



**UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN**

**PROPUESTA PARA EL USO EDUCATIVO DE LA PLATAFORMA
BLACKBOARD EN LOS ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS**

Autoras:
Ancelmo, Iyiruba C.I.17.559.389
Mascolo, Carmela C.I. 20.302.236

Tutora: Profa. Norelkis Riera

Caracas, Julio del 2013



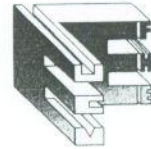
**UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN**



**PROPUESTA PARA EL USO EDUCATIVO DE LA PLATAFORMA
BLACKBOARD EN LOS ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS**

**Trabajo de grado presentado ante la Universidad Central de Venezuela
para optar a la Licenciatura en Educación, Mención Formación y
Desarrollo de Recursos Humanos**

Caracas, Julio del 2013



VEREDICTO

Quienes suscriben, miembros del jurado designado por el Consejo de la Escuela de Educación en su sesión 1498 de fecha 29-05-2013 para evaluar el Trabajo de Licenciatura presentado por **ANCELMO F., YIRUBA C.I. 17.559.389, MASCOLO R., CARMELA C.I.; 20.302.236**, bajo el Título: **PROPUESTA PARA EL USO EDUCATIVO DE LA PLATAFORMA BLACKBOARD EN LOS ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS**, para optar el Título de **LICENCIADO EN EDUCACIÓN**, dejan constancia de lo siguiente:

1. Hoy 22-07-2013 nos reunimos en la sede de la Escuela de Educación para que su(s) autor(es) lo defendiera(n) en forma pública.
2. Culminada la Defensa Pública del referido Trabajo de Licenciatura, conforme a lo dispuesto en el Art. 14 del "Reglamento de Trabajos de Licenciatura de las escuelas de la Facultad de Humanidades y Educación" adoptando como criterios para otorgar la calificación: rigurosidad en el razonamiento, coherencia en la exposición, claridad y pertinencia en los procesos metodológicos empleados, adecuación del sustento teórico, así como la calidad de la exposición oral y de las respuestas dadas a las preguntas formuladas por el jurado, **acordamos calificarlo como:**

APLAZADO APROBADO otorgándole la mención:
 SUFICIENTE DISTINGUIDO SOBRESALIENTE

3. Las razones que justifican la calificación otorgada son las siguientes: ESTE TRABAJO REPRESENTA UN APORTE IMPORTANTE PARA EL DESARROLLO DE ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA EDUCACION A DISTANCIA EN LA UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA Y PARTICULARMENTE EN LOS ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS EN LA ESCUELA DE EDUCACION.

Profa. Hernández, Naysia

Profa. Paredes, Celina

Tutora Riera, Norelkis

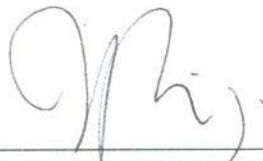


APROBACIÓN DEL TUTOR

Quien suscribe, Profesora Norelkis Riera, de la Universidad Central de Venezuela, adscrita a la Escuela de Educación, en mi carácter de tutora del Trabajo de Grado titulado: **PROPUESTA PARA EL USO EDUCATIVO DE LA PLATAFORMA BLACKBOARD EN LOS ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS**, realizado por **ANCELMO IYIRUBA** C.I.: V- 17.559.389, **MASCOLO CARMELA** C.I.: V-20.302.236, manifiesto que he revisado en su totalidad la versión definitiva de los ejemplares de este trabajo y certifico que se le incorporaron las observaciones y modificaciones indicadas por el jurado evaluador durante la discusión del mismo.

En el lugar COB a los Siete días del mes de octubre del año 2013

Atentamente.-



Profa. Norelkis Riera

10.626.769

DEDICATORIA

Primero que nada agradezco este logro a Dios, por darme la oportunidad de estar aquí, darme la inteligencia necesario y la perseverancia, permitiéndome llegar a la culminación de mi carrera.

A mis padres, pero sobre todo a mi mama por ayudarme incondicionalmente en las buenas y en las malas, tanto monetaria como moralmente; por darme la fuerza necesaria para siempre seguir adelante hasta cumplir con mi meta.

A mi hermano Pasquale por estar conmigo.

A Iyiruba Ancelmo pues además de ser mi amiga fue mi compañera durante toda mi carrera universitaria ayudándome en muchos obstáculos de mi vida, junto a ella pase muchas cosas, que me han animado, me han ayudado y me han hecho reír cuando lo he necesitado, también ha sido mi compañera en esta tesis.

Le agradezco a mi tutora Norelkis Riera por su paciencia, comprensión, colaboración y por sus consejos para poder culminar este trabajo de investigación y a la profesora Grecia Almeida por saber guiarme por este largo camino que fue la realización de este trabajo de investigación y por también darme su apoyo incondicional.

Carmela Mascolo

DEDICATORIA

En primer lugar dedico este logro a Dios, por darme la oportunidad de estudiar en la Universidad Central de Venezuela y en la Escuela de Educación, por darme la fortaleza y la sabiduría necesaria, permitiéndome así culminar con éxito mi carrera.

A mi amada madre, por siempre ser mi roca y mi motor para ir por la senda correcta de la vida y apoyarme en los momentos en que mermaban mis fuerzas, esta meta es compartida en gran parte es de ella también por sus enormes sacrificios.

A mi padre, quien desde el cielo ilumina y cuida cada uno de mis pasos, quien de una u otra forma siempre está a mi lado.

A mi amado esposo, Gabriel, quien con su paciencia y apoyo incondicional es parte de este gran logro.

A mi hermano, Sinuhe, por sus sabios consejos y correcciones en este trabajo final de mi licenciatura y por su apoyo constante a lo largo de mi trayecto por esta gloriosa universidad.

A Carmela Mascolo, quien además de ser mi compañera de tesis fue mi amiga durante toda la carrera con quien compartí dichas y tristezas y quien enriqueció cada experiencia durante la carrera con su humor y personalidad característica.

A mi tutora, Norelkis Riera por su enorme paciencia, colaboración, amabilidad, amistad y por sus sabias y pertinentes recomendaciones para poder culminar con éxito este trabajo de investigación y a la profesora Grecia Almeida por sus oportunas contribuciones en el área tecnológica y de edición.

Iyiruba Ancelmo. F.

AGRADECIMIENTO

Agradecemos enormemente a Dios, por habernos dado la oportunidad de concretar cada una de nuestras metas, por haber alumbrado nuestros caminos cuando quisimos rendirnos.

A nuestros familiares, padres, hermanos y a cada una de las personas que estuvieron presentes en nuestras vidas porque nos enseñaron a vencer cualquier obstáculo.

Al Licenciado Romulo Tronconi, por su orientación en nuestro trabajo, fruto de su experiencia profesional puesta al servicio para nosotras, que recibimos con complacencia en su asignatura Seminario de Tesis en 5to año.

A la profesora Grecia Almeida por guiarnos en nuestro trabajo de investigación, por su apoyo incondicional y comprensión en los momentos de marcada exigencia para nuestra investigación.

A nuestra tutora Norelkis Riera por su paciencia, por sus consejos y por recibir con entusiasmo la responsabilidad de guiarnos en nuestra tesis de grado.

*A todos ellos un inmenso agradecimiento
Atentamente: Ancelmo Iyiruba, Mascolo Carmela*

**UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN**

**PROPUESTA PARA EL USO EDUCATIVO DE LA PLATAFORMA
BLACKBOARD EN LOS ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS**

Tutora: Profa. Norelkis Riera

Autoras:
Ancelmo Iyiruba
Mascolo Carmela

RESUMEN

La presente propuesta expone una línea de investigación en base a un diseño de investigación tecnológica, documental y de tipo monográfica, el cual se fundamenta en realizar un video de inducción para los estudiantes del primer semestre de la asignatura de Técnicas de Documentación e Información (TDI), acerca de la utilización de la plataforma Blackboard como herramienta de apoyo para el aprendizaje en los Estudios Universitarios Supervisados (EUS). Por otra parte ésta propuesta busca presentar, los aspectos técnicos y estéticos del video, la facilidad de entendimiento del mismo y la calidad pedagógica de los contenidos y de las estrategias empleadas en el video dentro de la labor de enseñanza – aprendizaje.

Palabras Claves: Video de Inducción, Plataforma Blackboard, estrategias de Enseñanza y de Aprendizaje.

**UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTY OF HUMANITIES AND EDUCATION
SCHOOL OF EDUCATION**

**PROPOSAL FOR EDUCATIONAL USE BLACKBOARD PLATFORM IN
SUPERVISED COLLEGE**

Tutor: Prof. Riera Norelkis

Authors:
Ancelmo Iyiruba
Mascolo Carmela

ABSTRACT

This proposal outlines a research design based on technological research, documentary and monographic type, which is based on making a video induction of the first semester students of the subject of Technical Documentation and Information (TDI), about the use of the Blackboard platform as a support tool for learning in University Studies Supervised (EUS). On the other hand this proposal seeks to present, the technical and aesthetic aspects of the video, the ease of understanding of it and the educational quality of content and the strategies used in the video in the work of teaching - learning.

Keywords: Induction Video, Blackboard Platform, Strategies for Teaching and Learning.

INDICE GENERAL

	PP.
Índice de Cuadros.....	VIII
Índice de Gráficos.....	IX
Introducción.....	1
Capítulos	
Capítulo I El Problema	
Planteamiento del Problema.....	5
Objetivos de la Investigación.....	12
Justificación de la Investigación.....	13
Capítulo II Marco Teórico	
Antecedentes.....	16
Bases Legales.....	27
El Estado Venezolano y las Políticas Educativas en Materia Tecnológica.	27
Fundamentos Teóricos.....	31
Educación a Distancia.....	31
Tipos de Educación a Distancia.....	32
Normativa Nacional para la Educación Superior a Distancia.....	38
Unesco.....	40
Estudios Universitarios Supervisados.....	40
Reseña Histórica.....	40
Programa de la Asignatura Técnicas de Documentación e Información.....	45

Objetivos de la Asignatura según el programa.....	46
Secuencia de los Objetivos a Desarrollar.....	47
Web 2.0.....	49
Plataformas y Entornos Virtuales de Aprendizaje.....	64
Plataforma Blackboard.....	67
Video y Educación.....	69
Funciones Didácticas y el Uso Educativo del Video.....	71
Capítulo III Marco Metodológico	
Fases de la Investigación.....	74
Diseño y Tipo de la Investigación.....	77
Instrumento y Recolección de Información.....	78
Muestra.....	78
Modelo para el diseño de la Instrucción.....	79
Capítulo IV Presentación y Análisis de los Resultados	
Análisis del Cuestionario de Juicio de Expertos.....	89
Resumen de los Resultados Obtenidos.....	97
Capítulo V Propuesta	
Propuesta del Diseño.....	103
Conclusiones.....	121
Recomendaciones.....	125
Bibliografía.....	127

Anexos	134
Anexo A Cuestionario.....	134
Anexo B Guion Literario.....	143
Anexo C Guión Técnico.....	153
Anexo D Video.....	168

INDICE DE CUADROS

	PP.
Cuadros	
1. Aspectos Técnicos.....	90
2. Aspectos Referidos a Contenidos.....	94
3. Aspectos Pedagógicos.....	95
4. Resumen de los Resultados Obtenidos.....	97

INDICE DE GRÁFICOS

	PP.
Gráficos	
1. Aspectos Técnicos.....	91
2. Aspectos Referidos a Contenidos.....	94
3. Aspectos Pedagógicos.....	95

INTRODUCCIÓN

La educación es uno de los principales focos que contribuye en el crecimiento de una nación, sin una educación de calidad y accesible para las mayorías, las naciones se pueden estancar en los sectores primordiales: en lo económico, lo social y político, es por ello que surge el interés de las sociedades por desarrollar sistemas y planes educativos que se adapten a las necesidades de los ciudadanos e impulsen el avance de la sociedad en su totalidad.

La globalización ha traído consigo un gran impacto que ha cambiado algunos paradigmas de la educación tradicional, la propagación de las tecnologías en los centros educativos se hace cada día más notable, a pesar de que existen en pleno siglo XXI un sin fin de limitaciones, en cuanto a los recursos empleados en los centros educativos.

