



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA**

DIRECCIÓN DE POSGRADO

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES**

TEMA:

BLENDED LEARNING PARA CAPACITACIÓN EN INFORMÁTICA

Trabajo de investigación previo la obtención del título de Magíster en Educación
mención en Pedagogía en Entornos Digitales.

Autor: Fernando Javier Herrera Herrera

Tutor: Ing. David R. Castillo S, M.Sc.

AMBATO – ECUADOR

2020

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN
ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.**

Yo, Fernando Javier Herrera Herrera, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “BLENDED LEARNING PARA CAPACITACIÓN EN INFORMÁTICA”, como requisito para optar al grado de MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Ambato, a los 20 días del mes de abril de 2021, firmo conforme:

Fernando Javier Herrera Herrera



Firma

0201339827

San Miguel de Bolívar, cantón San Miguel, Barrio 10 de Enero

jh_systemas@hotmail.com

032989313

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “BLENDED LEARNING PARA CAPACITACIÓN EN INFORMÁTICA” presentado por FERNANDO JAVIER HERRERA HERRERA, para optar por el Título MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Ambato, 20 de abril del 2021

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'David R. Castillo S.', enclosed within a circular scribble.

Ing. David R. Castillo S, M.Sc.

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES**, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Ambato, 20 de abril del 2021



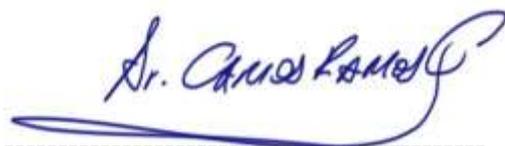
.....
Fernando Javier Herrera Herrera

0201339827

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: **BLENDED LEARNING PARA CAPACITACIÓN EN INFORMÁTICA**, previo a la obtención del Título de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES**, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Ambato, 11 de mayo de 2021

A handwritten signature in blue ink, reading "Dr. Carlos Ramos", written over a horizontal dashed line.

PhD. Carlos Ramos
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

A handwritten signature in blue ink, reading "Mario Miranda", written over a horizontal dashed line.

MSc. Mario Miranda
VOCAL

A handwritten signature in blue ink, reading "David Ricardo Castillo Salazar", written over a horizontal dashed line.

MSc. David Ricardo Castillo Salazar
VOCAL

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi Madre Teresita a mi familia de manera especial a Cris; con quien compartimos este objetivo para nuestras vidas y que a la vez sirva de ejemplo para nuestros hijos Nelson, Cristopher y Luisa

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi gratitud a Dios quien con su bendición llena siempre mi vida como también a nuestros docentes de la Universidad Tecnológica Indoamérica especialmente a los docentes de postgrado por brindarme sus conocimientos paciencia y sabiduría para culminar con éxito esta meta propuesta. A su vez agradezco a mi director de tesis Msc. David Castillo quien me oriento en la investigación.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	viii
ÍNDICE DE TABLAS	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xii
RESUMEN EJECUTIVO	xiii
EXECUTIVE SUMMARY.....	¡Error! Marcador no definido.
INTRODUCCIÓN	1
Importancia y Actualidad.....	1
Justificación.....	2
Planteamiento del Problema.....	5
Objetivos	8
General.....	8
Específicos	8
CAPITULO I.....	9
MARCO TEÓRICO.....	9
Antecedentes de la Investigación	9
DESARROLLO DE LAS CATEGORÍAS FUNDAMENTALES	14
DE LA VARIABLE DEPENDIENTE.....	14
B-LEARNIG – Aprendizaje Mixto.....	14
Características de Blended Learning.....	17
Ventajas del B-learning.....	19
Desventajas del B-learning	20
Herramientas B-learning	21
El B-learning como modelo de aprendizaje	21
Elementos básicos del aprendizaje combinado	22
Aprendizaje Virtual.....	23
En los Foros	23

La multimedia telemática.....	24
Las discusiones online.....	24
Satisfacción e-learning	24
Trabajo Colaborativo	24
Tips antes de empezar a redactar los objetivos de aprendizaje.....	25
Proceso de Aprendizaje.....	25
Etapas del proceso de aprendizaje.....	26
DESARROLLO DE LAS CATEGORÍAS FUNDAMENTALES	28
DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE	28
CAPACITACIÓN EN INFORMÁTICA.....	28
Informática	30
Sistema Operativo	31
Ofimática.....	33
Hipótesis.....	34
Señalamiento de variables.....	34
Variable Independiente	34
Variable Dependiente.....	34
CAPÍTULO II	35
DISEÑO METODOLÓGICO	35
Paradigma y tipo de Investigación	35
Modalidad de la Investigación	35
Bibliográfica-Documental.....	36
De campo	36
De intervención social o proyecto factible.....	36
Exploratorio.....	36
Descriptivo	37
Correlacional	37
Asociación de variables.....	37
Población y Muestra.....	37
Población.....	37
Muestra.....	37
Análisis de Resultados	40
Técnicas e instrumentos	40
La Encuesta	40
La Observación	40
Valides y Confiabilidad.....	40

Plan para la Recolección de la Información.....	40
Plan de Procesamiento de Información.....	41
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	42
Comprobación Hipótesis.....	52
CAPÍTULO III.....	55
PRODUCTO/RESULTADO	55
Título:.....	55
Datos Informativos.....	55
Equipo Técnico Responsable	55
Antecedentes	56
Justificación.....	56
Objetivos	57
Objetivo General	57
Objetivos Específicos.....	58
Análisis de Factibilidad.....	58
Político	58
Social.....	58
Cultural.....	59
Económico.....	59
Tecnológico.....	59
Fundamentación Pedagógica.....	59
Fundamentación Tecnológica	60
Fundamentación Sociológica	60
Fundamentación Didáctica.....	60
Elementos que la conforman.....	64
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	145
CONCLUSIONES	145
RECOMENDACIONES	146
BIBLIOGRAFÍA	148
ANEXOS	153

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.- Variable Independiente: Capacitación Informática	38
Tabla 2.- Variable Dependiente: Blended Learning	39
Tabla 3.- Plan para la Recolección de la Información	40
Tabla 4.- Capacitación on-line	42
Tabla 5.- Clases on-line mantendrá interacción de comunicación.....	43
Tabla 6.- Se capacitaría mejor cuando observa, escucha y manipula	44
Tabla 7.- Compartiría sus ideas con otros compañeros.....	45
Tabla 8.- Estaría usted dispuesto a capacitarse en Informática.....	46
Tabla 9.- Usaría entornos virtuales de aprendizaje para capacitación	47
Tabla 10.- Se capacitación en Informática bajo un sistema B-learning	48
Tabla 11.- Optaría por capacitarse en Informática bajo modalidad presencial y virtual.	49
Tabla 12.- Aplicaría conocimientos adquiridos en su lugar de trabajo.....	50
Tabla 13.- Elaboraría material multimedia	51
Tabla 14.- Resumen de procesamiento de casos	52
Tabla 15.- Estadística de fiabilidad Alfa de Cronbach	52

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1.- Árbol de Problemas	6
Gráfico 2.- Organizador Gráfico de Variables	11
Gráfico 3.- Constelación de Ideas de la Variable Independiente	12
Gráfico 4.- Constelación de Ideas de la Variable Dependiente.....	13
Gráfico 5.- Capacitación on-line	42
Gráfico 6.- Clases on-line mantendrá interacción de comunicación.....	43
Gráfico 7.- Se capacitaría mejor cuando observa, escucha y manipula	44
Gráfico 8.- Compartiría sus ideas con otros compañeros.....	45
Gráfico 9.- Estaría usted dispuesto a capacitarse en Informática.....	46
Gráfico 10.- Usaría entornos virtuales de aprendizaje para capacitación	47
Gráfico 11.- Se capacitación en Informática bajo un sistema B-Learning.....	48
Gráfico 12.- Optaría por capacitarse en Informática bajo modalidad presencial y virtual.	49
Gráfico 13.- Aplicaría conocimientos adquiridos en su lugar de trabajo.....	50
Gráfico 14.- Elaboraría material multimedia	51

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN: EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN
ENTORNOS DIGITALES

TEMA: BLENDED LEARNING PARA CAPACITACIÓN EN
INFORMÁTICA

AUTOR: Fernando Javier Herrera Herrera

TUTOR: Ing. David R. Castillo S, Msc.

RESUMEN EJECUTIVO

Esta investigación forma parte de la línea de investigación de entornos digitales de la Universidad "Indoamérica" en su modalidad online. El problema existente es la inexistencia de una modalidad de B-learning en la empresa "JH Systemas" para la formación informática que, durante 23 años, ha estado prestando servicios de formación informática en persona. Se encuentra ubicado en la ciudad de San Miguel, provincia Bolívar; satisfaciendo las necesidades de actualización y capacitación en informática tanto para personas del sector público como privado. El objetivo principal es implementar procesos de B-learning para la formación informática en la empresa "JH Systemas". La metodología utilizada para la recolección de datos fue el cuestionario a través de la técnica de encuesta en línea, para la cual antes de su aplicación fue validado por expertos. La población objetivo de la investigación fue de 60 clientes previamente entrenados, siendo una cantidad manejable, no fue necesario obtener una muestra una vez recolectados los datos de la encuesta aplicada. Los datos fueron introducidos en el programa SPSS, obteniendo una estadística de confiabilidad de .856 en los 10 elementos propuestos. Analizando los datos, se puede mencionar que los clientes solicitan actualizaciones y capacitación informática acompañada de flexibilidad en el horario para no obstaculizar el trabajo diario de los usuarios. En cuanto a la propuesta, se trata de la implementación de un manual técnico para aplicar adecuadamente el proceso de configuración en Moodle con la metodología PACIE. Como conclusión general se puede citar que establecer un B-Learning para mediar en educación es ideal ya que es una modalidad de oferta en continuo desarrollo donde las instituciones que no aplican estos procesos en la actualidad pueden ser relegadas ante sus competidores.

PALABRAS CLAVES: B-learning, computer training, Moodle, PACIE

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN: EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN
ENTORNOS DIGITALES

THEME: BLENDED LEARNING FOR COMPUTER TRAINING

AUTHOR: Fernando Javier Herrera Herrera

TUTOR: Ing. David R. Castillo S.

ABSTRACT

This research is part of the research line of digital environments of the Indoamérica University in its online modality, the existing problem is the lack of a B-learning modality in the company JH Systemas for computer training who is it for the period of 23 years have been presenting computer training services in person, it is located in San Miguel Canton, Bolívar province, satisfying the needs of updating and training in computer science to both people from the public and private sectors, the main objective of implementing of B-learning for computer training in the company JH Systemas, the methodology used to collect data was the questionnaire through the on-line survey technique, for which before explaining it was validated by experts, the study focus population was 60 clients previously trained , because it was a manageable amount, it was not necessary to have our samples Once the data from the applied survey was collected, the data was entered into the SPSS program obtaining a reliability statistic of .856 in 10 elements raised, analyzing the data it can be mentioned that clients request updates and computer training accompanied by flexibility in the schedule so as not to hinder the daily work of users, regarding the proposed proposal is the implementation of a technical manual to properly apply the configuration process in mode with the PACIE methodology as a general conclusion it can be cited that establishing a B- Learning to mediate in education is ideal since it is an offering modality in continuous development where institutions that do not apply these processes at present may be relegated to their competitors.

KEY WORDS: B-learning, computer training, Moodle, PACIE

INTRODUCCIÓN

Importancia y Actualidad

Este proyecto investigativo se enmarca dentro de la línea de investigación de la Universidad Indoamérica en su modalidad en línea entornos digitales bajo la sub-línea de docencia en entornos digitales, pues el B-learning o aprendizaje híbrido propone la integración de aulas presenciales con los entornos digitales para orientar procesos de aprendizaje en diferentes áreas o campos.

Además, tiene pertinencia con el cuarto eje de acción del Plan Nacional, denominado Fortalecimiento Pedagógico, se ha establecido como estrategia la ejecución de jornadas de capacitación para el fortalecimiento de: a) capacidades pedagógicas, b) implementación de la formación dual, c) competencias técnicas específicas, y d) evaluación de impacto de las capacitaciones; las cuales están íntimamente relacionadas y articuladas, de tal manera que se constituyan como la primera fase previa a la conformación de una Estrategia Nacional de Formación e Investigación Técnica y Tecnológica que posteriormente se encargará de la definición, ejecución, seguimiento y evaluación de las actividades enmarcadas en el cuarto eje de acción.

Se podría anotar que las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) están mediadas por medio del B-learning pues estos se pueden llevar a cabo en plataformas virtuales y en diferentes sistemas de administración de aprendizaje (LMS por sus siglas en inglés: Learning Management System) que usan el trabajo colaborativo mediante el uso de herramientas en línea como: foros virtuales, videoconferencias, etc.

En relación al B-learning este es ajustable en los entornos educativos los cuales permiten mejorar la comprensión, habilidades cognitivas, la apropiación en el manejo de TIC, rapidez en la comunicación y la respectiva actualización de contenidos convirtiéndose en dependientes y complementarias a la vez.

Además, el Blended Learning tiene mucha importancia pues en la actualidad reconfigura la forma de enseñar, esto mediado por el uso de la tecnología en donde el estudiante pasa a cumplir un papel protagónico en la educación y el docente pasa a ser un mediador, lo que representa un gran cambio en la estrategia de la enseñanza eliminando barreras espaciales y con una flexibilidad temporal, pero coincidiendo todos los participantes en un mismo lugar y tiempo.

Justificación

Dentro de la temática del B-learning existen muchas publicaciones e investigaciones en diferentes lugares dentro de los cuales se puede anotar los siguientes:

Así como expresa (Gonzalez & Perdomo, 2016) en su estudio denominado “Aplicación de las TIC en modelos educativos blended learning: una revisión sistemática de literatura” los autores mencionan que el B-learning, ha logrado un gran impacto gracias a la interacción entre el docente y estudiante generando resultados positivos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, en este estudio se reconoce la trascendencia del uso de las TIC dentro de esta metodología, ya que permite un proceso dinámico y ajustable del aprendizaje.

Desde la posición de (Sanabria, Ramírez M, & Tellez, 2016) en su estudio denominado “Un Modelo para el Diseño de Actividades de Formación Blended Learning” realizado en la Universidad de Táchira – Venezuela que se buscó generar un modelo que establezca lineamientos normativos para el diseño de actividades de formación BL con énfasis en el desarrollo de habilidades cognitivas a partir de la reconstrucción de la experiencia y los hallazgos encontrados.

Según (Ibañez, Crossetti, & Pérez, 2018) en su estudio Blended Learning, más allá de la clase presencial, ofrecen una serie de recomendaciones orientadas a la planificación pedagógica y la integración de diferentes modalidades de formación (e-learning, b-learning y presencial), teniendo en cuenta la necesidad de

orientar los procesos de formación a partir de la necesidad de flexibilidad y cambio continuo.

De acuerdo con (Ruiz, Aguaded, & Piña, 2018) “La revolución del blended learning en la educación a distancia” se manifiesta que evidentemente la rápida y continua aparición de los recursos tecnológicos se están integrando en el contexto educativo para lograr que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea eficaz y adecuado a los nuevos contextos.

Y desde la opinión de (Aretio, 2018) en su estudio “Blended Learning y la convergencia entre la educación presencial y a distancia” se inclina este estudio por la mezcla o combinación de modalidades educativas, la integración de medios, recursos, tecnologías, metodologías, actividades, estrategias y técnicas, tanto presenciales como a distancia para satisfacer cada necesidad concreta de aprendizaje.

Con respecto a un nivel *macro*, (Torres, 2017) menciona que la presencia de tecnologías en el mundo ha posibilitado, entre otros aspectos, múltiples formas de enseñar y aprender, combinando espacios y tiempos síncronos y asíncronos, que representa una oportunidad potencial de aprendizaje para generar cambios en la concepción de la enseñanza y el aprendizaje tradicional, donde el b-learning, es concebido como un modelo alternativo a la supuesta crisis del e-learning cuyas debilidades fueron la inadecuación del modelo formativo y de las soluciones tutoriales.

Por el contrario, a nivel *meso* (Turpo Gebera O. W., 2018), las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) cada vez tienen mayor presencia en los procesos educativos diversificando las ofertas formativas. Así, las universidades en especial de Iberoamérica han emprendido diversas innovaciones educativas recurriendo a las TIC, tal es el caso del blended learning, reflejando un acervo de conocimiento que debe ser ampliamente compartido y sistematizado para referencia de otros contextos.

Hay que destacar que a nivel *micro* en Ecuador las instituciones educativas tanto públicas como privadas se encuentran atravesando cambios vertiginosos, pues se encuentran incursionando en la tecnología para buscar el mejoramiento educativo mediante el uso de b-learning que conlleve a clases más intuitivas, colaborativas, participativas e investigativas, para que los estudiantes ya no esperen solo la clase magistral del docente.

En la provincia Bolívar en comparación con otras provincias pequeñas se encuentran preocupados por buscar el desarrollo educativo en donde se incluya la tecnología en educación que les permitan reforzar las clases presenciales en las diferentes entidades tanto públicas como privadas y que estén favorezcan a mejorar la educación en la provincia.

En el cantón San Miguel de Bolívar se encuentra la empresa foco de estudio, la misma que en la actualidad capacita en Informática de una manera presencial, pero con la necesidad de no ser relegados desean incluir B-learning el mismo que les permita mejorar competitividad e ingresos económicos.

La empresa JH Systemas creada en el año de 1997 con la finalidad de ser un aliado para erradicar la brecha digital en el año 1998 cumplido con todos los trámites respectivos obtienen el aval del Departamento de Educación Popular Permanente del Ministerio de Educación y Cultura del Ecuador para capacitación en Informática emitiendo certificados abalizados por la antes mencionada institución y la empresa acorde a los avances tecnológicos busca seguir capacitando en informática pero actualmente aplicando B-learning.

Ahora bien, los Sistemas de Información en la empresa JH Systemas lo vienen utilizando desde su creación pues estos les permiten administrar, recolectar, procesar, almacenar y distribuir información ya sea a entidades de control como a sus clientes en las diferentes actividades que lo realizan con la finalidad de ejecutar sus diferentes actividades y que permitan ser un instrumento para la toma de decisiones por parte de su gerente.

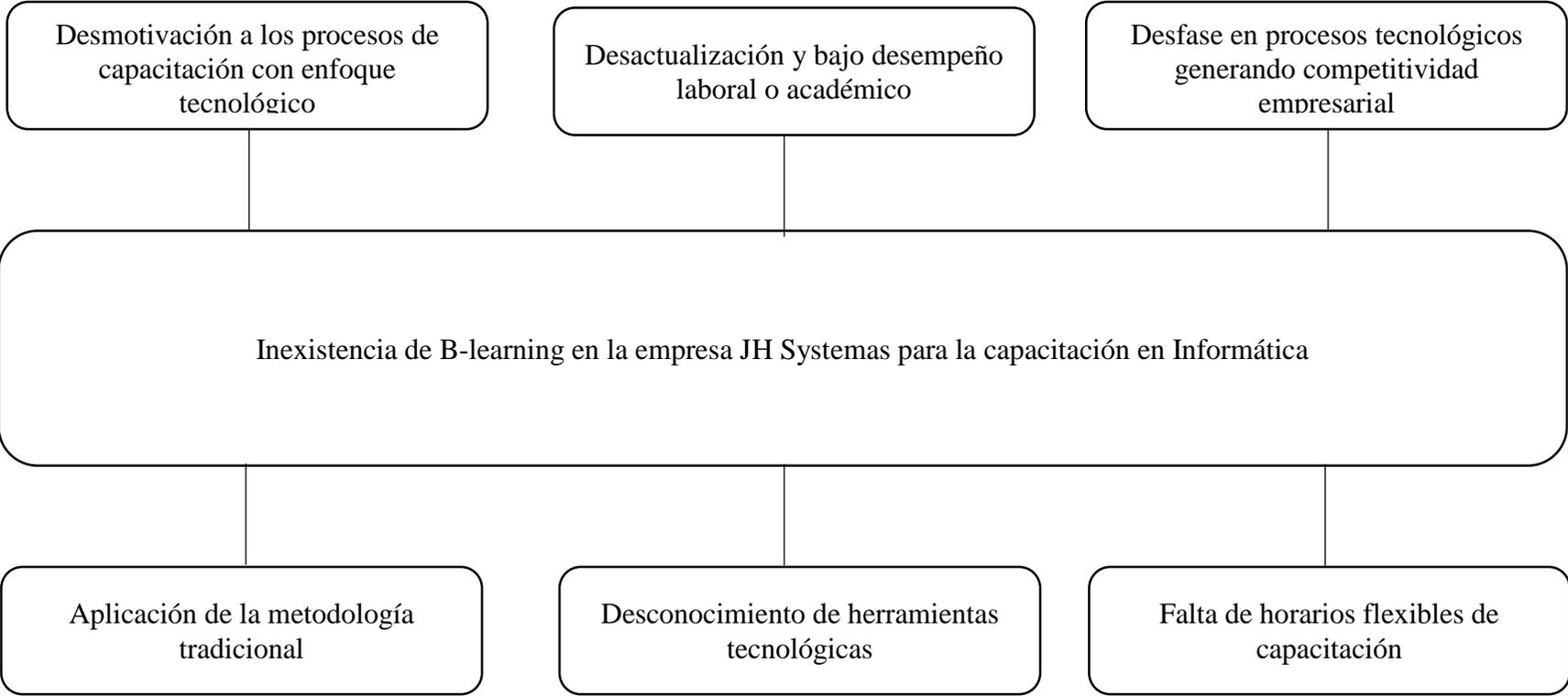
Los representantes legales o dueños de la empresa JH Systemas tienen la visión de implementar Blended Learning como un modelo innovador de capacitación a distancia que sirva como soporte tanto para el docente y estudiantes todo esto mediado por el uso de la tecnología.

Planteamiento del Problema

¿Al implementar B-learning en la empresa JH Systemas influirá en la captación para la capacitación en Informática?

Gráfico 1.- Árbol de Problemas

EFEECTO



CAUSA

La aplicación de metodología tradicional en la educación contempla que el docente transmita su información a los estudiantes a esto lo denominamos clases magistrales en donde el único dueño de la verdad es el docente lo que conlleva a desmotivar muchas de las veces al estudiante es aquí en donde las empresas dedicadas a capacitación especialmente en la rama de la informática deben evolucionar con la finalidad de no desmotivar a las personas a actualizarse, pues las nuevas tecnologías existentes mediadas por TIC ayudan a una transformación tanto social como tecnológica en beneficio de la sociedad.

En la actualidad se requiere que todas las personas se vuelvan competentes renovados en conocimientos y que estos vayan de la mano con el uso de las diferentes herramientas tecnológicas para que desarrollen todas sus destrezas para un mejor desenvolvimiento laboral lo que les permitirá que no queden relegados ante tareas que se presente en la vida cotidiana ya que la información transita con mayor rapidez acompañado de talento humano responsable, competente en busca de una mejor imagen institucional.

La inadecuada aplicación de tecnologías en el aula trae consigo inconvenientes como repetición de conocimiento llevando en su gran mayoría a la deserción a capacitarse, lo cual genera pérdidas a empresarios que se dedican a capacitación que si no se innovan tecnológicamente quedarán olvidados ante sus competidores y no poder brindar una educación acorde al mundo moderno con una educación en plataformas virtuales en donde la enseñanza aprendizaje sea más colaborativa y personalizada con los estudiantes siendo protagonistas de su aprendizaje acorde a este mundo globalizado.

Objetivos

General

Implementar procesos de Blended Learning para capacitación informática en la empresa JH Systemas.

Específicos

- Aplicar las nuevas metodologías con el uso de B-learning para motivar el aprendizaje académico en las capacitaciones.
- Aplicar herramientas de la web 2.0 en el proceso de enseñanza aprendizaje en las capacitaciones en informática para incorporarlos en la modalidad B-learning y fortalecer el desempeño laboral o académico.
- Elaborar una alternativa de propuesta que contribuya a solucionar el problema planteado.

CAPITULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la Investigación

Luego de realizar la revisión literaria en repositorios digitales tanto de la Universidad Indoamérica como de otros centros de estudios superiores se menciona a los diferentes autores sobre similitudes de estudios a la presente temática investigada.

Título: Blended - Learning desafío y oportunidad para la educación actual.

Autor: Lourdes Morán

Conclusión: La amplia reflexión sobre el futuro de la sociedad y de la educación que pone en cuestión los modelos tradicionales aún vigentes de organizar el funcionamiento de las escuelas y de diseñar el aprendizaje de los alumnos nos plantea desafíos nuevos. (Morán, 2017).

Título: Blended learning, más allá de la clase presencial

Autor: Jesús Salinas Ibáñez, Bárbara de Benito Crosetti, Adolfina Pérez García.

Conclusión: Tener en cuenta que adoptar modelos en la educación implica, comprometimiento de los involucrados tomando en cuenta que no se reduce las horas de presencialidad (Ibáñez, 2018).

Título: Blended learning y la convergencia entre la educación presencial y a distancia.

Autor: Lorenzo García Aretio

Conclusión: Hoy estaríamos hablando de combinar la enseñanza cara a cara en el aula con las posibilidades que ofrecen las tecnologías para continuar aprendiendo fuera del recinto académico (García Aretio, 2018).

