran los detalles.
- 5- Se efectúan las sesiones de trabajo.
- 6- Se elabora un reporte de cada actividad.
- 7- Se codifican y analizan los datos.

Con relación al análisis de los datos, se agrupan cuantitativa y cualitativamente, haciendo énfasis en la calidad suministrada por los mismos, por tratarse de lo que Hernández, S. (1998) conceptualiza, como la evaluación de un nuevo producto, donde se pretende medir:

- 1- La presentación.
- 2- Cualidades de la unidad # 1.
- 3- Propiedades.
- 4- Carencias.
- 5- Profundidad del formato.
- 6- Contenido.
- 7- Amigabilidad.
- 8- Adecuación a la tecnología.

II. PROPUESTA

A. Rediseño del tema 1, Desarrollo de los conceptos Sociedad, Educación, Sociología y Sociología de la Educación

Con este proyecto se quiere implantar una unidad de un curso, donde el participante asuma los contenidos de esta unidad de tal manera, que sienta que los conocimientos que construye, le sirven para su vida cotidiana, para ello se debe lograr, a través de la motivación, de la amigabilidad y de la concreción de los contenidos que el proceso de enseñanza aprendizaje sea algo útil, necesario y cómodo de manejar, desarrollando a la vez habilidades y destrezas en el manejo de las herramientas tecnológicas.

Se ha seleccionado diseñar el tema # 1, para implantarlo en una página Web, la cual será interactiva facilitando la comunicación entre: facilitadores-participantes, participantes – participantes, y participantes – otros, para lo cual se deben utilizar tecnologías como Computadoras, Internet etc.

Se justifica el uso de estas tecnologías por el nivel de acceso que tienen, ya que permite acceder desde cualquier lugar, espacio, tiempo y además permiten a los participantes estar en contacto con conocimientos recién construidos, lo que implica actualización al máximo la educación.

Es un proyecto factible, por que se cuenta con aulas virtuales, acondicionadas con todas las herramientas tecnológicas necesarias para diseñar el proyecto,

implantarlo y evaluarlo sin necesidad de desembolsar los costos que ocasionaría un proyecto de este tipo, igualmente se puede elaborar el material en el tiempo previsto para la culminación de este semestre.

B Fundamentación Teórica.

Según Bates (1997) existen 12 estrategias orgánicas para el cambio, que facilitan el período de transición que debe superar toda institución de educación Superior, que asume el uso de la tecnología dentro de sus programas educativos, la UNESR ha iniciado su programación implementando con éxito algunas de esas estrategias, entre las cuales tenemos:

1. Una visión para enseñar y aprender.
2. Reasignación de presupuesto.
3. Estrategias para la Inclusión (todavía en desarrollo)
4. Infraestructura tecnológica.
5. Preparación del personal Docente (en desarrollo)
6. Acceso a los estudiantes a las computadoras (en las aulas virtuales).
7. Ejecución de nuevos modelos de instrucción (en proceso)
8. Acuerdos de entrenamientos para las diferentes facultades (para los núcleos)
9. Proyectos para las direcciones (en proceso).
10. Nuevas Estructuras Orgánicas (en proceso)
11. Alianzas estratégicas (en desarrollo)
12. Investigación y Evaluación (en proceso).

De acuerdo a lo planteado la estrategia # 7 Ejecución de nuevos modelos de Instrucción, es la que esta en concordancia con el problema planteado. como se menciona anteriormente, el uso de la tecnología en educación requiere de un cambio en el modelo de instrucción, debido a que los roles que juegan los facilitadores y los constructores del conocimiento, cambia totalmente en el aprendizaje distribuido basado en tecnología, ya que la educación del viejo modelo de instrucción, cara a cara, ya no se utiliza en la misma proporción, es necesario que este nuevo modelo, explore otras vías para construir el conocimiento, no es suficiente tener una nueva visión para enseñar y aprender, es necesario, que el modelo con el cual se construye el conocimiento, sea reelaborado o diseñado (planearlo nuevamente), Tomando en cuenta las nuevas características, que posee la relación facilitador - constructor del conocimiento. Igualmente, se debe tomar en cuenta la importancia que tiene para los docentes, diseñar un instrumento que puede ser actualizado periodo tras periodo y que le permite a su vez conocer la génesis y desarrollo del material que está manejando, en otras palabras se obliga al docente a investigar constantemente, actualizarse y estar en constante cambio, según el movimiento de la sociedad.

Es igualmente conveniente, incorporar en el rediseño los aspectos de la calidad, los cuales según Bates (2000), son de mucha importancia para el aprendizaje distribuido basado en tecnología, estos aspectos son:

El Contenido, La Producción del Material, EL Diseño Instruccional, La Entrega de material y el apoyo al estudiante.

Así mismo es importante revisar lo que señala Rugancia (1999) cuando propone reflexionar sobre el enfoque pedagógico que implícita o explícitamente está detrás de toda acción educativa. dentro de los cuales menciona:

- 1. Enfoque centrado en la materia**
- 2. Enfoque centrado en el Aprendizaje de los estudiantes y**
- 3. Enfoque centrado en lo social**

Este tipo de análisis, permitirá aclarar que tipo de diseño mejorará el proceso de enseñanza aprendizaje, situación importante a la hora de decidir hacia donde dirigir el diseño Instruccional de un curso.

En este sentido, diseñar un curso es establecer un plan de acción que incorpore actividades organizadas, con el fin de lograr unos objetivos previstos, que a su vez sean congruentes con unas intenciones educativas, en las cuales se pretende desarrollar:

- Un individuo crítico que de soluciones objetivas al ámbito escolar.
- Introducir al participante en el uso de las herramientas tecnológicas, las cuales le servirán de base en la búsqueda de conocimientos que vayan en pro de la Educación.
- Desarrollar un docente con sensibilidad social que plantee soluciones acordes a los problemas educativos.
- Desarrollar habilidades y destrezas que garanticen la construcción de conocimientos educativos desarrollados con apoyo del uso tecnológico.

El programa de rediseño implica transformar la práctica docente y hacer que se mueva del modelo convencional a un modelo que responda mejor a las exigencias actuales de la sociedad. Este nuevo modelo, deberá aprovechar los sólidos cimientos creados por siglos de uso del método convencional y ampliarlo, utilizando los recursos que la tecnología y el desarrollo didáctico han puesto en nuestras manos, en este sentido la filosofía educativa de la UNESR, concibe dentro del proceso de formación tres elementos interrelacionados entre sí:

- **El participante**, autor y actor del aprendizaje;
- **El facilitador** como orientador y
- **El proceso de aprendizaje interactivo**

Todos ellos enmarcados en el esquema filosófico de la universidad, el cual se caracteriza por ser experimental, andragógico, nacional, participativo, flexible y democrático.

El diseño Instruccional seleccionado por la UNESR para implementar en el proceso de rediseño se caracteriza por asumir lo siguiente:

1-Los tres elementos descritos antes, dentro de una actividad interactiva que impide la separación de alguno de ellos.

2- La incorporación de la tecnología de punta, como herramienta fundamental para la actualización de la educación de acuerdo con las necesidades de los participantes, del desarrollo nacional y regional y, en especial de su enfoque andragógico; que permitan procesos de aprendizaje en los participantes y en procesos de enseñanza en los facilitadores de la UNESR

3- Sistemas de aprendizaje abiertos donde prevalecerá el modelo constructivista. de aprender aprendiendo, donde los participantes pueden usar eficazmente la tecnología como medio y recurso para aprender.

Con la idea de aclarar lo antes expuesto se puede analizar las características que se presentan a continuación en el modelo de aprendizaje convencional y el que se espera obtener una vez rediseñada la unidad.

MODELO CONVENCIONAL	MODELO REDISEÑADO
<ul style="list-style-type: none"> • Centrado En el profesor • Centrado en la enseñanza. • Se desarrollan habilidades, actitudes y valores de una manera accidental. • Exposición del profesor, como método didáctico predominante. • Poco uso de la tecnología 	<ul style="list-style-type: none"> • Centrado en el alumno. • Centrado en el aprendizaje. • Se desarrollan habilidades, actitudes y valores de una manera planeada y programada y se avalúa su logro. • Enorme variedad de técnicas didácticas (PBL, modelo de casos etc.). • Utiliza los recursos tecnológicos para enriquecer y hacer más eficiente el proceso de aprendizaje.