La incorporación de las tecnologías evidencia una toma de conciencia de la importancia que tiene este medio en el mejoramiento del proceso educativo, pero a su vez este manejo de la información no sólo tiene que ser un papel pasivo.

El presente trabajo de investigación tiene como fin de enseñar una propuesta para el uso educativo de la plataforma Blackboard en los Estudios Universitarios Supervisados a través de un video de inducción dirigido a los estudiantes de la asignatura Técnicas de Documentación e Información. Con esta plataforma no se trata de desplazar al educador, se trata de que el docente tenga otros medios para presentar información y tener otros medios de enseñanza en la educación a distancia, se analiza la forma en cómo los

estudiantes manejan las tecnologías con respecto a la plataforma y de que sea utilizado como una herramienta en los procesos de enseñanza y de aprendizaje, también abordarán los planteamientos teóricos para la producción de un video para la inducción de los estudiantes de la asignatura Técnicas de Documentación e Información acerca de la utilización de la plataforma Blackboard.

La plataforma Blackboard se creó para modificar los entornos de aprendizaje y así establecer un ambiente enriquecedor para la experiencia educativa. El propósito que posee esta plataforma es el ser un medio auxiliar para la enseñanza y el aprendizaje en línea, conformar comunidades virtuales, ofrecer servicios auxiliares a las instituciones, etc., además dicho entorno está destinado a ayudar a los estudiantes a mantenerse activos en un espacio de aprendizaje significativo, mientras se evalúan los resultados de su aprendizaje, mediante la utilización del espacio se puede evaluar el proceso instruccional y posibilita eliminar los muros de las aulas tradicionales.

Es pertinente destacar, que para que se logre un uso correcto del entorno y de muchos otros medios o estrategias educativas, el docente debe conocer sus retos dentro del proceso educativo, reflexionando y comprendiendo que los estudiantes en la actualidad se están formando a partir de la utilización constante de las tecnologías, los docentes deben saber con qué recursos cuentan para enriquecer su exposición verbal, debe entender el potencial pedagógico del mensaje a través de la herramienta empleada, debe saber que el resultado de educar a través de ciertos medios modernos y didácticos de enseñanza y aprendizaje como lo son: wikis, blogs, mapas mentales, videos, entre otros, pueden ser empleados para el trabajo

colaborativo en los estudiantes a fin de propiciar la construcción de conocimientos

Ante tales circunstancias, parafraseando a Marqués (2000), se tiene que la "sociedad de la información" en general y las nuevas tecnologías inciden de manera significativa en todos los niveles del mundo educativo, exige importantes esfuerzos de formación, de adaptación y de integración a esta cultura, por tal motivo las instituciones educativas deben acercar a los estudiantes a esta cultura de hoy, no quedarse estáticos en la cultura de ayer, por ello es importante la presencia en clase del ordenador, del vídeo, de la televisión etc. Por tanto, la investigación tiene por finalidad realizar un video para la inducción de los estudiantes del primer semestre de la asignatura (TDI), acerca de la utilización de la plataforma Blackboard como herramienta de apoyo para el aprendizaje en los Estudios Universitarios Supervisados (EUS).

El soporte teórico se enmarca bajo la postura constructivista, ya que esta teoría permite que el aprendizaje pueda facilitarse, pero cada individuo o sujeto reconstruye su propia experiencia interna y subjetiva de la realidad, con lo cual puede decirse que el conocimiento es único en cada persona, es decir, los conocimientos puede construirse desde dos formas tanto individual como colectiva.

Metodológicamente el estudio presenta las características propias de una investigación documental, debido a que se ofrece una propuesta de implementación en cuanto al manejo de la plataforma Blackboard en los procesos educativos. El procesamiento de los datos se llevo a cabo a través de un análisis cualitativo y cuantitativo que según Arias (2006) el enfoque cualitativo es utilizado para descubrir y refinar preguntas de investigación y desde el enfoque cualitativo es utilizado para la recolección y análisis de

datos para contestar preguntas de investigación, que se obtuvo mediante la aplicación de una encuesta de carácter mixta a expertos en los aspectos, pedagógicos, técnicos y de contenido del video, cuyos resultados nos llevaron al cuerpo de conclusiones y recomendaciones.

El presente trabajo esta estructurado en seis capítulos: Capitulo I se presenta el planteamiento del problema, objetivos generales, específicos y justificación, Capitulo II constituye el marco teórico, antecedente, bases legales; el Capitulo III comprende el marco metodológico; Capitulo IV se realiza el análisis e interpretación de los resultados obtenidos en el estudio, en el Capítulo V se desarrollan las conclusiones y recomendación. En el Capitulo VI se presenta la propuesta como alternativa de implementación y por último están los anexos y las referencias.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema

La educación superior en Venezuela, hoy en día se ha extendido a zonas rurales o de más difícil acceso, esto trae consigo proporcionar un mayor bienestar a la sociedad, pero también desencadena diversas problemáticas que es pertinente resolver, entre las que se encuentra la falta de un mayor número de docentes en las sedes universitarias del interior y ausencia de ciertos recursos necesarios para la enseñanza de los jóvenes y adultos que acceden a las instituciones educativas para hacer sus estudios de tercer y cuarto nivel.

Es pertinente hablar de posibles soluciones para esta situación que se presentan en las universidades del país, y es por ello que se han creado modalidades educativas a distancia, específicamente en la Universidad Central de Venezuela (UCV), según Klein (1995) menciona que se ofrece desde Octubre de 1971 mediante una comisión integrada por el Vice Rector Académico, Dr. Eduardo Vásquez y varios decanos, entre quienes se encontraba el Dr. Felix Adam, Decano de Humanidades, para estudiar la posibilidad de implementar en la UCV un sistema de enseñanza que permita modernizar la estructura académica – administrativa de dicha universidad y ofrecer oportunidades educativas a sectores de la población que por diversas causas se veían imposibilitados a concurrir a los cursos regulares de la UCV. La comisión realiza visitas a varios países europeos para observar la

experiencia de la Open University en Inglaterra, la Universidad a Distancia de Madrid, Universidad de Harmonds en Suecia y Vanves en Francia. Por tal motivo aprueban el informe el Consejo Universitario de fecha 05/06/72 Resolución 37 y se crea el Consejo de los Estudios Universitarios Supervisados.

Klein (1995), señala que esta comisión es la que se conoce como la Comisión Nacional de los Estudios Universitarios Supervisados (EUS), integrados por universidades nacionales y privadas el cual se dedica a elaborar un cuerpo normativo para servir de base a las diferentes universidades para la elaboración de sus proyectos, el cual se instala el día 30/10/73 y en el mes de abril de 1974 se produce el llamado documento N° 1, Lineamientos Generales del Sistema de los Estudios Universitarios Supervisados, este documento es obligatorio para trabajar con los proyectos de estudios a distancia denominado Estudios Supervisados, por querer dar a entender que esta nueva modalidad de enseñanza tenía mecanismos de control y supervisión en la parte evaluativa y formativa de los estudios de usuarios.

En lo referente a la definición y descripción del sistema de Educación a Distancia se parte del informe “aprender a ser”, el sistema de EUS se caracteriza por permitir la inscripción voluntaria de los interesados y dar acceso a estudiantes a una variedad de medios y recursos individualizados tales como la radio, televisión, enseñanza por correspondencia (Unesco, 1972). En este sentido la educación a distancia se considera una innovación que debe ser introducido al sistema educativo.

En lo referente a los lineamientos generales se hace mención a una serie de aspectos que son importantes para las universidades: se refiere a la necesidad de los EUS de ajustarse a las condiciones de zonas apartadas de

las grandes ciudades, y facilitar la creación de estructuras adaptadas a ellas, con la perspectiva de transformar a la universidad tradicional, además los EUS permiten al estudiante permanecer integrado a su medio y se proyecta en beneficio del mismo para evitar la grave carencia de profesionales en el interior del país.

García y Muñoz, (2009), plantean que:

“los lineamientos pedagógicos se fundamentan en los paradigmas crítico reflexivo y el de la complejidad con base en el **constructivismo**; el aprendizaje por proyectos; la formación por competencias contextualizadas; un modelo andragógico flexible e innovador; un enfoque de enseñanza y aprendizaje centrado en el alumno y en los grupos colaborativos cimentado en la dialógica y las TIC para alcanzar los objetivos, se habla de una comunicación asíncrona y síncrona, basada en el dialogo didáctico a través del correo electrónico, foros, chat, videos, radio en línea, multimedia interactivo y videoconferencias. En cuanto a la evaluación se refirió que se daba de manera formativa y sumativa, tanto presencial como en línea, y basada en competencias”. (p.105)

Las tecnologías pasan a ser parte del elemento educativo en las sociedades, las tecnologías se han incorporado al sistema educativo para apoyar en el proceso de formación de los alumnos de las instituciones educativas en varios niveles, en los programas de educación a distancia.

En tal sentido, según García y Muñoz (2009) las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) se convierten en instrumentos cada vez más indispensables en las instituciones educativas realizando múltiples funcionalidades, entre las que se puede destacar: la creación de nuevos canales de comunicación interpersonal con el fin de intercambiar información e ideas, implantación de medios de expresión tales como: presentaciones multimedia, videos, páginas web, etc. igualmente se utiliza como recurso

interactivo para el aprendizaje, por medio de materiales didácticos como guía de aprendizajes, entre otras.

Debido a las potencialidades que ofrecen las TIC, se multiplican los entornos virtuales para la enseñanza y el aprendizaje, asegurando una continúa comunicación (virtual) entre estudiantes y profesores. A su vez el manejo de las TIC permite complementar la enseñanza presencial con actividades virtuales como guías de aprendizaje. Estos entornos surgen ante las crecientes demandas de formación continua para afrontar las exigencias de la sociedad.

Es pertinente señalar que para Vigostky (1988), los procesos de la psicología cognitiva son estudios de gran importancia ya que se debe valorar las capacidades intelectuales de las personas concibiéndolas como entes dinámicos sometidos a constante modificación.

Véase entonces que las personas aprenden de acuerdo a diversos factores que intervienen en el entorno, el aprendizaje se da como un proceso continuo y cambiante en el que el individuo es el ente central del aprendizaje.

Escotet (1978) plantea que la educación a distancia es una modalidad que permite la entrega de un conjunto de medios didácticos prescindiendo de la asistencia de clases regulares y en donde el individuo se responsabiliza de su propio aprendizaje. Mediante la utilización de la educación a distancia se instruye al mismo sujeto pero utilizando estrategias de aprendizajes diferentes no solo en el medio sino en los objetivos y procesos lo que conllevan a una diferencia.

Cabe señalar, que se optó por la realización de un video de inducción para los estudiantes sobre la utilización de la plataforma Blackboard en vista de la necesidad detectada de la inclusión de herramientas tecnológicas al proceso de enseñanza es cada día más común en todos los niveles educativos y, se observa cómo los centros de enseñanza invierten en licencias y capacitación a los docentes, para aprovechar al máximo las ventajas que ofrece el uso de la tecnología en la educación. En este sentido, las tecnologías figuran como un apoyo a la labor docente que busca formar, integrar y orientar a los alumnos hacia una construcción del conocimiento participativa y dinámica, permitiendo al alumno aportar sus ideas, reflexiones y sugerencias para construir el conocimiento de forma conjunta en la relación profesor-alumno y alumno-alumno mediante un proceso de aprendizaje cooperativo, es decir, se observa un proceso de enseñanza orientado a la acción.

Es pertinente acotar que esta herramienta es dirigida a los alumnos, mas sin embargo crea una repercusión directa y positiva en la labor docente porque contribuye de manera didáctica al proceso educativo y su utilidad es extensible a diversos niveles de enseñanza.

Por otra parte, el sistema de EUS –Estudios Universitarios Supervisados-, inicialmente se parte del “aprender a ser” el cual se caracteriza por permitir la inscripción voluntaria de los interesados y otorgar acceso a estudiantes mediante una variedad de medios y recursos individualizados tales como la radio, la televisión y la enseñanza por correspondencia (Unesco 1972) la educación a distancia se considera una innovación que debe ser introducida al sistema educativo.