Gráfico 2.- Organizador Gráfico de Variables

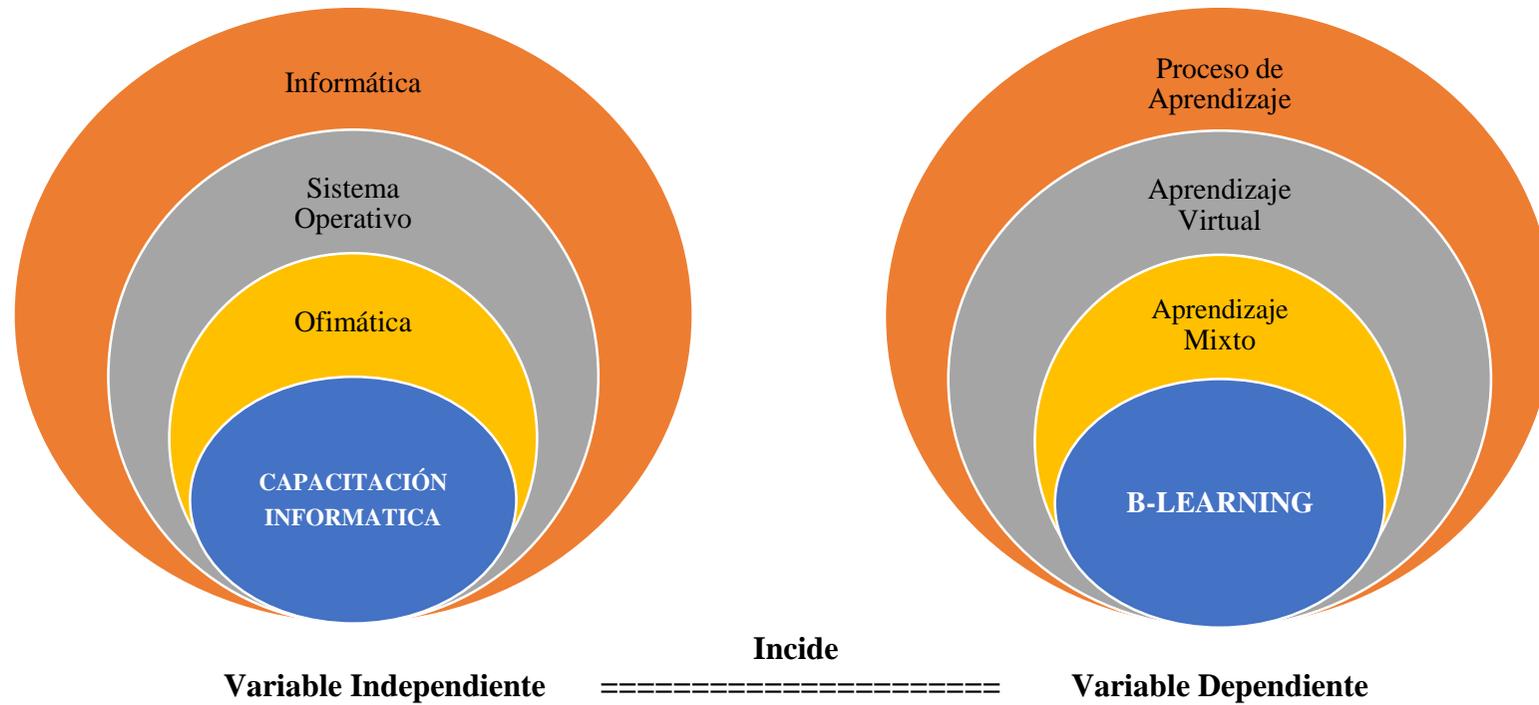


Gráfico No. Red de Inclusión Conceptual
Realizado por: Fernando Javier Herrera

Gráfico 3.- Constelación de Ideas de la Variable Independiente

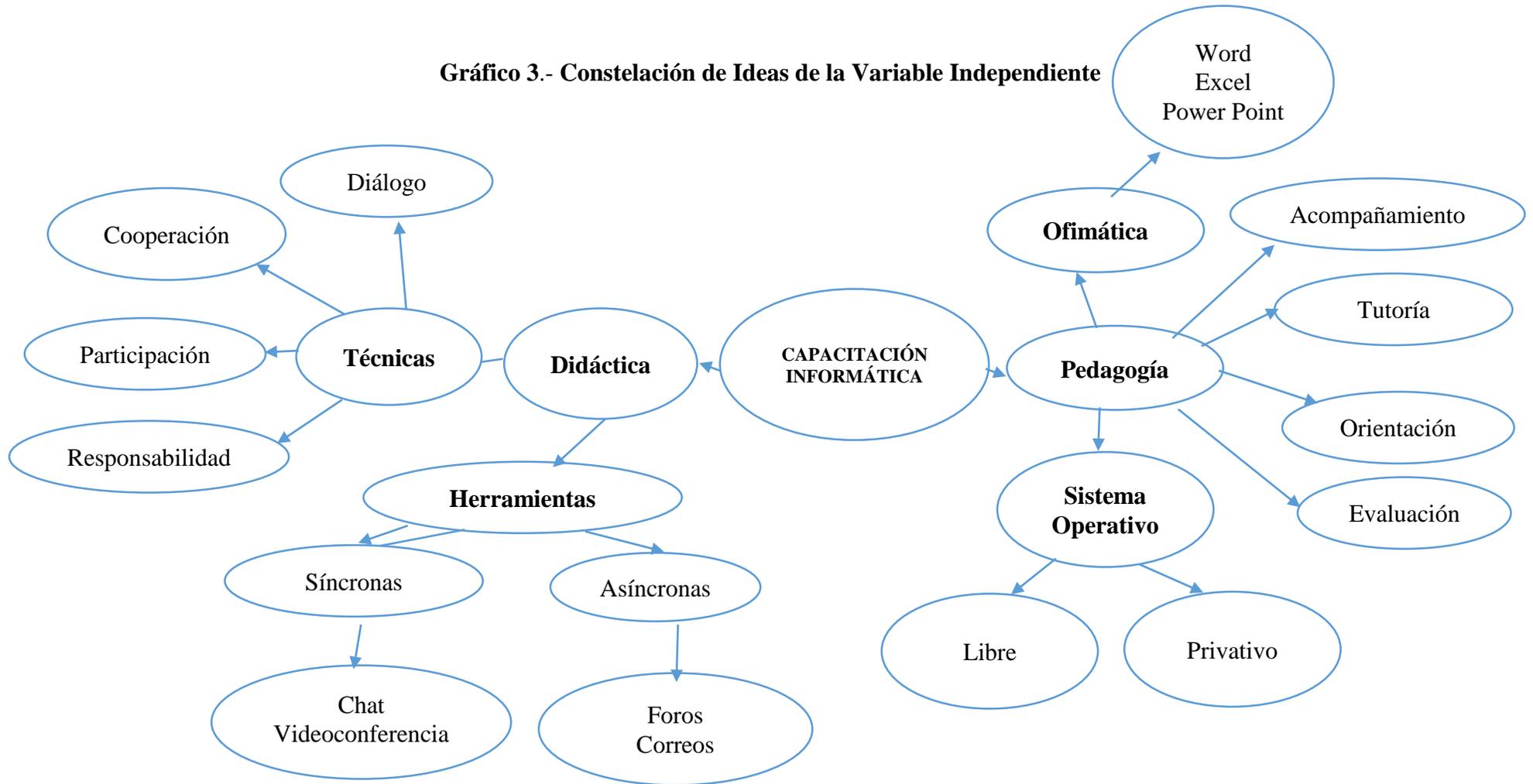


Gráfico No. Red de Inclusión Conceptual
Realizado por: Fernando Javier Herrera

Gráfico 4.- Constelación de Ideas de la Variable Dependiente

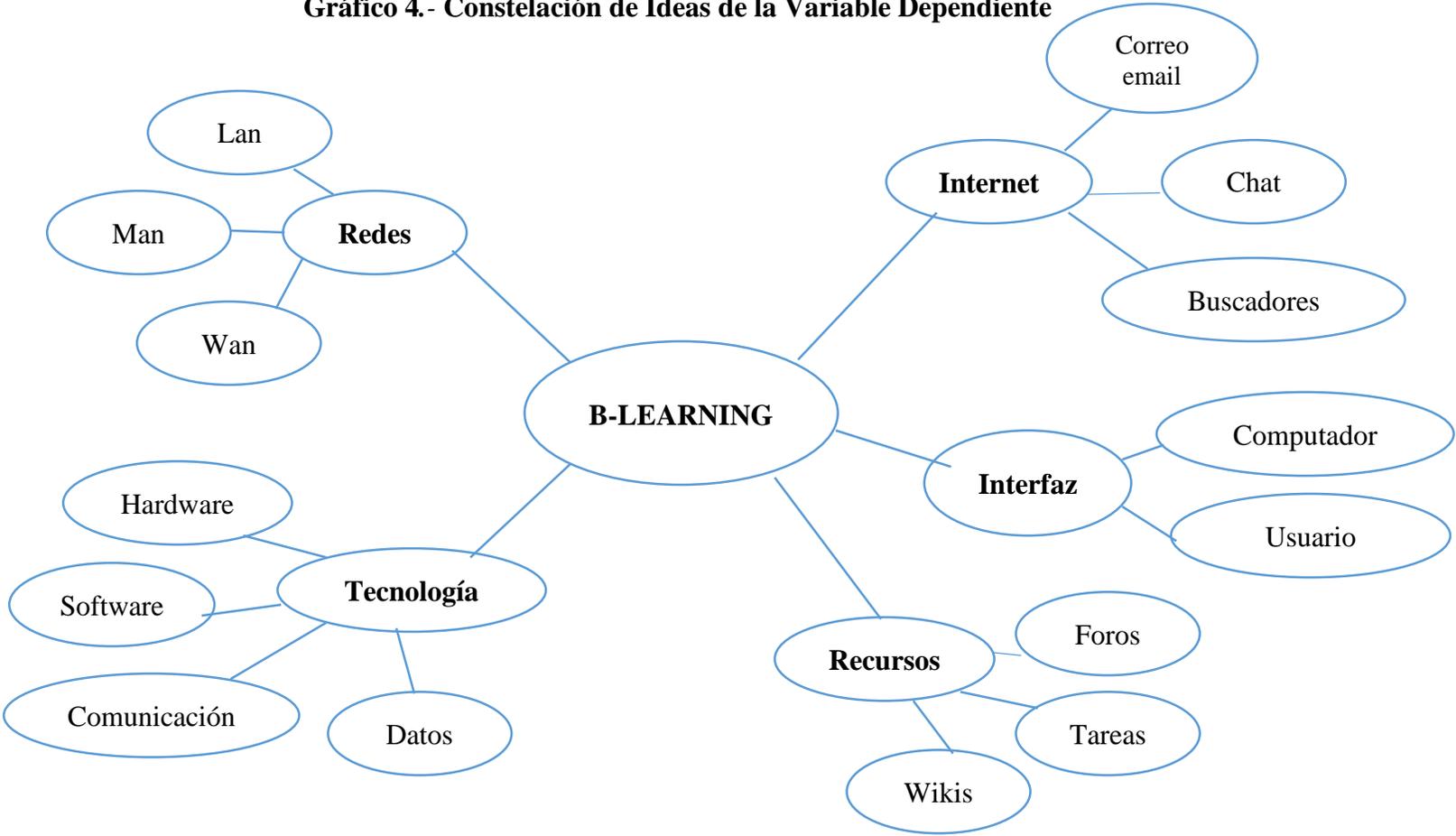


Gráfico No. Red de Inclusión Conceptual
Realizado por: Fernando Javier Herrera.

DESARROLLO DE LAS CATEGORÍAS FUNDAMENTALES DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

B-LEARNIG – Aprendizaje Mixto

Con respecto a B-learning (Contreras Espinosa & Gómez, 2016) mencionan que cada vez el aprendizaje mixto o B-Learning toma más fuerza como una de las diez tendencias de entrega de conocimientos. “El aprendizaje combinado se define como la integración eficaz de dos componentes: la enseñanza presencial y la tecnología no presencial. Este modelo intenta generar un aprendizaje que influya positivamente en el alumno y que a su vez mejore la calidad de enseñanza y los costos destinados a ello” (p.2).

El Blended Learning tiene varias denominaciones como son: Aprendizaje Combinado, B-Learning, Aprendizaje Híbrido, Flexible o Mixto, como dicen (Contreras Espinosa & Gómez, 2016): es una combinación del uso de herramientas de aprendizaje electrónico (software, correo electrónico, World Wide Web, incluyendo la transmisión de vídeo, de audio o televisión, correo de voz, video conferencias, etc.) y el aprendizaje tradicional cara a cara en el aula y las estrategias y técnicas de enseñanza para garantizar la máxima eficacia (p.35).

No obstante (Cacheiro, García, & Moreno, 2016) mencionan que el Blended Learning es la estrategia de formación que permite combinar elementos del aprendizaje presencial con elementos el aprendizaje a distancia; al mismo tiempo es una modalidad que puede ser alternativa utilizando las nuevas tendencias de formación a distancia que combina lo presencial con lo virtual, apoyados en la Tecnología de Información y Comunicación TICs. Para definirlo de la manera más sencilla y precisa es el modelo de formación que combina lo mejor de la enseñanza presencial con lo mejor de la enseñanza a distancia, en la que cada vez se vuelve más indispensable el uso de la tecnología. (p.76-86)

Por el contrario (Gómez Reyes, 2017) menciona que el aprendizaje combinado es un modelo de aprendizaje en el que el participante tiene que desarrollar diferentes habilidades complementarias como trabajar en equipo, compartir, elaborar información o tomar decisiones en base a lo aprendido. En términos simples, el B-Learning combina una modalidad de enseñanza y aprendizaje presencial con una modalidad de enseñanza y aprendizaje virtual, siendo precisamente el componente tecnológico el que aporta la novedad a esta estrategia. En este ambiente mixto los formadores y tutores pueden hacer uso de metodologías de aula para una sesión presencial y al mismo tiempo potenciar el desarrollo de los temas a través de una plataforma virtual. (P.17-35)

Ahora bien (Lloréns, Espinosa, & Castro, 2016) en relación al diseño instruccional aplicado al B-Learning se deberá considerar un modelo que permita trabajar los dos entornos: On Site y On Line, puesto que el material instruccional debe ser bien estructurado y con un buen diseño, que aproveche los recursos favorables de cada entorno ya sea complementando, eliminando o minimizando los problemas que suelen presentarse en cada uno de ellos cuando se los trabaja por separado.(p.38)

En cambio (Hernan, 2018) el Blended Learning, B-Learning o Aprendizaje Combinado es un término nuevo para denominar el uso combinado de varios métodos de aprendizaje que se favorecen entre sí beneficiando a quién participan del proceso. Los buenos formadores por siempre han utilizado estrategias de aprendizaje combinado como por ejemplo las clases dirigidas combinadas con apoyo de materiales externos de consulta, tales como libros o la experiencia generada durante los ejercicios en la práctica. Hoy en día, los métodos de aprendizaje combinado reemplazan físicamente a los libros de texto por el contenido entregado en formato electrónico, a través de un portal de Internet; pero la esencia es la misma, brindar el material instructivo de la forma más atractiva y recursiva, en el medio más adecuado con el fin de facilitar el acceso a la formación y adiestramiento. (P.102-115)

Así (Niama Moreta, 2016) menciona que el entorno On-Line tiene ventajas como la "portabilidad". A través de las clases en línea, los estudiantes tienen acceso a materiales instructivos en cualquier lugar que exista un computador con conexión a Internet. Como parte complementaria después de revisar las lecciones en línea, los participantes pueden completar su formación con experiencias prácticas ya sea en un taller o en su puesto de trabajo donde van a aplicar las habilidades y los conocimientos adquiridos, o quizá tienen la oportunidad de tener una reunión presencial para reflexionar y concluir conjuntamente en el tema tratado, teniendo en esta fase la oportunidad de interactuar físicamente a la manera tradicional.(p,76)

Así pues (Niama Moreta, 2016) acota que el aprendizaje en el entorno On-Line por sí solo no puede satisfacer todas las necesidades de formación en una organización y por otra parte la formación tradicional On Site puede complementar y enriquecer grandemente el uso de recursos On Line. Es por esto que se considera que el aprendizaje efectivo requiere una combinación de contenido y de contexto, de lo tradicional y el uso de las nuevas tecnologías. El contenido no tiene sentido a menos que encaje en el contexto de:

- Las actividades que realiza o las actividades de la organización;
- Las habilidades del participante;
- El ambiente de trabajo; y,
- Los objetivos de aprendizaje

No obstante (Karadeniz, 2015), en su trabajo sobre el diseño flexible para el futuro del aprendizaje a distancia, señala que más allá de la tecnología que se aplique para la entrega del material formativo, existe una pregunta clave, que es: ¿cómo puede un diseñador instruccional saber que medio usar para la entrega de formación. (p.74-82)

Entre tanto (López P. E., 2015) propone un esquema de Blended Learning integral que incluye:

- La enseñanza en todos los contextos (sincronías, asincronías, clases tutoriales, clases in situ, estudio a distancia, comunidades de aprendizaje);
- Los entornos digitales que facilitan a los usuarios la realización de determinados trabajos, brindándoles información y/o conocimiento cuando se detecta esa necesidad.
- Los procesos en la gestión de conocimiento: generación, codificación, organización, almacenamiento, acceso y transferencia. (p.93)

No obstante (Turpo Gebera O. W., 2018) la incursión del Blended Learning ha demostrado que la utilización de diversos canales enriquece la experiencia del aprendizaje ya que posibilita un alto grado de creatividad a la hora del diseño instruccional, posibilitan un acercamiento diferente con el grupo y provee varias vías de comunicación; además atiende a diversos sistemas de percepción, estilos cognitivos y en general enriquece la manera de relacionarse. (p.96)

Características de Blended Learning

De igual forma (Gómez R. L., 2017) manifiesta que como toda modalidad el Blended Learning tiene características que destacan su funcionalidad y versatilidad a la hora de formar y adiestrar que se menciona a continuación:

- La diversidad en cuanto a técnicas y metodologías de enseñanza aplicables; esto permite aplicar las metodologías del entorno tradicional de enseñanza y además incluir otras formas de mediación y comunicación propias del entorno virtual, dando como resultado una gama de técnicas que enriquecen el proceso de aprendizaje.
- El cambio metodológico propuesto por el B-Learning se basa en estrategias andragógicas apoyadas en las TICs, generando un ambiente de aprendizaje interactivo, donde el participante es responsable de su aprendizaje, pero el

formador o tutor incide de manera determinante en la construcción del proceso.

- La optimización del tiempo presencial, puesto que se busca aprovechar al máximo cada encuentro presencial de acuerdo a los fines formativos y de adiestramiento. Esto dosifica el tiempo de encuentro On Site, dado que se combina con actividades On Line.
- El participante cuenta con el seguimiento permanente del tutor cuando trabaja en el entorno On Line, al contar con un medio que no depende del espacio físico para lograr la interacción entre ambos.
- El uso de las tecnologías de información y comunicación como complemento a la fase On Site, hace de las TICs herramientas fundamentales del proceso de aprendizaje; así, por ejemplo, el uso de una computadora, un i-pad o un teléfono móvil y por su intermedio el acceso a la plataforma virtual, el Chat, el e-mail, el material de consulta, simuladores, videos, evaluaciones, entre otros.
- Los contenidos digitales están disponibles en diferentes formatos y a toda hora, facilitando el acceso al material de aprendizaje las veces que fueren necesarias.

De la misma forma (Niama, 2020) menciona una de las metodologías que se usa con frecuencia en el Blended Learning es el aprendizaje colaborativo, no sólo se requiere trabajar juntos, sino que cooperar en el logro de una meta que no se puede lograr individualmente". Además, se puede decir que existen cinco elementos que caracterizan el aprendizaje colaborativo desde su planteamiento lo resume así:

- **Responsabilidad individual:** todos los miembros del grupo son responsables de su desempeño individual dentro del grupo.

- ***Interdependencia positiva:*** los miembros deben depender los unos de los otros para lograr una meta común.
- ***Habilidades de colaboración:*** las habilidades necesarias para que el grupo funcione de forma efectiva, como el trabajo en equipo, la solución de conflictos, el liderazgo, etc.
- ***Interacción promotora:*** los miembros del grupo interactúan para desarrollar relaciones interpersonales y establecer estrategias efectivas de aprendizaje.
- ***Proceso de grupo:*** el grupo reflexiona en forma periódica y evalúa su funcionamiento, efectuando los cambios necesarios para incrementar su efectividad. (Universidad de Barcelona). (P. 85 – 95)

Ventajas del B-learning

Según (Gómez R. L., 2017) expone las siguientes ventajas del uso del B-learning

- Es un entorno que facilita la comunicación, la interacción y la integración;
- Mejora la motivación y el interés del participante en el conocimiento, habilidad o actitud a adquirir;
- Favorece la autogestión, ya que los participantes pueden acoplar la formación y adiestramiento al ritmo de sus tareas diarias;
- Permite una mayor movilidad y por ende cobertura, las reuniones presenciales son necesarias y pueden ser pautadas con suficiente tiempo, los horarios no son rígidos, lo que permite llegar a un mayor número de participantes;
- Hay un ahorro significativo en las horas de trabajo, desplazamientos, planes y recursos;

- Integra aspectos claves del entorno On Line (trabajo directo de actitudes y habilidades) con los puntos fuertes del aprendizaje digital (interacción, personalización, colaboración, autonomía, etc.);
- La formación y adiestramiento es personalizado, es decir, los contenidos y los recursos están adaptados a sus destinatarios;
- La información es rápidamente actualizable;
- Estimula el desarrollo del pensamiento crítico;
- Mejora el proceso de socialización e integración de los participantes; e,
- Incentiva la formación y desarrollo auto gestionado. (p.118-120)

Desventajas del B-learning

Así mismo (Gómez Reyes, 2017) menciona las desventajas del b-learning como:

- Cada actividad debe ser cuidadosamente planeada. Aquí se indican algunas recomendaciones que pueden ayudar al momento de la planeación.
- Puede marcarse una brecha digital, social y económica al dejar por fuera algunos participantes en este nuevo modelo;
- Falta de inclusión del grupo arriba mencionado (de no implementarse un programa de nivelación de competencias tecnológicas básicas);
- No crear los recursos acordes a las necesidades del participante;
- La falta de seguimiento al cumplimiento de las metas en los plazos establecidos puede hacer que el proceso fracase;
- La dependencia tecnológica se hace necesaria; y, existe el riesgo de que se perciba como un proceso informal y opcional.
- Contar con un diagnóstico (cualitativo o cuantitativo) del "nivel informático" de los participantes.
- Documentar claramente los objetivos que se persiguen con la práctica colaborativa.
- Documentar claramente los criterios de evaluación de la práctica.

- Planear con detalle el tiempo estimado de duración de la práctica, reservando cierto tiempo para que los participantes aprendan a utilizar las herramientas informáticas utilizadas. (P.98-105).

Herramientas B-learning

Por un lado (Almenara & Llorente, 2016) mencionan que contamos con diferentes herramientas para establecer la comunicación, herramientas que permiten establecer una comunicación tanto sincrónica como asincrónica.

Sincrónicas:

- Chat (IRC).
- TV-web (video streaming).
- Videoconferencia
- Audioconferencia.
- MUD (Multi-userdimensions).

Asincrónicas:

- Foros o grupos de noticias.
- Listas de distribución.
- Debates telemáticos.
- Correo electrónico.
- Correos de voz (voice-mail).
- Correos de vídeo (video-mail). (p.115)

El B-learning como modelo de aprendizaje

Teniendo en cuenta a (Bartolomé, 2016) que menciona los modelos de aprendizaje en los que el estudiante tiene que desarrollar habilidades tan importantes para su vida futura en esta sociedad como, entre otras:

- Buscar y encontrar información relevante en la red
- Desarrollar criterios para valorar esa información, poseer indicadores de calidad
- Aplicar información a la elaboración de nueva información y a situaciones reales.
- Trabajar en equipo compartiendo y elaborando información.
- Tomar decisiones en base a informaciones contrastadas.
- Tomar decisiones en grupo.

Pues (García C. L., 2017) señala que el alumno que escucha al profesor no desarrolla esas competencias o, mejor dicho, el modelo de enseñanza no ayuda al desarrollo de esas competencias, pues como hemos dicho anteriormente, cada alumno crea su propio estilo de aprendizaje. El modelo de enseñanza semipresencial fomenta en el estudiante el desarrollo de estas competencias como parte de su aprendizaje. (P.35-38)

Elementos básicos del aprendizaje combinado

- Responsabilidad individual: todos los miembros son responsables de su desempeño individual dentro del grupo.
- Interdependencia positiva: los miembros del grupo deben depender los unos de los otros para lograr la meta común, las tareas deben estar bien repartidas.
- Habilidades de colaboración: las habilidades para que el grupo funcione en forma efectiva, como el trabajo en equipo, liderazgo y solución de conflictos.
- Interacción promotora: los miembros del grupo interactúan para desarrollar relaciones interpersonales y establecer estrategias efectivas de aprendizaje.
- Proceso de grupo: el grupo reflexiona en forma periódica y evalúa su funcionamiento, efectuando los cambios necesarios para incrementar su efectividad (autoevaluación y coevaluación).

Aprendizaje Virtual

El aprendizaje virtual abre varias perspectivas de creación, diseño, y desarrollo de materiales, su diseño instruccional deja de ser lineal y heurístico para convertirse en múltiple, variado y holístico para generar interacciones en los procesos de enseñanza aprendizaje, con la finalidad de estimular el esfuerzo, refuerzo personal y grupal mediante la resolución de problemas, casos, simulaciones facilitando acceder a la información a través de debates dentro de los estudiantes (López, González, & Hernández, 2017).

Se pocas palabras se podría resumir al aprendizaje virtual como:

- Una enseñanza que permite que personas de varias partes del mundo aprendan juntas, eliminando barreras geográficas.
- Los precios de la educación a distancia son más atractivos: es posible estudiar sin tener que invertir mucho dinero que la educación tradicional.
- Otorga flexibilidad al estudiante, puesto que puede realizar las actividades a su propio ritmo, donde y cuando quiera.
- El docente tiene más flexibilidad y puede transmitir la misma clase a miles de alumnos a través de video que se grabe sobre una clase dictada.

En los Foros

De la misma manera, (Bates, 2016) se cree que cuando los estudiantes reflexionan ante las contribuciones de sus compañeros presentadas en un foro, los estudiantes se involucran en el procesamiento de información de orden superior; luego a través del acto de articular su propio entendimiento los estudiantes son guiados hacia la construcción del significado personal, el mismo que no es

individualista sino más bien es el resultado de la interacción de los estudiantes (p.75).

La multimedia telemática

En cuanto a (Cornu, Decker, & Rosseel, 2019) la utilización de la multimedia telemática como el internet donde las tareas comunicativas en tiempo real son posibles, han proporcionado formas satisfactorias para un aprendizaje más auténtico de L2 para los estudiantes desde diferentes lugares (p. 361-372).

Las discusiones online

Según (Dehler & Porras-Hernandez, 2018) “Las discusiones online proporcionan el escenario perfecto para un discurso académico que promueve un mayor comprometimiento de los estudiantes; análisis crítico y reflexión; y la construcción social del conocimiento”. (P.52-65).

Satisfacción e-learning

Al respecto (Gagné, 2016) se sabe que la satisfacción atribuida por los estudiantes al e-learning. “Es crucial para seguir utilizándolo o abandonarlo y que esta satisfacción está determinada por la utilidad percibida por los estudiantes, además de la calidad en sí del sistema”. (p.571-589).