III DESARROLLO DE MATERIALES

A. Ubicación del Curso

El curso Sociología de la Educación, forma parte del plan de estudios de la carrera Educación Integral, se ubica en el sexto semestre del ciclo general, con el código 51030, tiene un valor de 3 unidades crédito y desarrolla conocimientos que dan apoyo a los cursos Introducción a la Investigación e Investigación Educativa.

El tema que se ha seleccionado para desarrollar con el uso de tecnología es el tema #1 Desarrollo de los conceptos Sociedad, Educación, Sociología y Sociología de la Educación.

B. Objetivos Generales del curso

Conocimiento Declarativo:

- El Alumno estará en capacidad de identificar, reconocer, comprender conceptos como sociedad, educación, sociología y sociología de la educación y establecer la relación que tienen con su realidad educativa.

Conocimiento Procedimental:

- El alumno desarrollará habilidades y destrezas para seleccionar los conceptos más útiles en los análisis educativos a fin de aplicarlos acertadamente.

Conocimiento Actitud:

- El alumno será capaz de valorar y asumir a la sociología de la educación como una herramienta esencial para el docente que lo ayuda tanto en su profesionalización como en la construcción de conocimientos.

C. Objetivos Específicos de la Unidad.

- El alumno estará en capacidad de evaluar los presupuestos históricos-teóricos de la sociología de la educación a fin de aplicarlos en el área educativa
- El alumno será capaz de desarrollar habilidades y destrezas para la creación de significados a fin de poder aplicarlos en la realidad social
- El alumno podrá generar estrategias de enseñanza aprendizaje sencillas concretas y viables que le permitan construir conocimientos útiles para el análisis educativo.

D. Estrategia de Aprendizaje.

Unidad 1

En la primera unidad se utilizará como estrategia de aprendizaje la Hoja de trabajo SQA, siguiendo a González O & Flores H. (1998), la cual constituye una manera útil para ayudar a construir significados.

Esta estrategia consta de tres pasos:

1. Antes de leer, escuchar, observar o actuar, identifica lo que sabes acerca del tema y escríbelo en la primera columna (S)
2. Antes de leer, escuchar, observar o actuar, identifica lo que quieres saber acerca del tema y escríbelo en la segunda columna (Q)
3. Después de haber leído, escuchado observado o actuado, identifica lo que has aprendido acerca del tema y escríbelo en la tercera columna(A), para lograr esto construye una hoja de trabajo similar a que se da a continuación.

Ejemplo de Hoja de trabajo SQA.

¿QUÉ SÉ?	¿QUÉ QUIERO SABER?	¿QUÉ APRENDÍ?
-----------------	---------------------------	----------------------

Debes llenar las columnas ¿QUÉ SÉ? (1) Y ¿QUÉ QUIERO SABER? (2) antes de la actividad general (leer, escuchar, observar) Luego revisas la precisión de lo que has escrito en la primera columna. Si tuvieras un error, puedes hacer los cambios necesarios en la columna 1, hasta este momento puedes contrastar lo que has aprendido con lo que querías aprender.

Las respuestas a las preguntas específicas a la columna 2, deberán ser escritas en forma complementaria en la columna 3, así mismo puedes escribir

en la columna 3 cualquier información que encuentres interesante, pero que no habías identificado como algo que querías conocer

Esta actividad la llevas a cabo en tu tiempo de estudio y la presentarás al facilitador la tercera semana de haber iniciado el curso.

Se espera que el participante investigue, luego se comunique con sus compañeros de estudio, para verificar construcción de conocimientos y luego comente con estos en el grupo de discusión el resultado de la columna tres

Los recursos disponibles para elaborar este trabajo es la bibliografía recomendada para desarrollar los contenidos de este bloque, las cuales se especifican al final del mismo y los grupos de discusión, los cuales versarán sobre lo que han aprendido los participantes y sobre aquellas áreas o tópicos que les haya llamado la atención al construir el conocimiento y sobre algunas preguntas que deben surgir en la construcción del mismo.

Las asesorías del facilitador y el correo electrónico también son recursos disponibles.

E. Evaluación.

Para agregar valor al trabajo independiente y colaborativo, enmarcados en el artículo 87 del Reglamento del Régimen de Estudios de la UNESR, se estima una evaluación del participante del curso, llamada Auto evaluación, y otra a los compañeros miembros del equipo de trabajo, identificada como coevaluación, para este tipo de evaluación se han previsto los siguientes pesos:

El participante tendrá dos semanas para realizar la investigación de los conceptos y revisar el material del curso, en la tercera semana tendrán acceso al grupo de discusión donde se discutirá el material investigado, el conocimiento construido, y cualquier información que hayan encontrado interesante o que no haya sido prevista en la hoja SQA.

En la cuarta semana del curso, el participante tendrá acceso al formato de auto evaluación (anexo C) y coevaluación (anexo D) donde podrá expresar las apreciaciones que tiene sobre su aprendizaje y el de sus compañeros de grupo.

La retroalimentación la realizará el profesor una vez finalizados los grupos de discusión y de haber recibido la auto y a la coevaluación.

Plan de evaluación

Semana	Unidad	Actividad de Evaluación	Instrumento de Evaluación	Ponderación
1-3	1 tema 1	Búsqueda de información	Reporte de Hoja SQA	0,50
		Construcción de significados	Solución de problemas	0,50
		Discusión grupal	Grupo de Discusión estructurado	0,50
			TOTAL	1,50

Criterios para la valoración

Puntualidad para entregar oportunamente las aportaciones, así como cuidar el nivel conceptual de las mismas
Disposición para desarrollar efectivas iniciativas, colaboración y entusiasmo hacia las actividades grupales
Participación y calidad de los aportes para buscar información que apoye los objetivos de las actividades desarrolladas
Valoración para apreciar y ponderar los aportes de los miembros del grupo de Discusión.
Objetividad para evaluar con claridad y justicia, descartando los intereses personales
Dominio del tema en la aplicación de los conocimientos construidos

F. Distribución de la información en el menú principal

1. - Se utilizará la familia de letras Arial en tamaño 10 y 12, utilizando negrillas en algunos sitios donde se quiera resaltar el contenido.
2. - Se utilizarán diferentes colores, debido a que trabajaremos con collage de imágenes multicolores en la mayoría de las páginas, aparte de los collages utilizaremos preferentemente colores azules y violetas.
3. - En la mayoría de las páginas se utilizará botones para indicar página previa, siguiente, actividades, evaluaciones e índice.

Los botones de Actividades y Evaluación abren una ventana emergente en la cual se despliega el contenido de la sección.

4. - Se utilizará Rollover para activar algunas secciones de la página.

IV. IMPLANTACIÓN Y EVALUACIÓN

A. Descripción Del procedimiento para la selección de personas que Participan en la prueba piloto.

Se ha seleccionado tres grupos de participantes para la prueba piloto, a los cuales se les informo sobre el proyecto y se les pidió su colaboración para la prueba.

A.- Estudiantes de la universidad que ya han participado en el curso Sociología de la educación, a nivel presencial, ya conocen el contenido de la unidad que se quiere probar, disponen de los materiales y se mostraron interesados en participar en la prueba y dar su opinión sobre el nuevo formato en línea.

B.- Estudiantes de la universidad que no conocen el contenido del curso, quienes se estima darán una opinión sobre el contenido y sobre el formato en línea.

C.- Profesores de la universidad, 3 Sociólogos y 2 Expertos en currículo, quienes darán su opinión sobre el contenido a desarrollar y sobre las estrategias de aprendizaje que se implantarán.

Se decidió escoger un grupo diverso de participantes para la prueba piloto, con la finalidad de verificar y conocer, como funciona el proyecto en la práctica desde diferentes puntos de vista: contenido, estrategias de aprendizaje y formato en línea, en el cual se medirá amigabilidad y concreción de los contenidos.

B. Materiales disponibles para la prueba

Los participantes disponen de material bibliográfico recomendado para el desarrollo del curso. material recomendado en ligas en línea y cualquier material relacionado con los temas a desarrollar que se pueda ubicar en la Web.