En la presente investigación, se busca explicar los aportes que puede hacer un determinado recurso educativo, como lo es la plataforma Blackboard, a la educación a distancia, siendo esta clase de recursos herramientas que pueden ir notablemente a la eficiencia educativa.

En línea con estos planteamientos, está Marqués (2000), señala que las personas tienen la disposición de intercambiar y transformar la información; a su vez, en el contexto educativo se ha mostrado mayor efectividad rompiendo las barreras del tiempo y espacio, al ofrecer métodos, técnicas y

recursos que hacen más efectivos y flexibles los procesos de enseñanza y aprendizaje, esto mediante el uso de tecnologías. Esta modalidad educativa, trae consigo considerar algunos principios en la educación, como el principio de aprender a aprender, la enseñanza y el aprendizaje personalizado, la educación para toda la vida y la educación permanente o continua, por ende surge la fuerte necesidad y utilidad del uso de las tecnologías en la educación a distancia a nivel universitario.

Así mismo, Echeverría (2001), señala que en el siglo XXI se encuentran las tecnologías llamadas “tercer milenio” (el mundo virtual) ya que tienen importantes acontecimientos en la educación, estableciendo nuevos espacios de interacción social para aprender a buscar, transmitir información a través de las TIC (construir y difundir mensajes audiovisuales), también se obtiene que al intervenir en los nuevos escenarios virtuales se puede desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje; en el tercer milenio se utilizan exhaustivamente las herramientas que ofrecen las TIC tales como, el blog, wiki, wiziq, moodle, blackboard, que pueden llegar a ser potentes espacios de enseñanza y aprendizaje, siendo las redes telemáticas en donde los estudiantes aprenderán a moverse e intervenir en el nuevo entorno, utilizando nuevos escenarios y materiales específicos (on-line) como guías del aprendizaje.

En torno a las modalidades de educación universitaria a distancia en la UCV, Matheus (2010) plantea que se establecieron con el objetivo de dar acceso a la educación, sin embargo la falta de presupuesto universitario marcada con mayor intensidad desde el año 2010 y la poca cantidad de docentes existentes para dictar estudios a los EUS, impulsan a la creación de estrategias para no interrumpir la prosecución de los estudios de las personas inscritas, es por ello que el uso de las TIC, puede verse como

herramientas que emergen con gran utilidad para la educación, en todos sus niveles y modalidades.

Partiendo de lo antes planteado, se observa que es necesario aprovechar al máximo las potencialidades educativas que ofrece la plataforma Blackboard como un espacio de aprendizaje, debido a que la UCV a través de su campus virtual (ead.ucv.ve), tiene un sistema de educación a distancia y cuenta con dicho entorno, por tal motivo esta investigación va dirigida a los estudiantes del primer semestre de EUS en la asignatura Técnicas de Documentación en Información (TDI), se realizó una investigación buscando detectar las posibles necesidades u orientaciones hacia las cuales deben apuntar el uso de la plataforma como un espacio educativo y se pudo observar que existe la carencia de un video de inducción del entorno para la UCV en la Escuela de Educación y en la mencionada asignatura, por lo cual surgen las siguientes interrogantes:

¿Cuáles son las potencialidades educativas del uso de un video para la inducción en la plataforma Blackboard, dirigida a los estudiantes de la Asignatura Técnicas de Documentación e Información, perteneciente al primer semestre de EUS, Escuela de Educación UCV?

¿Cómo se diseña, produce y se evalúa un video educativo?

A partir de estas interrogantes se pretende realizar la presente investigación, la cual se desarrollará a partir de un estudio teórico de las posibilidades de la plataforma Blackboard y la creación de un video como medio instruccional, mediante el cual los alumnos puedan aprender a manejar dicho espacio de aprendizaje.

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Realizar un video para la inducción de los estudiantes del primer semestre de la asignatura TDI, acerca de la utilización de la plataforma Blackboard que está en el campus virtual de la UCV como herramienta de apoyo para el aprendizaje en los Estudios Universitarios Supervisados de la Escuela de Educación.

Objetivos específicos

- Identificar las potencialidades educativas del uso de un video de inducción a la plataforma Blackboard en la asignatura TDI, dictada en el primer semestre en los EUS.
- Diseñar un video para la inducción de los estudiantes del primer semestre de la asignatura TDI acerca de la utilización de la plataforma Blackboard como herramienta de apoyo para el aprendizaje en los EUS.
- Producir un video dirigido a los estudiantes de la Asignatura TDI acerca de la utilización de la plataforma Blackboard como herramienta de apoyo para el aprendizaje en los EUS.

- Evaluar el video creado para la inducción de los estudiantes a la Asignatura TDI acerca de la utilización de la plataforma Blackboard como herramienta de apoyo para el aprendizaje en los EUS.

Justificación de la Investigación

La educación universitaria es considerada en la actualidad como un proceso transformador, participativo y educativo, orientado a satisfacer las diversas demandas de la sociedad y a mejorar la calidad de vida de las personas. Actualmente, las tecnologías presentan una enorme influencia en la sociedad, por lo tanto el uso de la misma ha desencadenado grandes cambios económicos, culturales y políticos surgiendo la necesidad de agilizar la comunicación y de automatizar los procesos de información, lo cual apresura el desarrollo de las tecnologías.

El uso de las TIC se está manifestando en el ámbito educativo como una herramienta poderosa y primordial en el proceso instruccional adecuándose a los intereses curriculares, desde preescolar son utilizadas herramientas tecnológicas para que desde la infancia agilicen la generación del conocimiento, desarrollando habilidades y destrezas en el campo tecnológico.

A través del tiempo las TIC han permitido su uso dentro de los procesos de enseñanza y de aprendizaje, dando lugar a la educación a distancia, la utilización de las TIC como medio para obtener conocimientos, dándole a los estudiantes y profesores una gama más amplia de opciones para aprender.

En este sentido, es pertinente hablar de la Sociedad de la Información, la cual emerge a finales del siglo XX, para promover la construcción de una sociedad con uso predominante de tecnologías de información, que constituye una fuente básica para el desarrollo, porque implica una profunda transformación del sistema de organización de la vida pública, a partir de las pautas, sistemas y culturas de la información introducidos por los nuevos conglomerados que hacen aceptable y natural la brecha abierta entre grupos, regiones y culturas diferentes (Andrade, 2007)

Por otra parte, podemos observar que EUS, en la UCV tiene como característica fundamental poder brindar una educación bajo la modalidad a distancia, en donde el profesor y los estudiantes no comparten el mismo espacio físico en la mayor parte del tiempo de estudio, ya que hay solo cuatro asesorías presenciales, y en consecuencia puede verse como un gran aporte el uso de las TIC, debido a que se utiliza para lograr la prosecución de los objetivos que se plantean en la educación; los nuevos entornos virtuales que ofrecen las tecnologías del tercer milenio, permite que el aprendizaje sea un espacio libre y no se vea limitado por un espacio físico y el tiempo, donde se mantiene una continua comunicación (virtual) entre los profesores y los estudiantes, haciendo de este, una forma más flexible de obtener conocimientos, sin menospreciar los encuentros presenciales que ofrecen otro tipo de ventajas y a su vez presentan algunas otras limitantes.

En atención a lo expuesto anteriormente, surge la propuesta de emplear una herramienta novedosa y eficiente para la enseñanza a distancia, como lo es la utilización del entorno virtual de aprendizaje el cual se empleará desde un enfoque pedagógico.

Cabe resaltar que mediante el uso de Blackboard, no se pretende desplazar la educación presencial, ni mucho menos la figura del docente, por el contrario se pretende emplearla con el fin de relacionar aun más al docente con sus estudiantes y despertar mayor interés por parte de los docentes, a través de las diversas dinámicas que son posibles de presentar al momento de las clases, sin que la distancia constituya un problema o un obstáculo.

Específicamente en la Asignatura Técnicas de Documentación e Información de los Estudios Universitarios Supervisados en la Escuela de Educación de la UCV, el uso de la herramienta Blackboard posee la ventaja de poder recuperar sesiones de clases perdidas por diversos motivos, previamente justificados al docente, a través de la herramienta de grabación y se puede lograr una participación activa por parte del alumno en las distintas actividades, además se pueden planificar actividades educativas usando las opciones interactivas que permite la pizarra. Sin embargo, dicha herramienta al ser novedosa, es desconocida por gran parte de los estudiantes y es por esto que es de gran utilidad diseñar un video de inducción a la plataforma que explique de manera didáctica y sencilla como usar este medio educativo.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

En esta parte corresponde realizar la revisión bibliográfica de trabajos previos relacionados con la presente investigación; Se realizó en torno a los siguientes puntos

Antecedentes Relacionados con la Investigación

La educación a distancia comenzó a cobrar un desarrollo importante ante las nuevas necesidades que fueron emergiendo en la sociedad, debido a la ausencia de alternativas para concretar la formación de las personas que por diversos motivos no podían incorporarse a la educación tradicional-presencial, por tal motivo surgen comités de educadores con firmes intenciones de crear sistemas y medios educativos para crear planes de inclusión.

El sistema educativo debe adaptarse a las variaciones sociales, todos estos cambios tienen profundas implicaciones para el sector educativo, una de las nuevas consecuencias más importantes es la acelerada evolución tecnológica, la exigencia constante de las nuevas competencias. La informática tiene como objeto el procedimiento de informar a través del software y hardware; la finalidad es desarrollar una tecnología (plataforma virtual) que permita capacitar personas sobre el uso de las tecnologías como es el Internet (plataforma virtual llamada Formanet), (Odorba, 2004, p.56)

La globalización ha traído consigo un gran número de cambios económicos, políticos, sociales y educativos, lo cual ha llevado a modificar los sistemas de enseñanza y aprendizaje a través de la inclusión de diversas herramientas, tales como: la radio, la televisión, el internet.

Bello (2004) desarrolló la investigación con el propósito de comenzar a dar una perspectiva del uso de las nuevas tecnologías de información y comunicación, requiriendo inicialmente un estudio que explore las necesidades actuales del estudiante, para lograr establecer los planes de formación y así superar las barreras o miedos de algunos docentes que continúan usando exclusivamente medios tradicionales, tales como retroproyector, proyectos de cuerpos opacos, entre otros, pero se observa que hay un interés en ellos por utilizar medios informáticos y nuevas tecnologías, como lo son las computadoras, video beam, conexión a internet.

Este trabajo de grado es toda una experiencia de aprendizaje que consistió en conocer cuáles eran los recursos y la infraestructura con las que cuenta los estudiantes a nivel de centro en el que se desarrolla sus estudios, además de encontrar cuál es el grado de incidencia de las tecnologías de información y comunicación en las asignaturas que cursan y dar una aproximación a la preparación del estudiante en la utilización de las TIC; detectando las posibles necesidades de formación y conocer la valoración que hace al alumnado sobre la utilización didáctica de las TIC en la universidad ya que “se observa mayor competitividad entre las Universidades por la incorporación de los entornos virtuales de aprendizaje, que posibiliten una formación continua desde cualquier espacio geográfico y en cualquier momento temporal” (Bello; 2004: 140).

Se comienza el estudio a partir de 66 estudiantes de Educación de la Universidad Metropolitana (UM) a través de un estudio de campo, mediante la aplicación de un cuestionario semi-estructurado o mixto ya que esta conformado por preguntas tanto abiertas como cerradas y así conocer las necesidades de formación que presentan los estudiantes ante el uso de las tecnologías de información y comunicación, arrojando como resultados que los “estudiantes están medianamente formados para el manejo técnico e integración de los medios audiovisuales informáticos y de nuevas tecnologías en sus estudios” (Bello; 2004: 170)

Las conclusiones de esta investigación es que la UM ha realizado grandes esfuerzos para hacer cambios en la infraestructura en donde los alumnos puedan trabajar de forma autónoma, mostrando de esta forma que los estudiantes de Educación de la modalidad presencial tienen mayor formación en el diseño y producción de materiales y software educativo, utilizando herramientas como Word, Excel, Power Point, entre otros, relevando el interés hacia la formación de medios informáticos y de nuevas tecnologías como el desarrollo de páginas web con propósito educativo.