Trabajo Colaborativo

Teniendo en cuenta a (Jones, 2016) quien encontró que los efectos del trabajo colaborativo en parejas al acceder a ilustraciones y apuntes escritos en actividades multimedia para la comprensión oral fueron positivos; así como también mejoraron su comprensión oral. (p. 33-58).

Tips antes de empezar a redactar los objetivos de aprendizaje

Según (Gómez M. M., 2018) los Tips para redactar objetivos de aprendizaje se detallan a continuación:

Tip 1: Describe con objetividad y claridad los resultados del aprendizaje a alcanzar. Estos se centran en el comportamiento, es decir, detallan y establecen las competencias que los estudiantes deben ser capaces de realizar o lograr al final del curso.

Tip 2: Describe solo un resultado por objetivo. Toma en cuenta que un objetivo bien escrito se asocia con un único resultado, ya sea tarea o habilidad, a desarrollar. Para esto, tu objetivo debe medir el rendimiento del estudiante.

Tip 3: Si buscas medir el rendimiento de tus estudiantes, debes utilizar términos mensurables o verbos de acción, los cuales te permitirán evaluar cuantitativamente los aprendizajes que tus alumnos adquieran. Evita el uso de términos vagos que no describan el comportamiento a alcanzar por los alumnos.

Tip 4: Al redactar los objetivos, asegúrate de hacerlo de manera precisa y específica, lo que permitirá a los estudiantes comprender los contenidos. Al escribir objetivos amplios, es muy probable que no los puedas medir adecuadamente.

Tip 5: Los objetivos de aprendizaje deben centrarse en el alumno, no en el docente. Estos objetivos definen el tipo de comportamiento, comprensión o el rendimiento del alumno que se espera y no en lo que el curso pretende ofrecer.

Proceso de Aprendizaje

El proceso de aprendizaje es individual, aunque se lleva a cabo en un entorno social determinado, el individuo pone en marcha diversos mecanismos cognitivos que le permiten interiorizar la nueva información que se le está ofreciendo y así

convertirla en conocimientos útiles. Esto quiere decir que cada individuo desarrollará un proceso de aprendizaje diferente de acuerdo a su capacidad cognitiva. Si el proceso es exitoso, el individuo habrá adquirido conocimientos y valores que pueden incluso modificar su conducta. (Pérez & Gardey, 2015).

Según (Graells, 2015) para aprender se deben realizar los siguientes procesos:

- Acceder a la información
- Procesar y comprender la información
- Memorizar a largo plazo
- Transferir el conocimiento a nuevas situaciones

Etapas del proceso de aprendizaje

Según (Pérez & Gardey, 2015) existen 4 etapas del proceso de aprendizaje las mismas que enunciamos a continuación:

Incompetencia inconsciente, debemos ser conscientes de no conocer ejemplo: Piensen en la primera vez que su hijo pequeño se encuentra frente a un computador, un celular o cualquier otro dispositivo moderno; antes de su descubrimiento, sentía ansiedad por no saber usarlos, puesto que no era consciente de su existencia y, mucho menos, del deleite y los beneficios que le podrían brindarle.

Incompetencia consciente, cobramos conciencia de nuestra falta de conocimiento, Ej. Su hijo se enfrenta a su incompetencia en el uso de los dispositivos mencionados y decide superarla acercándose a ellos.

Competencia consciente, luego de mucha práctica, alcanzamos a desplegar destrezas nuevas, nos desenvolvemos con éxito en ese terreno que poco tiempo atrás desconocíamos.

Competencia inconsciente, punto en el cual hemos interiorizado los nuevos conocimientos y podemos usarlos Ej. memorizar una serie de conceptos para superar un examen, es decir logramos la capacidad inconsciente cuando hacemos de dicha información parte de nosotros. (p.112-135).

DESARROLLO DE LAS CATEGORÍAS FUNDAMENTALES DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

CAPACITACIÓN EN INFORMÁTICA

Se puede señalar que una capacitación informática integra un plan de estudios con el propósito de lograr que los estudiantes alcancen logros informáticos para su desenvolvimiento práctico ya sea académico o profesional.

Según (Rincón M. L., 2018) en la actualidad el desarrollo tecnológico y la necesidad de adecuarse a un mundo globalizado empujan a personas, empresas y organizaciones a buscar entornos de aprendizaje acordes a las tendencias actuales, donde la tecnología se integra a los requerimientos de Formación y Adiestramiento, contribuyendo en gran manera al logro de los objetivos propuestos. (p.118)

Igualmente (Jakeline., 2018) cuando se habla de ambiente de aprendizaje este se refiere básicamente a las condiciones propicias y necesarias para la realización de un evento de formación y adiestramiento. Tradicionalmente este ambiente ha sido el aula de clase o la sala de conferencias, en otras palabras, el proceso de aprendizaje que se mantiene cara a cara de tipo presencial; sin embargo, en la actualidad con el desarrollo tecnológico los procesos de aprendizaje a todo nivel están sufriendo una transformación que propone la inclusión de elementos tecnológicos para la formación y adiestramiento que permiten la utilización de ambientes virtuales de aprendizaje. (p.11-115)

Por otro lado (Rincón M. F., 2015) menciona que la enseñanza tradicional y los diferentes métodos de aprendizaje en conjunto con los medios de comunicación tradicionales están siendo sustituidos por otras modalidades de aprendizaje que facilitan la interacción y ofrecen nuevas estrategias de comunicación, esto debido fundamentalmente a tres factores determinantes: el aprovechamiento del tiempo, la cada vez más utilizada tecnología y la flexibilización del espacio de aprendizaje. (p. 29-32).

También (Paredes & Arruda, 2016) hacen notar que la Tecnología de la Información y Comunicación - TIC, no son más que las herramientas informáticas que permiten procesar, sintetizar, recuperar y presentar información, son un conjunto de soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información en el proceso mismo de la formación y adiestramiento, o de cualquier actividad de aprendizaje que permite dar forma, registrar, almacenar y difundir contenidos digitalizados. Es importante destacar que las TIC son medios y no fines en sí mismos; son instrumentos y materiales de construcción que facilitan el desarrollo de las habilidades proporcionando diferentes formas, estilos y ritmos de aprendizaje. (p.114-118).

Igualmente (Sánchez, Boix, & Jurado, 2015) expresan que los nuevos modelos de enseñanza y aprendizaje en los que se integran las TIC con el modelo tradicional proponen nuevas perspectivas en los procesos de formación y adiestramiento. Son modelos flexibles en los que se plantean diferentes sistemas de comunicación y difusión de materiales didácticos y de información que pueden ser compartidos por todos quienes participen en el proceso. (P. 78-81)

Según (Sánchez, Boix, & Jurado, 2015) coexisten tres tipos de enseñanza y aprendizaje:

- El aprendizaje que se refiere a la formación presencial tradicional, en la que un profesor imparte un curso;
- A distancia, los tradicionales de aprendizaje basado en la comunicación no necesariamente mediada por ordenador; y,
- Aprendizaje en línea o virtual que complementa los dos sistemas anteriores para dar paso a los sistemas de mezcla”.

Este último se conoce como “Blended Learning” por su terminología en inglés o aprendizaje combinado y es un modelo de aprendizaje que mezcla elementos del entorno in situ (On Site) con los del entorno virtual (On Line).

Informática

Podemos definir Informática, siguiendo el diccionario de la (RAE, 2020), como el «conjunto de conocimientos científicos y técnicas que hacen posible el tratamiento automático de la información por medio de ordenadores». De una forma más sintetizada, podemos identificar la Informática con «información automática» (p.1).

También a la Informática se lo denomina computación, por administrar, técnicas y procesos con el fin de almacenar, procesar, transmitir información y datos de una manera digital.

Según (ADICRA, 2019) se menciona sobre el origen etimológico que se ha encontrado coincidencias en distintas fuentes para afirmar que es un acrónimo de las palabras INFORMación y autoMÁTICA, en cuanto al idioma, algunas de sus variantes son:

En alemán: informatik.

En inglés: informatics.

En francés: informatique. (p.32)

Así mismo (ADICRA, 2019) mencionan que los sistemas computacionales, generalmente implementados como dispositivos electrónicos, permiten el procesamiento automático de la información. Conforme a ello, los sistemas informáticos deben realizar las siguientes tres tareas básicas:

Entrada: captación de la información. Normalmente son datos y órdenes ingresadas por los usuarios a través de cualquier dispositivo de entrada conectado a la computadora.

Proceso: tratamiento de la información. Se realiza a través de programas y aplicaciones diseñadas por programadores que indican de forma secuencial cómo resolver un requerimiento.

Salida: transmisión de resultados. A través de los dispositivos de salida los usuarios pueden visualizar los resultados que surgen del procesamiento de los datos. (p.118-121).

Según (Zila, 2019) los elementos de la información son: la computadora, que es una máquina compuesta por varios elementos físicos. Acoplados a este se encuentran otros dispositivos, como la impresora y el ratón, que contribuyen a la introducción de datos y a la obtención de los resultados, estas estructuras sólidas que pueden ser vistas y tocadas se conocen también como hardware. Mientras que los programas o elemento lógico es un conjunto de órdenes que se le da a la computadora para realizar un proceso. Todos estos elementos que no son tangibles, es decir, que no se pueden tocar, forman parte del software. (p.118-120).

Sistema Operativo

La relación a un sistema operativo (Villalba, 2016) menciona que es un programa (software) encargado de poner en funcionamiento el ordenador, puesto que gestiona los procesos básicos del sistema.

El sistema operativo comienza a trabajar en cuanto se enciende el ordenador y es completamente fundamental para que el usuario trabaje con él. Los sistemas operativos realizan tareas básicas y, sin ellos, el ordenador no funcionaría. Así, por ejemplo, el sistema operativo reconoce la conexión del teclado, organiza y ordena

los archivos, controla la impresora, la pantalla, etc. Es como un policía de tráfico pues, se encarga de que los programas no interfieran entre ellos. (p.118-123).

Sistemas operativos hay muchos, aunque mucha gente piensa que sólo existe el famoso Windows. Veamos algunos:

- Windows (en sus diferentes versiones): Windows 7, Windows Vista, Windows 10... es un sistema operativo propiedad de la empresa Microsoft que es privativo (de pago).
- Mac OS: Es un sistema operativo propiedad de la empresa Apple, (el creador del iPad) que es privativo.
- Unix: Sistema operativo empleado por las supercomputadoras y ordenadores de grandes empresas, propiedad de la empresa AT&T y es privativo. Es un sistema muy seguro.
- GNU/Linux: Sistema operativo que está en alza, completamente gratuito, cualquiera lo puede modificar según sus necesidades, es bastante seguro.
- FreeBSD: Sistema operativo gratuito y según algunos autores uno de los más seguros.

Así mismo (Villalba, 2016) menciona de las funciones de los sistemas operativos son:

- Gestionan la memoria RAM de los distintos procesos. Un proceso es simplemente, un programa en ejecución, es decir, una tarea que realiza el ordenador.
- Gestiona el almacenamiento de información de forma permanente en unidades de disco (disco duro, disquetes, pen drives, etc.).
- Gestiona el sistema de archivos que nos permite crear, eliminar y manipular archivos y carpetas (también llamadas directorios).
- Crea mecanismos de protección para evitar el acceso de intrusos a recursos o servicios no autorizados.

- Dispone de un intérprete de comandos. Es un recurso que permite al usuario comunicarse con el sistema operativo a través de órdenes o comandos que son escritos. También se llama consola o shell.
- El Sistema Operativo gestiona los sistemas de entrada/salida, es decir, controla los diferentes dispositivos conectados al ordenador (monitor, impresora, etc.) (p.119-123).

La parte más importante del Sistema Operativo se llama núcleo o kernell. en el cual se asigna tareas al procesador siguiendo un orden y administrando los tiempos que lleva cada tarea.

Ofimática

Teniendo en cuenta a (Kioskea, 2015) sobre la ofimática, es un acrónimo compuesto por los términos oficina e informática, que hace referencia a la automatización de las comunicaciones y procesos que se realizan en una oficina posibilitando el procesamiento computarizado de datos escritos, visuales y sonoros, que tiene como objetivo la simplificación, mejora y automatización de las actividades de una compañía o grupo de personas. (p.115)

¿Qué es una herramienta ofimática?

Es una recopilación de programas, los cuales son utilizados en oficinas que posibilitan diferentes funciones como: crear, modificar, organizar, escanear, imprimir, etc., archivos y documentos”.

Entre las herramientas y procedimientos ofimáticos, se encuentra:

- Procesador de texto.
- Hoja de cálculo.
- Herramientas de presentación multimedia.
- Base de datos.

- Utilidades: agendas, calculadoras, etc.
- Programas de e- mail, correo de voz, mensajeros.
- Herramientas de reconocimiento de voz.
- Suite o paquete ofimático, entre ellos:
 - AppleWorks
 - Corel WordPerfect
 - IBM/Lotus SmartSuite
 - Microsoft Office
 - SunStarOffice
 - OpenOffice (gratuito, sin licencia)

Hipótesis

El uso de B-learning en la empresa JH Systemas mejorará positivamente en la capacitación en Informática.

Señalamiento de variables

Variable Independiente

Capacitación Informática

Variable Dependiente

Blended Learning

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Paradigma y tipo de Investigación

El desarrollo de la investigación se alinea con un enfoque mixto cualitativo y cuantitativo, debido a la orientación de la metodología empleada implicó una indagación exhaustiva tanto de la literatura como de las herramientas de aprendizaje empleadas con la población objetivo, procedimiento efectuado de forma minuciosa para analizar y determinar la problemática mediante procedimientos, técnicas y herramientas de conceptuales, empíricas e instrumentales para innovar en el problema observado.

Empleando el enfoque antes mencionado se analizaron las características de las herramientas utilizadas y se definió de acuerdo a su aplicación y en función de los antecedentes investigativos, las que serían empleadas en la empresa JH Systemas.

También tiene un enfoque en el paradigma crítico propositivo porque critica la realidad existente identificando un problema poco investigativo para plantear una alternativa de solución asumiendo una realidad dinámica.

Modalidad de la Investigación

El diseño de las investigaciones responde a dos modalidades bibliográfica documental y de campo.

Bibliográfica-Documental

La investigación fue de tipo bibliográfico porque se realizó la revisión de conceptos y contenidos de las bibliografías referentes al tema en investigación desde diferentes criterios de autores tales como documentos, libros, revistas e internet.

De campo

Por ser un estudio sistemático se realizó en el lugar de los hechos, para tomar contacto de forma directa con la realidad, y con la finalidad de obtener información de acuerdo a los objetivos planteados en el que se produce como es la empresa JH Systemas.

De intervención social o proyecto factible

Es posible o factible porque la educación, como formación de las nuevas generaciones en los cánones que establece la cultura, resulta de vital importancia para cada sociedad que aspira a lograr miembros capaces de mantenerla y desarrollarla. Cómo y desde qué principios, posturas y posiciones teórico metodológicas resultan una preocupación de gran alcance e impacto en el quehacer de todos los que se ocupan del proceso educativo. Además, se plantea una propuesta de solución al problema investigado.

Exploratorio

La investigación es piloto porque averigua las características particularidades de un problema poco investigado en un contexto particular. Se realiza con el propósito de recalcar los aspectos fundamentales de una problemática determinada y encontrar los procedimientos adecuados para elaborar una investigación posterior.

Descriptivo

El nivel descriptivo de la investigación busco comparar entre dos o más fenómenos, situaciones; lo cual permitió un análisis de la situación problemática en donde sirvió para desarrollar la propuesta del estudio.

Correlacional

Como su nombre lo indica la investigación permitió analizar la correlación existente entre las variables que admitió expresar predicciones estructurales que poseen un valor explicativo parcial. En la investigación se establece la relación entre las dos variables esto es la variable dependiente con la variable independiente.

Asociación de variables

Permitió predicciones estructuradas analizando la correlación del sistema de variables, midió la relación entre variables entre sujetos de un contexto determinado. Evaluó las variaciones de un comportamiento de una variable en función de la otra variable. Determinando tendencias de comportamiento mayoritario.

Población y Muestra

Población

Para el desarrollo de la investigación, la población seleccionada como informante se ha excogitado en la misma empresa, considerando exigencias y si así lo requiere la investigación, en consecuencia, la población y muestra será de 60 personas en este caso los que se capacitaron en años anteriores en la empresa JH Systemas.

Muestra

Por ser una población manejable no fue necesario obtener muestra alguna.

Tabla 1.- Variable Independiente: Capacitación Informática

Variable Independiente: Capacitación Informática				
CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS (DIMENSIONES)	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
La Capacitación en Informática proporciona las herramientas necesarias para que el estudiante adquiera conocimientos desarrollando habilidades y destrezas, así como actitudes responsables que le permitan incursionar en los sitios de inserción laboral.	Herramientas	Programas Aplicaciones Tareas	¿En el proceso de capacitación on-line usted utilizaría los recursos para mantenerse comunicado y ser eficaz en su trabajo? Si () No ()	Técnica: Entrevista Instrumento: Cuestionario
	Conocimientos	Nivel Básico Nivel Medio Nivel Avanzado	¿Consideraría usted que en las clases on-line mantendría una interacción de comunicación con el docente mediante chat y videoconferencias? Si () No ()	
	Inserción laboral	Pasantías Proyectos comunitarios Servicio sector público y privado	¿Cree usted que se capacitaría mejor cuándo: ¿observa, escucha y manipula por sí mismo los recursos tecnológicos de un aula virtual durante las prácticas realizadas? Si () No ()	
	Informática	Procesadores de Texto Hoja Electrónica Presentaciones	¿Cómo estudiante de un curso B-learning usted compartiría sus ideas con otros compañeros para reforzar sus ideas? Si () No ()	
			¿Estaría usted dispuesto a capacitarse en Informática en la modalidad B-learning propuesta por la empresa JH Systemas? Si () No ()	

Elaborado por: Fernando Javier Herrera

Tabla 2.- Variable Dependiente: Blended Learning

Variable Dependiente: Blended Learning				
CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS (DIMENSIONES)	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
También llamado aprendizaje mixto porque combina la enseñanza virtual con la presencial, que busca mejorar el proceso de aprendizaje haciendo uso de las nuevas tecnologías.	Aprendizaje mixto	Desarrollo de actividades. Satisfacción Rendimiento académico	¿Utilizaría usted entornos virtuales de aprendizaje para procesos de capacitación en Informática? SI () No ()	Técnica: Entrevista Instrumento: Cuestionario
	Enseñanza virtual	Recursos TIC Contenido Aprendizaje	¿Usted se capacitaría en un sistema B-learning? – (capacitación presencial y on-line) en Informática? SI () No ()	
	Proceso de aprendizaje	Metodología Competencia Comunicación	¿Usted optaría por capacitarse con nuevas tecnologías presencial y virtual para fortalecer sus conocimientos en Informática? SI () No () ¿Aplicaría usted los conocimientos adquiridos en la capacitación en el área de informática en su lugar de trabajo? SI () No ()	
			¿Cuándo se capacite virtualmente en Informática elaboraría material multimedia como: videos, diapositivas, podcast, etc.? SI () No ()	

Elaborado por: Fernando Javier Herrera

Análisis de Resultados

Técnicas e instrumentos

La Encuesta

Se utilizó esta técnica de investigación con el objetivo principal de obtener información valiosa, mediante el instrumento como es el cuestionario para auscultar requerimientos que den solución al problema.

Expuesto lo que es un cuestionario, se determinó realizarlo con preguntas que ayudaron a sintetizar conclusiones y a verificar nuestra propuesta de solución.

La Observación

Se realizó en el lugar de los hechos mediante la verificación de requerimientos previos como tecnología, requerimientos de los directivos para la implementación del Módulo en el EVEA de la empresa JH Systemas.

Valides y Confiabilidad

El gerente de la empresa validó desde sus requerimientos la propuesta a ser desarrollada para determinar la validez del proyecto, mientras que la confiabilidad está dada por la aplicación del Módulo dentro del EVEA de la empresa el mismo que permitió detectar errores y corregirlos a tiempo antes de su aplicación definida.

Plan para la Recolección de la Información

Tabla 3.- Plan para la Recolección de la Información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1.- ¿Para Qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación
2.- ¿De qué personas?	Directivos y clientes de la empresa
3.- ¿Sobre qué aspectos?	Interaprendizaje en B-learning
4.- ¿Quién?	El investigador

5.- ¿Cuándo?	Semestre marzo – septiembre
6.- ¿Dónde?	EVEA de JH Systemas
7.- ¿Cuántas veces?	Una vez
8.- ¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta
9.- ¿Con qué?	Cuestionario
10.- ¿En qué situación?	En las oficinas de la empresa y vía e-mail

Fuente: Entrevista

Elaborado por: Fernando Javier Herrera

El sitio para aplicar la entrevista se realizó en las instalaciones de la empresa JH Systemas ubicado en el cantón San Miguel en la calle Olmedo 1121 entre Guayas y Pichinchas en la provincia de Bolívar, en un espacio acorde a la necesidad de obtener información que permitió procesar los datos para definir la propuesta definitiva.

Plan de Procesamiento de Información

Los datos recogidos se transforman siguiendo ciertos procedimientos:

- Revisión crítica de la información recogida; es decir limpieza de información defectuosa: contradictoria, incompleta, no pertinente etc.
- Repetición de la recolección, en ciertos casos individuales, para corregir fallas de contestación.
- Tabulación o cuadros según variables de cada hipótesis: cuadros de una sola variable, cuadro con cruce de variables etc.
- Manejo de información (reajuste de cuadros con casillas vacías o con datos tan reducidos cuantitativamente, que no influyen significativamente en los análisis).
- Estudio estadístico de datos para presentación de resultados

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

ENCUESTA DIRIGIDA A CLIENTES

Pregunta No. 1 ¿En el proceso de capacitación on-line usted utilizaría los recursos para mantenerse comunicado y ser eficaz en su trabajo?

Tabla 4.- Capacitación on-line

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	59	98%
No	1	2%
TOTAL	60	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Fernando Javier Herrera H.

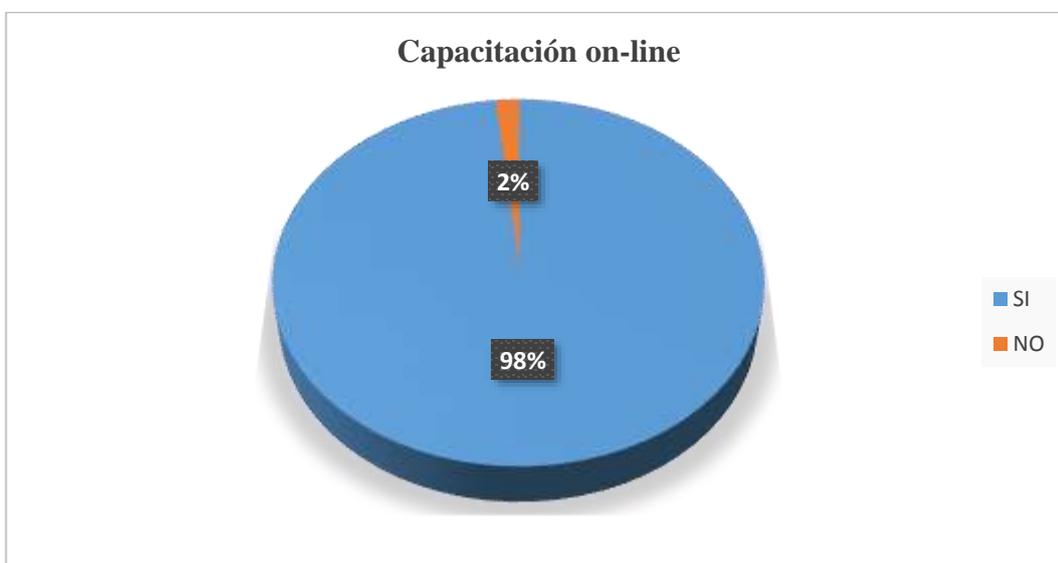


Gráfico 5.- Capacitación on-line

Elaborado por: Fernando Javier Herrera H.

Análisis e Interpretación

De las encuestas aplicadas a los 60 clientes encuestados 59 responden que sí y 1 responden que no.

Se deduce que en la mencionada encuesta el 2% no utilizaría los recursos para mantenerse comunicado y ser eficaz en su trabajo, mientras que el 98% si utilizarían los recursos para mantenerse comunicado y ser eficaz en su trabajo. Por lo tanto, se determina que el uso de recursos para mantenerse comunicado es eficaz para lo desempeño laboral.

Pregunta No. 2. ¿Consideraría usted que en las clases on-line mantendría una interacción de comunicación con el docente mediante chat y videoconferencias?

Tabla 5.- Clases on-line mantendrá interacción de comunicación

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	57	5 %
No	3	95 %
TOTAL	60	100 %

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Fernando Javier Herrera H.

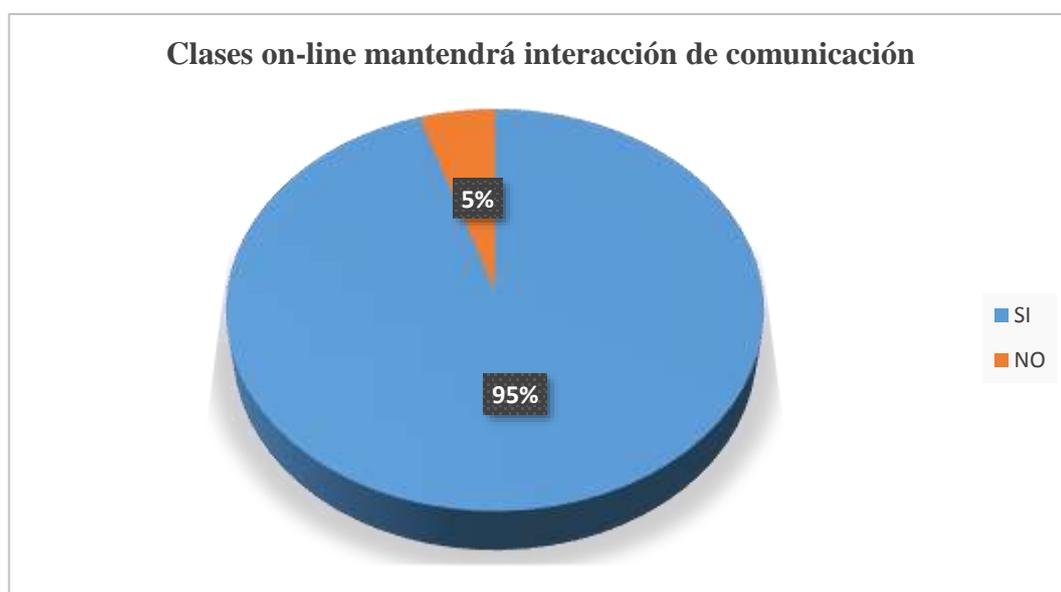


Gráfico 6.- Clases on-line mantendrá interacción de comunicación

Elaborado por: Fernando Javier Herrera H.