Debido a que todos los participantes se encuentran en la misma ciudad, aunque en diferentes sedes de la universidad, se ha previsto facilitarles el material bibliográfico mínimo requerido, como son copias de los capítulos de los textos recomendados y el material que se encuentra disponible a través de las ligas con Internet.

Es oportuno comentar que debido a que un grupo de participantes ya conoce el contenido y el grupo de expertos también lo conoce, solamente es necesario entregar el material a los estudiantes que no lo conocen, los cuales están ubicados geográficamente en la misma sede donde trabaja el coordinador del proyecto, lo que permite un fácil acceso al material escrito.

Así mismo, se ha previsto dar algunas instrucciones prácticas, sobre manejo de computadoras, en dos sesiones, de 2 horas cada una, a los participantes que no tienen destrezas en el manejo de computadoras, para la cual se cuenta con la colaboración del técnico del aula virtual del núcleo Caricuao, Jonathan García

C. Tipo de instrucción que se suministrará para la prueba piloto.

Se ha previsto entregar a todos los participantes de la prueba piloto, una guía o ruta para entrar a la página del curso (anexo E), esto, debido a que los expertos en el tema de la Sociología, requieren de una dirección precisa para navegar el curso, así como una guía sobre las actividades que ellos deben realizar una vez ubicados dentro de la unidad en prueba. Esta prueba se realizará en línea a través de la computadora, a fin de dar libertad a los participantes de trabajar en el horario que les resulte más conveniente.

El curso está disponible desde el lunes 23-10-2000, pero debido a algunas correcciones de última hora, que se han hecho al mismo, se ha decidido que la navegación en él, será desde el lunes 30-10-2000 hasta viernes 3-11-2000, previendo para la evaluación de la prueba, la semana comprendida desde el 6-11-2000 hasta el 10-11-2000.

D. Procedimiento de entrega de materiales para la prueba.

Debido a que es un curso en línea, disponible en la Web, donde la mayoría de los participantes conocen el contenido, unos por que ya realizaron el curso Sociología de la educación, por lo tanto, conocen el contenido de la unidad que sé esta probando y disponen del material teórico, otros por ser Sociólogos lo que implica el manejo del contenido y el resto, la minoría, estudian en la sede donde el coordinador del proyecto se desempeña como facilitador, situación que permite establecer una fecha para la entrega de materiales bibliográficos,

con la finalidad de que cuenten con el material teórico necesario para realizar las estrategias de aprendizaje. el resto del material se encuentra disponible en Internet, donde los participantes pueden acceder sin mayores inconvenientes.

Es oportuno señalar que todos los participantes están ubicados en sedes de la universidad Simón Rodríguez donde existen Aula virtuales, lo que facilita la realización de la prueba piloto, la cual se lleva a cabo a través de computadoras.

E. Descripción del proceso para la implantación

A.- Se ha previsto un lapso de una semana para entrar al curso, navegar y precisar el conocimiento. Pueden navegar por el curso, las veces que necesiten hacerlo, se ha previsto también, que por lo menos deben entrar en cuatro oportunidades, una para familiarizarse con el curso, una para leer todo el material, otra para hacer las actividades y una última para realizar las evaluaciones.

B.- Se ha solicitado a los participantes revisar el material teórico y precisar si el mismo es útil para construir las tareas solicitadas

C.- Se ha solicitado a los participantes construir la Hoja de trabajo SQA, por lo menos con el primer tema, Sociedad, con la finalidad de precisar si es un instrumento de fácil uso.

D.- Se ha solicitado a los participantes al menos entrar a un grupo de discusión y colocar sus respectivos aportes (un aporte inicial y un comentario a un compañero) con la finalidad de verificar en la práctica si estos funcionan. Estas

actividades están previstas para el lapso comprendido entre 30-10-2000 al 6-11-2000.

Entre el 6 y el 11-11-2000 se evaluará el trabajo realizado.

De acuerdo a lo previsto se trabajo con tres grupos:

A.- Estudiantes de la universidad que ya estudiaron el curso Sociología de la Educación a escala presencial poseen el material del curso.

B.- Estudiantes que desconocen el contenido del curso.

C.- Expertos en área de Sociología y Currículo.

A todos los participantes se le envió una guía para navegar el curso (anexo E), y el examen para verificar construcción de conocimientos (ANEXO F), el cual consta de 7 preguntas abiertas, correspondientes al tópico 1 Sociedad, las cuales se diseñan de esta forma con la finalidad de no coartar la construcción del conocimiento, así como un formato de evaluación del curso (anexo G); al grupo B se les dio un taller de 4 horas de duración para navegar en Internet, pues no manejan las herramientas tecnológicas.

Es conveniente destacar que todos los participantes responderán el examen y el formato de evaluación del curso

Lo primero que se observó fue que los participantes no cumplen con los lapsos acordados, todos solicitaron más tiempo para cumplir con lo acordado, como fue navegar por el curso, responder las preguntas del examen y llenar el formato de evaluación, lo que trae como consecuencia retardo en la entrega del producto.

De acuerdo a las entrevistas realizadas a los participantes:

1. Las ideas están claras en el curso.
2. Es un curso muy sencillo.
3. Es ameno y agradable para navegar.
4. Al bajar las imágenes el curso es lento, por lo que se sugirió reducir el tamaño de las imágenes para que se aligere la navegación.
5. Sugirieron la necesidad de contar con más bibliografía en línea para aprovechar más el tiempo.

F. Recolección de los datos

A.- No resulta una tarea fácil, debido a que muchos participantes no cumplieron con los lapsos acordados, sin embargo se recibió el 100% de los exámenes respondidos (ANEXO F) y 100% de los formatos de evaluación llenos (ANEXO G).

Algo particular que ocurrió fue que los especialistas no querían responder los exámenes, ni participar en los grupos de discusión, se logró que respondieran los exámenes, pero no participaron en los grupos de discusión.

B.- Con relación al diseño del curso, se aplicó una evaluación con un formato diseñado por la Dirección de Planificación Curricular, para evaluar los cursos en línea que se administran en la UNESR, (Anexo D) donde se evalúa:

1. - Diseño de la Unidad.

2. - Claridad del contenido

3. - Facilidad de acceso a la tecnología.

C.- En cuanto al desempeño de los alumnos se aplicó evaluación de conocimientos construidos a fin de medir si se cumplieron los objetivos planteados.

G. Interpretación de los resultados

Categorización de la información: Cuestionario aplicado a participantes

A. Aspectos investigados	H. Situación encontrada	Observaciones
Desarrollo de los cuatro aprendizajes. 1 Aprender a ser Desarrollo de valores 2 Aprender a colaborar Desarrollo de actitudes.	1.1. Las actividades vinculan el conocimiento con la experiencia.	80% siempre 20% algunas veces.
	1.2. Son reflexivas sobre los valores expuestos en las intenciones del curso y los propios.	90% siempre 10% algunas veces.
	1.3. Promueven el desarrollo integral del ser humano	90% siempre 10% algunas veces.
	1.4. Permiten desarrollar una conciencia de sí mismo, valores y metas.	50% algunas veces 30% siempre 20% no respondió.
	1.5. permiten auto evaluar mi proceso de aprendizaje, como una oportunidad de reflexión y ejercicio de mis valores.	90% siempre 10% algunas veces.
	1.6. permiten auto evaluar los resultados de mi aprendizaje como	90% siempre 10% algunas veces.
	2.1. Las actividades mantienen un equilibrio entre el aprendizaje individual y el aprendizaje grupal.	100% siempre.
	2.2. Desarrollan una conciencia social y una sensibilización a las necesidades de mi comunidad.	50% algunas veces 40% siempre 10% nunca.
	2.3. generan un clima de confianza y respeto mutuo.	80% siempre 20% Algunas veces.
	2.4. Me permiten relacionarme entre sí con participación activa y apoyo mutuo.	90% siempre 10% no respondió.
	2.5. Enriquecen la evaluación del proceso y resultados de mi aprendizaje con la auto evaluación y la coevaluación.	100% siempre.