El aporte de este estudio a la presente investigación destaca la aplicación de la plataforma Blackboard ya que con el uso de este entorno se puede lograr obtener una forma mas efectiva y moderna de educar, capacitar o formar a estudiantes; las universidades tanto nacional como internacional están utilizando las tecnologías de información y comunicación para mejorar los procesos de enseñanza y de aprendizaje y con esto reducir los costos de educación.

Odorba y Ponte (2004) se fundamenta en realizar aplicaciones que permitan capacitar y formar a los docentes de acuerdo a las exigencias de la sociedad, sobre todo aquellos que tienen la responsabilidad de contribuir en la inserción de niños y jóvenes en la sociedad en el año académico 2001-2002, diseñando y desarrollando un curso para maestros y docentes de escuelas a distancia, este curso se usaron servicios gratuitos de internet como foros, chat y correo electrónico (Odorba y Ponte; 2004: 8)

Para el desarrollo de la plataforma Formanet se utilizó como metodología una adaptación de la división en fases y las técnicas de desarrollo en itinerario o mini-proyectos. Con esta metodología para el desarrollo de dicho entorno, se busca realizar pruebas durante cada itinerario con el fin de identificar los errores que se presentaron, también presentar a los usuarios una retroalimentación valiosa, ya que los mismos pueden comprender más fácilmente un sistema en funcionamiento. Como instrumentos de recolección de datos se utilizaron entrevistas, cuestionarios y observación, los resultados arrojados de la entrevista fueron descritos a manera de resumen, dando énfasis a las opiniones más relevantes, con los cuestionarios se presentaron distintas gráficas de acuerdo a los valores obtenidos, otro resultado obtenido fue los comportamientos observados en los maestros del curso en donde se presentaron deficiencias al momento de interactuar con el computador.

Los autores concluyeron que las TIC ofrecen grandes oportunidades de estandarización y de adecuación a las necesidades individuales y de enseñanza, con esta investigación se logró alcanzar y brindar la posibilidad de acercar las tecnologías a los docentes en ejercicio.

Con estos aportes que establecen Odorba y Ponte se puede evidenciar que el uso de las plataformas virtuales de aprendizajes mejoraría la experiencia formativa de estudiantes, docentes o profesionales para propiciar procesos de enseñanza y de aprendizaje más enriquecedores.

Fadel (1985) se fundamenta específicamente en hacer uso de un recurso tan útil a la educación como lo es el video, el cual define como un gran avance técnico que articula diversos desarrollos teóricos y prácticos de la investigación científica, el gran impacto audiovisual incide fundamentalmente en las dos mayores industrias audiovisuales: la televisión y el cine. En la medida en que el video influye en ambas se puede predecir su papel supremo a desarrollar. Las ventajas que nos brinda el video como medio audiovisual es: económico, sencillo, inmediato en la reproducción, calidad de imágenes, posibilidades creativas y fácil movilidad, además se entiende el video como medio auxiliar educativo a la concepción genérica, es decir, es necesario ubicar al video como medio de comunicación artificial y la educación como fenómeno comunicacional, es nuestro enfoque más importante.

Fadel (1985) destaca que tanto los medios naturales como los artificiales son herramientas esenciales en el logro de un efectivo proceso de comunicación educativa, en donde el profesor es el responsable de comunicar, en sus funciones de emisor-informador-comunicador. Cuando el profesor no cumple efectivamente su función de comunicador, se produce una falla en los procesos de enseñanza y aprendizaje, con respecto al pensum de estudio, se asimilan todos los contenidos programáticos que deben desarrollar los educadores para cumplir los objetivos de enseñanza previstos.

Por lo antes expuesto, este trabajo de grado consistió en fomentar la utilización de los medios audiovisuales como apoyo al proceso docente, implementando un proyecto que lleva por nombre el Video-Educativo que se ubica como un medio audiovisual básico dentro de las funciones administrativas. Para llevar a cabo el proyecto se crea una sección, departamento o un equipo que se denominara Proyecto para empezar a utilizar el video como apoyo eventual dentro del proceso de enseñanza y de aprendizaje concentrándose la UCAB como Universidad Piloto.

El estudio presentado por Fadel (1985) utiliza dentro de la metodología la aplicación de encuestas, demostrando que la UCAB cree en el video como medio auxiliar en la educación universitaria, realizando encuestas a estudiantes, profesores y autoridades de la universidad tomando como muestra el 2% de la población total estudiantil, el 15% de la población del profesorado y el 50% de las autoridades universitarias. Los resultados obtenidos fue que el video facilita la comprensión del mensaje permitiendo la retroalimentación del mismo, moderniza los medios didácticos, ejemplifica los hechos reales dando mayor y mejor información a un mayor numero de estudiantes, permitiendo actualizar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

El autor concluye que el video es uno de los más grandes fenómenos de la tecnología del siglo XX y se considera revolucionario por su influencia en medios tan poderosos como lo es el cine y la televisión, la potencialidad del video contrasta con su uso efectivo como medio de la comunicación alternativa, además el video ha demostrado su potencialidad efectiva en diversas áreas tales como: en la educación, en medicina, en los negocios, en las artes etc., demostrando que los medios auxiliares de educación en

especial los audiovisuales son “(...) aliados del educador entre los procesos de enseñanza y de aprendizaje, ya que cumplen funciones de apoyo y completa a las clases del educador” (Fadel; 1985:201), el video sirve como puente de contacto entre los estudiantes y su realidad extrauniversitaria.

Es importante saber que cuatro (4) universidades venezolanas están haciendo trabajos significativos en materia de video educativo como lo menciona Fadel (1985) las universidades que se encuentran realizando trabajos implementando el video en sus áreas educativas son: la UCV, USB, LUZ y la ULA pero ninguna de ellas ha pensado en sistematizar el uso del video doméstico para su uso absoluto en las realizaciones educativas.

Con el aporte de Fadel (1985) el video es considerado un medio didáctico que sirve para facilitar a los profesores el desarrollo del proceso instruccional y a su vez facilita a los estudiantes la construcción de conocimientos. Además nos parece oportuno enfatizar que el desarrollo de alguna clase en específico empleando como medio auxiliar o didáctico el video, se relaciona específicamente con la forma en la que se lleva a cabo su aplicación en el contexto de la clase y con la presencia de elementos significativos que muestren una relación directa entre sus contenidos, el programa de la asignatura y la generación de estrategias para el aprendizaje significativo.

Los aportes de este estudio a la presente investigación se basa en la importancia para los estudiantes del empleo del video como además, el empleo de esta estrategia didáctica permitirá que la utilización de este medio no se quede en el simple hecho de contemplar un mensaje audiovisual, sino

que se convierta en una clase con unos objetivos claros que sean logrados correctamente.

Campos y Cardenas (2007) plantean en su investigación que la formación del personal es uno de los campos en donde se ha implementado el uso de las tecnologías, pues al parecer según lo dicho por Ojeda (2001) es una herramienta practica y rápida para la formación del Recurso Humano que se encuentra en las organizaciones.

Sin embargo, no solo en las organizaciones el sistema escolar se está implementando. Particularmente, las universidades han tenido la necesidad de incorporarlas como herramientas que permitan el desarrollo y mejoramiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje. (Campos y Cardenas; 2007: 8)

El estudio presentado por Campos y Cardenas se centro en determinar el comportamiento de las diversas variables que se presentan en la formación docente al ser incorporadas las tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en la UCV, caso SADPRO (2006-2007).

La constante búsqueda de establecer diferencias metodológicas (practicas de enseñanza) y didácticas (reflexiones sobre las prácticas de enseñanza desarrolladas por los distintos facilitadores del SADPRO que favorecen u obstaculizan la formación de los docentes con la incorporación de las TIC en la UCV, marco el eje central del estudio. (Campos y Cardenas; 2007:12)

La conclusión que arrojó el estudio de Campos y Cardenas (2007) es que las estrategias de enseñanza basadas en las características de los participantes, lograron promover un aprendizaje colaborativo, al mantener la flexibilidad en la planificación, haciendo énfasis en la motivación, en el control y seguimiento de los participantes. Adicionalmente, se cambiaron las rutinas en función de las necesidades de los alumnos y se aplicaron metodologías concretas, exigentes, claras y definidas, desatancándose la calidad en todos los aspectos.

El estudio de Campos y Cardenas (2007) aporta al presente trabajo de investigación la importancia de las metodologías y el uso correcto de estrategias de enseñanza de acuerdo a la audiencia, atendiendo a los requerimientos de los estudiantes para aprender a usar la Plataforma Blackboard y lograr aprovechar al máximo este recurso educativo tanto por el docente como por el alumno, centrándose en el “aprender haciendo”.

La UNESCO citado por el Vicerrectorado académico de la UCV (2002), propuso un plan de acción para lograr la transformación de la Educación Superior en América Latina y el Caribe centrado en el mejoramiento de la calidad y gestión académica de las TIC. En este sentido, el Vicerrectorado Académico diseño en el año 2001, el Programa de Educación a distancia (PED), con el objetivo de implantar la educación a distancia utilizando como medio las TIC en la institución, para responder a las demandas sociales y ampliar sus contextos educativos, Para llevar a cabo el proyecto, se planteo entre uno de los propósitos, la formación docente en la incorporación de las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la Educación a Distancia. (Campos y Cardenas:2007).

Es de resaltar la importancia de la puesta en práctica de estas investigaciones, ya que la constante formación y actualización educativa contribuye a lograr la excelencia educativa al dar a conocer cada una de las nuevas herramientas que surgen a través de las tecnologías, las cuales facilitan en muchos casos la labor educativa docente y aumentan el acceso a la educación a estudiantes que por algún motivo no pueden trasladarse a un aula de clases tradicional, sin dejar a un lado la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Algara (2010), plantea en su trabajo de investigación que el entorno de la Educación Superior es cada vez más competitivo. Por lo cual se ha despertado el interés por apropiarse de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en proyectos educativos y eso hace que las instituciones universitarias que estén a la vanguardia en este tipo de acciones se conviertan en modelos a seguir para las demás instituciones de educación superior.

El estudio de Algara (2010), arroja como conclusión:

En lo concerniente al factor institucional, según el análisis realizado con respecto al grado de equipamiento que tienen los Postgrados de la Facultad de Humanidades y Educación en la UCV en cuanto a las TIC, la muestra consideró que hay suficiente dotación solo en tecnologías de segunda generación, ya que es evidente que hay insuficientes tecnologías de quinta generación como computadoras e Internet. Los docentes también desconocen la existencia de algunas tecnologías como los equipos de grabación, reproducción y edición de video, y el equipo fotográfico. A lo

anterior se asocian otros problemas de índole institucional como la falta de coordinación que facilite la utilización de las TIC, la falta de instalaciones adecuadas y los problemas de conectividad.

El aporte que hace este estudio al presente trabajo de investigación, se centra en la necesidad del apoyo a las demandas actuales de la labor del profesor universitario, el cual según plantea Algara (2010), debe adaptarse a la evolución de las TIC, lo cual implica no solo saber, crear o diseñar nuevas herramientas y programas de apoyo a los procesos de enseñanza y de aprendizaje presencial y/o a distancia, sino también requiere evaluar el impacto que estas tecnologías producen en los estudiantes, para lo cual se requiere de una buena dotación de equipos y en materia tecnológica en líneas generales.

Por otra parte, el trabajo de Colina (2011), plantea que se puede observar que en la utilización de las TIC influyen diversos factores relacionados con los medios, con los docentes y con la organización institucional que condicionan su uso didáctico en el proceso de enseñanza, en otras palabras, incorporar las TIC en una institución educativa no es nada fácil, requiere de cierta estrategia de implementación.

El objetivo general del estudio de Colina (2011), fue:

Diagnosticar el uso de las TIC por parte de los docentes en el contexto de la Escuela de Comunicación Social de la Facultad de Humanidades y Educación de la Universidad Central de Venezuela.