Análisis e Interpretación

De las encuestas aplicadas a los 60 clientes encuestados 57 responden que sí y 3 responden que no.

Se deduce que en la mencionada encuesta el 5% no consideraría que las clases on-line mantendría una interacción de comunicación con el docente mediante chat y videoconferencias, mientras que el 95% si consideran necesaria que en las clases on-line mantener una interacción de comunicación con el docente mediante chat y videoconferencias. Por lo tanto, se determina que en su mayoría mantendrían comunicación con su docente mediante las herramientas como el chat y videoconferencias en su capacitación.

Pregunta No. 3. ¿Cree usted que se capacitaría mejor cuándo: ¿observa, escucha y manipula por sí mismo los recursos tecnológicos de un aula virtual durante las prácticas realizadas?

Tabla 6.- Se capacitaría mejor cuando observa, escucha y manipula

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	59	98 %
No	1	2 %
TOTAL	60	100 %

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Fernando Javier Herrera H.

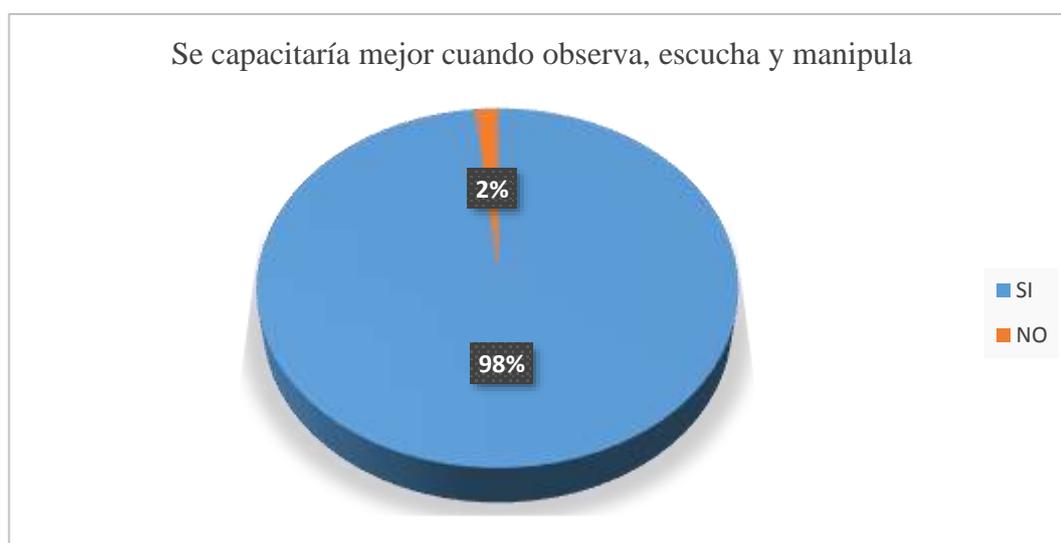


Gráfico 7.- Se capacitaría mejor cuando observa, escucha y manipula

Elaborado por: Fernando Javier Herrera H.

Análisis e Interpretación

De las encuestas aplicadas a los 60 clientes encuestados 59 responden que sí y 1 responden que no.

Se deduce que la mencionada encuesta el 2% no cree que se capacitarían mejor cuándo: ¿observa, escucha y manipula los recursos tecnológicos de un aula virtual durante las prácticas realizadas, mientras que el 98% si creen que su capacitación resultaría mejor al observar, escuchar y manipular. Por lo tanto, se determina que al observar, escuchar y manipular su capacitación será más eficaz.

Pregunta No. 4. ¿Cómo estudiante de un curso B-learning usted compartiría sus ideas con otros compañeros para reforzar sus ideas?

Tabla 7.- Compartiría sus ideas con otros compañeros

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	59	98%
No	1	2%
TOTAL	60	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Fernando Javier Herrera H.



Gráfico 8.- Compartiría sus ideas con otros compañeros

Elaborado por: Fernando Javier Herrera H.

Análisis e Interpretación

De las encuestas aplicadas a los 60 clientes encuestados 59 responden que sí y 1 responden que no.

Se deduce que la mencionada encuesta el 2% no compartiría sus ideas con otros compañeros para reforzar sus ideas, mientras que el 98% si C compartiría sus ideas con otros compañeros para reforzar sus ideas mediante su capacitación B-learning. Por lo tanto, se determina que al compartir ideas entre compañeros lograrían una interacción entre estudiante lo que reforzarían conocimientos de las temáticas tratadas.

Pregunta No. 5. ¿Estaría usted dispuesto a capacitarse en Informática en la modalidad B-learning propuesta por la empresa JH Systems?

Tabla 8.- Estaría usted dispuesto a capacitarse en Informática

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	58	97 %
No	2	3 %
TOTAL	60	100 %

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Fernando Javier Herrera H.



Gráfico 9.- Estaría usted dispuesto a capacitarse en Informática

Elaborado por: Fernando Javier Herrera H.

Análisis e Interpretación

De las encuestas aplicadas a los 60 clientes encuestados 58 responden que sí y 2 responden que no.

Se deduce que la mencionada encuesta el 5% no estarían dispuestos a capacitarse en Informática en la modalidad B-learning propuesta por la empresa JH Systems, mientras que el 97% si estarían dispuestos a capacitarse en Informática en la modalidad B-learning propuesta por la empresa JH Systems. Por lo tanto, se determina que la empresa JH Systems puede ofertar capacitaciones on-line lo que augura una aceptación de usuarios a los diferentes cursos propuestos en Informática.

Pregunta No. 6. ¿Utilizaría usted entornos virtuales de aprendizaje para procesos de capacitación en Informática?

Tabla 9.- Usaría entornos virtuales de aprendizaje para capacitación

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	59	98 %
No	1	2 %
TOTAL	60	100 %

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Fernando Javier Herrera H.



Gráfico 10.- Usaría entornos virtuales de aprendizaje para capacitación

Elaborado por: Fernando Javier Herrera H.

Análisis e Interpretación

De las encuestas aplicadas a los 60 clientes encuestados 59 responden que sí y 1 responden que no.

Se deduce que la mencionada encuesta el 2% no utilizarían entornos virtuales de aprendizaje para procesos de capacitación en informática, mientras que el 98% si utilizarían entornos virtuales de aprendizaje para procesos de capacitación en informática. Por lo tanto, se determina que existe aceptación para utilizar entornos virtuales para capacitarse en informática.

Pregunta No. 7. ¿Usted se capacitaría en un sistema B-learning? – (capacitación presencial y on-line) en Informática?

Tabla 10.- Se capacitación en Informática bajo un sistema B-learning

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	58	97 %
No	2	2 %
TOTAL	60	100 %

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Fernando Javier Herrera H.



Gráfico 11.- Se capacitación en Informática bajo un sistema B-Learning

Elaborado por: Fernando Javier Herrera H.

Análisis e Interpretación

De las encuestas aplicadas a los 60 clientes encuestados 58 responden que sí y 2 responden que no.

Se deduce que la mencionada encuesta el 3% no se capacitaría en un sistema B-learning? – (capacitación presencial y on-line) en Informática, mientras que el 97% si lo realizarían. ¿Por lo tanto, se determina que se capacitarían los usuarios entrevistados en un sistema B-learning? – (capacitación presencial y on-line) con el fin de actualizar sus conocimientos en informática.

Pregunta No. 8. ¿Usted optaría por capacitarse con nuevas tecnologías presencial y virtual para fortalecer sus conocimientos en Informática?

Tabla 11.- Optaría por capacitarse en Informática bajo modalidad presencial y virtual.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	58	97 %
No	2	3 %
TOTAL	60	100 %

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Fernando Javier Herrera H.



Gráfico 12.- Optaría por capacitarse en Informática bajo modalidad presencial y virtual.

Elaborado por: Fernando Javier Herrera H.

Análisis e Interpretación

De las encuestas aplicadas a los 60 clientes encuestados 58 responden que sí y 2 responden que no.

Se deduce que la mencionada encuesta el 3% no optaría por capacitarse con nuevas tecnologías presencial y virtual para fortalecer sus conocimientos en informática, mientras que el 97% si se capacitarían con las nuevas tecnologías presencial y virtual. Por lo tanto, se determina que los usuarios entrevistados al utilizar las nuevas tecnologías propuestas fortalecerían sus conocimientos en informática.

Pregunta No. 9. ¿Aplicaría usted los conocimientos adquiridos en la capacitación en el área de informática en su lugar de trabajo?

Tabla 12.- Aplicaría conocimientos adquiridos en su lugar de trabajo

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	59	98 %
No	1	2 %
TOTAL	60	100 %

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Fernando Javier Herrera H.



Gráfico 13.- Aplicaría conocimientos adquiridos en su lugar de trabajo

Elaborado por: Fernando Javier Herrera H.

Análisis e Interpretación

De las encuestas aplicadas a los 60 clientes encuestados 59 responden que sí y 1 responden que no.

Se deduce que la mencionada encuesta el 2% no aplicarían los conocimientos adquiridos en la capacitación en el área de informática en su lugar de trabajo, mientras que el 98% si lo aplicarían. Por lo tanto, se determina que en su mayoría aplicarían los conocimientos adquiridos en la capacitación en su lugar de trabajo.

Pregunta No. 10. ¿Cuándo se capacite virtualmente en Informática elaboraría material multimedia como: videos, diapositivas, podcast, etc.?

Tabla 13.- Elaboraría material multimedia

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	59	98 %
No	1	2 %
TOTAL	60	100 %

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Fernando Javier Herrera H.

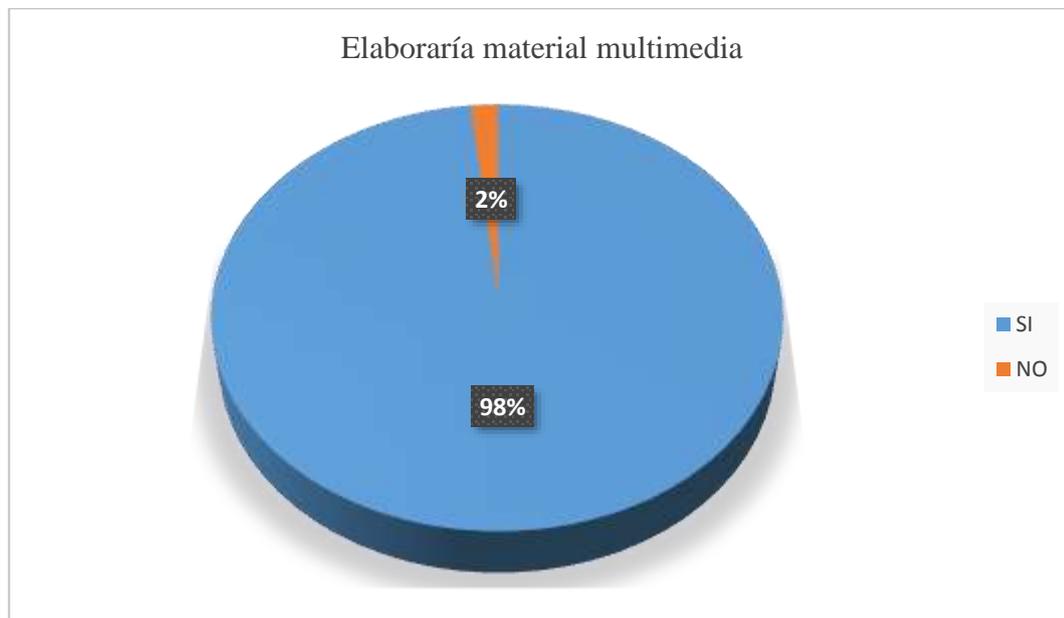


Gráfico 14.- Elaboraría material multimedia

Elaborado por: Fernando Javier Herrera H.

Análisis e Interpretación

De las encuestas aplicadas a los 60 clientes encuestados 59 responden que sí y 1 responden que no.

Se deduce que la mencionada encuesta el 2% no elaboraría material multimedia como: videos, diapositivas, podcast, etc., mientras que el 98% si elaboraría estos materiales multimediales. Por lo tanto, se determina que en mayor porcentaje aplicarían sus conocimientos recibidos mediante la capacitación demostrando así lo recibido durante su formación al utilizar videos, podcast y demás recursos tecnológicos propuestos en la capacitación.

Tabla 14.- Resumen de procesamiento de casos

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	60	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	60	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Tabla 15.- Estadística de fiabilidad Alfa de Cronbach

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,856	10

Comprobación Hipótesis

1. Planteamiento de la hipótesis

H₀: El B-learning en la empresa JH Systemas desmejora en los procesos de capacitación en informática

H_a: El B-learning en la empresa JH Systemas mejora en los procesos de capacitación en informática

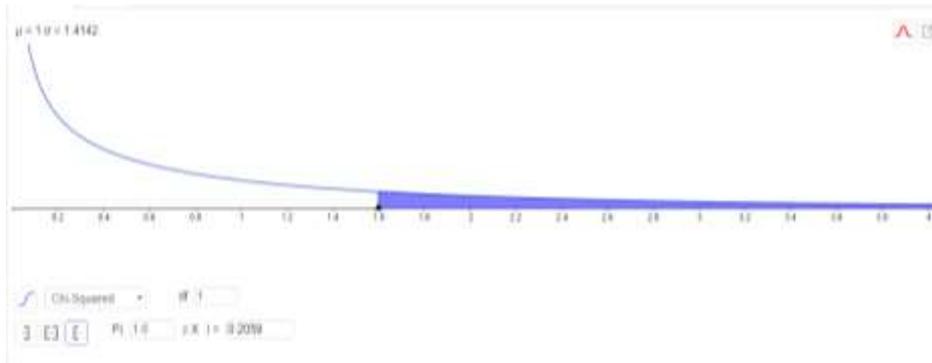
2. Nivel de significación

$$\alpha = 0,05$$

3. Especificación del Estadístico

$$x^2 = \sum \left[\frac{(f_0 - f_{\epsilon})^2}{f_{\epsilon}} \right]$$

4. Especificaciones de las Regiones de Aceptación y Rechazo



Si el valor del chi cuadrada tabulada es mayor que la tabulada, entonces rechazo H_0

5. Cálculo del Estadístico

FRECUENCIA OBSERVADA

ALTERNATIVAS	PREG. 2	PREG. 10	TOTAL
SI	55	45	100
NO	5	15	20
TOTAL	60	60	120

FRECUENCIA ESPERADA

ALTERNATIVAS	VI	VD	TOTAL
SI	50	50	100
NO	10	10	20
TOTAL	60	60	120

USO DE EXCEL

PROBABILIDAD	0,01430588
VALOR DE CHI	6
Valor de tabla	5,991

DE FORMA MANUAL

FO	FE	VALOR
55	50	0,5
45	50	0,5
5	10	2,5
15	10	2,5
VALOR		6

6. Decisión

Como el valor del chi cuadrada tabulada (5,991) es menor que la tabulada (6), entonces rechazo la hipótesis nula y acepto la alterna, es decir: El B-learning en la empresa JH Systemas mejora en los procesos de capacitación en informática, con un nivel de confianza del 95%.

Comprobación cualitativa de la hipótesis

De la recogida de información el 98% de la población encuesta sugiere que se implemente de B-learning en la empresa JH Systemas para capacitaciones en informática, el proceso realizado por parte del gerente de la empresa en estudio es un acierto la implementación del B-learning pues con este implemento se ahorrarán costos al implementar distintos métodos pedagógicos en donde la educación será más efectiva, convirtiéndose el B-learning en más flexible tanto para docentes como para futuros estudiantes que se capaciten en la empresa puesto que el B-learning permite un feedback (retroalimentación) más completo.

Comprobación en el SPSS Ver. 25

Como el sig asintótico es 0,000 y es menor que 0,05, entonces rechazo la hipótesis nula y acepto la alterna, es decir: El B-learning en la empresa JH Systemas mejora los procesos de capacitación en informática, con un nivel de confianza del 95%.

CAPÍTULO III

PRODUCTO/RESULTADO

Título:

Manual Técnico para aplicar adecuadamente el proceso de configuración en Moodle.

Datos Informativos

Institución : Jh Systemas
Beneficiarios : Personas que se capacitarán en la empresa
Ubicación : San Miguel de Bolívar
Parroquia : Central
Barrio : 10 de Enero
Tiempo estimado de implantación: 6 meses
Fecha de Inicio : mayo 2020
Fecha de Finalización: octubre 2020
Web : www.jhsytemas.com
Aula virtual : www.aulavirtual.jhsystemas.com

Equipo Técnico Responsable

Autor del trabajo de investigación

Gerente y tutores de la empresa

Antecedentes

La empresa JH Systemas desde su creación ha brindado capacitaciones en computación lo que ha permitido ganarse un espacio en este campo de la formación en computación siempre han sido dirigidos para toda la ciudadanía de preferencia a los trabajadores de ambos sexos tanto del sector público como privado.

Por ende, ha permitido la actualización de conocimientos en el campo de la informática, estas capacitaciones además de la actualización recibida por parte de las personas obtuvieron una certificación con el Aval del Ministerio de Educación a través del Departamento de Educación Popular Permanentes como del departamento de la DINAMEP, el documento recibido les ha permitido incluir en su currículo vitae tanto para empleos como para abalizar ascensos de categoría de los maestros.

La presente propuesta trata de la implementación de un modelo de EVEA Entorno Virtual de Enseñanza Aprendizaje para capacitar en informática basada en metodología PACIE (Presencia, alcance, Comunicación, Interactividad y E-learning) en un ambiente con presencia empresarial innovadora para fácil identificación de los diferentes recursos que existen en la web para las diferentes temáticas a tratar durante la capacitación.

Justificación

La empresa JH Systemas toma **importancia** al momento de brindar capacitación en informática de manera presencial, pero con la visión de su gerente general se pretende expandir su cobertura a través de capacitaciones on-line a talento humano que necesite reforzar o actualizar sus conocimientos en esta rama de la informática y que a su vez permita seguir entregando certificaciones de su capacitación que se oferten a sus clientes esta vez mediante la institución pública denominada SETEC (Secretaria Técnica del Sistema Nacional de Cualificaciones Profesionales) que es una institución que trabaja arduamente por fortalecer el

talento humano del país, mediante políticas públicas en el ámbito de la capacitación y certificación por competencias laborales, ejecutadas en todo el territorio nacional.

Esta propuesta es **original**, al certificarse esta empresa es la única en el sector convirtiéndose la calificación en un proceso mediante el cual la Secretaría Técnica del Sistema Nacional de Cualificaciones Profesionales (SETEC), verifica que un OC (operador de capacitación) cumpla con los requisitos establecidos en la Norma Técnica y su instructivo, el cual registra los cursos ofertados por el mismo, el cual está en proceso de calificación.

Tendrá una **utilidad práctica** durante la formación de las personas puesto que además de la certificación para la empresa tendrá una vigencia de la resolución con la calificación que será de dos años y podrá ser renovada a petición del interesado, considerando al menos los mismos parámetros y niveles de calidad bajo los cuales fue calificado.

Los **beneficiarios** serán los directivos de la empresa como también las personas que se capaciten en la misma, ya que renovarán sus conocimientos con herramientas digitales actuales para beneficio educativo o productivo.

En tal sentido por lo anterior manifestado la presente propuesta para capacitación de informática tratará en mejorar la calidad del servicio al cliente con la renovación de esta iniciativa que falta lo hace de acuerdo a los nuevos cambios tecnológicos que vivimos y estar acorde a las nuevas tecnologías existentes que podemos hacer uso en nuestro diario convivir.

Objetivos

Objetivo General

Elaborar un Manual Técnico para aplicar adecuadamente el proceso de configuración en Moodle basado en metodología PACIE.

Objetivos Específicos

Estructurar el modelo base adecuado para el EVA para los cursos en informática, permitiendo que los diferentes profesores puedan realizar sus tareas académicas sin ningún inconveniente.

Identificar los recursos digitales más eficientes para capacitación informática en la empresa JH Systemas.

Difundir el EVA a los docentes en la empresa JH Systemas para que al momento que alguien capacite un curso propuesto sea siempre el mismo, sin importar quién lo elaboró.

Análisis de Factibilidad

Político

La propuesta determina que la implementación del Manual Técnico para aplicar adecuadamente el proceso de configuración en Moodle con metodología PACIE para que se convierta en parte de la política de la empresa lo cual genere apertura por parte de sus directivos para convertirlo en una gran oportunidad de establecer un formato estandarizado que a futuro será un aliado estratégico corporativo de capacitación acompañada de un alto espíritu de servicio para toda la comunidad que se capacite en la empresa.

Social

Tiene factibilidad, pues tiene beneficio a nivel de la población sanmigueleña, provincial y nacional puesto que a través de las capacitaciones se podrá actualizar y generar nuevos conocimientos a través de esta innovadora manera de capacitarse mediante los EVEA creado con un manual técnico con metodología acordes a las exigencias actuales en enseñanza – aprendizaje.

Cultural

Esta propuesta permitirá encaminar y desarrollar en los futuros capacitados una nueva cultura educativa este manual técnico les posibilitará incluir herramientas digitales para ser insertados en los diferentes campos donde se desarrollen haciendo uso de recursos tecnológicos para proporcionar una mejor presencia al momento de compartir contenidos a los estudiantes.

Económico

Para el desarrollo y la aplicación del manual técnico presente en la propuesta no será obstáculo en lo económico ya que tanto el gerente como los posibles tutores serán parte fundamental de la sociabilización y conocimiento pertinente del proceso de actualización tecnológica.

Tecnológico

En la actualidad la tecnología se convierte en el aliado ideal para formar a personas en diferentes áreas del conocimiento en donde la informática no es ajena a esta realidad este módulo técnico de Moodle acompañado de metodología PACIE será un factor de cambio que ayudará a complementar la docencia acompañado de los recursos y/o herramientas de la web para su aplicación en los EVEA mediada lógicamente con la utilización de la computadora, que son necesarios para el docente y el estudiante para lograr los objetivos de la capacitación.

Fundamentación Científico Técnica

Fundamentación Pedagógica

Considerada las TIC como instrumento que facilitan el desarrollo de actividades para el aprendizaje de los estudiantes con el fin de desarrollar competencias necesarias del desempeño personal, social y profesional es menester disponer y potencializar las tecnologías de información de la web 2.0., está basada en una guía de

uso del manual técnico para aplicar adecuadamente la configuración en su Moodle para formación acompañada de metodología PACIE.

Fundamentación Tecnológica

La tecnología en el devenir educativo genera interacción para bordar la información propiciando la construcción de un conocimiento significativo con un índole flexible y adaptativo permitiendo una adecuada toma de decisiones por medio de la interacción y participación del conocimiento.

Fundamentación Sociológica

La propuesta cumple una fundamentación sociológica puesto que tiene relación entre la educación y el desarrollo de la sociedad mediante la explicación de la realidad y transformarla a partir de la acción del hombre. La formación o capacitación debe constituirse en la impulsadora del cambio social y de las entidades tanto públicas como privadas en un lugar privilegiado para la creación de contextos de interacción y desarrollo de los individuos.

Fundamentación Didáctica

En la actualidad las TIC están modificando nuestro sistema de vida, de trabajo, de comunicación y de relacionarnos en donde la educación no queda excepto de lo manifestado por lo que la didáctica constituye la principal herramienta que el docente utiliza dentro del proceso de enseñanza aprendizaje con la finalidad de describir, explicar e interpretar tal proceso.

Fundamentación Técnica

La finalidad de este Manual Técnico es informar de una manera clara y precisa para conseguir el objetivo determinado como: el uso de procedimientos

enmarcados en metodología PACIE para la estructura de cursos de capacitación informática on-line.

Su estructura es de una manera clara y sencilla:

- a) Información sobre las tareas a desarrollar
- b) Este estará acompañado de la especificación del material y elementos que el archivo debe contener por medio del cual el participante del curso evidenciará su formación.
- c) Las imágenes que acompañan al texto ilustran los pasos a seguir y que permitirán reformar la información.

El lenguaje empleado en este tipo de manual técnico presenta las siguientes características.

- a) Uso del imperativo, infinito o formas impersonales: ponga, añada, ajuste, haga, etc.
- b) Las oraciones son sencillas y claras, de forma que se asegure que la información que se da es exacta y precisa.
- c) Con frecuencia aparecen tecnicismos, es decir, un vocabulario preciso que se ajustará al tema que se está tratando.

Metodología

La estructura del modelo de Manual Técnico es el resultado del desarrollo de la presente investigación como alternativa de solución el mismo que permitirá contribuir al uso de recursos presentes en la herramienta de gestión de aprendizaje como lo es Moodle, teniendo concordancia en el área de informática, el beneficio a alcanzar es un proceso de enseñanza aprendizaje virtual ideal tanto para docentes

como para estudiantes acompañadas de una metodología denominada PACIE que contribuye a dar una excelente presencia corporativa identificando así a la empresa JH Systemas como empresa de capacitación en informática.



DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Manual Técnico Básico de Moodle con metodología PACIE.



**Dirigido a personal contratado para
capacitaciones**

Este Manual Técnico tiene la finalidad de ser una guía en la estructura de las diferentes capacitaciones on-line que se impartirán en la empresa JH Systemas en relación a su estructura en la herramienta Moodle.

Msc. Javier Herrera

**JH Systemas
San Miguel de Bolívar
2021**

Elementos que la conforman

- Servidor virtual privado - VPS
- Gestor de contenidos: Wordpress
- Moodle con tema educativo

1.- Elección de VPS

Dentro de las opciones buscadas se decidió por la empresa Edamhost por ser una empresa ecuatoriana en donde todos los servidores y los componentes que conforman la red son monitoreados las 24 horas del día, los 365 días del año, y con respaldos de información diarios, además los servidores web están configurados específicamente para Web hosting y el rendimiento de las aplicaciones interactivas garantizan el 99% de relación con proveedores que se conectan a cientos de socios por lo antes mencionado esto hizo posible la decisión de adquirir el VPS de las siguientes características.