<p>3 Aprender a aprender. Desarrollo de estrategias de aprendizaje.</p>	<p>3.1. El proceso de aprendizaje se desarrolla en espacios diferentes: grupos de discusión, trabajo grupal, individual etc.</p> <p>3.2. El proceso de aprendizaje avanza con una estructura lógica y ordenada.</p> <p>3.3. Desarrolla mi pensamiento crítico en procesos como análisis, síntesis transferencia del conocimiento y evaluación.</p> <p>3.4. El proceso de aprendizaje permite desarrollar estrategias de auto aprendizaje.</p> <p>3.5. genera herramientas que facilitan organizar la información como esquemas gráficos etc.</p> <p>3.6. Permite experimentar situaciones reales inciertas, como reflejo de la realidad, que motiven la búsqueda de alternativas o soluciones de problemas.</p>	<p>90% siempre. 10% algunas veces.</p> <p>100% siempre.</p> <p>90% siempre. 10 no lo aprecio.</p> <p>90% siempre. 10% algunas veces.</p> <p>50% siempre. 40% algunas veces. 10% no lo aprecio.</p> <p>90% siempre 10% algunas veces.</p>
<p>4. Aprender a hacer Desarrollo de habilidades.</p>	<p>4.1. Se reflexiona sobre la realidad a través del análisis de problemas, estudio de casos o situaciones actuales relacionadas con los conocimientos teóricos.</p> <p>4.2. Se abren espacios adecuados para la interacción y transformación de la realidad.</p> <p>4.3. Se incorporan herramientas tecnológicas que enriquezcan y faciliten mi aprendizaje.</p> <p>4.4. Se desarrollan habilidades en el manejo de herramientas tecnológicas, adecuadas al aprendizaje.</p>	<p>90% siempre. 10% algunas veces.</p> <p>80% siempre 20% algunas veces.</p> <p>90% siempre. 10% Algunas veces.</p> <p>90% siempre. 10% Algunas veces.</p>

Aspectos investigados	Situación encontrada	Observaciones
Aspectos tecnológico.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Acceso fácil a las computadoras. 2. Conoces como acceder a tu curso. 3. Lograste hacer las actividades de aprendizaje. 4. Te parece sencillo el manejo de la página web. 5. Función habilidad de las aulas virtuales. 6. Agradabilidad de las aulas virtuales. 	<p>90% siempre. 105 Algunas veces.</p> <p>100% siempre.</p> <p>90% siempre. 10% Algunas veces.</p> <p>90% siempre. 10% Algunas veces.</p> <p>50% siempre. 50% acceso desde sus casa y oficinas.</p> <p>50% siempre. 50% no las usa.</p>
Personal técnico.	<ol style="list-style-type: none"> 1. proporcionó la información necesaria. 2. fue solícito a tus requerimientos. 3. Fue cortés y amable en su atención. 4. Acataste el reglamento para el uso del aula virtual. 5. El aula virtual fue administrada adecuadamente. 6. El acceso al aula virtual es ordenado. 	<p>50% siempre. 50% no la uso.</p> <p>50% siempre. 50% no aplica.</p>
Facilitador.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Brindo el apoyo necesario. 2. Respondió todas tus preguntas. 3. te brindo toda la atención necesaria. 4. Fue cortés en su trabajo contigo. 5. te aclaró dudas. 6. Fue un líder. 7. Uso la andragogía. 	<p>100% siempre.</p>

Las actividades de aprendizaje se llevaron a cabo en:

- Núcleo 50%
- Casas u oficinas 50%

El problema más común enfrentado en el curso en orden de importancia fue:

- Lentitud al bajar las imágenes para conformar la página del curso.
 1. Se observó que la mayoría de las respuestas están por encima del 80% en la categoría de siempre, lo que implica que el ítem evaluado se encuentra de manera explícita en el desarrollo de la unidad, lo que permite estimar que el diseño de la unidad cumple con el desarrollo de los cuatro aprendizajes:
 - A. Aprender a ser, donde se desarrollan valores.
 - B. Aprender a colaborar, donde se desarrollan actitudes
 - C. Aprender a aprender, donde se desarrollan estrategias de aprendizaje.
 - D. Aprender a hacer, donde se desarrollan habilidades.

En cuanto al contenido de la unidad se observó las siguientes características:

1. Tiene claridad.
2. Tiene sencillez.
3. Es preciso en las instrucciones.

4. Es conciso en los contenidos.
5. Existe coherencia entre objetivos, actividades y evaluación.
6. Tiene secuencia lógica en el tema.
7. Existe secuencia lógica en las actividades de aprendizaje.
8. Existe motivación en el contenido y la forma.
9. Es interesante.
10. Reta la búsqueda de nuevos conocimientos.
11. Invita a estar en el curso.
12. Te hace participe y autor de tu aprendizaje.

Se observo también que el 50% de los usuarios trabajaron desde sus casas u oficinas por lo que no aplicaron a los ítems donde se evaluaba el aula virtual y el desempeño del técnico de la misma.

De acuerdo a las respuestas del examen, suministradas por los participantes vía correo electrónico se observó:

100% de los participantes construye conocimiento en la primera pregunta.

80% en la segunda pregunta.

90% en la tercera pregunta.

85% en la cuarta pregunta.

100% en la quinta pregunta.

90% en la sexta pregunta.

95% en la séptima pregunta.

Según las respuestas obtenidas se estima que el 90% de los participantes construyeron conocimientos, lo que hace presumir que el desarrollo de la unidad diseñada, logró los objetivos propuestos como son desarrollar un proceso de enseñanza aprendizaje basado en tecnologías.

H. Conclusiones y Recomendaciones

La implantación resulta una experiencia de mucha importancia por que permitió experimentar desde otro rol (el de Facilitador) el desarrollo de la educación a distancia, proceso totalmente diferente al administrado cara a cara.

Se experimentó la necesidad de establecer lapsos óptimos para el desarrollo de las actividades, así como prever todo los pasos necesarios para lograr los objetivos planteados.

Se entendió la necesidad de establecer pasos lógicos, claros y concretos que fortalezcan el buen funcionamiento del aprendizaje, en tal sentido se recomienda:

1. Terminar de diseñar el curso completo.
2. Estimar más tiempo para el diseño del curso.
3. Dedicar más tiempo a la selección de la bibliografía en línea.
4. Seleccionar imágenes más livianas que permitan conformar la página con más velocidad.

5. Seleccionar a los participantes en un mismo espacio geográfico a fin de poderlos ubicar en tiempos óptimos.
6. Diseñar un taller de inducción presencial que permita informar con más precisión sobre los objetivos de la implantación.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS:

- Baeza. (1993). Viejas y Nuevas cuestiones [libro en línea]. Actas de la Tercera Conferencia Estatal de Sociología de la Educación. Editorial Clave Disponible:
<http://www.activanet.es/empresas/malagadigital/texto/sociyedu.htm>.
[Consulta: 2000, Agosto 30]
- Bates. A. (1997) Reestructurando la Universidad para un cambio Tecnológico. [Documento en línea]. Disponible: <http://bates.cstudies>.
[Consulta: 1999, Febrero 20]
- De Acevedo, F. (1992). Sociología de la Educación. Introducción: ¿Qué es la Sociología y qué es la Sociología de la Educación?. Pp. 16-44. México: Fondo de Cultura Económica
- Delors, J. (1996) La Educación encierra un tesoro. UNESCO: Santillana Capitulo 4. Los cuatro pilares de la Educación. Pp. 91-103.
- Educación:(s.f.). Concepto de Hombre y educación [documento en línea]. Disponible:
<http://www.gdl.up.mx/UPGdl.sp/Universidad/Filisofía/Hombre/>
[Consulta: 2000, Agosto 30]
- Educación: (s.f.)Concepto de Hombre y Educación [Documento en línea]. Disponible: <http://www.gdl.up.mx/Universidad/Filisofía/Hombre/>
[Consulta: 2000, Agosto 30]
- González C. & Flores, H. (1998). El Trabajo docente. Enfoques Innovadores para el Diseño de un curso. México: Trillas.
- Hernández, S. Fernández, C. & Baptista, L. (1998). Metodología de la Investigación. México: MC.Graw Hill
- Pérez H. (1998). Apuntes para un trabajo en Sociología de la Desigualdad Educativa [libro en línea]. Disponible:
<http://www.arrakis.es/jomperez/apuntes.htm#desigual>

[Consulta: 2000, Agosto 30]

P. Rosa María. (1995) Vigencia del Pensamiento Positivista Durkheniano en la Legislación Escolar Venezolana. En: Revista de Pedagogía Vol. XVI # 42. Escuela de Educación U.C.V. Pp. 55-70

Welsh, M (1998) Orchestrating Multimedia. An introduction to Planning and StoryBoarding Educational multimedia. Canada: Irwin Publishing

Anexos

Anexo A

HOJAS DE TRABAJO

Hoja de trabajo #1: Curriculum viable para multimedia interactivo

Marca los números que aplican al módulo, bloque o sección de la materia o Curso que has seleccionado.