La relevancia de este estudio para el presente proyecto de investigación referente al uso educativo de un video de inducción a la plataforma Blackboard para los alumnos de EUS UCV, radica en que señala las dificultades para la integración de las TIC en las universidades, entre las que se hallan, según Colina (2011): la falta de infraestructura, escasez de los productos didácticos, el costo, el mantenimiento y la actualización de los equipos, al igual que, la imposibilidad de que en ellas puedan utilizarse las últimas herramientas informáticas. Lo cual repercute directamente en la evolución de la implementación de recursos como la plataforma educativa Blackboard en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Los estudios citados anteriormente representan un gran aporte al presente trabajo de investigación dado su contenido y aportes teóricos e investigativos y la calidad de su estructura metodológica, estando estrechamente vinculados al uso educativo de las TIC en la educación

Bases Legales

El Estado Venezolano y las políticas educativas en materia tecnológica

La Ley Orgánica de Educación en su Artículo 25, plantea que el Sistema Educativo venezolano es un conjunto orgánico y estructurado, conformado por subsistemas, niveles y modalidades, de acuerdo con las etapas del desarrollo humano. El subsistema de educación universitaria comprende los niveles de pregrado y postgrado universitarios. Está conformado básicamente por tres (3) tipos de instituciones:

a) Universidades Nacionales Autónomas: disponen de autonomía organizativa para dictar sus normas internas, autonomía académica para planificar, organizar y realizar los programas de investigación, docencia y de extensión que la propia institución considera necesario para el cumplimiento de sus fines; autonomía administrativa para elegir y nombrar sus autoridades y designar su personal docente, de investigación y administrativo; autonomía económica y financiera para organizar y administrar su patrimonio.

b) Universidades Nacionales Experimentales: instituciones creadas por el Estado Venezolano con el fin de ensayar nuevas orientaciones y estructuras académicas y administrativas. Estas universidades gozan de autonomía dentro de las condiciones especiales requeridas por la experimentación educativa. Su organización y funcionamiento se establecen por Reglamento Ejecutivo.

c) Universidades Privadas: instituciones fundadas por personas naturales o jurídicas de carácter privado. Para poder funcionar requieren la autorización del Ejecutivo Nacional y sólo pueden abrir facultades y carreras que aprueba el Consejo Nacional de Universidades (CNU). Además, existen los denominados Institutos y Colegios Universitarios: Institutos Politécnicos, Instituto Pedagógico, Institutos Universitarios Tecnológicos, Colegios Universitarios, Institutos Universitarios Eclesiásticos, e Institutos Militares Universitarios.

Formas de ingresos: el ingreso a las universidades, que inicialmente permitía la inscripción con el único requisito de ser bachiller, debido a la masificación educativa y alta demanda, comenzó a seleccionar aspirantes con base en la presentación de una prueba de aptitud académica (PAA), administrada por la Oficina de Planificación del Sector Universitario (OPSU) desde 1984 hasta 2007.

A partir del año 2008, bajo la presidencia de Luis Acuña Ministro en el Consejo Nacional de Universidades (CNU), el nuevo sistema de admisión será mixto en el sentido que el 30% de los cupos serán administrados por la Oficina de Planificación del Sector Universitario (OPSU) y el restante 70% será adjudicado por las universidades según

En resumen, a partir del año 2008 existen dos sistemas de admisión a la educación superior:

1. Cupos universitarios (70%): Aquellos estudiantes que presentaron las pruebas de admisión en las universidades estarán sujetos a los requerimientos internos para ingresar mediante este sistema, que cuenta con el 70% de los cupos universitarios.
2. Cupos del Rusnies -llamado así para el año 2008, hoy en día Sistema Nacional de Ingreso (SIN)- (30%): quienes hayan ingresado sus datos en el sistema del Registro único de la OPSU o Rusnies, estarán sujetos a la adjudicación de cupos universitarios por esta vía, que cuenta con el 30% de los cupos universitarios.

Según la reciente Ley Orgánica de Educación aprobada por la Asamblea Nacional en agosto de 2009, la educación universitaria tiene como principios rectores fundamentales los establecidos en la Constitución de la República, el carácter público, calidad y la innovación, el ejercicio del pensamiento crítico y reflexivo, la inclusión, la pertinencia, la formación integral, la formación a lo largo de toda la vida, la autonomía, la articulación y cooperación internacional, la democracia, la libertad, la solidaridad, la universalidad, la eficiencia, la justicia social, el respeto a los derechos humanos y la bioética, así como la participación e igualdad de condiciones y oportunidades. En el cumplimiento de sus funciones, la educación

universitaria está abierta a todas las corrientes del pensamiento y desarrolla valores académicos y sociales que se reflejan en sus contribuciones a la sociedad. La finalidad de la educación universitaria es formar profesionales e investigadores de la más alta calidad y auspiciar su permanente actualización y mejoramiento, con el propósito de establecer sólidos fundamentos que, en lo humanístico, científico y tecnológico, sean soporte para el progreso autónomo, independiente y soberano del país en todas las áreas.

La Ley de Reforma de la Ley Orgánica de Ciencia, Tecnología e Innovación, de conformidad con lo previsto en el artículo 213 de la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela, en Caracas, a los dieciséis días del mes de diciembre de dos mil diez. Establece lo siguiente con respecto al uso de las TIC y la innovación:

Artículo 2º—Interés público. Las actividades científicas, tecnológicas, de innovación y sus aplicaciones son de interés público para el ejercicio de la soberanía nacional en todos los ámbitos de la sociedad y la cultura.

Artículo 3º—Sujetos de esta Ley. Son sujetos de esta Ley:

1. La autoridad nacional con competencia en materia de ciencia tecnología, innovación y sus aplicaciones, sus órganos y entes adscritos.

2. Todas las instituciones, personas naturales y jurídicas que generen, desarrollen y transfieran conocimientos científicos, tecnológicos, de innovación y sus aplicaciones.

3. Los ministerios del Poder Popular que comparten, con la autoridad nacional con competencia en materia de ciencia, tecnología, innovación y sus aplicaciones, la construcción de las condiciones sociales, científicas y

tecnológicas para la implementación del Plan Nacional de Desarrollo Económico y Social de la Nación.

4. Las comunas que realicen actividades de ciencia, tecnología, innovación y sus aplicaciones.

Fundamentos Teóricos.

Educación a Distancia

García, Rodríguez y Vargas (2010) plantean que las experiencias de educación a distancia en Venezuela se iniciaron en la década de los 70 con la creación de la Universidad Nacional Abierta, institución que nace bajo una nueva concepción como es la de formar y profesionalizar especialistas de diferentes disciplinas que atendiera las demandas de servicios del país. Posteriormente con la misma concepción surgen los Estudios Universitarios Supervisados (EUS) en la UCV; sembrando así, los cimientos de la EaD como experiencias de primera generación. Posteriormente van surgiendo otras instituciones como Instituto de Mejoramiento Profesional del Magisterio (IMPM), Universidad Católica Cecilio Acosta (UNICA) y La Universidad del Zulia (LUZ).

Además, se hace énfasis en la década de los 90 se inicia la incorporación de las TIC a los procesos de enseñanza y aprendizaje y continúa el auge de incorporación y creación de nuevas instituciones que establecen los diseños de sus planes de formación con la noción de aplicación innovadora de herramientas tecnológicas, de manera particular sin directrices oficiales que regulen la utilización de estas aplicaciones. Desde comienzos del nuevo milenio, se intensifica la incorporación de instituciones

con el uso de las TIC y con nuevos diseños instruccional adaptados a la modalidad de la EaD lo que propicia a partir de 2007 la iniciativa de formular un proyecto nacional de educación a distancia desde un ente gubernamental, Oficina de Planificación del Sector Universitaria (OPSU), bajo la coordinación de la Dra. Elena Dorrego; este programa se plantea como propósito:

Sistematizar y nombrar el desarrollo de la Educación Superior a Distancia de alta calidad en las instituciones que ofrecen educación superior en Venezuela, de manera que coexista como modalidad con la educación presencial en los programas de pregrado y postgrado que éstas ofrecen. De esta manera, se ha podido obtener los registros de un total de 25 instituciones de educación superior, que han ido intensificando sus procesos de formación bajo la modalidad a distancia con énfasis particular en la aplicación de las TIC. (García, Rodríguez y Vargas; 2010: 173)

Es posible observar, basándonos en los estudios anteriormente citados que la educación a distancia se incorpora cada vez más a los procesos de enseñanza y de aprendizaje dentro de las universidades, vemos que la modernidad y el devenir de la sociedad impulsan a las personas en cada rincón del planeta a querer cursar estudios superiores aprovechando las herramientas que se han ido creando para facilitar dichos procesos.

Tipos de Educación a Distancia

García, Rodríguez y Vargas (2010) explican que desde los años '70 hasta la actualidad varias instituciones nacionales y privadas han iniciado estudios a distancia apoyados en las (TIC). Se evidencia entonces dos tipos de instituciones que administran la modalidad, una universidad totalmente a

distancia representado por una Universidad: UNA; y otra mixta representada por las Instituciones de Educación Superior (IES) que han ido incorporando la EaD a programas educativos caracterizados por la presencialidad. La acelerada inclusión de la modalidad a distancia en las IES del país, llevó a la OPSU en el año 2007 a organizar el 1er Encuentro de Educación a Distancia con la finalidad de conocer los avances de las instituciones participantes en cuanto a la implementación de la modalidad. Asistieron al evento Universidades Nacionales, Públicas, Privadas y Experimentales; definidas en estos términos según los artículos 8 y 10 de la Ley de Universidades (1970).

En dicho estudio, el producto de las presentaciones del encuentro, se logro identificar características pedagógicas y técnicas de diversos programas educativos en lo referente a lineamientos pedagógicos, sistemas de comunicación, evaluación, tipos de plataformas, además de normas y procedimientos. De lo cual se concluyo que:

Diversos lineamientos pedagógicos se fundamentan en paradigmas crítico reflexivos y la complejidad se base en el constructivismo; el aprendizaje por proyectos; versa sobre la formación por competencias contextualizadas; existe un modelo pedagógico innovador y flexible; se observa un tipo de enseñanza y aprendizaje enfocado en el alumno y en los grupos colaborativos en el diálogo y las TIC para lograr los objetivos.

Cabe resaltar que la comunicación fue definida como asíncrona y sincrónica, basada en el diálogo didáctico, y desarrollada fundamentalmente a través del correo electrónico, radio en línea, foros, chat, videos, multimedia interactivo y videoconferencias. En lo referente a la evaluación se daba de

manera sumativa y formativa, tanto presencial como en línea, y se basaba en competencias.

La plataforma Moodle se ubicó como el soporte tecnológico más utilizado, justificado principalmente en su código abierto y facilidades de uso. En cuanto a las normas y procedimientos se encontró que un grupo de universidades han venido guiándose según lineamientos suscritos por ciertas instancias de la institución al no poseer un reglamento específico para la modalidad de EaD. Otro grupo, poseía normativas establecidas para la modalidad pero en proyecto o proceso de aprobación.

En este sentido, desde la OPSU mediante el Programa Fomento para la Educación Superior (ProFES, 2009), con la convocatoria del 2do. Encuentro de Educación a Distancia, realizado en la ciudad de Caracas del 2 al 3 de noviembre del año 2009, se evidenció en la participaron alrededor de 36 Universidades del país en sus exposiciones los lineamientos que orientan el modelo educativo de la EaD en Venezuela, descritos en el año 2007, han ido enriqueciéndose con los aportes de la Web 2.0, y consolidándose a partir de la aceptación de la Normativa Nacional para la Educación Universitaria a Distancia, la cual ha sido revisada por la OPSU y por el Núcleo de Vice - Rectores Académicos de las universidades de la República Bolivariana de Venezuela. Actualmente se encuentra en proceso de aprobación por parte de instancias superiores.