Fuente: <https://www.edamhost.ec/sistema/cart.php?gid=7>

Esta opción tomada del hospedaje fue basado en el que un servicio de mala calidad puede perjudicar la experiencia del usuario considerando que el 53% de los usuarios abandonan una página cuando tarda más de 3 segundos en cargar por lo que es

mejor escoger un hospedaje con buena calidad, esto puede garantizar que el usuario visite y busque la información en las páginas de la empresa de manera rápida.

2.- Sugerir la instalación y configurar del VPS con Wordpress, My-Sql y Moodle con características e información que identifique la empresa JH Systems.

Para la instalación de los diferentes programas se basó en el Uso del C-PANEL



Fuente: <https://jhsistemas.com:2083/>



Fuente:

https://jhsistemas.com:2083/cpsess8898894167/frontend/paper_lantern/index.html?login=1&post_login=33537657190489

Scripts de instalacion

Sort By : Script

Enlace	Admin	Fecha de Instalación	Versión	Opciones	
 WordPress					<input type="checkbox"/>
http://jhsystemas.com		November 30, 2016, 7:19 pm	5.5.1	  	<input type="checkbox"/>
 Moodle					<input type="checkbox"/>
http://aulavirtual.jhsystemas.com		December 14, 2016, 2:44 pm	3.9.2	  	<input type="checkbox"/>

Fuente:

https://jhsystemas.com:2083/cpsess8898894167/frontend/paper_lantern/softaculous/index.live.php?act=installations

METODOLOGÍA PACIE

PACIE metodología usada en entornos virtuales para educación ya sea presencial, semipresencial y/o a distancia, permitiendo la integración de una educación virtual.

PACIE se basa en la colaboración y motivación entre estudiantes que resalta la calidad y calidez de la educación

PACIE busca el constructivismo, en donde no solo se informa, expone o enseña, sino que se crea, educa y comparte.

La metodología PACIE según (Avila, 2015) busca:

Crear procesos tecno-educativos paulatinos que eviten impactos, se centra en el docente facilitando su tarea, ayuda al estudiante a formar parte de la sociedad del conocimiento, cuidando motivarlo y manteniéndolo activo en la construcción de conocimiento colaborativo.

Apoya también a las instituciones educativas para que éstas enriquezcan los procesos de enseñanza – aprendizaje a través del uso correcto de las TIC, fomentando la experimentación por parte del alumno, que deberá “Aprender Haciendo”.

Los procesos e-learning permiten innovar la educación, cambiando también la forma de presentar las clases.

Porque aparece PACIE (Avila, 2015)

PACIE aparece, en gran parte, debido a que:

- La influencia de las TIC's en la educación generó procesos erróneos basados en la tecnología.
- Se tomó de forma equívoca a la tecnología, como la solución de los problemas educativos de las instituciones.
- Se repitieron electrónicamente los procesos educativos, tanto administrativos como operativos, incluidas las falencias y errores de las modalidades existentes.
- Se centro la atención en el uso de la tecnología antes que la aplicación de una correcta pedagogía.

- Se obligó al docente a desarrollar destrezas informáticas, dejando de lado el avance de técnicas pedagógicas.
- Aparecieron los sitios web estáticos, con información fija, sin retroalimentación ni interacción, que pretendían impartir “educación”.



Fuente: Diseño del autor de investigación

Según (Camacho, 2020) PACIE nace de la necesidad de corregir errores y fracasos de la metodología en línea, este creador define a la educación como el arte de torturar con amor, con PACIE se crea, educa, guía y se comparte. Este acompañamiento es base en calidad y calidez.



Debe presentar información de interés actualizada, conservando (y de ser el caso definiendo) una imagen corporativa que permita distinguir a la institución de entre el conjunto de entidades educativas. Se debe remplazar la información digital

por información hipermedial y multimedial, de tal manera que su uso sea ya no una alternativa sino una necesidad. (Avila, 2015).

La presencia de un aula virtual se debe definir en términos de:

- **Imagen corporativa:** La manera por la cual se comunica el quién, qué y cómo. La personalidad del EVA, de tal manera que el aula se posicione en la mente del estudiante desde el punto de vista visual y de usabilidad.
- **Extensión y estructura:** Equilibrio necesario entre la estructura y los contenidos, en cuanto a distribución y extensión. La cantidad de información que se desea mostrar en una página, idealmente no debería exceder a la que se puede contener en una hoja impresa tamaño A4 con letra 12 a renglón seguido.
- **Imagen y animación:** Los contenidos deben contener imágenes y animaciones que permitan generar impacto visual, de esta manera se podrá motivar al lector a concentrarse y terminar de leer y aprender de los recursos propuestos. El equilibrio ideal de imágenes y texto puede ser de 1/4 de imagen con 3/4 de información textual.
- **Juego de colores:** No se debería usar más de 3 colores básicos con su respectiva gama de difuminación o envejecimiento. El diseño cuidadoso, bien logrado, con colores permite que el estudiante pueda rápidamente asociar temas, actividades, tareas, recursos, etc.



Permitirá conocer que carreras saldrán al aire inicialmente, que docentes se encuentran listos, que materias son las candidatas a una primera versión de la propuesta en línea, etc. Esta inclusión paulatina y delicada permitirá generar el

menor impacto en cada uno de los miembros de la comunidad del aprendizaje, permitiendo que la inclusión del e-learning sea un proceso de adaptación iterativo a medida que se incluyen más instituciones, carreras, materias, secciones, etc. (Avila, 2015).

La fase del alcance, también considera la definición de lineamientos:

- **Académicos:** Lineamientos que deben establecer la información que se debe colocar en los EVA, el tiempo total y parcial que necesitan los estudiantes y tutores, y los recursos que se disponen y necesitan para la consecución exitosa de los objetivos.
- **Experimentales:** Lineamientos que permiten establecer la experiencia que los estudiantes van a adquirir al término del curso, los estándares que deben alcanzar los participantes, y el conocimiento que deberán generar.
- **Tutoriales:** Lineamientos que permiten establecer el tiempo que necesita el tutor para hacer un seguimiento de los estudiantes, que tipo de recursos se utilizarán para la comunicación efectiva con los involucrados, y como el tutor va a motivar al estudiante para la consecución exitosa de los objetivos del curso.



CAPACITACIÓN

En esta fase a comunidad educativa y en especial el docente deben capacitarse de forma permanente en temas como tecnología, estrategias de comunicación, motivación y destrezas de socialización, resolución de conflictos, inteligencia emocional, temas que permitan generar en los estudiantes esas ganas de interactuar y construir conocimiento. (Avila, 2015)

La educación virtual en gran manera se basa en el docente, razón por la cual éste debe estar capacitado y en constante evolución.

La capacitación dentro de la metodología se define dentro de dos campos:

Micro: La capacitación micro permite concentrarse en prepararse para usar cada vez más y mejor los recursos disponibles dentro de las aulas virtuales.

Macro: La capacitación macro existe dentro de PACIE ya que se debe diseñar un programa de actualización que debe dirigirse al personal docente, de tal manera que dicho personal esté en la capacidad de integrar dentro de sus procesos educativos los recursos tecnológicos, tomando siempre en cuenta la correcta utilización desde los puntos de vista tecnológico, pedagógico y comunicacional.



INTERACCIÓN

La fase de interacción debe ser generada no solamente en los medios convencionales, sino que también a través de los nuevos recursos tecnológicos. El nivel de la interacción dentro de un aula virtual se puede llegar a establecer de acuerdo a la distribución de los contenidos de la misma, de tal manera que se genere una correcta interacción de los actores de la construcción del conocimiento. (Avila, 2015)

Contiene secciones como:

- Bloque 0 – PACIE
- Bloque Académico
- Bloque de Cierre

E-LEARNING

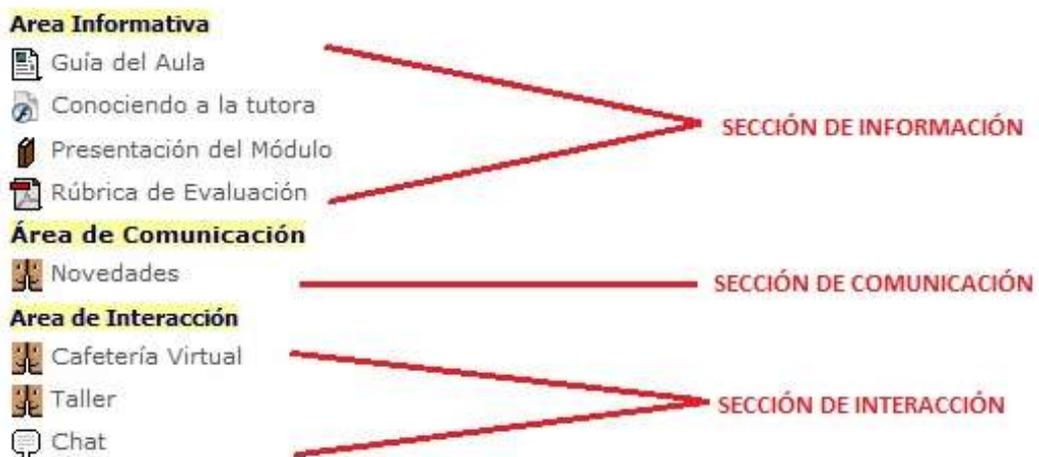
Esta fase hace especial énfasis en la constante evolución de los recursos virtuales a ser utilizados dentro de los procesos educativos. Aquí se puede utilizar redes sociales, Facebook, Twitter, Google+, etc., las mismas que hoy por hoy han generado un sin número de oportunidades de interacción. (Avila, 2015)

ESTRUCTURA DE PACIE

Bloque Cero (0) o PACIE

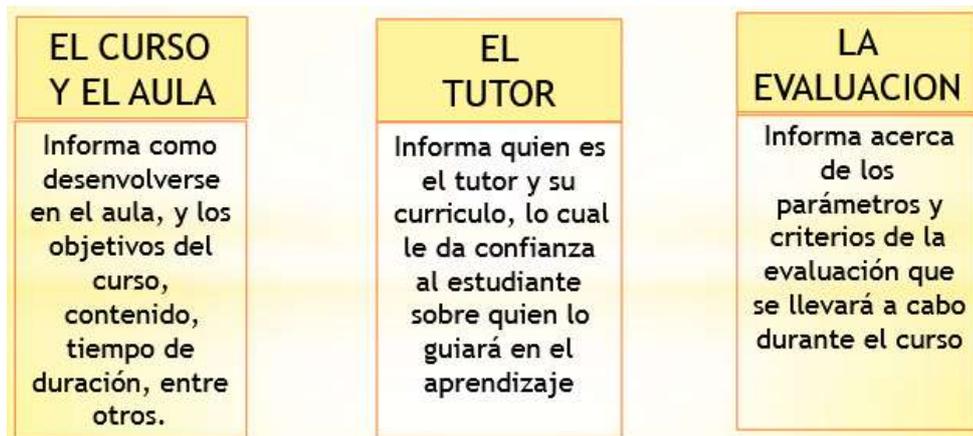
- **Sección de información:** sobre el curso, el tutor y la evaluación.
- **Sección de comunicación:** sobre el proceso y operatividad del aula.
- **Sección de interacción:** social, de apoyo y aprendizaje cooperativo.

Es un eje de la interacción dentro del aula virtual convirtiéndose en una fuente del conocimiento cooperativo lo que genera una experiencia enriquecedora de los miembros de un grupo de estudiantes.



Está conformado de:

SECCIÓN DE INFORMACIÓN En esta sección se presenta el curso, el tutor, la evaluación para guía del estudiante.



SECCIÓN DE COMUNICACIÓN Aquí se dan lineamientos del curso.
Enfatiza el inicio de cada unidad
Plante el plan de desarrollo del curso
Se especifica tiempos y evaluación.



SECCIÓN DE INTERACCIÓN Aquí existe una comunicación abierta y permanente de los participantes del curso.

CAFETERIA VIRTUAL Y ELTALLER

En estos foros los estudiantes interactúan, se conocen un poco y se apoyan entre sí en las dificultades que se presenten. Además se relajan con un cafecito virtual.

Bloques Académicos

- *Sección de exposición:* de información, enlace y documentos.
- *Sección de rebote:* actividades de autocrítica y filtro.
- *Sección de construcción:* del conocimiento; crítica, análisis y discusión.
- *Sección de comprobación:* síntesis, comparación y verificación.

En este bloque se debe incluir información y contenidos de la cátedra o asignatura, que deseamos compartir como: documentos en diferentes formatos, así como también enlaces de lo que se desea diversificar o exponer la temática que desee realizar.

Está conformado de:

- EXPOSICIÓN** : Enlaces, documentos
- REBOTE** : Debates, foros, chat (sobre material del curso)
- COMPROBACIÓN** : Evaluación para comprobar conocimiento

Bloque de Cierre

- *Sección de negociación:* entre toda la comunidad de aprendizaje.
- *Sección de realimentación:* didáctica, pedagógica y académica.

Esta sección nos ayuda a no dejar cabos sueltos dentro del aula virtual, al culminar actividades pendientes, a cerrar procesos inconclusos y a negociar desacuerdos en evaluaciones.

Está conformado de:

NEGOCIACIÓN

Se debe entregar trabajos atrasados, se revisarán notas, debe existir un factor de negociación

RETROALIMENTACIÓN

El estudiante propone sus puntos de vista acerca del curso. Se realizan encuestas de satisfacción.

COLOR CORPORATIVO

LO QUE LOS COLORES CORPORATIVOS DICEN DE TU EMPRESA

EL COLOR IMPORTA:

¿POR QUÉ PREOCUPARTE POR LOS COLORES DE TU MARCA?

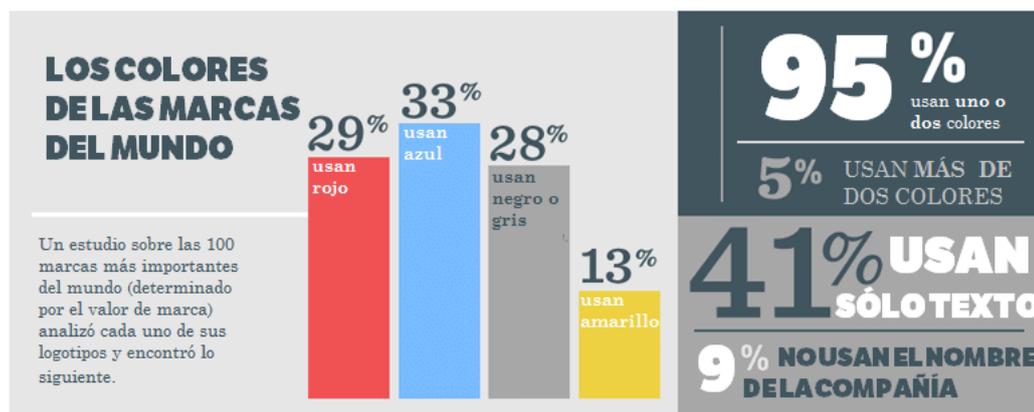
Diversos estudios han demostrado que *el color de un producto influye de 60 a 80% en la decisión de compra de un cliente*, lo que significa que el color puede hacer que un producto sea un éxito o un fracaso.

Los consumidores notan *qué colores conectan realmente con una marca o logo*.

El color es el primer elemento que el consumidor notará en tu logotipo.

A tu compañía no le cuesta casi nada escoger un color, *pero tomar la decisión incorrecta podría costarle mucho más en el futuro*.

INTEGRA LOS COLORES DE TU MARCA EN TODOS LOS ÁMBITOS -LOGOTIPO, PÁGINA WEB, PRODUCTO Y MÁS- PARA ALCANZAR EL MÁXIMO IMPACTO.



Fuente: <https://ticsyformacion.com/2013/02/17/lo-que-dice-el-color-corporativo-de-tu-empresa-infografia-infographic-design/>



Fuente: <https://ticsyformacion.com/2013/02/17/lo-que-dice-el-color-corporativo-de-tu-empresa-infografia-infographic-design/>

FORMA DE INGRESO

Link de ingreso : www.aulavirtual.jhsystemas.com
Usuario : administradorjhsystemas
Clave : *****



¿Ya tienes una cuenta?

	administradorjhsystemas
	*****

Recordar nombre de usuario

Acceder

¿Olvidó su nombre de usuario o contraseña?

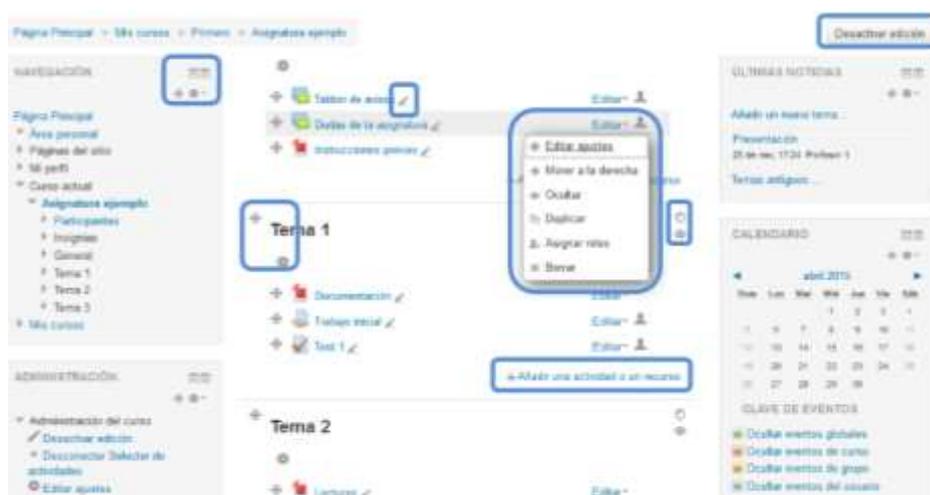
MOODLE EN MODO EDICIÓN

Permite añadir y modificar el contenido (Recursos y Actividades) de un curso. Sólo disponen de esta posibilidad los usuarios con perfil de Profesor, de Editor de contenidos en ese curso.



Actividad modo edición

Una vez activada la edición se muestra junto a cada recurso de la asignatura la opción de cambiar su nombre, y un desplegable “**Editar**” con el resto de opciones de edición y otros iconos similares repartidos por la pantalla.



Modo edición activado

¿Cómo Funciona?

El Modo Edición se caracteriza por mostrar un conjunto de iconos en el curso que permitirán al profesor interactuar con los contenidos existentes. Los iconos se repiten en muchos de los elementos que componen un curso y hacen su manejo fácil e intuitivo.

La siguiente tabla describe los iconos según su lugar de aparición.

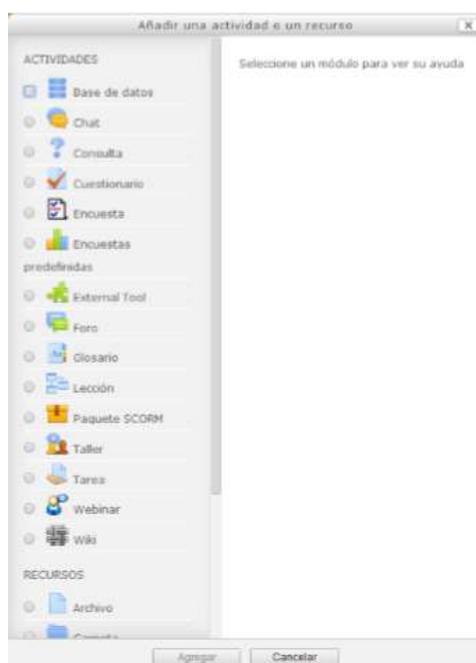
Icono	Recurso o actividad	Bloque	Tema o sección
	Cambiar nombre		
	Desplazar hacia la izquierda o derecha		
	Mover a cualquier lugar del diagrama de temas	Mover en cualquier punto de alguna de las columnas	Cambiar el orden en el diagrama de temas.
	Editar, accediendo al formulario de configuración	Editar las propiedades accediendo a su formulario de configuración.	Añadir texto, imágenes y otros elementos al principio del tema.
	Duplicar, situando el nuevo debajo del original		
	Eliminar	Eliminar. Puede volver añadirse desde el bloque "Agregar un bloque..."	
	Indica que es visible para los estudiantes. Pulsando sobre el ícono será visible para ellos.		
	Indica que el elemento está oculto. Pulsando sobre el ícono a hacerse visible para los estudiantes.		
	Indica el Modo de Grupo de una actividad. Se corresponden con: no hay grupos visibles y grupos separados.		
	Asigna un rol al usuario únicamente para este recurso o actividad.	Asignar un rol a un usuario	

		únicamente para el bloque	
			Marcar de manera visual el tema activo
			Añade un tema o sección nueva al diagrama de temas
			Eliminar el último tema del diagrama de temas.
		Acoplar el bloque en el margen izquierdo	
		Desacoplar un bloque del margen izquierdo.	

Modo edición activado

MODO EDICIÓN

Junto a los iconos ya mencionados, el Modo Edición muestra al **pie de cada una de las secciones o temas del curso** el enlace “*Añadir una actividad o recurso*”, que facilita herramientas para la incorporación de actividades y contenidos.



Menú añadir actividad o recurso

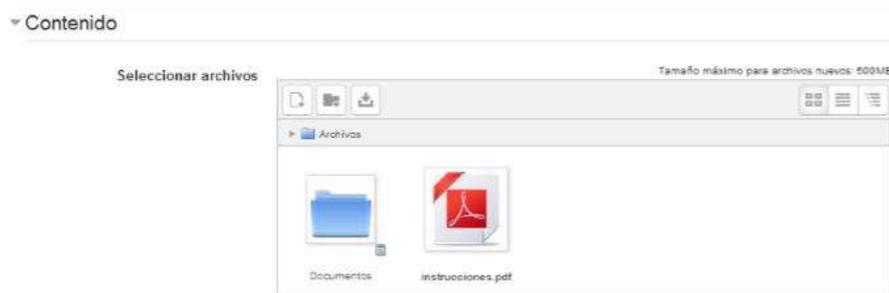
GESTIÓN DE FICHEROS

Los archivos se guardan y gestionan en cada recurso o actividad de la asignatura. Por ejemplo, un archivo subido por un profesor en una tarea, sólo estará accesible para los usuarios que tengan los permisos adecuados en dicha tarea.



Selector de archivos explorando Archivos locales

Al acceder a los ajustes de un **Recurso o Actividad** que posee uno o más ficheros, en el apartado Contenido, **podrán gestionarse dichos ficheros pulsando sobre icono correspondiente**. Si se agrega un nuevo fichero con el mismo nombre de uno existente, se podrá sobrescribir o crear uno nuevo con otro nombre.



Gestión de ficheros subidos a un Recurso

REPOSITORIO

Los Repositorios en Moodle permiten a los usuarios subir ficheros desde el ordenador a Moodle. Moodle facilita unos repositorios por defecto a todos los usuarios:

Subir un fichero. Para subir archivos desde el ordenador (tiene límite de peso).

Archivos locales. Da acceso a los ficheros publicados en las asignaturas de Moodle según los permisos de cada usuario.

Archivos recientes. Muestra los 50 últimos ficheros subidos.

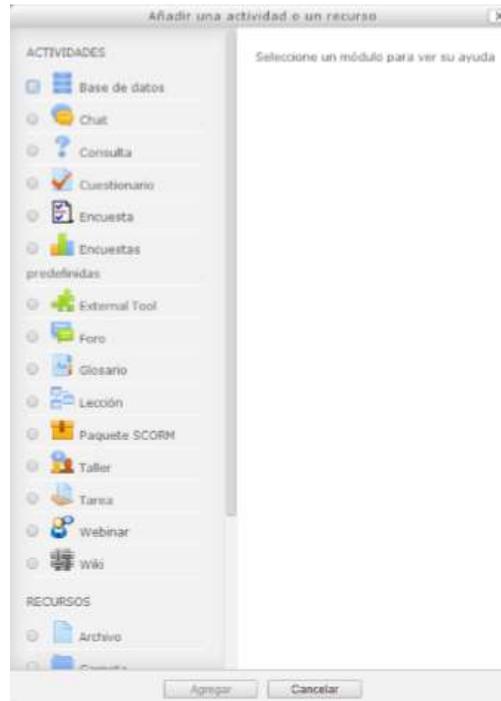
Archivos privados. Muestra la carpeta personal del usuario.



Selector de archivos explorando Archivos locales

ASPECTO COMUNES DE RECURSOS Y ACTIVIDADES

Algunas opciones de administración se pueden aplicar a nivel de un Recurso o una Actividad desde el bloque Administración, en Administración de la actividad. Por otro lado, cuando se crean o se modifican, además de los ajustes comunes, como el modo de grupos o la visibilidad inicial, su disponibilidad puede restringirse en función de ciertas condiciones previas. También es posible definir cuándo se da por completada una Actividad o Recurso en función de ciertos resultados o acciones.



Menú Añadir actividad o recurso



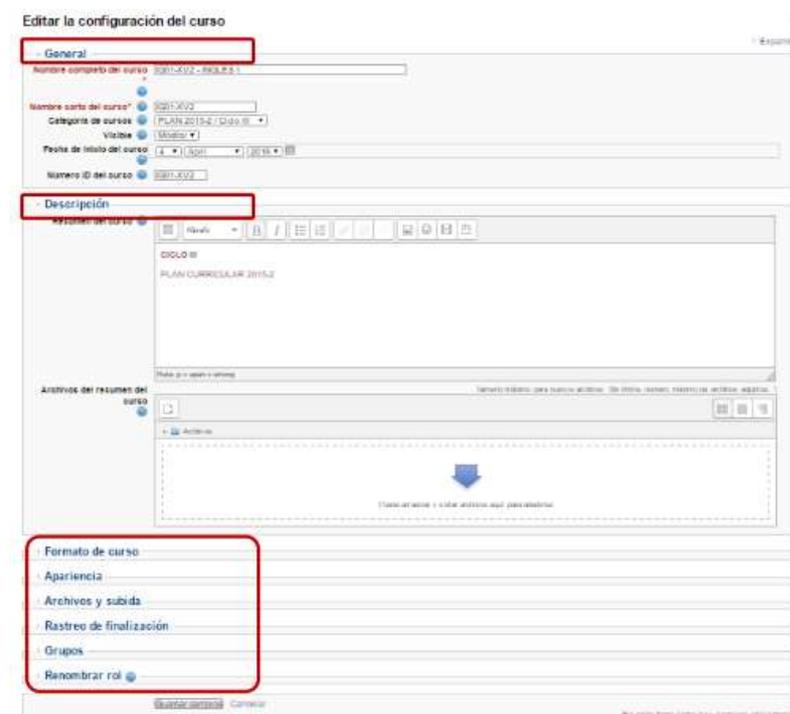
La configuración general de un curso se realiza desde el bloque Administración, en “Administración del curso”, en “Editar ajustes”.