DESCRIPCIÓN DEL TÓPICO O TEMA	1	2	3	4	5	6
Unidad 1	X	X	X	X	X	X
-Desarrollo de los conceptos sociedad, educación, sociología y Sociología de la educación						
- Nacimiento y evolución de la sociología de la educación	X	X	X	X	X	X
- Estado actual de la sociología de la educación.	X	X	X	X	X	X

1= El tema tiene claros objetivos de aprendizaje;

2= Se presta para un tratamiento sensorial, particularmente visual y auditivo;

3= El material representa una unidad o puede ser segmentada;

4= Posee un contenido relativamente estable;

5= El material tiene niveles de complejidad;

6= Es de aplicación amplia..

Hoja de trabajo #2: Evaluando las necesidades de los usuarios

Edad

¿Cuál es el rango de edad de mi receptor, usuario o audiencia potencial?

Entre 18 y 55 años

Sexo

¿Cuál es el porcentaje de hombres y mujeres en mi audiencia?

95% mujeres y 55 hombres

Nivel Educativo

¿Cuál es el nivel educativo predominante en mi audiencia?

Maestros en servicio

Conocimiento Previo

¿Necesitaré adaptar el contenido de tal manera que tome en cuenta

Conocimiento previo?

Sí, primero por que se aplicará el constructivismo, donde se valoran los

conocimientos anteriores del individuo y segundo por que se requiere adaptar los

contenidos a la realidad social actual venezolana

Intereses

¿Conozco sobre intereses particulares dentro de mi audiencia?

Intereses vocacionales

Sí, intereses básicos de los docentes como ampliar conocimientos, enriquecer la

Práctica educativa, mejorar el proceso de E-A, buscar la excelencia

Intereses para el tiempo libre.

 Lectura, deportes, consolidar la familia, visitar la Web.

Necesidades especiales

¿Necesitaré hacer ajustes para usuarios con especiales necesidades?

Sí, crear avisos sobre ayudas para el uso de la tecnología

Nivel de lenguaje

¿Cuál es el nivel predominante de comprensión de lectura de mi audiencia?

Medio, por falta de hábitos de lectura

Bagaje cultural

¿Cuáles son los antecedentes culturales predominantes de los estudiantes en mi audiencia?

Es variado, ya que un grupo proviene de áreas marginales y otro de la clase media, predomina la religión católica y manejan valores como la solidaridad, la libertad, la democracia y la justicia

Crédito o sólo por interés

¿Planeo un curso o módulo que necesita ser evaluado con fines académicos

Este curso lo toman generalmente por crédito por lo tanto es con fines académico

Conocimiento de la tecnología

¿Están mis aprendices en un nivel básico, intermedio o avanzado en cuanto al conocimiento de tecnología?

básico, por lo general requieren ayuda

Equipo disponible

¿Cuáles son los recursos disponibles en mis usuarios potenciales?

disponen de aulas virtuales equipadas con los equipos necesarios

Acceso a la tecnología

¿Cuántas horas por semana tendrán que acceder al equipo los usuarios?

6 horas mínimo

Hoja de trabajo #3: Perfil del estudiante

Edad promedio _____ 31 años

Porcentaje de hombres y mujeres
95% mujeres y 5% hombres _____

Nivel educativo que predomina _____ Maestros en servicio

Conocimientos previos

Manejo básico de tecnología, manejo de grupos en aulas

Intereses vocacionales _____
Desarrollo del proceso E-A, mejorar la educación

Necesidades especiales _____
Adiestramiento en el manejo de la tecnología

Nivel de comprensión de lectura

Medio

Interesado en cursos formales o informales _____
Cursos formales

Nivel de conocimiento de las tecnologías de información

Básico, requieren ayuda

Equipo
disponible _____
Todo el equipo necesario para implantar e interactuar en el curso se encuentra
en las aulas virtuales

Acceso a la tecnología

6 horas mínimo semanales.

Hoja de trabajo #4: Resumen de los recursos disponibles de contenido

¿Qué porcentaje del contenido se tiene en texto?

90%

¿A quién pertenecen los derechos de autor del material que piensas utilizar?

Acevedo De F. (1992). Sociología de la Educación. Introducción: ¿Qué es la Sociología y qué es la Sociología de la Educación?. Pp 16-44.
Fondo de Cultura Económica México. Pp. 16-44.

Jerez. Rafael (1992) El Marxismo genuino. Editorial Cincel. Colombia

Merton, Robert (1972) Teorías y Estructuras Sociales. Fondo de Cultura Económica México.

Norbert Lechner, Carrizales R., Garcia Víctor y otros (1990) Modernidad y Postmodernidad en Educación. Talleres Gráficos. México.

Pérez Rosa M (1995) Vigencia del Pensamiento Positivista Durkheniano en la Legislación Escolar Venezolana. En: Revista de Pedagogía Vol. XVI # 42. Escuela de Educación U.C.V. Pp. 55-70

Ritzer, G. Y Hill m. (1993) Teoría Sociológica Clásica. Ediciones Impresa. España.

Ritzer, G. y Hill, M. (1993) teoría Sociológica Contemporánea. Ediciones Impresa. España.

Rodríguez Ibáñez J. (1989) La perspectiva Sociológica. Historia, teoría y método. Editorial Taurus. España. Pp. 69-120.

Vattino, G. y otros (1990) En torno a la Postmodernidad. Anthrops. España.

¿Qué porcentaje del contenido disponible lo tienes en gráficas?

10%, este es uno de los principales problemas, el material es muy teórico

¿ A quién pertenecen los derechos de autor de este material?

A los autores ya mencionados

Hoja de trabajo #5: Alcance propuesto de mi proyecto

Tamaño

¿Cuántos minutos/horas de aprendizaje estoy planeando crear?

El trabajo se realizará para 4 semanas, como son 6 horas por semana sería entonces $6 \times 4 = 24 \times 60$ minutos = 1440 minutos de aprendizaje

Tono

¿Cuál es mi principal intención?

Motivar a los participantes en el proceso de E-A basado en tecnología a fin de que asuman a la Sociología de la educación como un curso básico en su formación como docentes _____

Cinco adjetivos que mejor describen el tono que quiero establecer a través de las gráficas, texto, color, animación, etc., son:

Motivación, comprensión, interactividad, amigabilidad, agradable, interesante, útil

Complejidad técnica

¿La idea que tengo de mi proyecto implica un nivel técnico básico, intermedio Complejo?

Intermedio y complejo.

Comercialización

¿Estoy considerando comercializarlo?

 No

Propiedad

¿A quién pertenecerán los derechos de autor del material que vas a crear?

a Gladys Josefina Martínez y a la UNESR

¿Quién será responsable de revisarlo y actualizarlo?

Gladys Martínez y el tutor

Tiempo de desarrollo

¿Cuánto tiempo necesito para desarrollar el material?

Un semestre mínimo

Hoja de trabajo #6: Calendario preliminar para mi proyecto

Nota: Como nosotros tenemos un calendario en el curso... respetar las fechas de entrega de los productos al asesor..