Hoy en día los programas a distancia en Venezuela apoyan el proceso de enseñanza y aprendizaje con mayor énfasis en herramientas web 2.0 como wikis, blogs, mapas mentales, mapas conceptuales, videoconferencias, exámenes en línea; a su vez ha incrementado el reconocimiento de su

inclusión en un diseño instruccional flexible, transparente y organizado de forma lógica; debido a que se consideran como una herramienta dinámica que facilita la actualización de contenidos constantemente, apoyan el aprendizaje colaborativo, pueden ser utilizadas sin necesidad de instalarlas en el computador, son simples e intuitivas y además permiten que el usuario gestione qué, cuándo y cómo publicar.(García, Rodríguez y Vargas 2010, p.177)

Podemos sintetizar que la web 2.0 llegó para quedarse como un recurso de enorme utilidad en la educación superior a distancia, no solo por la facilidad de comunicación que otorgan las diversas herramientas como blogs, wikis, plataformas educativas, entre otras, sino porque se destacan también por motivar a los alumnos a participar en clase y a contribuir en el proceso de enseñanza a través del aporte de sus ideas, creándose así un ambiente de aprendizaje cooperativo y dinámico.

En otro orden de ideas, es pertinente citar que de acuerdo a lo establecido en el Campus Virtual de la UCV (2010), el Sistema de Educación a Distancia de la Universidad Central de Venezuela (SEDUCV) se concibe como un complejo organizacional inteligente y diverso que se construye y consolida con base en una concepción amplia y actualizada de la Educación a Distancia (EaD), fundado en los principios de libertad académica, autonomía, equidad, inclusión, calidad, sinergia, efectividad, flexibilidad, actualización, innovación y pertinencia; erigido sobre los avances logrados por esta modalidad en nuestra institución, traducidos en un conjunto coherente de propósitos, acciones, recursos y estructuras, para favorecer la utilización de los medios de instrucción disponibles asociadas a la telemática y sus futuros desarrollos.

Según el portal de la Universidad Central de Venezuela (2009), el Consejo de Educación a Distancia es el máximo organismo de dirección del SEDUCV y actúa como ente asesor de la Universidad Central de Venezuela en la definición, promoción, coordinación, desarrollo, seguimiento y control de las políticas de educación a distancia en la UCV.

En lo referente a las leyes, Rodríguez de Ornés, (2008) plantea con respecto a la existencia de normas y reglamentos para la educación a distancia, que actualmente existen muchas expectativas no sólo para la UCV, sino para todas las Instituciones de Educación Superior del país, ya que desde finales de 2007 se está trabajando en el desarrollo del Proyecto Nacional de Educación Superior a Distancia propiciado por la Oficina de Planificación del Sector Universitario, ente operativo de las políticas de la educación superior adscrito al Ministerio de Educación Superior. En este momento se realizan grandes avances hacia la aprobación de la primera Normativa de Educación Superior a Distancia, lo que permitirá garantizar un desarrollo ordenado de la modalidad a distancia, en el ámbito de la educación superior venezolana, a fin de alcanzar los niveles académicos de calidad requeridos.

Por lo pronto existe el Decreto del año 2004, que establece la utilización prioritaria de software libre en las instituciones de la administración pública, lo cual lógicamente tiene consecuencias para la infraestructura tecnológica y telemática que soporta a la educación virtual en las universidades nacionales. También existen disposiciones del Ministerio de Ciencia y Tecnología, como el Decreto 825 (República Bolivariana de Venezuela, 2000), destinado a regular algunos aspectos de las tecnologías de la información; y, la Ley Orgánica de Ciencia Tecnología (promulgada en 2001), mediante la que se creó el Sistema Nacional de ciencia y Tecnología, del cual forman parte las universidades nacionales. Lo más importante que

se ha concretado hasta ahora, derivado de estos últimos instrumentos, se refiere al financiamiento que otorgan para formación de personal e investigaciones en las TIC, a través del Fondo Nacional de Ciencia y Tecnología (FONACYT). Esta es, indudablemente, una forma de que el Estado incida en aspectos importantes para el desarrollo de la educación virtual nacional, pero también a nivel nacional falta mucho por hacer y definir.

Cabe acotar, que en la UCV, existe un Reglamento del Sistema de Educación a Distancia de la Universidad Central de Venezuela, el cual plantea lo siguiente:

CAPÍTULO I

Disposiciones Generales

Artículo 1. El presente reglamento tiene por objeto regular el Sistema de Educación a Distancia de la Universidad Central de Venezuela.

Parágrafo Único: La designación de personas en género masculino tiene en este Reglamento un sentido general, referido siempre, por igual a hombres y mujeres.

Artículo 2. La Educación a Distancia es una modalidad que permite vencer las barreras de espacio y tiempo en los procesos de enseñanza y aprendizaje, que ocurren en condiciones de separación entre profesores y estudiantes, mediante el uso de la mayor diversidad de medios y herramientas tecnológicas disponibles.

Artículo 3. El Sistema de Educación a Distancia de la Universidad Central de Venezuela (en lo sucesivo SEDUCV), es un complejo organizacional que articula los componentes institucionales con la finalidad de dar fluidez a los procesos académicos y administrativos inherentes a esta modalidad.

Artículo 4. La Educación a Distancia de la Universidad Central de Venezuela (UCV) se fundamenta en los principios de democracia, autonomía, justicia social, solidaridad, libertad de pensamiento, y sentido de pertenencia, diversidad, propios de la educación universitaria en general, con especial énfasis en aquellos principios asociados a su naturaleza como modalidad y sistema, tales como flexibilidad, inclusión, innovación y sinergia.

Artículo 5. Todas las dependencias académicas que desarrollen docencia en la UCV podrán ofrecer sus planes y programas de la oferta presencial bajo la modalidad de educación a distancia, o nuevos planes y programas sólo bajo la modalidad de Educación a Distancia.

Artículo 6. En la modalidad de Educación a Distancia se propiciará el sentido de arraigo y pertenencia a la institución, además de los valores de respeto, tolerancia y convivencia democrática en el marco del ejercicio de la autonomía.

Artículo 7. Los estudiantes de Educación a Distancia tienen los mismos derechos y deberes que sus pares de la modalidad presencial; por lo tanto, gozarán de los mismos servicios y beneficios establecidos en las leyes y reglamentos vigentes.

Artículo 8. La Universidad Central de Venezuela brindará, en la medida de sus posibilidades, orientación y formación inicial a los estudiantes de Educación a Distancia para el desarrollo de las competencias básicas que favorezcan su desempeño exitoso en la modalidad, de acuerdo con lo que establezca la normativa vigente. Asimismo, se prestará la asesoría académica y tecnológica permanente, necesaria para que el estudiante afronte los procesos de enseñanza y aprendizaje en las mejores condiciones posibles y refuerce su sentido de arraigo y pertenencia institucional. (Gaceta Universitaria Extraordinaria, Mayo de 2012)

Resulta visible, ante la lectura de la normativa establecida en el año 2012 para el SEDUCV, que la Educación a Distancia en la UCV se propone contribuir al proceso de enseñanza aprendizaje ofreciendo herramientas y condiciones que promuevan la pertenencia institucional motivado por el óptimo contexto educativo y promovido por la facilidad de desarrollar habilidades a través del trabajo en conjunto y el aprovechamiento de los recursos.

Normativa Nacional para la Educación Superior a Distancia

Dorrego (2008) expone que la Normativa Nacional para la Educación Superior a Distancia ha contribuido a que las IES orienten la conformación de su modelo educativo a través del diseño y desarrollo de los componentes académicos, tecnológico y de gestión, siendo que en cada uno de ellos se establecen los propósitos:

- a) **Académico:** establecer las bases y principios pedagógicos, que sustenten al Sistema de Educación Superior a Distancia (SESD), en concordancia con los adelantos, innovaciones y normativas que en el área educativa se asumen a nivel regional, nacional e internacional.
- b) **Tecnológico:** establecer los escenarios tecnológicos en infraestructura e infoestructura (hardware y software), que permitan la incorporación de las TIC en la institución de manera articulada y coherente, y atendiendo a los adelantos técnicos y normativos, que en el área se dan a nivel regional, nacional e internacional.
- c) **Gestión:** orientar las acciones de coordinación, planificación, implementación y evaluación de los procesos inherentes a la incorporación y desarrollo de la modalidad a distancia en la institución.

Es de gran relevancia comprender los componentes tecnológicos de los modelos educativos, ya que la información que se halla en la web es enorme y no siempre será confiable, por lo cual se requiere de una buena investigación para filtrar la información y lograr un aprendizaje óptimo.

UNESCO

La educación a distancia facilita los procesos de enseñanza y de aprendizaje, con esta modalidad educativa se rompen las barreras del tiempo y espacio, al ofrecer métodos, técnicas y recursos que hacen más efectivo y flexible el proceso enseñanza-aprendizaje, esto mediante el uso de tecnologías como la radio, la televisión, el vídeo, los sistemas de informática y espacios virtuales de aprendizaje, en referencia a la Educación a distancia y las TIC:

La UNESCO apoya el despliegue apropiado y eficaz de la educación abierta y a distancia (ODL, según sus siglas en inglés) y de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), por conducto del aumento de capacidades y el fomento de la cooperación Sur-Sur. Se han elaborado manuales y directrices para ayudar a diseñar programas eficaces de educación a distancia. Se han editado diversas publicaciones con miras a propiciar la creación de políticas y apoyar a los maestros en el aula, así como ayudar a los docentes a adquirir las competencias informáticas necesarias. La UNESCO y el sector privado han elaborado conjuntamente criterios de competencia en materia de TIC para uso de los docentes. UNESCO (2012)

Estudios Universitarios Supervisados (EUS)

Reseña Histórica

Klein, (1995) nos narra que en la Universidad Central de Venezuela (UCV) nombran una comisión en Octubre de 1971 integrado por el vicerrector académico, Dr. Eduardo Vásquez y varios decanos, entre quienes se encontraba el Dr. Felix Adam, decano de humanidades, para que estudien la

posibilidad de implementar en la UCV un sistema de enseñanza que permitan modernizar la estructura académica – administrativa de dicha universidad y ofrecer oportunidades educativas a sectores de la población que por diversas causas se veían imposibles a concurrir a los cursos regulares de la UCV (*rectorado oficio N° 235 CNU 07/06/72 archivo de la CNEUS*). La comisión realiza visitas a varios países Europeos para observar la experiencia de la Open University en Inglaterra, la Universidad a Distancia de Madrid, Universidad de Harmonds en Suecia y Vanves en Francia. Por tal motivo aprueban el informe el consejo universitario 05/06/72 Resolución 37 y se crea el consejo de los Estudios Universitarios Supervisados.

Dicha comisión es la que en la actualidad se conoce como la Comisión Nacional de los Estudios Universitarios Supervisados, integrados por las diversas Universidades Nacionales y privadas, el cual se dedica a elaborar un cuerpo normativo para servir de base a las diferentes universidades para la elaboración de sus proyectos, se instala el día 30/10/73 y en el mes de abril de 1974, allí se produce el llamado documento N° 1 “**Lineamientos Generales del Sistema de los Estudios Universitarios Supervisados**”, este documento es obligatorio para trabajar con los proyectos de estudios a Distancia denominado Estudios Supervisados, la nueva modalidad de enseñanza tenía mecanismos de control y supervisión en la parte evaluativa y formativa de los estudios de los universitarios.

Klein (2005) menciona que los lineamientos Generales de los Estudios Universitarios Supervisados están estructurados de la siguiente manera:

- Definición y descripción del sistema.
- Lineamientos Generales
- De la organización técnica – administrativa

- Criterios normativos para la elaboración de proyectos.

Inicialmente se parte del “aprender a ser” en el sistema de EUS, el cual se caracteriza por permitir la inscripción voluntaria de los interesados y otorgar acceso a estudiantes mediante una variedad de medios y recursos individualizados tales como la radio, la televisión y la enseñanza por correspondencia (UNESCO; 1972) la educación a distancia se considera una innovación que debe ser introducida al sistema educativo.

En líneas generales se hace mención a varios aspectos importantes para las universidades: la necesidad de EUS de ajustarse a las condiciones de zonas apartadas de grandes ciudades, y facilitar la creación de estructuras adaptadas a ellas, con la intención de transformar la universidad tradicional, EUS además permite al estudiante integrarse a su medio y lo proyecta en beneficio de sí mismo para evitar la preocupante carencia de profesionales en el interior del país, Venezuela.