Acceso a la configuración del curso

Las opciones de configuración se agrupan en varios bloques:

General, Descripción, Formato de curso, Apariencia, Archivos y subida, Rastreo de finalización, Acceso de invitados, Grupos y Renombrar rol.



Editando justes de curso



GENERAL

“**Nombre completo del curso**”. Define el nombre con el que el curso aparece dentro de Moodle.

“**Nombre corto del curso**”. Es el nombre con el que se identifica al curso en la barra de navegación superior.

“**Categoría de cursos**”. Este ajuste determina la categoría en la que aparecerá el curso en la lista de cursos.

“**Visible**”. En caso de elegir la opción de ocultar, el curso estará visible únicamente para el profesor.

“**Fecha de inicio del curso**”. Si se ha seleccionado el Formato semanal, define como se etiquetará cada sección. La primera empezará en la fecha aquí indicada.

También define desde qué momento se empiezan a guardar los registros de actividad del curso. En ningún caso controla el acceso de los estudiantes.

“**Número ID del curso**”. Es un código interno de Moodle que no debe modificarse sin consultar con el administrador.



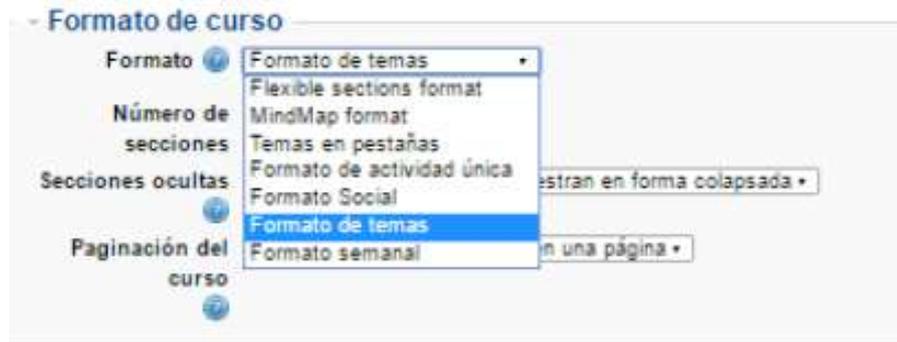
FORMATO DEL CURSO

“**Formato**”. Permite escoger la forma de presentar el curso entre Formato de actividad única, Formato social, Formato de temas y Formato semanal. El primero trabaja con una única actividad o recurso, el segundo organiza el curso entorno a un único Foro de debate, el tercero lo hace en temas o unidades, y el último ordena el curso cronológicamente en semanas.

“**Número de secciones**”. En caso de seleccionar los formatos de temas o semanal, indica el número de bloques o secciones del curso. Puede modificarse en cualquier momento.

“**Secciones ocultas**”. Cuando haya secciones ocultas en el diagrama de temas, éstas se pueden mostrar de forma colapsada (indicando al estudiante que existen pero que están cerradas) o simplemente no mostrarlas. La primera opción permite al estudiante saber el número de secciones del curso, aunque estas estén ocultas.

“**Paginación del curso**”. Define la forma en que se muestran los temas, todos en una misma página, o cada tema en páginas diferentes.



Configuración FORMATO DEL CURSO

APARIENCIA

“Forzar idioma”. Hace que todos los menús y opciones de la asignatura aparezcan en un idioma determinado (el estudiante no puede cambiarlo).

“Ítems de noticias para ver”. Determina el número de noticias (mensajes incluidos en el Foro “Novedades” o “Tablón de novedades”) mostradas en el bloque “Últimas noticias”.

“Mostrar libro de calificaciones a los estudiantes”. Permite ocultar al estudiante el Libro de calificaciones del curso, situado en el bloque Administración.

“Mostrar informes de actividad”. En caso afirmativo, el estudiante puede consultar su informe completo de actividad en el curso a través de su perfil personal. Es el mismo informe al que el profesor tiene acceso de cada estudiante a través de “Participantes”.



BANCO DE PREGUNTAS

Se utiliza para **crear o editar preguntas** que se organizan en categorías para facilitar su empleo en la asignatura. **Estas preguntas se podrán incluir en cualquier cuestionario del curso.**

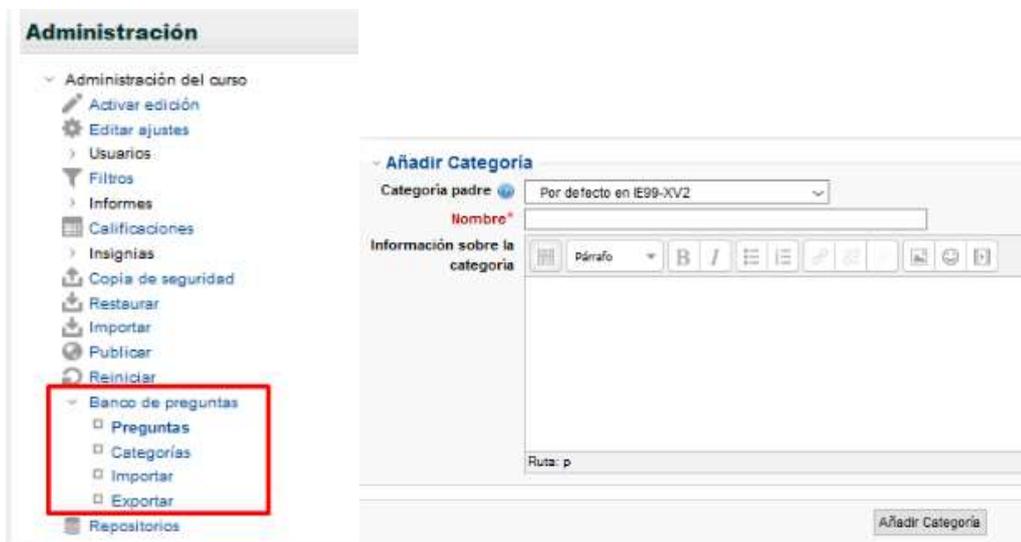
El profesor accede al banco de preguntas al crear o editar un cuestionario o mediante el **bloque Administración en Administración del curso.**

Desde este enlace se puede **editar preguntas, organizarlas en categorías, importarlas y exportarla.**



¿Cómo se crea?

1. En “Administración del curso”, desplegando “Banco de preguntas”, pulsar sobre la opción “Categorías”.
2. En la parte inferior de la pantalla aparece “Añadir categoría” que permite definir una nueva Categoría. Para ello se deberán rellenar los siguientes campos:
 - Categoría padre. Permite colocar la Categoría como una nueva (en este caso se seleccionaría “Superior”) o como subcategoría de otra (en este caso se seleccionaría la Categoría de la que depende).
 - Nombre. Nombre de la Categoría. Información de la Categoría. Una breve descripción.
3. Por último pulsar el botón “Añadir categoría”



Editando categorías

BANCO DE PREGUNTAS

Ejemplo:

Editar categorías

Categorías de pregunta para 'Curso: IE99-XV2 - INGENIERÍA ECONÓMICA'

- IE99 - EXAMEN FINAL (0)
E99 - EXAMEN FINAL
X ⦿ ↓
- IE99 - EXAMEN PARCIAL (25)
E99 - EXAMEN PARCIAL
X ⦿ ↑ ↓ ↓
- Por defecto en IE99-XV2 (0)
Categoría por defecto para preguntas compartidas en el contexto IE99-XV2.
X ⦿ ↑ ↓ ↓

Categorías de pregunta para 'Categoría: Ciclo III'

- Por defecto en Ciclo III (0)
Categoría por defecto para preguntas compartidas en el contexto Ciclo III.
⦿

Categorías de pregunta para 'Categoría: PLAN 2015-2'

- Por defecto en CURRICULA XV-II (0)
Categoría por defecto para preguntas compartidas en el contexto CURRICULA XV-II.
⦿

Categorías de pregunta para 'Sistema'

- Valor por defecto para Núcleo del sistema (0)
Categoría por defecto para preguntas compartidas en el contexto Núcleo del sistema.
⦿

Creadas las categorías es el momento de la edición de las preguntas. Para ello, desde “**Banco de preguntas**” se accede al enlace “**Preguntas**”. Se mostrará el menú desplegable “**Seleccionar una categoría**” en el que figurarán todas las categorías disponibles para el curso en la parte inferior y el botón “**Crear una nueva pregunta**” que permitirá añadir las preguntas. Con sólo elegir el tipo de pregunta (opción múltiple, verdadero o falso, numérico, etc.) se abren los formularios de configuración para los distintos tipos de pregunta.



Opción múltiple

Pregunta tipo test de varias opciones (a, b, c,...) con una o varias respuestas correctas

Verdadero y Falso ••

Pregunta en la que los usuarios deciden si es verdadera o no una afirmación que propone el profesor

Respuesta corta

Este tipo de preguntas requieren que el alumno conteste con una palabra o frase corta a un enunciado propuesto. Tiene el inconveniente de que la solución dada debe ajustarse exactamente a la del profesor, el cuál elabora una lista de respuestas aceptadas.

Numérica

Son un tipo de preguntas en la que los alumnos responden con un valor numérico. El profesor podrá establecer un intervalo de tolerancia para la respuesta dada.

Ensayo

Este tipo de preguntas le quita al cuestionario la característica auto evaluable porque el alumno responde con un texto a una pregunta propuesta por el profesor, éste la revisa y le da una calificación de forma manual.



Permite al profesor, al acabar un curso, eliminar a los estudiantes, sus datos y sus acciones, como mensajes en los foros o las tareas enviadas, sin eliminar el trabajo del profesor, dejándolo listo para el inicio del curso siguiente.



Acceso a Reiniciar

Al acceder a “**Reiniciar**” se muestran de forma general todos los elementos que pueden reiniciarse.

Si se desea realizar un reinicio estándar, con las opciones más habituales para dejar un curso preparado, puede pulsarse el botón “**Seleccionar por defecto**”, situado al final de la página y a continuación pulsar “**Reiniciar curso**”.



Reinicio por defecto

Para eliminar a los alumnos de la asignatura, hay que seleccionar Estudiante en dar de baja a usuarios en el apartado de Roles, antes de pulsar Reiniciar curso.

The screenshot shows the Moodle course settings interface. The 'General' section is at the top, with options for 'Fecha de inicio del curso' (September 2018), 'Habilitar', and checkboxes for 'Eliminar eventos', 'Eliminar todas las notas', 'Eliminar todos los comentarios', 'Borrar datos de finalización', and 'Eliminar asociaciones de blog'. Below this, the 'Roles' section is highlighted with a red box. It contains a dropdown menu for 'Dar de baja a usuarios' with options: 'No hay roles', 'Manager Fac', 'Estudiante-participante' (selected), and 'Profesor sin permiso de edición'. There is also a checkbox for 'Eliminar todas las asignaciones de rol locales' and a '+ Ver más' link. At the bottom, there are buttons for 'Reiniciar curso', 'Seleccionar por defecto', 'No seleccionar ninguno', and 'Cancelar'. Below the 'Roles' section, there are expandable sections for 'Libro de calificaciones', 'Grupos', 'Chats', 'Foros', 'Glosarios', and 'Cuestionarios'.

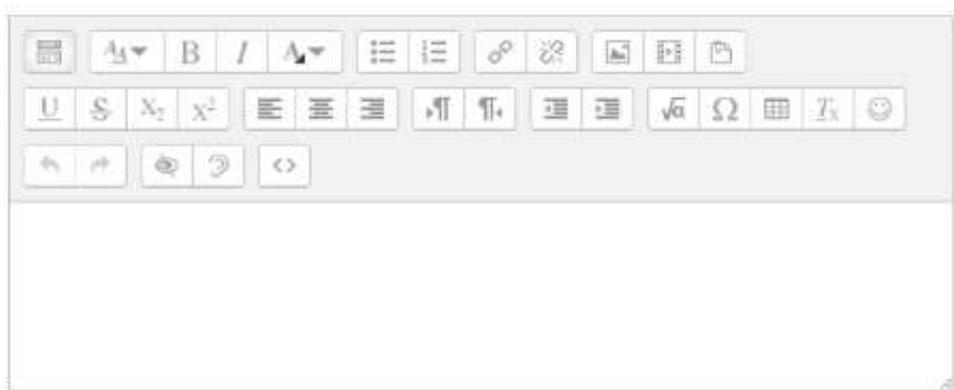
RECURSOS Y CONTENIDOS

Editor de Texto de Moodle

El **Editor de texto de Moodle** está presente en todo lugar en el que el usuario puede escribir unas líneas. Por ejemplo, el formulario en el que el profesor incluye los detalles de una actividad, en el campo textual de una pregunta que debe rellenar el alumno o incluso cuando ambos escriben un mensaje en el Foro.



Editor de texto de Moodle (reducido)

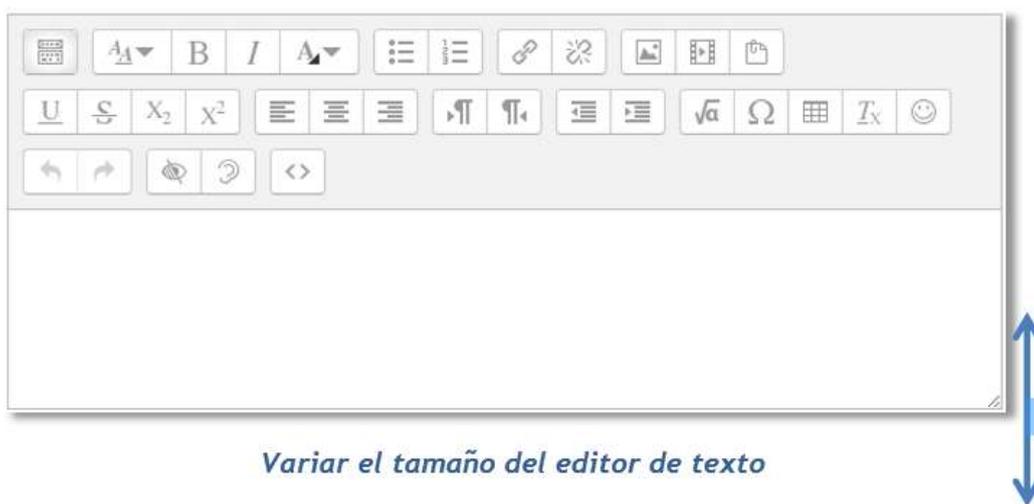


Editor de texto de Moodle (expandido) 

ICONO	DESCRIPCIÓN
	Modo de cuadro (reducido / expandido)
	Estilo de encabezado
	Negrita, cursiva
	Color de letra
	Lista sin orden, lista ordenada
	Insertar / editar hipervínculos y quitar hipervínculo
	Insertar/editar imagen, insertar Moodle Media (video/audio)
	Administrador de archivos integrados.
	Subrayado, tachado, subíndice y superíndice
	Alineación del texto (izquierdo, centrado, derecha)
	Reducir y ampliar sangría
	Marcas de párrafo
	Editor de ecuaciones, insertar un carácter especial, insertar / editar una tabla y limpieza de formato.
	Insertar emoticono
	Deshacer y Rehacer

	Comprobaciones de accesibilidad y ayudante de lector de pantalla
	Insertar código HTML

En caso de querer variar el tamaño del editor arrastrar hacia arriba / abajo desde la esquina inferior derecha.



Agregar una imagen

Para agregar una imagen, hay que pulsar sobre el ícono  y se abrirá una ventana de dos opciones:

- Si la imagen esta subida en el Moodle o disponible en alguno de los repositorios pulsar sobre. [Examinar repositorios...](#)
- Si la imagen parecer en una web, se puede copiar la dirección donde esta ubicada y pegarla en el campo “insertar URL”.



Agregar y Modificar Recursos

El profesor tiene la opción de mostrar al alumno cualquier tipo de documentación ya sea en formato texto, audio, video, etc.

La manera de añadir contenidos en un curso pasa por activar el “Modo Edición”, situarse en cualquiera de las secciones del curso y elegir una de las opciones de “Añadir una actividad o un recurso”.

En caso de querer modificar un recurso que ya ha sido configurado en el curso, el profesor tendrá que activar el “Modo Edición”, desplegar las opciones de edición pulsando sobre “Editar” y seleccionar la opción “Editar Ajustes” que se encuentra al comienzo de la lista desplegada, cambiar aquello que se desee.

Una vez finalizado, “Guardar cambios”



Añadir una actividad o recurso

El profesor tiene la posibilidad de enlazar a la página del curso cualquier tipo de archivo.

Para agregar un archivo en un curso habrá que seguir los siguientes pasos:

- 1.- Activar el “Modo Edición” en el curso
- 2.- En la semana /tema oportuno, pulsar sobre “Añadir una actividad o un recurso” seleccionar “archivo”
- 3.- Pulsar “agregar”



General

- Se introduce un “nombre” representativo.
- Agregar la “Descripción”.

Contenido

- “**Seleccionar archivos**” un archivo del Selector de archivos previamente subido al mismo, o en caso de que no haya sido subido aún, el profesor tiene la posibilidad de hacerlo en el momento, pulsando en “**Agregar**” o arrastrando y soltando.



Agregar archivos



- Elegir la manera en que se mostrará el archivo seleccionado.
 - **Automático**. Se selecciona la opción predeterminada por la plataforma para visualizar el archivo.
 - **Incrustar**. Se muestra un enlace al archivo junto al nombre y la descripción.
 - **Forzar descarga**. Se le pregunta al alumno si desea descargar el archivo.
 - **Abrir**. se abre directamente el archivo.
 - **En ventana emergente**. Se muestra el enlace al archivo en una ventana nueva del navegador.



Agregar Carpeta

Moodle permite presentar como recursos un acceso a un conjunto de archivos de cualquier tipo (documentación, multimedia, software, etc.) de manera que el alumno acceda a todo.

Para mostrar una carpeta en un curso habrá que seguir los siguientes pasos:

1. Activar el “**Modo Edición**” en el curso.
2. En la semana / tema oportuno, pulsar sobre “*Añadir una actividad o un recurso*” seleccionar “carpeta”.
3. Pulsar “**agregar**”.



Los aspectos a configurar se clasifican por apartados:

General

- Se introduce un “**Nombre**” representativo
- Agregar la “**Descripción**”

Contenido

- “Agregar archivos” archivos del selector de archivos o arrastrar y soltar, para que los alumnos puedan tener acceso a todos ellos.
- Decidir el modo en que se mostrarán los archivos de la carpeta asignatura:
 - Dentro de la página del curso
 - En una página separada
- Si se desea mostrar los archivos de las subcarpetas en la carpeta principal de modo expandido por defecto, se debe marcar la opción “**Mostrar subcarpetas expandidas**”.

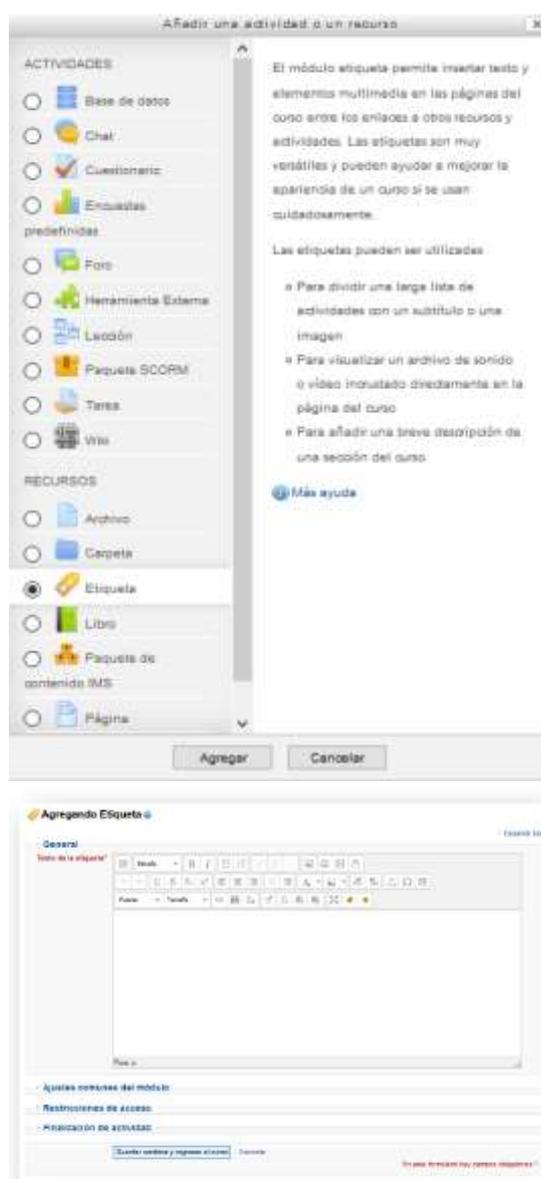
The screenshot shows a web interface for adding a folder to a course theme. The title is "Agregarando Carpeta a Tema 1". The interface is divided into sections:

- General:** Includes a "Nombre" (Name) text input field and a "Descripción" (Description) rich text editor with a toolbar.
- Contenido:** Includes a "Archivos" (Files) section with a file manager interface showing a folder named "Archivos" and a blue arrow pointing down with the text "Puede arrastrar y soltar archivos aquí para añadirlos". Below this, there are checkboxes for "Mostrar contenido de la carpeta" (checked), "Mostrar subcarpetas expandidas" (checked), and "Mostrar contenido en la página del curso" (checked).
- Agustes comunes del módulo:** A section for common module settings.
- Restricciones de acceso:** A section for access restrictions.

At the bottom, there are three buttons: "Actualizar carpeta y regresar al curso", "Actualizar carpeta y finalizar", and "Cancelar".

Agregar Etiquetas

Una etiqueta es un **texto que puede ser incorporado** en cualquier sección del curso. Las etiquetas son editadas mediante el Editor de texto de Moodle, por lo que podrán contener enlaces a páginas web, imágenes, e incluso saltos a otros elementos del curso.



Agregando Etiquetas

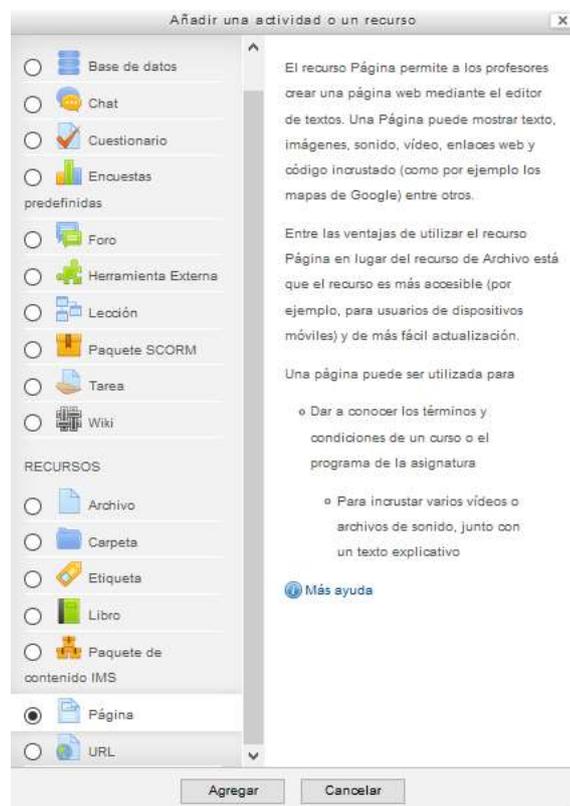
Agregar Página

Mediante el Editor de texto en Moodle, se puede generar contenidos. Tiene un aspecto similar al de cualquier procesador de textos y permite dar formato a los documentos dándoles la posibilidad, entre otras cosas, de incorporar tablas, imágenes, enlaces a páginas web, etc.

- 1.- Activar el “**Modo Edición**” en el curso
- 2.- En la semana /tema oportuno, pulsar sobre “Añadir una actividad o un recurso” seleccionar “**Página**”
- 3.- Pulsar “**agregar**”.

General:

- Se Introduce un “*Nombre*” representativo.
- Agregar la “*Descripción*”.



Agregar URL

El profesor tiene también posibilidad de enlazar cualquier página externa.

Para agregar una URL, en un curso habrá que seguir los siguientes pasos:

- 1.- Activar el “**Modo Edición**” en el curso
- 2.- En la semana /tema oportuno, pulsar sobre “Añadir una actividad o un recurso” seleccionar “URL”
- 3.- Pulsar “**agregar**”.

General:

- Se Introduce un “Nombre” representativo.
- Agregar la “Descripción”.

Los aspectos a configurar se clasifican por apartados:

General

- Rellene el campo “**URL Externo**” escribiendo la dirección web de la página a la que se quiere enlazar.





Apariencia

- Elegir la manera en que se mostrará la página web enlazada.
 - *Automática*, se selecciona la opción predeterminada por la plataforma para visualizar la página web.
 - *Incrustar*, se abre la página web junto al nombre y descripción, si se seleccionan, dentro de la plataforma.
 - *Abrir*, se abre directamente la página web en la misma ventana del navegador.
 - *En ventana emergente*, se muestra la página web en una ventana nueva del navegador.



Agregar Libro

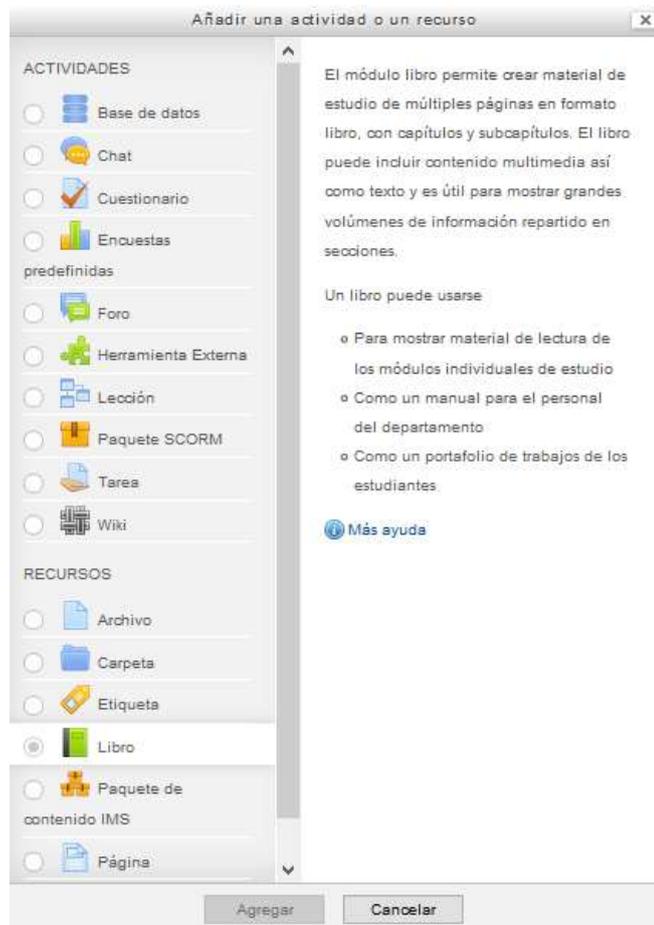
Un libro permite crear un conjunto de páginas con un orden y una jerarquía determinada (capítulos y subcapítulos).