Hoja de trabajo #7: Roles y responsabilidades para un multimedia

ROLES	Necesito gente para las siguientes funciones	Yo mismo puedo hacer las funciones
Administrador del proyecto	Sí	
Director creativo o diseñador gráfico	Sí	
Escritor		Sí
Diseñador instruccional		Sí
Experto en contenido		Sí
Especialista de vídeo	No	
Especialista de audio	No	
Programador	Sí	
Técnico de aula virtual	Sí	

Hoja de trabajo #8: Miembros del equipo necesarios para mi proyecto de multimedia

NOMBRE	POSICIÓN	TELEFONO	Correo electrónico
Víctor Pittol	Soporte técnico de aula virtual	2513764 extensión 4329	vpittol@unesr.edu.ve
Bresnew Vegas	Administrador de proyectos	9761022 ext. 4081	vvega@unesr.edu.ve
José Ferrara	Diseñador gráfico	9791022 ext.4072	
Gladys Martínez	Experto en contenido	7629491	disgla@cantv.net
Gladys Martínez	Diseñadora Instruccional	7629491	Disgla@cantv.net
Graciela González	Asesora		cgonzale@campus.ruv.it esm.mx
Virginia García	Programador	9791022 ext.4072	cgarcia@unesr.edu.ve

Hoja de trabajo #9: Costos por recurso humano

Nombre	# de horas	Costo por hora en USD	Total
Bresnew Vegas	40 semanales	10	400
Virginia García	20 semanales	10	200
José Ferrara	08 semanales	12,5	200
Victor pittol	08 semanales	12,5	200
		Total	1000

.Hoja de trabajo # 10: Costos por equipo: Hardware

Tipo	Costo en USD
Equipo PC	1030
Servidor Local	2941
Impresora	735
2 Router	2941
Servidor principal	5882
Total.	13529

Hoja de trabajo #11: Costos por equipo: Software

Tipo	Costo en USD
Licencia Window	220
Office	166
Conexión Internet	88
Total.	474

Hoja de trabajo # 12: Costos varios

Tipo	Costo en USD
Teléfonos (6 meses X 50 mil bolívares) 300.000,00	441
Total	441

Hoja de trabajo # 13: Equipo de oficina/artículos de papelería

Tipo	Costo en USD
4 resmas de papel Bonn 2600 Bs. c/u = 10.400,00	15
4 Diskette 3.500 Bs. c/u = 14.000,00 Bs.	21
Tinta para impresor 70.000,00 Bs.	103
lápices	4
Bolígrafos	5
Fotocopias	10
Marcadores	6
Total	164

Hoja de trabajo #14: Gastos por viajes

Tipo	Costo en USD
Total	

Hoja de trabajo #15: Costos por honorarios profesionales

Tipo	Costo en USD
Total.	

Hoja de trabajo # 16: Costos de producción

Tipo	Costo en USD
Total.	

Hoja de trabajo #17: Costos de comercialización y distribución

Tipo	Costo en USD
Costos.	

Hoja de trabajo # 18: Costos totales estimados para producir mi proyecto

Tipo	Costo en USD
Personas	1000
Equipo	13529
- Hardware	474
- Software	441
- Varios	
Equipo de oficina y papelería	164
Gastos de viaje	
Honorarios profesionales	
Costos de producción	
Subtotal	15.608
Comercialización y distribución (20% del subtotal)	
Contingencia (10% del subtotal)	1000
Gran total.	16.608

Hoja de trabajo # 19: Objetivos de aprendizaje para mi programa

Después de completar el programa que propongo. los estudiantes serán capaces de:

1. Aplicar el conocimiento construido a su realidad social
2. Reconocer la importancia de la sociología de la educación en el análisis de los problemas educativos
3. Reconocer la utilidad de las instituciones en el proceso de socialización
4. Analizar el área educativa como una herramienta útil en el proceso de socialización
5. Valorar el rol que ha jugado la educación en la evolución social
6. Desarrollar destrezas y habilidades en el manejo de las tecnologías educativas
7. Reconocerse como un individuo útil y creador para la sociedad.

ANEXOS B

STORY BOARD: Unidad # 1

Home

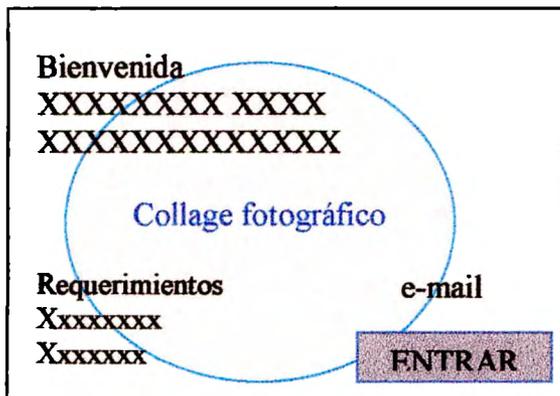


Gráfico: Collage fotográfico que baña la pantalla, que ilustra el concepto de Sociología.

Contenido: Bienvenida, requerimientos técnicos. Botón de entrada al curso Correo Electrónico

Contenido del curso

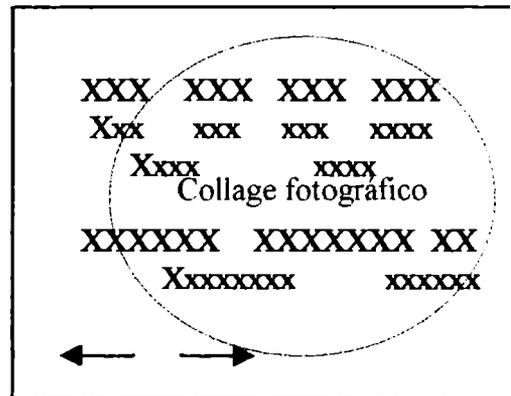


Gráfico: Collage fotográfico que baña la pantalla, que ilustra el concepto de Sociología.

Contenido: Esquema completo del curso. Cada ítem es un link a una sección del curso.

Botones: Siguiente y previo.

Unidad I

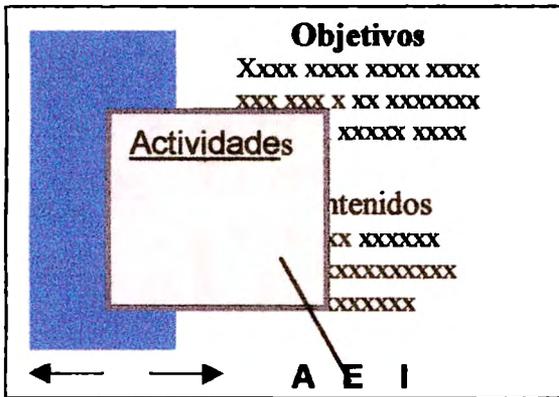


Gráfico: Collage fotográfico en la parte izquierda de la pantalla. Conjunto de Instituciones representativas de la sociedad.

Contenido: Objetivo general y específicos de la Unidad I, y su contenido. Cada ítem del contenido es un link a ese título.

Botones: Previo, siguiente, actividades, evaluación e índice. Rollover.

Los botones de Actividades y Evaluación abren una ventana emergente en la cual se despliega el contenido de la sección.

Contenido I

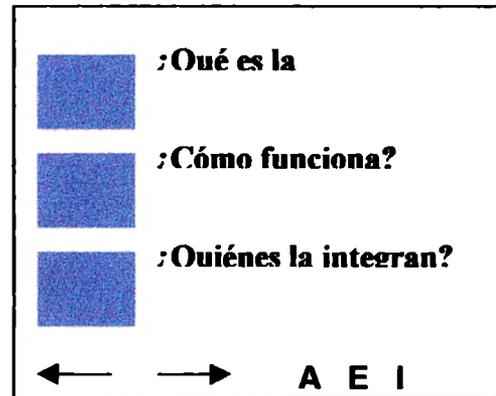


Gráfico: Imágenes que ilustran las respuestas a las preguntas planteadas en el contenido.

Contenido: ¿Qué es la sociedad? ¿Cómo Funciona? ¿Quiénes la integran? Las respuestas aparecen al hacer rollover con las imágenes.

Botones: Previo, siguiente, actividades, evaluación e índice. Rollover.

Los botones de Actividades y Evaluación abren una ventana emergente en la cual se despliega el contenido de la sección.