Klein (2005) hace mención a las ventajas del sistema EUS:

- Posibilidad de atender masas grandes de estudiantes y reducción de gastos.
- Utilización de nuevos métodos de enseñanza y novedosos inventos de la tecnología.
- Utilización del tiempo libre dedicado al estudiante voluntario.

Aspectos más importantes:

- Enajenación: se dice que trata de un trasplante más que de una implantación.
- Individualismo: se piensa que el estudiante trabaja solo.
- Pasividad receptiva: las destrezas, habilidades y el conocimiento solo se logra con el profesor. El estudiante puede convertirse en un

receptor pasivo de conocimientos (obtienen conocimiento pasivamente).

- Reverencia al sistema y condicionamiento para la obediencia: se habla de actividad reverencial hacia el sistema educativo mecanizado.

En lo referente a la organización técnica – administrativa se menciona:

- Objetivos
- Estructura, organización y funcionamiento
- Planes
- Sistema de evaluación
- Financiamiento

Se dice además que el personal docente de EUS debe aplicar las nuevas tecnologías inherentes al sistema, los diversos materiales instruccionales y medios de enseñanza deben ser desarrollados por expertos en la materia, creándose así departamentos de tecnología educativa, el sistema de evaluación debe ser ajustado a las características de tipo de aprendizaje y se debe considerar un nivel de exigencia que garantice ser de calidad.

Finalmente se fijan criterios sobre el financiamiento donde cada proyecto debe establecer las exigencias económicas explicadas en un presupuesto de acuerdo a un programa con indicaciones claras de ingresos y gastos a través de la fijación de costos de las matriculas en base al tipo estudio.

Es posible observar, que al establecerse el sistema de EUS, se tuvo en cuenta cada uno de los factores influyentes en su funcionamiento, rescatando que dicha inversión reduciría otros costos y ayudaría a las personas de sectores apartados de la ciudad a cursar estudios superiores, posteriormente las tecnologías entraron a contribuir en la prosecución de los

objetivos educativos y en la elaboración de ciertos programas de las materias pertinentes a esta modalidad de estudio.

Escotet (1978) plantea que “La educación a distancia es una modalidad que permite la entrega de un conjunto de medios didácticos prescindiendo de la asistencia de clases regulares y en donde el individuo se responsabiliza de su propio aprendizaje. Con la educación a distancia se instruye al mismo sujeto que en la educación antigua pero con la educación abierta las estrategias de aprendizaje es diferente no solo en el medio sino en los objetivos y procesos...” (p 61,69)

La educación a distancia está centrada en motivar al alumno a autofacilitar su aprendizaje, es decir, hace que el estudiante sea un ente activo en la búsqueda y el alcance de los nuevos conocimientos y que se integre participativamente en el proceso educativo a través de la investigación constante y la estimulación del debate posterior de las ideas con sus compañeros y profesores.

Rodríguez (2013), plantea que La Educación a Distancia es una modalidad académica que ha incorporado nuevas metodologías de estudio y aprendizaje a través del uso de las Tecnologías de Información y Comunicación y en la actualidad muchas universidades venezolanas se apoyan en éstas para ofertar mejores programas a nivel de pregrado y postgrado.

Partiendo de lo planteado por Rodríguez, vemos que la educación a distancia se ha convertido en una estrategia educativa centrada en el uso intensivo de las nuevas tecnologías, estructuras operativas flexibles y métodos pedagógicos altamente eficientes en el proceso enseñanza-aprendizaje, que permiten que las condiciones de tiempo, espacio, ocupación o edad de los estudiantes no sean factores limitantes o condicionantes para

el aprendizaje, por lo cual buscan que la educación sea cada día más incluyente y llegue a todas las personas en los distintos niveles educativos existentes en la actualidad y en todas las áreas de enseñanza.

Programa de la Asignatura Técnicas de Documentación e Información

En el primer semestre, la asignatura, es parte del primer bloque del ciclo básico de la escuela, tendiendo a la integración con las asignaturas de Introducción al Conocimiento Científico, Introducción a las Ciencias Sociales y Estadística I.

TDI es una asignatura que se incluye dentro del eje curricular EUS para agrupar asignaturas tales como: Métodos, Estadísticas, Análisis de Sistema, y aquellas ligadas a la formación teórico-social del estudiante, a fin de que al plantearse un trabajo de investigación, los alumnos puedan hacerlo de forma definida y clara, determinando el problema y describiendo los lineamientos generales de los métodos a emplear, interpretar los resultados, y lograr el procesamiento y análisis final.

En la línea específica de investigación, a la Cátedra de Informática y Educación le corresponde iniciar el proceso de formación con la práctica de la investigación en educación, para posteriormente continúe otra cátedra con la de Métodos I y Métodos II, que se cursarán en octavo y noveno semestre de la carrera. Este inicio se produce a partir del conocimiento y manejo teórico/metodológico de lo que hoy se ha llamado la investigación documental bibliográfica.

La guía didáctica de los EUS de TDI, no pretende imponer los lineamientos metodológicos como producto del método en la solución de un problema, sino darle al alumno orientaciones metodológicas básicas para abordar el mismo.

En este sentido, se trata de abordar un problema real de investigación, discutirlo, tratar de que el estudiante se acerque a él a través del contacto de alumnos y profesores, convertir el aula de nuestra clase en un verdadero taller de aprendizaje, donde el alumno, que puede ser un docente en ejercicio, haga partícipe a "sus alumnos" del conocimiento compartido y discutido en clase. Donde el estudiante de los EUS, tenga un espacio para operacionalizar su actividad de aprendizaje, donde la Cátedra se centre en la búsqueda de información para conocer escenarios educativos y comparar, compartir, discutir y tomar posiciones.

Se espera que los estudiantes apliquen los conocimientos aprendidos en esta asignatura en todas aquellas que requieran trabajos de investigación. Las capacidades y destrezas y el conocimiento de la realidad educacional alcanzados con la práctica de la investigación, serán un factor de apoyo al estudiante que deberá responder a requerimientos académicos que tienen relación con la indagación documental-bibliográfica, la redacción de informes académicos, la búsqueda de información específica impresa y digitalizada, la aplicación de una metodología de investigación documental y, la expresión oral.

En este orden de ideas, la reflexión continúa, la comparación, la contrastación con especialistas, el rigor en los requerimientos, el chequeo de actividades planificadas, el logro de los objetivos propuestos deben ir permitiendo al alumno observar su avance y su rendimiento.

Objetivos de la asignatura según el programa

La asignatura considera como estrategia del proceso de enseñanza-aprendizaje, los siguientes objetivos:

1. Iniciar a los estudiantes en el conocimiento de la estrategia metodológica de la investigación documental-bibliográfica, instrumentado tareas para el estudio de áreas específicas sobre situaciones concretas de la realidad educacional.
2. Capacitar en el ejercicio de técnicas e instrumentos de investigación que aseguren el nivel de calidad de los productos de la investigación y posibiliten su permanencia para futuros requerimientos.
3. Capacitar en las técnicas del trabajo intelectual y en las prácticas de la comunicación oral y escrita, particularmente académicas.
4. Reconocer y hacer uso de los servicios institucionales de documentación e información de la comunidad universitaria y nacional, especialmente los vinculados a la educación.
5. Vincular a los estudiantes con medios interactivos de comunicación en línea y en la búsqueda digitalizada de información por la red de redes.

Secuencia de los contenidos a desarrollar

Identificación teórica de la investigación Documental bibliográfica.

- Definición
- Características
- Fases en su implementación

Diseño de un plan de trabajo para investigar

- Esquema de presentación
- Discusión y evaluación de su factibilidad

Búsqueda y selección de información

- Fuentes de información impresas e institucionales
- Fuentes digitalizadas de información (internet)

Comunicación interactiva con los docentes de la cátedra

- Manejo de Páginas Web
- Manejo de Correos electrónicos
- Comunicación en línea

Aplicación del plan de trabajo y manejo de información.

- Orientación del logro por objetivos planteados
- Aplicación de la metodología diseñada en el plan de trabajo
- Visitas a fuentes institucionales de información
- Búsqueda de información por la red de redes (Internet)
- Presentación de productos parciales de la información obtenida

Organización de la información

- Discusión interactiva presencial y en línea de los productos obtenidos
- Lectura acerca de las diferentes formas de análisis de documentos
- Elaboración de esquemas de presentación de información

Comunicación y presentación del producto de la investigación y del desarrollo de los contenidos de la asignatura

- Diferentes tipos de informes académicos
- El informe académico monográfico
- Las formas de presentación: contenido y estilo y forma (APA)
- Discusión de los productos
- Control escrito de los contenidos estudiados.

Web 2.0

El término “Web 2.0” fue creado por Tim O’Reilly en el año 2004 para referirse a la segunda generación en la historia de la web basada en comunidades de usuarios y una diversidad especial de servicios, como: redes sociales, blogs, wikis, aquellos que fomentan la colaboración y el intercambio ágil de información entre distintos usuarios. El concepto original, llamado *Web 1.0* era para referirse a páginas estáticas HTML que no eran actualizadas frecuentemente (Patiño; 2012)

La web 2.0, sirve como medio de interacción, en el que a través de diversas herramientas como los blogs, wikis, redes sociales, entre otros, se permite intercambiar información y crear espacios web por parte de los usuarios.

La sociedad de la información ha cambiado el modo de ver la vida de muchos de los que pertenecen a las nuevas generaciones, los cuales ven herramientas webs y aparatos móviles digitales como elementos naturales y necesarios para realizar sus labores en el día a día.

La sociedad de la Información es un término desarrollado a partir de la globalización y la modernidad. En cierto sentido es el resultado del desarrollo de las “TIC” para el intercambio de mensajes a través de medios electrónicos, los cuales permiten que las sociedades tengan nuevas herramientas de expresión. Pero también es el resultado de una nueva forma de producir capital que las economías de los países centrales han promocionado para el consumo de tecnologías de vanguardia que aceleran

ciertos procesos productivos, de almacenamiento, distribución y administración (Becerra; 2003)

En otro orden de ideas, cabe destacar que actualmente se está aplicando con más frecuencia las redes sociales en el ámbito educativo, con el fin de relacionarse y formar espacios específicos de aprendizaje o “comunidades de prácticas o comunidades de aprendizaje” las redes sociales se están convirtiendo en uno de los medios más preferidos por las personas bien sea para el empleo en el uso educativo, profesional o de ocio., el movimiento 2.0 está convirtiendo al usuario en el protagonista de la red y que a su vez el usuario tome el papel de un productor activo de generador de contenidos e información, este movimiento se caracteriza por ser dinámica, colaborativa, simples e intuitivas; actualmente se habla bastante del uso del movimiento 2.0 pero se sabe menos sobre su uso educativo realizando pocas experiencias en el entorno educativo y se investiga cada vez menos, pero si se observa con bastante frecuencia que se habla bastante de la naturaleza de los poderes cognitivos, sociales y motivacionales que ofrece las redes sociales y de los grandes avances de la herramienta 2.0. (Cabero; 2012)

Por otra parte Domínguez y Llorente (2009) plantean que la web 2.0 permite crear, diseñar, elaborar, colaborar y publicar en línea todo tipo de información, es decir, las redes sociales es un sitio donde el conocimiento no está cerrado, proporcionando una alternativa a los entornos tradicionales, además facilita la realización de nuevas actividades de aprendizaje y la creación de redes sociales de aprendizaje, es decir, la web 2.0 es un recurso muy valioso para la generación de conocimientos y la gestión de información, el desarrollo social y la innovación universitaria, “(...) en este sentido, el

verdadero potencial de la filosofía Web 2.0 no es solamente su aspecto técnico, sino su potencial social y educativo”. (Domínguez y Llorente; 2009: 111)

A lo largo del tiempo se le ha dado mucha importancia a las redes sociales dado que están fuertemente consolidadas en nuestra sociedad, la aplicación de las redes sociales permite intercambiar valores, punto de vista, ideas, además de otros datos sociales, con el funcionamiento de las redes sociales se presencia la retroalimentación, auto-organización, además de una gran diversidad de información, generada mediante la colaboración complementaria entre los usuarios.