Para agregar un libro en un curso habrá que seguir los siguientes pasos:

- 1.- Activar el “**Modo Edición**” en el curso
- 2.- En la semana /tema oportuno, pulsar sobre “Añadir una actividad o un recurso” seleccionar “**Libro**”
- 3.- Pulsar “**Agregar**”.

General:

- Se Introduce un “Nombre” representativo.
- Agregar la “Descripción”.

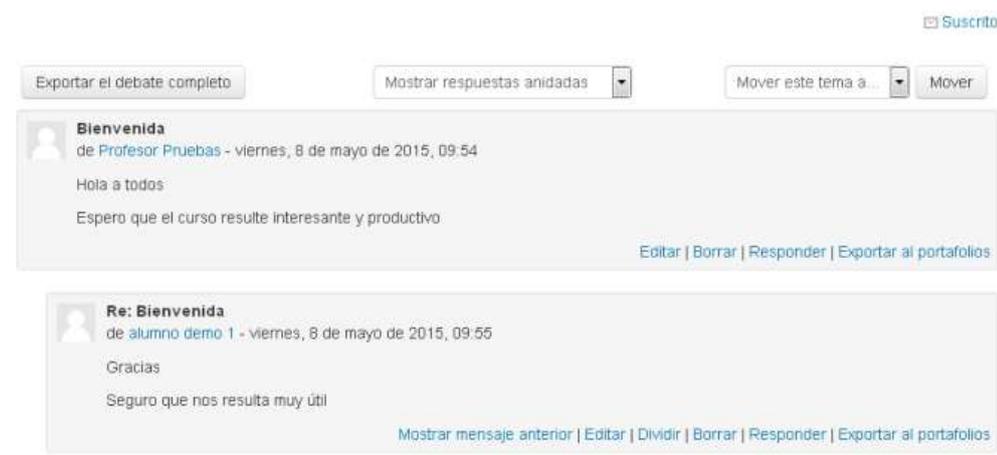


Agregando libro

FORO

El Foro es una **herramienta de comunicación y trabajo**. Un Foro puede verse como una pizarra de mensajes online donde profesores y alumnos pueden colocar nuevos mensajes o responder a otros antiguos, creando así hilos de conversación.

No es necesario que los participantes de un Foro estén dentro de la asignatura al mismo tiempo que sus compañeros para llevar a cabo una discusión. Cada intervención queda registrada en el sistema con el nombre de su autor y la fecha de su publicación.



Suscrito

Exportar el debate completo Mostrar respuestas anidadas Mover este tema a... Mover

Bienvenida
de Profesor Pruebas - viernes, 8 de mayo de 2015, 09:54
Hola a todos
Espero que el curso resulte interesante y productivo
[Editar](#) | [Borrar](#) | [Responder](#) | [Exportar al portafolios](#)

Re: Bienvenida
de alumno demo 1 - viernes, 8 de mayo de 2015, 09:55
Gracias
Seguro que nos resulta muy útil
[Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Dividir](#) | [Borrar](#) | [Responder](#) | [Exportar al portafolios](#)

Ejemplo foro de Moodle



Ejemplos de uso:

Resolución de dudas, debates, trabajo en grupo, exposición de preguntas frecuentes (FAQs), etc.

¿Cómo se crea?

Para añadir un Foro al curso se deben seguir los siguientes pasos:

Un libro permite crear un conjunto de páginas con un orden y una jerarquía determinada (capítulos y subcapítulos).

Para agregar un libro en un curso habrá que seguir los siguientes pasos:

- 1.- Activar el “**Modo Edición**” en el curso
- 2.- En la semana /tema oportuno, pulsar sobre “**Añadir una actividad o un recurso**” seleccionar “**Foro**”
- 3.- Pulsar “**Agregar**”.

Los aspectos a configurar se clasifican por apartados:

General:

- Se Introduce un “Nombre” del Foro.
- Agregar la “Descripción”, explicar la temática de los debates e intervenciones.
- Seleccionar el “Tipo de foro” de entre los siguientes:

Un debate sencillo	El profesor plantea un único tema de debate
Cada persona plantea un debate	Cada participante podrá plantear un único tema de debate. Puede servir para que los estudiantes presenten algún trabajo o respondan a alguna pregunta. Cada tema de debate puede tener múltiples intervenciones.
Foro para uso general	Cada participante puede abrir cuantos debates desee y en cada debate colocar múltiples intervenciones.
Foro estándar que aparece en un formato de bloq	Se diferencia del Foro para uso general en que aparece directamente el primer mensaje de cada debate.
Foro P y R	Cada participante debe contestar a una pregunta planteada por el profesor. Los participantes no podrán ver el resto de respuestas de sus compañeros hasta que no hayan contestado a la pregunta planteada.

FORO NOVEDADES

El **Foro de Novedades** se usa como un “Tablón de anuncios”, ya que se trata de un tipo de Foro especial destinado a enviar notificaciones importantes de la asignatura.

Todos los mensajes que se publiquen en este Foro llegan automáticamente al correo electrónico de todos los participantes de la asignatura.



Acceso al Foro de Noticias o Novedades

Este foro tiene las siguientes características a diferencia del resto de Foros:

- Se crea automáticamente en cada curso y se ubica al comienzo del Diagrama de temas. No se puede crear más **Foros** de este tipo.
- Todos los participantes están suscritos y no pueden cambiar esta opción.
- No pueden escribir los alumnos
- Está conectado con el bloque lateral “Últimas noticias”, donde aparecerán los últimos mensajes publicados. Para variar el número de mensajes publicados en este bloque hay que ir a “**administración del curso**” =>

Editar ajustes => Apariencia => “Ítems de noticias para ver” y escoger un número deseado.



La Mensajería permite mantener una comunicación escrita entre dos usuarios. Todos los mensajes se registran y pueden ser revisados posteriormente.

Ejemplos de uso:



Conversación privada entre profesor y estudiante, mandar un mensaje inmediato a otro usuario conectado, mandar un mismo mensaje a un grupo de personas (sólo disponible para profesores), etc.

Funcionamiento

Cuando se recibe un Mensaje, muestra al usuario, al acceder a la plataforma. Un aviso a pie de página.



Aviso de un nuevo mensaje

Este aviso permite ir directamente al apartado de mensajes o acceder más tarde desde Mi perfil => Mensajes.

Desde el apartado de Mensajes se puede gestionar la lista de contactos, revisar el historial de mensajes cruzados con un usuario, ver los mensajes sin leer y realizar una búsqueda de usuarios o mensajes enviados y recibidos.



Acceso a los Mensajes

Al pulsar sobre el nombre y apellidos del usuario, se puede ver los mensajes no leídos, los mensajes recientes o el historial completo de mensajes con dicho usuario.



Mensajes intercambiados con otro usuario

Para enviar un Mensaje hay que acceder a la sección de Participantes de la asignatura, seleccionar los usuarios a los que se desea enviar el mensaje (los alumnos no pueden mandar mensajes a varios usuarios a la vez, deben hacerlo de uno en uno) y en el menú desplegable inferior escoger “**Enviar mensaje**”.



Participantes de una asignatura

A continuación, se escribe el mensaje, que puede ser revisado mediante una Vista previa, también se puede agregar a algún usuario pulsando sobre el enlace en la parte superior “**Seguir buscando**” o eliminar a algún usuario previamente seleccionado desde la parte inferior mediante el botón “**Quitar**” situado a la derecha de cada uno de ellos. Una vez revisado el mensaje, desde la Vista previa, hay que pulsar sobre “**Enviar mensaje**” para terminar.



The screenshot shows a Moodle interface titled "Agregados nuevos receptores 4". Below the title, there is a blue link that says "Seguir buscando, o utilice el formulario de más abajo para enviar un mensaje a los estudiantes seleccionados". The main area is labeled "Cuerpo del mensaje:" and contains a rich text editor with a toolbar (bold, italic, underline, list, link, unlink, image) and a large empty text area. Below the editor, it says "Formato: Formato HTML" and there is a "Vista previa" button. On the right side, under "Usuarios seleccionados", there is a list of four users: "alumno demo 1 al1@poodle", "alumno demo 2 al2@poodle", "alumno demo 3 al3@poodle", and "alumno demo 4 al4@poodle". Each user name has a "Quitar" button next to it.

Edición del mensaje destinado a dos alumnos.

Gestión de Mensajes

Se puede configurar la forma en que se desean recibir los mensajes desde Ajustes de mi perfil => Mensajería. Entre las opciones disponibles se puede escoger entre ventana emergente y/o email. En el campo “Enviar notificaciones email a” se puede indicar una cuenta alternativa de correo electrónico donde Moodle enviará las notificaciones.



The screenshot shows the Moodle user profile settings page. On the left is a navigation menu with "Mensajería" highlighted. The main content area is titled "Email" and contains a form for "Enviar notificaciones email a" with a text input field and a placeholder "Dejar vacío para enviar avisos a gite@upm.es". Below this is the "Ajustes generales" section with three checkboxes: "Beep cuando se muestra una ventana emergente de notificación", "Bloquear mensajes de usuarios que no figuren en mi lista de contactos", and "Desactivar temporalmente las notificaciones". At the bottom right is a blue button labeled "Actualizar información personal".

Opciones de mensajería

Chat

El chat de Moodle es una herramienta de comunicación que permite a los usuarios mantener conversaciones en tiempo real. A cualquier usuario familiarizado con herramientas como Messenger o Messages le será muy fácil utilizar el Chat de Moodle. En los Foros no es necesario que todos los participantes estén dentro del sistema a la vez, sin embargo, ésta es una condición obligatoria en las salas de chat.

Ejemplos de uso:



Atención de tutorías, intercambio rápido de ideas en un grupo, consultas a un experto, trabajo en equipo, etc.

¿Cómo se crea?

- 1.- Activar el “**Modo Edición**” en el curso
- 2.- En la semana /tema oportuno, pulsar sobre “**Añadir una actividad o un recurso**” seleccionar “**Chat**”
- 3.- Pulsar “**Agregar**”.

Propiedades

Los aspectos a configurar se clasifican por apartados:

General

- Muestra un formulario con distintos parámetros configurables para la sala a crear. El primero de los campos disponibles es el “**Nombre de la sala**”.
- Añadir una “**Descripción**”, un texto que especifique la temática de la sala y las normas de uso en su caso.

Sesiones

- Establecer la fecha de la siguiente cita seleccionando día, mes, año y hora en el campo “próxima cita”.



- “**Repetir / publicar tiempo de las sesiones**”. esta opción permite incluir automáticamente en el calendario del curso eventos para informar a los estudiantes de las citas en las que utilizará el chat. Estas citas no implican que la sala solo funcione en esos momentos, es solo informativo. Se dispone de cuatro opciones para este campo. “No publicar las horas del chat”. “sin repeticiones, publicar sólo la hora especificada”, “A la misma hora todos los días” y “A la misma hora todas las semanas”.
- “**Guardar sesiones pasadas**”, permite grabar las sesiones para consultarlas posteriormente. Esta opción permite a los usuarios que no estaban en el sistema a la hora fijada poder visualizar las intervenciones en la sala.
- “**Todos pueden ver sesiones pasadas**”, Determina si todos los usuarios podrán acceder a las sesiones grabadas o solo los profesores.

Tarea

La Tarea es una herramienta que sirve para recoger el trabajo de los alumnos de un curso. El profesor planteará un enunciado y los alumnos trabajarán sobre el mismo para finalmente enviar una solución a través de Moodle. El módulo Tarea permite a los alumnos, subir documentos en prácticamente cualquier formato electrónico. Los documentos quedan almacenados para su posterior evaluación a la que puede añadirse un “feedback” o comentario que llega de forma independiente a cada alumno mediante correo electrónico,

La solución de la Tarea no tiene que consistir necesariamente en subir unos archivos a la plataforma, existen en las que el alumno puede escribir directamente la solución de Moodle o que servirán para conocer el enunciado, fechas de entrega y calificaciones de trabajos entregados físicamente en el aula.

Ejemplos de uso:



Trabajos, entrega de ejercicios, memorias de prácticas, incluir la calificación de presentaciones orales, etc.

Funcionamiento

1. Desde la página principal de la asignatura, “**Activar edición**”.
2. En el tema que se desee pulsar sobre “**Añadir una actividad o recurso**” y **seleccionar Tarea**”.
3. Pulsar “**Agregar**”

Los aspectos a configurar se clasifican por apartados:

General.

- Dar un nombre a la Tarea
- En el campo “**Descripción**”, se plantea el enunciado.
- Seleccionando “Muestra la descripción en la página del curso”, la descripción se mostrará en la página del curso justo debajo del enlace a la Tarea.
- Se pueden agregar 2 Archivo adicionales” usando el selector de archivos o arrastrar y soltar. Dichos archivos quedan disponibles en la parte inferior del enunciado de la tarea.



- Configurar la fecha desde a que se puede enviar la respuesta, la fecha límite de entrega, que es la mostrada a los alumnos, y la fecha límite para entregas atrasadas

“Permite entregas desde”	Determina la fecha en que los estudiantes pueden comenzar a entregar sus trabajos
“fecha de entrega”	Establecer la fecha límite que ven los alumnos para realizar la entrega. Esta fecha solo sirve a modo informativo.
“Fecha límite”	Determina la fecha hasta la que pueden realizarse envíos. Si está opción esta deshabilitada. Los alumnos podrán realizar sus entregas en cualquier momento. Los trabajos entregados entre la fecha de entrega, si se ha habilitado, y la fecha límite, serán considerados como entregas atrasadas y aparecerán en rojo para los profesores.

- Seleccionando “Mostrar siempre la descripción” queda visible el enunciado de la tarea de modo permanente siempre que este visible para los estudiantes la actividad, en caso de no marcarlo, mantiene oculto el enunciado hasta el día de inicio del envío, aunque la tarea sea visible para los estudiantes.

Tipos de entrega

- Si está habilitado el “*Texto en línea*”, los estudiantes pueden escribir su envío directamente en el campo del editor.
- Si se habilita “*Archivos enviados*”, los estudiantes realizan la entrega subiendo uno o más archivos.
- Si está habilitado el “*Texto en línea*”, se puede incluir un “Límite de palabras” que los alumnos no podrán exceder.
- En la opción “*Número máximo de archivos subidos*”, si la entrega de archivos está habilitada, cada estudiante podrá subir como máximo este número de archivos en sus envíos.
- Mediante “*Tamaño máximo de las entregas*” se controla el peso de los archivos que se entregan en la tarea.

Tipos de entrega

Tipos de entrega Texto en línea Archivos enviados

Límite de palabras Habilitar

Número máximo de archivos subidos

Tamaño máximo de la entrega

Tipos de retroalimentación

Tipos de retroalimentación Comentarios de retroalimentación Archivos de retroalimentación Hoja de calificaciones externa

Comentario en línea

Tipos de retroalimentación

- Los “*Comentarios de retroalimentación*” permiten al profesor realizar comentarios personalizados a las entregas de sus alumnos.
- Si los “*Archivos de retroalimentación*” se encuentran activos permiten al profesor subir un archivo como corrección cuando realiza la evaluación de la tarea entregada por el alumno.
- Mediante la activación de “*Hoja de calificaciones externa*” el profesor tiene la posibilidad de descargar o subir notas mediante un fichero a la tarea.
- Si se activa “*Comentario en Línea*”, durante la calificación, el contenido de la entrega aparecerá en el campo de comentario de retroalimentación, haciendo más sencillo realizar la corrección escribiendo en un color diferente o editando directamente el tema original.

Configuración de entrega

- Si se “requiere aceptación del usuario pulsando sobre el botón” los estudiantes tendrán que confirmar su envío como definitivo, pudiendo, mientras no lo hagan, subir los archivos como borrador y efectuar sobre ellos todo tipo de cambios hasta que decidan entregar de modo definitivo.

Configuración de entrega

Requiera aceptación del usuario pulsando sobre el botón

Es necesario que los estudiantes acepten las condiciones de entrega

Permitir reapertura

Número máximo de intentos

- En caso de activar “Es necesario que los estudiantes acepten las condiciones de entrega”, Los alumnos, tendrán que aceptar que la entrega que realizan es totalmente suya, exceptuando aquella bibliografía a la que hagan referencia dentro del mismo.
- Según la opción que escoja el profesor en “permitir reapertura”, dará opción a los alumnos de:
 - Que no puedan reenviar “**Nunca**”
 - Que el profesor les dé la posibilidad de reenviar de forma “Manual”
 - Que el reenvió se abra de forma “Automática hasta aprobar”. El envío del estudiante se vuelve a abrir automáticamente hasta que alcance la calificación para aprobar. Este valor se establece en el libro de calificaciones accediendo a la pestaña “Categoría e ítems” dentro de la opción “Calificación para aprobar” de esta tarea.

Avisos

- “**Enviar aviso de entrega a los que califican**” permite al profesor recibir un aviso cada vez que la tarea sea enviada.
- “**Notificar a los evaluadores las entregas fuera de plazo**” permite al profesor recibir un aviso cada vez que una tarea sea enviada fuera del plazo establecido.
- Valor por defecto para “**Notificar a los estudiantes**”. habilita la opción que permite al profesor mandar un aviso al estudiante cuando sus tareas son calificadas.

Avisos

Enviar aviso de entregas a los que califican

Notificar a los evaluadores las entregas fuera de plazo

Valor por defecto para "Notificar a los estudiantes"

Calificación

- En “**Calificación**” se puede seleccionar el tipo de calificación que desea utilizar para esta actividad. Si se elige “Escala”, a continuación, se puede elegir de una lista desplegable. Dicha escala debe haber sido creada con anterioridad, puede ver en el apartado Gestión de calificaciones. Si se prefiere “Puntuación” se debe elegir la “**Puntuación máxima**” para esta actividad. Si en tipo de calificación se elige “Ninguna” esta actividad no será tomada en cuenta en la calificación del curso.
- “**Método de calificación**”: seleccionar el método de calificación.
 - **Calificación siempre directa**. Calificación numérica tradicional o con una escala textual.
 - “**Guía de evaluación**” Se compone de un conjunto de criterios evaluables sobre una puntuación máxima.
 - “**Rubricas**”. Una rúbrica se compone de un conjunto de criterios, cada uno con varios niveles. La calificación se calcula según la puntuación asignada a los niveles seleccionados.

- Calificación

Calificación ⓘ Tipo Puntuación ▾
Escala Ninguna (comentó separadas y conectadas) ▾
Punt Escala 100

Método de calificación ⓘ Rubrica ▾

Categoría de calificación ⓘ Sin categorizar ▾

Ocultar identidad ⓘ No ▾

Usar workflow de marcas ⓘ No ▾

Usar asignación de marcas ⓘ No ▾

- En “**Categoría de calificación**” se controla la categoría en la que las calificaciones se ubican en el Libro de calificaciones.

- El profesor puede “**Ocultar la identidad**” de los estudiantes a los evaluadores. Una vez configurado e iniciada la calificación, esta opción se bloqueará y no podrá ser cambiada.
- El profesor puede controlar el estado de cada envío y la notificación de la calificación activando “**Usar workflow de evaluadores**”.
- Se puede elegir un evaluador concreto para cada entrega de la tarea motivando “**Usar asignación de evaluadores**”

Calificación

Calificación Tipo

Escala

Puntuación máxima

Método de calificación

Categoría de calificación

Ocultar identidad

Usar workflow de marcas

Usar asignación de marcas

¿Cómo funciona?

Una vez configurada la Tarea, los alumnos pueden leer el enunciado y comenzar a enviar sus trabajos. Dependiendo de la configuración de la misma, la manera de entregar la solución serpa diferente, pudiendo tratarse de una entrega física en clase, un texto escrito directamente en Moodle o la subida de uno o varios archivos.

Seguimiento de la actividad

Pulsando sobre el enlace de la **Tarea**, desde la página principal del curso, el profesor puede acceder a los diferentes trabajos enviados por sus alumnos para proceder a sus descarga, revisión y evaluación, en “**Ver/Calificar todas las entregas**”



El Cuestionario es una actividad dónde, la calificación se calcula automáticamente. Sirve al alumno como autoevaluación y el profesor puede usarlo para realizar un examen al alumno. Pueden crearse con diferentes tipos de preguntas, generar cuestionarios aleatorios a partir de baterías de preguntas, permitir a los usuarios tener múltiples intentos y consultar todos estos resultados almacenados.

 **Ejemplos de uso:**
Para pruebas de autoevaluación, exámenes, evaluación continua, etc.

¿Cómo se Crea?

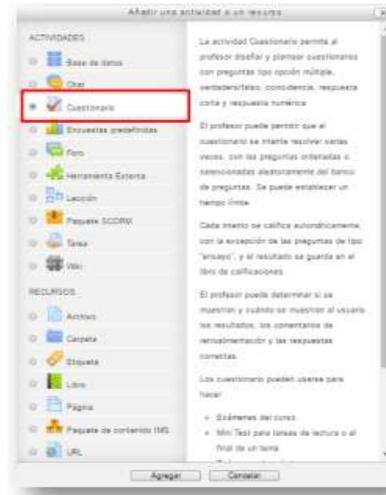
1. Desde la página principal de la asignatura, “**Activar edición**”.
2. En el tema que se desee pulsar sobre “**Añadir una actividad o recurso**” y **seleccionar Cuestionario**”.
3. Pulsar “**Agregar**”

Los aspectos a configurar se clasifican por apartados:

General.

- Se introduce un nombre

- En el campo “**Descripción**”, escribir instrucciones previas



Temporalización

- Elegir las fechas de comienzo y de cierre. Estas fechas controlan durante que periodo está abierto para los alumnos.
- “**Límite de tiempo**”. Determina el tiempo máximo que tienen los alumnos para resolverlo.
- “**Cuando el tiempo ha terminado**”. Determina si el intento del alumno se envía automáticamente cuando finaliza el tiempo, si se le da al alumno un tiempo de margen para enviarlo sin que pueda responder a las preguntas o si no se contabiliza en caso de que el alumno no lo envíe antes de que finalice el tiempo.

- “**Periodo de gracia para el envío**”. Determina el tiempo de margen que se le da al alumno para realizar el envío del intento en caso de que se haya escogido esta opción

Calificación

- “**Intentos permitidos**”. Determina el número de intentos permitidos para resolver el **Cuestionario**.
- “**Método de calificación**”. para Cuestionarios con múltiples intentos se puede elegir que la nota almacenada sea la del primer intento, la del **Último intento**, la Calificación más alta o la media de todos los intentos.

Esquema

- “**Orden de las preguntas**”. Determina si las preguntas se presentan en el orden en que se añaden o aleatoriamente.
- “**Página nueva**”. indica el número de preguntas que se mostrarán por página. se recomienda no mostrar más de diez preguntas

The image shows a screenshot of a configuration interface for a questionnaire. It is divided into two main sections:

- Esquema**:
 - Orden de las preguntas**: A dropdown menu set to "Tal como se muestra en la pantalla de edición".
 - Página nueva**: A dropdown menu set to "Cada pregunta".
 - A link: "+ Ver más..."
- Comportamiento de las preguntas**:
 - Ordenar al azar las respuestas**: A dropdown menu set to "Sí".
 - Comportamiento de las preguntas**: A dropdown menu set to "Retroalimentación diferida".
 - A link: "+ Ver más..."

PANTALLA DE BIENVENIDA

PLAN DE ESTUDIO

NOMBRE DEL CURSO



-  *Presentación*
-  *Resultados de Aprendizaje*
-  *Sistema de Evaluación*
-  *Contenidos de Aprendizaje*



Tutor Webmaster Profesora Tutora

Problema

Aquí se escribe la problemática sobre el curso a capacitarse

Objeto de Estudio

Objetivo a trazarse de la capacitación.

Relevancia

Escribir porque es relevante este curso

[INICIO](#)

Resultados de Aprendizaje

Valorativo

Anotar la valoración del curso.

Cognitivo

Argumente y articule sobre el proceso de capacitación.

Praxitivo

escriba porque el curso se convierte en praxitivo.



[INICIO](#)



INICIO

Nombre del Profesor

En breves palabras resume el curriculum del docente



Foto del Docente

Comunicación del Tutor/a

-  Aquí ubicar un foro sobre las Instrucciones del Tutor sobre el curso a dictarse
-  Ubicar un link o .pdf sobre Estructura del Curso
-  Aquí se ubica un foro sobre anuncios sobre la capacitación

Actividad Clase

-  Incluir un foro de bienvenida (finalidad que se conozcan entre compañeros)
-  Incluir una encuesta sobre el Día y hora para recibir la Clase Virtual
-  Incluir un link par diagnóstico sobre conocimientos de la temática a recibir

Cartelera

-  Incluir un foro - para dialogo entre compañeros
-  Incluir un Chat de asesoría del docente en temáticas de la capacitación

Unidad 0 – Aula Virtual



AQUI UBICAR LOGO QUE IDENTIFIQUE EL CURSO



-  Aquí ubicar archivo .pdf .docx sobre la temática a tratar
-  Incluir enlace a página web sobre la temática del curso
-  Aquí un link sobre la Estructura de la Plataforma Virtual



ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD CLASE

-  Aquí va un archivo con actividades para el alumno sea .pdf o docx
-  Ubicar un Foro como área de discusión

SECCIÓN RETORNO

-  Aquí ubicar encuesta o pregunta sobre temas de las lecturas recomendadas

SECCIÓN COMPROBACIÓN

-  Ubicar un Cuestionario sobre las temáticas tratadas en la unidad

TUTORÍA



-  Aquí copiar el enlace a Clase Virtual (zoom, team, Jitsi)
-  Aquí ubicar una tarea sobre la unidad en archivo .pdf o docx
-  Ubicar un cuestionario para evaluación de la capacitación que recibe

FORO

-  Aquí incluir un foro de Dudas e inquietudes

Unidad I – Informática



Incluir links necesarios en este apartado sobre la temática de esta unidad



Ubicar videos o link necesarios referente a esta unidad



Incluir chat o pregunta sobre un tema de la temática tratada



Incluir actividades sobre esta unidad ya sea en archivos docx o .pdf



Aquí incluir tareas para que desarrollen los estudiantes en formato .pdf o docx



Aquí incluir cuestionario de evaluación.