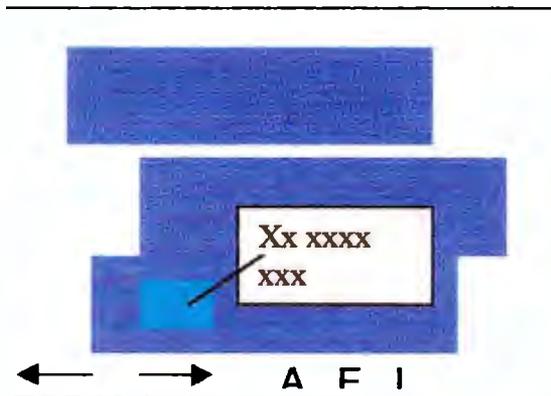


Gráfico: Collage fotográfico dinámico. Algunas partes de la imagen se activan con el mouse para que aparezca el contenido.

Contenido: ¿Qué es la educación? ¿Cuál es su importancia para la sociedad? ¿Cómo ha evolucionado la educación?

Botones: Previo, siguiente, actividades, evaluación e índice. Rollover. Los botones de Actividades y Evaluación abren una ventana emergente en la cual se despliega el contenido de la sección.

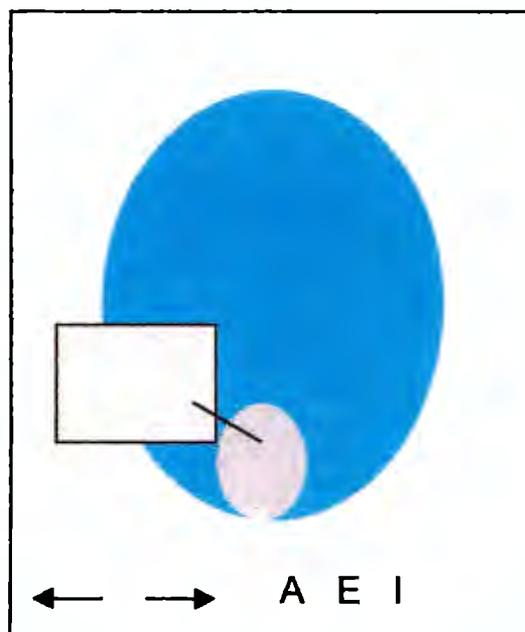


Gráfico: Collage utilizado en el home. Zonas del collage se activan con el puntero para desplegar contenido al ejecutar click

Contenido: ¿Qué es la sociología? ¿Cómo ha evolucionado? ¿Por qué se dice que es una ciencia? ¿Cuál es su utilidad para la sociedad?

Botones: Previo, siguiente, actividades, evaluación e índice. Rollover. Los botones de Actividades y

Contenido IV

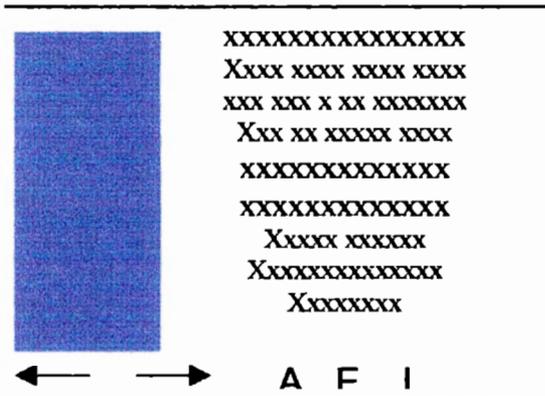


Gráfico: Una persona analizando a un grupo Humano,. Zonas de la imagen se activan con el puntero para desplegar contenido al ejecutar click

Contenido: ¿Qué es la sociología de la educación? ¿Elementos importantes que aporta al estudio de la educación? ¿Por qué se dice que es una ciencia? ¿Cuál es su objeto de estudio? ¿Cuál es la importancia de poder utilizarla en el análisis educativo?

Botones: Previo, siguiente, actividades, evaluación e índice. Rollover.

Los botones de Actividades y Evaluación abren una ventana emergente en al cual se despliega el contenido de la sección.

ANEXO C

FORMATO DE AUTOEVALUACIÓN

INSTRUCCIONES:

- Marque una (x) en la escala de estimación de acuerdo con su evaluación sobre las actividades.
- Luego exprese su opinión en forma escrita, en el espacio correspondiente.
- En su opinión debe expresar en forma breve los argumentos que conducen a emitir ese juicio.-

CRITERIOS	EXC	BNO	REG	DEF
1.- Puntualidad y Disposición				
2.- Participación y calidad de los aportes				
3.- Objetividad				

OPINIÓN:

ANEXO D

FORMATO DE COEVALUACIÓN

INSTRUCCIONES

- COMPLETE LOS DATOS DE IDENTIFICACIÓN (Apellidos y nombres de tus compañeros de grupo)
- Marque Con una x de acuerdo a los criterios de evaluación.
- Entregue la auto evaluación y la coevaluacion al facilitador.

CRITERIOS	EXC.	BNO.	REG.	DEF.
1. Puntualidad				
2. Disposición				
3. Participación y calidad de los aportes				
4. Valoración y objetividad				
5. Dominio del tema.				

NOMBRE _____ APELLIDOS _____

FECHA _____

ANEXO E

GUÍA PARA NAVEGAR

Hola ¿Cómo estas?

Soy Gladys Martínez

y te estoy enviando la dirección para que entres a navegar por el curso Sociología de la Educación, donde probaremos la primera unidad que he desarrollado, con la finalidad de probar el contenido, las estrategias de aprendizaje, la amigabilidad del curso y el nuevo formato en línea en el cual trabajarás.

Para entrar al curso ubícate en la dirección siguiente:

<http://www.unesr.edu.ve/maestria/galdysM/index.htm>

Dentro del curso encontrarás la primera página donde esta:

La bienvenida, el currículo del facilitador, el contenido y la página de avisos, puede dar click ubicándote encima de cada concepto que quieras revisar.

Una vez que revises el primer concepto, da click en la palabra anterior, para que te ubiques en la página principal y puedas revisar el siguiente contenido.

En la Pág. de Bienvenida encontrarás una pequeña bienvenida al curso.

En la Pág. de facilitador encontrarás el currículo del facilitador.

En la página de avisos encontrarás información relacionada con avisos de última hora y que son de interés para el desarrollo del curso.

En la página de contenido o unidades de conocimiento encontrarás: las cuatro unidades de conocimientos en que está dividido el curso, si das click en la unidad # 1, la que estamos probando, encontrarás una pequeña introducción al tema, luego los objetivos generales del curso y seguidamente los objetivos específicos de la unidad en prueba.

En la siguiente página encontrarás los contenidos de la unidad # 1, los cuales están ubicados en la parte superior y aparecen como:

Sociedad, Educación, Sociología y Sociología de la Educación, si te ubicas con la flecha encima de ellos y das click, pueden entrar al contenido de cada uno de estos temas, los cuales aparecen en forma de preguntas, si te vas a la parte inferior derecha de la página y das click a explicación y tendrás el desarrollo del contenido.

En cada página tienes en la parte inferior botones de: Anterior, índice, actividades, evaluaciones, Bibliografía.

Cuando quieras navegar por algunos de los botones y/o contenidos, sólo ubica la flecha encima del nombre al que quieres acceder y das click.

En las páginas de Actividades, Evaluaciones y Bibliografía, cuando das click en ellas, aparece una ventana emergente que te dará el contenido de cada página, debes esperar un poco que la página cargue.

En la página de actividades encontrarás las estrategias de aprendizaje seleccionadas para construir significados relacionados con los temas sociedad, educación, sociología y sociología de la educación, la cual está claramente explicada, con la finalidad que tengas las indicaciones claras para construir el conocimiento; aparece también una liga para entrar a los grupos de discusión.

En la página de evaluaciones aparece el plan de evaluación, los criterios para evaluar y los formatos de auto y coevaluación, los llenarás una vez finalizadas las actividades y los debes bajar al disco duro para responderlos y mandarlos al tutor vía correo electrónico.

En la página de la bibliografía, aparecen las referencias bibliográficas donde están los contenidos de los temas a desarrollar, unos corresponden a material teórico, otros a material disponible en Internet, a los cuales puedes acceder al dar click a las direcciones que aparecen en pantalla.

Bienvenido a navegar por el curso, espero sea de tu agrado las actividades que realizarás para construir conocimientos.

Saludos Gladys Martínez.