-  Incluir aquí un Foro de discusión
-  Incluir enlace para la clase Virtual (Zoom - Team - Jitsi)
-  Aquí incluir (Tarea) para que el estudiante suba información
-  Incluir evaluación de Unidad 1



-  Incluir un Foro de Dudas e Inquietudes sobre la unidad

Unidad 2 - Sistema Operativo

MATERIAL DE ESTUDIO



LECTURAS RECOMENDADAS



Sistema Operativo



Incluir link o realizar un glosario de términos para esta unidad

VIDEOS RECOMENDADOS



Link de videos necesarios referente a la temática de esta unidad



ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE



SECCIÓN RETORNO



Incluir chat o pregunta sobre un tema de la temática tratada



ACTIVIDAD CLASE



Incluir actividades sobre esta unidad ya sea en archivos docx o .pdf



Incluir un foro para discusión



TAREAS A DESARROLLAR



Aquí incluir tareas para que desarrollen los estudiantes en formato .pdf o docx



SECCIÓN COMPROBACIÓN

TUTORÍA



-  Incluir enlace para la clase Virtual (Zoom - Team - Jitsi)
-  Aquí incluir (Tarea) para que el estudiante suba información

FORO

-  Incluir un Foro de Dudas e Inquietudes sobre la unidad

Unidad 3 - Internet



 Incluir links necesarios en este apartado sobre la temática de esta unidad

 Incluir link o realizar un glosario de términos para esta unidad



 Link de videos necesarios referente a la temática de esta unidad



Incluir Podcast sobre temática de la unidad



[Incluir chat o pregunta sobre un tema de la temática tratada](#)



 [Incluir actividades sobre esta unidad ya sea en archivos docx o .pdf](#)



 [Aquí incluir tareas para que desarrollen los estudiantes en formato .pdf o docx](#)



[Aquí incluir cuestionario de evaluación de la unidad](#)



 [Incluir enlace para la clase Virtual \(Zoom - Team - Jitsi\)](#)

 [Aquí incluir \(Tarea\) para que el estudiante suba información](#)



 [Incluir un Foro de Dudas e Inquietudes sobre la unidad](#)

Unidad 4 - Procesador de Textos



-  Incluir links o archivos .pdf o docx necesarios sobre la temática de esta unidad
-  Incluir link o realizar un glosario de términos para esta unidad



-  Link de videos necesarios referente a la temática de esta unidad



ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE



Sección de Retorno

? Incluir chat o pregunta sobre un tema de la temática tratada



Actividad Clase

📎 Incluir actividades sobre esta unidad ya sea en archivos docx o .pdf

🗨️ Incluir un Foro de Discusión



Tareas a Desarrollar

📎 Aquí incluir tareas para que desarrollen los estudiantes en formato .pdf o docx



Sección de Comprobación

Aquí incluir cuestionario de evaluación

TUTORÍA



🔗 Incluir enlace para la clase Virtual (Zoom - Team - Jitsi)

📎 Aquí incluir (Tarea) para que el estudiante suba información



Foro

🗨️ Incluir un Foro de Dudas e Inquietudes sobre la unidad

Unidad 5 - Hoja de cálculo



MATERIAL DE ESTUDIO



LECTURAS RECOMENDADAS



 Incluir links o archivos .pdf o docx necesarios sobre la temática de esta unidad

 Incluir link o realizar un glosario de términos para esta unidad.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE



SECCIÓN RETORNO



 Incluir chat o pregunta sobre un tema de la temática tratada

ACTIVIDAD CLASE



 Incluir actividades sobre esta unidad ya sea en archivos docx, xlsx o .pdf

 Incluir un foro de discusión

TAREAS A DESARROLLAR



 Aquí incluir tareas para que desarrollen los estudiantes en formato .xlsx o docx

SECCIÓN COMPROBACIÓN



Aquí incluir cuestionario de evaluación

TUTORÍA



-  Incluir enlace para la clase Virtual (Zoom - Team - Jitsi)
-  Aquí incluir (Tarea) para que el estudiante suba información

FORO

-  Incluir un Foro de Dudas e Inquietudes sobre la unidad

Unidad 6 – Presentaciones

MATERIAL DE ESTUDIO



LECTURAS RECOMENDADAS

-  Incluir links o archivos .pdf, docx, pptx necesarios sobre la temática de esta unidad
-  Incluir link o realizar un glosario de términos para esta unidad

VIDEOS RECOMENDADOS

-  Link de videos necesarios referente a la temática de esta unidad

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE



SECCION RETORNO

-  Incluir chat o pregunta sobre un tema de la temática tratada

ACTIVIDAD CLASE

-  Incluir actividades sobre esta unidad ya sea en archivos docx, pptx, .pdf

TAREAS A DESARROLLAR

-  Aquí incluir tareas para que desarrollen los estudiantes en formato .pptx, docx

SECCION COMPROBACION

- Aquí incluir cuestionario de evaluación

TUTORÍA



-  Incluir enlace para la clase Virtual (Zoom - Team - Jitsi)
-  Aquí incluir (Tarea) para que el estudiante suba información



-  Incluir un Foro de Dudas e Inquietudes sobre la unidad

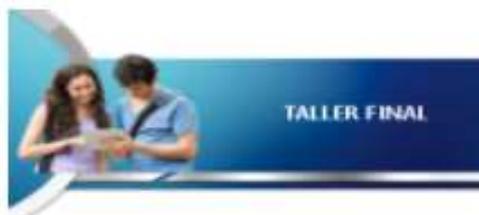
Bloque - Clausura



 Aquí incluir (Tarea) para que el estudiante suba información



 Incluir enlace para la clase Virtual (Zoom - Team - Jitsi)



 Crear una evaluación final de la Capacitación

 Generar una consulta para futuros cursos

 Crear un foro de despedida de compañeros capacitados

Tabla 16.- Modelo Operativo.

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLES	EVALUACIÓN
Actividades previas	Lograr en un 98% interiorizar en el gerente el nuevo cambio para su empresa.	Socializar la importancia del uso de un Manual Técnico para capacitación	Humanos Grupo investigador Materiales Proyector Computador	2020/10/01	Investigador Directivos	Equipo de trabajo
Planificación	Conseguir en un 99% que el Manual Técnico sea aceptado.	Reuniones sobre la organización de la propuesta	Humanos Grupo investigador Materiales Proyector Computador	2020/10/23	Investigador Directivos	Planificación Aprobada
Capacitación	Lograr en un 100% asimile el procedimiento utilizado en el Manual por parte de gerente.	Socializar propuesta	Humanos Grupo investigador Materiales Proyector Computador	2020/11/2	Investigador Directivos	Elaboración de informe de la socialización del manual técnico
Ejecución	Alcanzar el 100% la aplicación del manual en la empresa.	Ejecución Propuesta	Humanos Grupo investigador Materiales Proyector Computador	2020/11/10	Investigador Directivos	Aprobación del Manual Técnico a ser aplicado.

Elaborado por. Javier Herrera

Administración de la Propuesta

El proceso de **mejoramiento continuo**; tanto de manera presencial como on-line se debe tomar siempre en consideración puesto que son útiles dentro del proceso de enseñanza aprendizaje para la obtención de buenos resultados y que a su vez permita la posibilidad de aplicar mejoras para garantizar el nuevo conocimiento frente a los nuevos retos tecnológicos existentes y que permita satisfacer diferentes metas como: costos, calidad, satisfacción del cliente pilar fundamental para cualquier empresa.

Los procesos de **calidad total**; permiten mejorar la administración de información ya sea a nivel macro, meso o micro con esquemas de procesos y estándares de calidad, para lograr en los involucrados mejores sistemas de calidad cambiando en muchas de las ocasiones su forma de raciocinio para aplicarlos en su entorno de trabajo.

El **empoderamiento** institucional, es crucial para el éxito de cualquier organización puesto que es un método para el involucramiento del personal tanto docente como estudiantil para mejorar el aspecto tecnológico como el cultural procurando el trabajo en equipo para lograr el objetivo de la empresa.

Plan de recolección de la evaluación de la propuesta

Tabla 17.- Plan de recolección de la evaluación de la propuesta

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1.- ¿Qué evaluar?	Estructura del EVEA
2.- ¿Por qué evaluar?	Para determinar la eficacia de la propuesta
3.- ¿Para qué evaluar?	Para alcanzar objetivos de la propuesta
4.- ¿Con que criterios?	Con pertinencia, coherencia, efectividad, eficiencia y eficacia.
5.- ¿Indicadores?	Cuantitativos y cualitativos
6.- ¿Quién evalúa?	El investigador

7.- ¿Cuándo evaluar?	Concluida la propuesta
8.- ¿Como evaluar?	Observación
9.- ¿Fuentes de información?	Gerente de la empresa
10.- ¿Con qué evaluar?	Mediante guía de entrevista Cuestionario

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

Mediante el diagnóstico realizado en la empresa JH Systemas para establecer B-Learning su gerente tiene como finalidad retomar capacitaciones pero en una modalidad virtual, esta idea se convierte en un aliado entre la empresa y sus clientes aún más en tiempos de aislamiento por motivos de pandemia lo que les permitirá actualizar conocimientos de informática mediante el uso de un espacio virtual apropiado con la comodidad que aquello conlleva para beneficio de clientes tanto públicos como privados.

En cuanto al modelo del aula virtual este se basa en una infraestructura de punta como el alquiler de un VPS (Servidor Privado Virtual) acorde a los nuevos avances tecnológicos en donde se instaló Moodle acompañado en este una metodología acorde a una educación virtual como es PACIE en donde se implementará link a herramientas Web 2.0 acordes a los requerimientos de las diferentes capacitaciones en informática que se impartirán.

Luego de haber realizado la investigación se determina la elaboración de un manual técnico el mismo que contiene el material de apoyo para el proceso de enseñanza aprendizaje al momento de impartir las diferentes capacitaciones.

El B-learning es una modalidad de aprendizaje que va de la mano con tecnología y es aplicada en áreas del conocimiento permitiendo acceder a la información de una manera innovadora.

Establecer un B-learning para mediar en educación es ideal ya que es una modalidad de oferta en continuo desarrollo en donde las instituciones que no apliquen estos procesos en la actualidad pueden quedar relegados antes sus competidores.

La informática educativa es esencial para procesos de formación puesto que ayuda al desarrollo de las habilidades tanto de docentes como de estudiantes.

RECOMENDACIONES

Es importante que el Gerente como el talento humano que cuenta la empresa JH Systemas se promueva el uso de B-Learning a través del uso del EVEA para fortalecer la interacción docente estudiante y por ende lograr mejores procesos de enseñanza aprendizaje durante las capacitaciones.

Una vez implementado el EVEA los docentes deben hacer uso de herramientas tecnológicas acorde a las diferentes temáticas a dictarse para el desarrollo de las diferentes actividades propuestas con el objeto de incentivar la creatividad al momento de la entrega de tareas o actividades propuestas en este modelo educativo.

Los recursos educativos que se incluyan para el B-learning deben despertar el interés tanto en docentes como en estudiantes para erradicar abandono de formación y más bien estos sean sitios de enseñanza y reforzamientos de conocimientos de informa interactiva e innovadora.

El docente debe fomentar el uso de recursos didáctico como foros, chat, blog, material multimedia con el objeto de facilitar el proceso educativo para que exista en el alumno una mejor predisposición para aprender y construir su nuevo conocimiento.

Se recomienda al gerente de la empresa que para futuras capacitaciones informáticas utilicen recursos de realidad aumentada para la creación de EVEA de calidad en donde el docente debe tener creatividad y dominio de tecnología para crear estos recursos que incidirán positivamente en el aprendizaje de los estudiantes de forma innovadora y llamativa.

El gerente de la empresa JH Systemas al retomar capacitaciones en informática debe implementar un valor agregado como identidad empresarial para que alcance los objetivos de sus cursos propuestos.

BIBLIOGRAFÍA

- ADICRA, (. d. (15 de marzo de 2019). *¿De qué hablamos cuando hablamos de Informática?* Obtenido de <https://adicra.com.ar/informatica/>
- Almenara, J. C., & Llorente, M. d. (2016). Las herramientas de comunicación en el Aprendizaje - mezclado. *Revista Medios y Educación*, 27-41.
- Aretio, L. (2018). Blended learning y la convergencia entre la educación presencial y a distancia. *RIED: Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 09-22.
- Avila, G. (26 de julio de 2015). *Metodología PACIE*. Obtenido de <https://guillermoavila.wordpress.com/2011/07/26/metodologia-pacie/>
- Bartolomé, A. (2016). Blended learning. Conceptos básicos. *Revista de Medios y Educación*, 7-20.
- Bates, A. W. (28 de junio de 2016). *Open Learning and Distance*. Londres, Inglaterra: Routledge.
- Cacheiro, G. M., García, G. F., & Moreno, G. A. (2016). Las TIC en los programas de Formación Profesional Básica en Ceuta. *sciego, org, mx*, 132-151.
- Calderón, F. (2016). 6 ventajas de ofrecer capacitación en línea a tu equipo de trabajo. *Entrepreneur*, 18-23.
- Camacho, P. (17 de septiembre de 2020). Metodología PACIE. (J. Herrera, Entrevistador)
- Contreras Espinosa, A. P., & Gómez, E. (2016). Tendencias en la Educación. Aprendizaje Combinado. *Theoria*, 111-117.
- Cornu, A. M., Decker, B., & Rosseel, P. (2 de octubre de 2019). Investigating the teaching of writing techniques in a foreign language a pedagogical issue. Estados Unidos: engku Sepora Tengku Mahadi,.
- Ch's Di Lascio, A. (8 de noviembre de 2017). *GESTIÓN DE INNOVACION Y CALIDAD*. Obtenido de <https://www.scribd.com/doc/80672563/GESTION-DE-INNOVACION-Y-CALIDAD-Para-Entregar>
- Dehler, C., & Porrás-Hernández, L. (3 de marzo de 2018). Using ComputerMediated Mediated Communication (CMC) to Promote

Experiential Learning in Graduate Studies. . Puebla, Mexico: Educational Technology.

Delgado Villca, J. (8 de marzo de 2020). *Plataformas Virtuales*. Obtenido de <https://materia-entornos-virtuales.jimdofree.com/tema-4-plataformas-virtuales/>

Gagné, M. (2016). A model of knowledge-sharing motivation. *Human Resource Management*. Massachussets, Estados Unidos.

García Aretio, L. (17 de agosto de 2018). Blended learning y la convergencia entre la educación presencial y a distancia. Loja, Loja, Ecuador.

García, C. L. (2017). Formación Mixta: Blended learning . En *Manual. Tutorización de acciones formativas para el empleo* (pág. 116). Madrid: Editorial, CEP.

García, C. M. (2018). La interactividad en e-Learning. *Formación en Red del INTEF*, 35-42.

Gómez Reyes, L. (2017). B- LEARNING: VENTAJAS Y DESVENTAJAS EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR. 12-25.

Gómez, M. M. (11 de mayo de 2018). ¿Cómo redactar los objetivos de aprendizaje para educación virtual? Antioquia, Medellin, Colombia.

Gómez, R. L. (2017). B- LEARNING: VENTAJAS Y DESVENTAJAS EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR. *Universidad Autónoma del Estado de México, Centro Universitario Temascaltepec*, 3-7.

Gonzalez, M., & Perdomo, K. R. (2016). Aplicación de las TIC en modelos educativos blended learning: una revisión sistemática de literatura. *Sophia* , 364.

Graells, M. (1 de agosto de 2015). Los procesos de enseñanza y aprendizaje. La motivación. Barcelona, España.

Hernan, C. A. (2018). El blended learning o aprendizaje combinado. *Editorial Magisterio 2018*, 15-45.

Ibañez, J., Crossetti, B., & Pérez, A. (2018). Blended learning, más allá de la clase presencial. *Universitat Rovira i Virgili, URV (España)*, 195-213.

Ibáñez, S. (15 de marzo de 2018). Blended learning, más allá de la clase presencial. Loja, Loja, Ecuador.

- Jakeline., D. D. (2018). AMBIENTES DE APRENDIZAJE. UNA APROXIMACION CONCEPTUAL. *Redalyc. org*, 97-113.
- Jones, L. (2016). Effects of Collaboration and Multimedia Annotations on Vocabulary Learning and Listening Comprehension. *CALICO* , 33-58.
- Karadeniz, S. (2015). Flexible design for the future of distance learning. *Procedia Social and Behavioral Sciences 1.1*, 358-363.
- Kioskea. (27 de abril de 2015). *Introducción a la Ofimática*. Obtenido de <http://es.kioskea.net/contents/71-introduccion-a-la-ofimatica#q=Introducci%F3n+a+la+ofim%Eltica&cur=1&url=%2F>
- López, M., González, M., & Hernández, F. (19 de marzo de 2017). Aprendizaje Virtual. Maracaibo, Venezuela.
- López, P. E. (2015). La importancia de la utilización de diferentes medios en el proceso educativo. *Repositorio UNLP*, 12-15.
- Lloréns, B. L., Espinosa, D. Y., & Castro, M. M. (2016). Criterios de un modelo de diseño instruccional y competencia docente para la educación superior escolarizada a distancia apoyada en TICC. *Scielo*, 9-16.
- Morán, L. (20 de marzo de 2017). Blended-learning. Desafío y oportunidad para la educación actual. Buenos Aires, Argentina.
- Niama Moreta, L. I. (2016). Modelo de Formación y Adiestramiento en Seguridad Laboral con Modalidad Blended Learning: Compañía OilSERV, Área de Registro de Pozos. 13-25.
- Niama, M. L. (2020). Modelo de Formación y Adiestramiento en Seguridad Laboral con Área de Registro de Pozos . *Universidad de Huelva - España*, 45-81.
- Pardo Díaz, S. (10 de junio de 2019). *Plataformas virtuales para la educación*. Obtenido de <https://www.laempresaeninternet.com/internet-y-tic/plataformas-virtuales-para-la-educacion.html>
- Paredes, J., & Arruda, R. D. (2016). La motivación del uso de las TIC en la formación de profesorado en educación ambiental. *Ciência & Educação (Bauru)*, 353-368.
- Pérez, J., & Gardey, A. (2 de octubre de 2015). Definición de proceso de aprendizaje. México.

- RAE, R. A. (30 de abril de 2020). *Definición informática*. Obtenido de <https://dle.rae.es/inform%C3%A1tica>
- Rincón, M. F. (2015). Los entornos virtuales como herramientas de asesoría académica en la modalidad a distancia. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 25-43.
- Rincón, M. L. (2018). Los entornos virtuales como herramientas de asesoría académica en la modalidad a distancia. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte Medellín Colombia*, 12-18.
- Rodríguez, C. (11 de noviembre de 2018). *Las TIC como plataforma de teleformación e innovación educativa en las aulas* . Obtenido de https://issuu.com/cristinarodrigues48/docs/colecci_n_innted_espa_a_b39516c5279ac6
- Ruiz, R., Aguaded, I., & Piña, A. (2018). La revolución del blended learning en la educación a distancia. *RIED: Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 25-32.
- SAFD, S. A. (2017). La American Society for Training & Development – ASTD anuncia que cambia su nombre y comenzará a denominarse Association for Talent Development - ADT. *América Learning & Media Tendencia, Innovación - Tecnología - Cultura*, 18-26.
- Sanabria, I., Ramírez M, G. M., & Tellez, N. (2016). Un Modelo para el Diseño de Actividades de Formación Blended Learning. *Universidad de Tachira - Venezuela*, 25.
- Sánchez, A. A., Boix, P. J., & Jurado, d. I. (2015). LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO Y LAS TICS: UNA INMEJORABLE OPORTUNIDAD PARA EL CAMBIO DOCENTE. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, núm. 34, 179-204.
- Santana, M. S. (8 de febrero de 2017). *LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS Y LAS NTIC. UNA ESTRATEGIA DE FORMACIÓN PERMANENTE*. Obtenido de https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:RK6BBjKAS5UJ:https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8927/D-TEESIS_CAPITULO_2.pdf+&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=ec

- Sevilla, V. d. (2017). e-Learning. Definición y Características. *Centro de Formación Permanente - Universidad de Sevilla - Una Mirada hacia el Futuro*, 72-98.
- Torres, C. I. (1 de abril de 2017). El B-learning: un acercamiento al estado del conocimiento en Iberoamérica,. Guadalajara, México: Red universitaria de Jalisco.
- Turpo Gebera, O. W. (2018). Concepción y Desarrollo de la Modalidad Educativa Blended Learning o Modelo Integrado en el Sistema Universitario Iberoamericano. 13-26.
- Turpo Gebera, O. W. (9 de marzo de 2018). Contexto y desarrollo de la modalidad educativa blended learning en el sistema universitario iberoamericano. *e-mail Scielo*, 169.
- Velasco, S. E., & López, J. B. (2019). *Edutecnología y Aprendizaje 4.0*. México.
- Villalba, H. (9 de septiembre de 2016). *Tema I. Sistemas operativos*. Obtenido de <https://iesvillalbahervastecnologia.files.wordpress.com/2009/09/sistemas-operativos.pdf>.
- Zila, A. (5 de diciembre de 2019). *¿Qué es informática?* Obtenido de <https://www.todamateria.com/que-es-informatica/>

ANEXOS

Anexo 1.- Modelo de Encuesta aplicada



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
CENTRO DE ESTUDIOS DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN EN ENTORNOS DIGITALES**

**ENCUESTA A USUARIOS QUE SE CAPACITARON EN JH-SYSTEMAS
(B-LEARNING)**

Formulario de consentimiento informado

Estimado amigo y usuario de JH SYSTEMAS, me complace en invitarle a participar de manera voluntaria a llenar la siguiente encuesta referente a Implementación de Blended Learning (aprendizaje presencial y en línea). Esta encuesta tiene como objetivo: Determinar los procesos de Blended Learning para la capacitación en Informática. Los datos serán recolectados a través de la presente encuesta anónima. En este consentimiento se le consulta sobre la disposición para responder a las preguntas propuestas en esta encuesta y sobre su autorización para el uso de sus respuestas como usuario de nuestra empresa. El cuestionario no genera ningún costo para usted y requiere un promedio de 3 minutos para ser respondido de manera completa. Si se encuentra de acuerdo en participar en esta encuesta por favor confirme la autorización al final del consentimiento.

Leí, estoy de acuerdo con los términos y me gustaría participar en la encuesta

1.- ¿Utilizaría usted entornos virtuales de aprendizaje para procesos de capacitación en Informática?

SI ()

No ()

2.- ¿Usted se capacitaría en un sistema B-learning? – (capacitación presencial y on-line) en Informática?

SI ()

No ()

3.- ¿Usted optaría por capacitarse con nuevas tecnologías presencial y virtual para fortalecer sus conocimientos en Informática?

SI ()

No ()

- 4.- ¿Aplicaría usted los conocimientos adquiridos en la capacitación en el área de informática en su lugar de trabajo?
SI ()
No ()
- 5.- ¿Cuándo se capacite virtualmente en Informática elaboraría material multimedia como: videos, diapositivas, podcast, etc.?
SI ()
No ()
- 6.- ¿En el proceso de capacitación on-line usted utilizaría los recursos para mantenerse comunicado y ser eficaz en su trabajo?
Si ()
No ()
- 7.- ¿Consideraría usted que en las clases on-line mantendría una interacción de comunicación con el docente mediante chat y videoconferencias?
Si ()
No ()
- 8.- ¿Cree usted que se capacitaría mejor cuándo: ¿observa, escucha y manipula por sí mismo los recursos tecnológicos de un aula virtual durante las prácticas realizadas?
Si ()
No ()
- 9.- ¿Cómo estudiante de un curso B-learning usted compartiría sus ideas con otros compañeros para reforzar sus ideas?
Si ()
No ()
- 10.- ¿Estaría usted dispuesto a capacitarse en Informática en la modalidad B-learning propuesta por la empresa JH Systemas?
Si ()
No ()

Gracias por su colaboración

Anexo 2.- Evaluación B-learning JH Systemas

Nota: La información que nos proporcione nos ayudará para mejorar nuestra capacitación, le recordamos que sus respuestas serán confidenciales.

Apellido y Nombre

Modalidad de formación (Marque con una X)

- On-line
- Semi-presencial
- Presencial

¿Sobre qué tratan las intervenciones del tutor-profesor? Marque todas casillas que correspondan.

- Sobre organización
- Ofrece información
- Contestaciones a intervenciones de alumnos
- Respuesta a solicitud de ayuda
- Ajenas al contenido del curso
- Corrección de ejercicios

WEB PRESENTACIÓN, DISEÑO Y FACILIDAD DE USO

Por favor, valore los siguientes aspectos relativos a nuestra página Web:

Muy bueno Bueno Regular Malo Muy Malo

Facilidad de uso	<input type="checkbox"/>				
Aspecto gráfico	<input type="checkbox"/>				
Claridad de la información	<input type="checkbox"/>				
Cantidad de la información	<input type="checkbox"/>				
Rapidez de descarga de las páginas	<input type="checkbox"/>				
Facilidad para imprimir	<input type="checkbox"/>				

VALORACIÓN GENERAL Y COMENTARIOS

¿Está usted satisfecho con el aprendizaje obtenido en esta capacitación?

- Muy satisfecho
- Bastante satisfecho
- Poco satisfecho
- Nada satisfecho

¿Tiene usted algún comentario o sugerencia de mejora para nuestra Web?

ACERCA DE USTED

La encuesta está casi terminada. Estas últimas preguntas nos sirven para analizar mejor los resultados del estudio.

Género:

- Mujer
- Hombre
- Prefiero no decirlo

Edad:

- De 14 a 19
- De 20 a 24
- De 25 a 34
- De 35 a 44
- De 45 a 54
- De 55 a 64
- 65 a más años

Región donde vive:

Ocupación:

- Trabaja
- Estudia
- Desocupado

La encuesta ha concluido, muchas gracias por su colaboración