ANEXO F

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DEL CURSO: SOCIOLOGÍA DE LA EDUCACIÓN, ADMINISTRADO EN FORMATO DE APRENDIZAJE DISTRIBUIDO, ESPECÍFICAMENTE PÁGINA WWW

Este instrumento fue diseñado con la finalidad de que los participantes del curso evalúen el conocimiento construido en uno de los temas desarrollados. Es un instrumento anónimo donde se te pide que contestes cada una de las preguntas de forma objetiva, precisa y muy sincera, así se podrán establecer los correctivos necesarios para el mejor funcionamiento de cada uno de los conocimientos construidos en el curso.

Recuerda que estas evaluando un Proyecto Tecnológico realizado por mi persona para optar al título de postgrado Maestría en Tecnología Educativa.

De antemano muchas gracias por tu participación.

Gladys Josefina Martínez.

Cuestionario

1. Explique Qué es la Sociedad?.

2. ¿Cómo funciona la sociedad?

3. ¿Quiénes la integran?

4. ¿Cuál es su importancia?

5. ¿Cuáles son las principales instituciones en la Sociedad?

6. ¿Cómo se relacionan las instituciones dentro de la Sociedad?

7. ¿Cuál es la importancia de esta relación?

ANEXO G

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DEL CURSO: SOCIOLOGÍA DE LA EDUCACIÓN, ADMINISTRADO EN FORMATO DE APRENDIZAJE DISTRIBUIDO, ESPECÍFICAMENTE PÁGINA WWW

Este instrumento fue diseñado con la finalidad de que los participantes del curso evalúen el funcionamiento del mismo en los aspectos que a continuación se señalan. Es un instrumento anónimo donde se te pide que contestes cada uno de los ítems de forma objetiva, precisa y muy sincera, así se podrán establecer los correctivos necesarios para el mejor funcionamiento de cada uno de los aspectos evaluados en el curso.

Recuerda que estas evaluando el Proyecto Tecnológico realizado por mi persona para optar al título de postgrado Maestra en Tecnología Educativa.

De antemano muchas gracias por tu participación.

Gladys Josefina Martínez.

INSTRUCCIONES:

⌘ Marca con una equis (X) la categoría correspondiente, de acuerdo a la experiencia que has tenido en el desarrollo del curso.

⌘ Debe ser lo más objetivo posible.

⌘ Las categorías son:

SIEMPRE: indica que el ítem evaluado, se encuentra presente de manera explícita en el desarrollo del curso.

ALGUNAS VECES: indica que el ítem evaluado, no siempre está presente de manera explícita en el desarrollo del curso.

NUNCA: indica que el ítem evaluado, jamás está presente de manera explícita en el desarrollo del curso.

ITEMS / CATEGORÍAS	SIEMPRE	ALGUNAS VECES	NUNCA	OBSERVACIÓN
DESARROLLO DE LOS CUATRO ASPECTOS DEL APRENDIZAJE INTEGRAL.				
1. Aprender a ser / desarrollo de valores.				
1.1. Las actividades de aprendizaje vinculan el conocimiento con la experiencia personal.				
1.2. Las actividades de aprendizaje son reflexivas sobre los valores expuestos en las Intenciones del curso y los propios.				
1.3. Las actividades de aprendizaje promueven el desarrollo integral del ser humano (físico, emocional, mental y espiritual).				
1.4. Las actividades de aprendizaje permiten desarrollar una conciencia de sí mismo, mis valores y mis metas.				
1.5. Las actividades de aprendizaje permiten auto-evaluar mi proceso de aprendizaje, como una oportunidad de reflexión y el ejercicio de mis valores.				
1.6. Las actividades de aprendizaje me permiten auto-evaluar los resultados de mi aprendizaje como un ejercicio de integración de todo el proceso.				
2. Aprender a Colaborar / Desarrollo de actitudes:				
2.1. Las actividades mantienen un equilibrio entre el aprendizaje individual y el aprendizaje grupal.				
2.2. Las actividades desarrollan una conciencia social y una sensibilización a las necesidades de mi comunidad.				
2.3. Las actividades generan un clima de confianza y de respeto mutuo.				
2.4. Las actividades de aprendizaje me permiten relacionarme entre sí con participación activa y apoyo mutuo.				
2.5. Las actividades enriquecen la evaluación del proceso y resultados de mi aprendizaje con la autoevaluación y la coevaluación.				
3. Aprender a Aprender / Desarrollo de Estrategias de Aprendizaje:				
3.1. El proceso de aprendizaje se desarrolla en espacios diferentes: grupos de discusión, trabajo grupal, trabajo individual, etc.				

3.2. El proceso de aprendizaje avanza con una estructura lógica y ordenada.				
3.3. El proceso de aprendizaje desarrolla mi pensamiento crítico en procesos como análisis, síntesis, transferencia del conocimiento y evaluación.				
3.4. El proceso de aprendizaje me permite desarrollar estrategias de auto-aprendizaje.				
3.5. El proceso de aprendizaje genera herramientas que me facilitan organizar la información como esquemas, gráficos, etc.				
3.6. El proceso de aprendizaje me permite experimentar situaciones reales inciertas, como reflejo de la realidad, que motiven la búsqueda de alternativas o soluciones de problemas.				
4. Aprender a Hacer / Desarrollo de Habilidades:				
4.1. Se reflexiona sobre la realidad a través del análisis de problemas, estudio de casos o situaciones actuales relacionadas con los conocimientos teóricos.				
4.2. Se abren espacios adecuados para la interacción y transformación de la realidad.				
4.3. Se incorporan herramientas tecnológicas que enriquezcan y faciliten mi aprendizaje.				
4.4. Se desarrollan habilidades en el manejo de herramientas tecnológicas, adecuadas al aprendizaje.				
4.5. Se desarrollan habilidades que enriquezcan una adecuada comunicación escrita.				
4.6. Se desarrollan habilidades y estrategias de investigación donde se aplican y generan los conocimientos.				
4.7. Se integra el proceso de evaluación como una experiencia más de aprendizaje.				
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE DEL CURSO:				
1. Tiene claridad la Unidad desarrollada en el curso.				
2. Tiene sencillez el lenguaje de la Unidad.				
3. Sientes precisión en las instrucciones de la Unidad.				
4. Son concisos los contenidos de aprendizaje.				
5. Observas coherencia entre los objetivos, actividades y evaluación.				
6. Existe secuencia lógica en el tema tratado.				

7. Existe una secuencia lógica en las actividades de aprendizaje.				
8. Es motivante la Unidad del curso en contenido y forma.				
9. Te mantiene interesado.				
10. Te reta a la búsqueda de nuevos conocimientos.				
11. Te invita a estar en el curso desde el principio al fin.				
12. Te sientes partícipe y autor de tu conocimiento y aprendizaje.				
13. Es andragógica la funcionalidad de la Unidad del curso.				
ASPECTO TECNOLÓGICO:				
1. Tienes fácil acceso a las computadoras.				
2. Conoces como acceder a tu curso.				
3. Lograste hacer las actividades de aprendizaje.				
4. Te parece sencillo el manejo de la página www.				
5. Las instalaciones de las salas virtuales son funcionales.				
6. Las instalaciones de las salas virtuales son agradables.				
EL PERSONAL:				
Técnico:				
1. Te proporciona la información necesaria.				
2. Es solícito a tus requerimientos.				
3. Es cortés y amable en su atención.				
4. Te hace acatar el reglamento establecido para el uso de la sala virtual.				
5. Administra adecuadamente el uso de la sala virtual.				
6. Da acceso de manera ordenada a la sala virtual.				
Facilitador:				
1. Te brinda el apoyo necesario.				
2. Es solícito en responder a tus requerimientos.				
3. En las horas de asesorías te brinda atención.				
4. Es cortés en su trato contigo.				
5. Te esclarece dudas.				
6. Es un líder.				
7. Su forma de implementar el curso es andragógica.				

¿ Dónde llevas a cabo tus actividades de aprendizaje?

Núcleo _____ Casa _____ Trabajo _____ Cyber Café _____

Otros _____.

En lista cuáles son los problemas más comunes a los que te has enfrentado con este curso, del uno al cinco en orden de importancia.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____