Por lo anterior, se hace referencia a Margaix (2007) debido a que hace mención de que existe una auténtica revolución donde se tiene que los usuarios: ha pasado de hablar de ellos como consumidores de información a tratarlos en términos de carácter participativo en la elaboración y gestión de los contenidos; esta connotación es debido al desarrollo de los principios de confianza radical y de aprovechamiento de la inteligencia colectiva, esta “inteligencia colectiva” que menciona Margaix (2007) suele realizarse mediante la utilización del software social que “(...) integra todas las actividades encaminadas a recoger y utilizar el conocimiento de los propios usuarios de un servicio web” (Margaix; 2007: 100).

Con la utilización de las redes sociales existe dos tipos de educación, una educación formal y otra educación informal, la educación información se evidencia mediante la participación de los usuarios, “no cabe duda de que las redes sociales se están convirtiendo en el medio más potente para acceder a

la información” (Cabero; 2012: 15), creando así el aprendizaje colaborativo y un aprendizaje distribuido.

Con la utilización de las redes sociales existe un punto clave en el aprendizaje distribuido ya que se puede aumentar los cursos tradicionales, para ofrecer cursos de educación a distancia o para crear cursos en línea, también se le proporciona al estudiante una flexibilidad en términos de tiempo o lugar de estudio surgiendo la “teoría del conectivismo” (Cabero; 2012: 16) donde el aprendizaje y el conocimiento se apoyan en una diversidad de conceptos.

Las redes sociales son consideradas actualmente como un entorno rico y variado, ya que es un multi-entorno, como lo menciona Cabero (2012), Margaix (2007), Domínguez y Llorente, (2009), las redes sociales nos permiten analizar cada una de las partes de una asignatura, o abrir distintos espacios para diferentes actividades como discusión de aspectos específicos, últimas noticias, a su vez son multi-entornos globales para la actividad grupal de los estudiantes y entornos personales del propio estudiante, son entornos que permiten el control de su propio proceso de aprendizaje, los usuarios deciden cuando participar, en que momento opinar sobre cualquier documento o efectuar el análisis de los documentos.

Basándonos en lo anteriormente de los aportes de Cabero (2012), Margaix (2007), Domínguez y Llorente, (2009), se sobresale la existencia de un nuevo tipo de intercambio y de motor de creación de conocimientos a través de las redes sociales, sin embargo esto da paso tanto a la educación formal como a la no formal, por ende hay que centrarse en el principio básico del uso de información de la web, que plantea la necesidad de filtrar los

conocimientos que se adquieren y destacar la utilidad para la investigación que se esté realizando, sin embargo la motivación que generan estas redes sociales para los procesos de enseñanza es algo que no está de más a tener en cuenta, tanto para los docentes como para los alumnos de la actualidad

Existen aspectos a tener en cuenta en los procesos educativos, a través de los años y a lo largo del tiempo ha evolucionado la noción de educar a través de la red, utilizando otros recursos o elementos significativos en el proceso de enseñanza y aprendizaje. “Las grandes revoluciones que se ha producido en el ámbito educativo fue la aplicación del e-learning como proceso de formación a través de la red” (Llorente; 2012: 94) es decir, se paso de un sistema lineal y cerrado a uno que nos ofrece la posibilidad de interactuar, participar etc., esta herramienta social ha hecho que los docentes amplíen su horizonte hacia la utilización de otros recursos tales como los blogs, wikis, webquest, entre otros.

Las redes sociales son consideradas como herramientas que nos brindan nuevas formas de relacionarnos, comunicarnos y por qué no trabajar de forma colaborativa, recordando que el aprendizaje es definido como un proceso continuo y en el se deben propiciar recursos que faciliten y estimulen el aprendizaje.

Existen opiniones que le otorgan a la informática la característica de ser inaccesible para algunos adultos y docentes, los cuales en consecuencia rechazan la nueva era en la que nos encontramos inmersos. Los docentes deben de enseñar utilizando las diversas herramientas o recursos de la época para enriquecer la educación y lograr que el aprendizaje sea significativo, ya que el docente es un modelo a seguir, es una fuente de

admiración para todos los estudiantes, el docente al resistirse a los cambios o a la utilización de las redes sociales lo que enseña es a quedarse en la antigüedad, enseña al alumno a cerrarse en un mundo donde solo existe un modelo educativo el “*tradicional*” censurando toda posibilidad de aprender, de conocer, de desarrollarse como personas y crecer profesionalmente aprovechando todos los recursos existentes y adaptados a los procesos de enseñanza.

En este sentido coincidimos con Domínguez y Llorente (2009) en donde la web 2.0 y el término de participación es el que predomina, mientras que en la web 1.0. Lo primordial es la publicación. De este modo, los recursos que ofrece como los blogs, el etiquetado social y las wikis serán constructores de redes sociales.

El camino del pizarrón a la web no es difícil, “(...) utilizar la web en las labores docentes se presenta como una ocasión óptima para la integración curricular” (Leal y Padilla; 2012: 67) esto lleva a prestar atención al tema, a las distintas estrategias didácticas que nos ofrece esta herramienta en donde la creatividad se puede desenvolver con pocos límites.

Se plantea la idea de que las herramientas web impulsan al alumno a participar debido a su dinámica e incluso rompen barreras de tiempo, espacio y en algunos casos hasta contribuyen a superar el miedo escénico de algunos alumnos.

Según Leal y Padilla (2012) menciona que la web 2.0 es un concepto no un producto, es una nueva forma de utilizar el internet de una forma mas participativa y colaborativa, es una revolución social ya que los usuarios son

los encargados del cambio por que buscan la participación a través de las aplicaciones y servicios abiertos, con la posibilidad de utilizar los contenidos en contextos nuevos y significativos, con la utilización de la web 2.0 todas las personas pueden ser autores y pueden publicar información, crear y compartir conocimientos, creando con ello el aprovechamiento de la inteligencia colectiva ya que la clave es participar, conversar e interactuar.

El concepto de la web 2.0 empleado en la educación, ve las herramientas existentes como un trampolín para intercambiar ideas y lograr concretar un aprendizaje significativo y colaborativo en las diversas áreas de estudio existentes en la actualidad.

En el ámbito educativo este nuevo paradigma “Web 2.0” permite al docente contar con una oportunidad para modificar su forma de enseñar, basándose en el componente social y potenciando la comunicación, colaboración e intercambio, creando con esto una inteligencia colaborativa creada por y para los estudiantes, “este cambio debe ser aprovechado por los docentes para desarrollar valores de participación, colaboración y construcción colectiva del conocimiento” (Leal y Padilla; 2012:71)

En muchos de los casos en donde hay desconocimiento por parte del alumno de las herramientas web, será parte de la responsabilidad del profesor explicar al alumno lo que puede lograr construir y aprender a través de los recursos tecnológicos, con el fin de romper las barreras del miedo, en el caso de que exista gran desconocimiento de estos medios modernos, lo cual es totalmente valido.

Los docentes deben tener la disposición al cambio, a tener una actitud abierta a aprender aun cuando les cause temor a lo desconocido, tener en mente los beneficios y ventajas de la web, enseñando a los estudiantes a utilizar la web o redes sociales de manera diferente a la que los usuarios o estudiantes conocen, enseñando a los estudiantes a utilizar la web de una forma responsable, enseñando a buscar información valiosa y contribuir al conocimiento colaborativo. La web en el ámbito educativo debería utilizarse como recurso destinado a mejorar las actividades educativas para construir nuevos escenarios “(...) si el movimiento ya está en sus vidas y es algo inevitable, hay que unirse a él” (Leal y Padilla; 2012:77)

En convergencia con las reflexiones anteriores, Margaix (2007) apunta que el uso de la web 2.0 dependerá de las capacidades de los profesionales de la información para adaptarse a las nuevas formas de comunicación, de su capacidad de innovar, de su dominio de las tecnologías 2.0 y de los nuevos productos que ofrezca la industria del software “no cabe ninguna duda de que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación están llamadas a alterar profundamente la docencia universitaria” (Canón y Liern; S.F: 3)

Cabe acotar, que la responsabilidad de propiciar el conocimiento a través de las TIC no debe recaer solo en la figura del docente o en la figura del alumno, es vital que existan políticas tanto públicas como privadas que promuevan la inversión en equipos tecnológicos tales como ordenadores, dispositivos de sonido, audio y video, licencias de diversas plataformas educativas y ampliar el acceso a internet, debido a que existen personas de recursos limitados, que no pueden acceder por sus propios medios a una tecnología de punta que facilite sus estudios a través de las TIC.

Actualmente, se ha tornado evidente la importancia del uso de los recursos y las tecnologías de internet en la educación. Se ha demostrado que el uso de internet en las áreas de organización y administración aumenta las posibilidades de acceso a la educación a escala mundial, y también contribuye a aumentar la rentabilidad de las instituciones educativas. Todos los países desarrollados del mundo cuentan con programas más o menos extensivos de desarrollo de internet en el área educativa. La aplastante mayoría de países en desarrollo intenta, a pesar de las dificultades, problemas y temores —y en la medida de sus posibilidades— ser parte de la comunidad educativa mundial. Como consecuencia, sistematizar y analizar las experiencias del uso de internet en la educación se ha vuelto un tema urgente para los países en forma individual y para la comunidad mundial en su conjunto. (Resta; 2002: 79)

En las últimas décadas la tecnología ha aportado mucho al desarrollo cultural de la humanidad, Fonseca (2012) explica que a través de diversos cambios en los recursos que han ido desarrollándose se ha dado paso a la posibilidad de acceder a una enorme cantidad de información sin límites de tiempo o espacio. Esto ha dado paso a que en la actualidad lo más relevante no es memorizar la información sino procesarla de manera eficiente para darle un uso productivo por parte del individuo dentro de la sociedad actual.

En este sentido estamos asistiendo al desarrollo de entornos tecnológicos más interactivos y colaborativos, Domínguez y Llorente (2009) apunta que la web 2.0 potencia espacios virtuales para la interacción social, la participación abierta y gratuita basada en aplicaciones telemáticas intuitivas y fáciles de manejar.

Las TIC no deben ser el fin en sí mismo, deben ser un medio para lograr el aprendizaje en las diversas áreas de estudio, se deben saber aprovechar los recursos y entender que no basta con saber usarlos sino que se requiere lograr, concretar la correcta obtención de conocimientos a través de los mismos.

Según afirma Canón y Liern (s.f) las TIC permiten acceder a una gran cantidad de información rápidamente en tiempo real, siendo herramientas útiles para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este contexto es importante resaltar que las TIC al ser integradas curricularmente sirven para apoyar el proceso de aprendizaje sin perder de vista que el objetivo es aprender nuevos conocimientos y no es el uso de las tecnologías de la información en sí mismas.

Como vemos, la riqueza de posibilidades que ofrecen las modernas tecnologías de internet y multimedia, permite una creatividad sin límites en el campo del desarrollo del software educativo. Dicha riqueza ofrece a los educadores nuevas oportunidades para desarrollar material de curso interesante, al tiempo que supone un desafío sustancial, ya que implica tener la capacidad de repensar, a la luz de las nuevas tecnologías, sus propias ofertas educativas. (Resta; 2002: 81)

Esto supone que la incorporación de las TIC hace posibles nuevas modalidades de enseñanza-aprendizaje, igualmente Fonseca (2012) plantea que la variedad de recursos para el aprendizaje diseñados en la Web 2.0 pueden ser infinitos, dado la gran variedad de herramientas que presenta, con respecto a las que se basan en la comunicación, podemos observar las siguientes: diseñar redes sociales, microblogging, mensajería instantánea,

videoconferencias. Destacando que las herramientas que se emplean con mayor facilidad para usos educativos son diseñadas por Google.

Si reflexionamos con lo anterior “la Web 2.0, no es solamente una revolución tecnológica, que abandera un conjunto de tecnologías que permiten desarrollos web más interactivos, es más una actitud, una revolución social que busca una arquitectura de la participación a través de aplicaciones y servicios abiertos” (Margaix; 2007: 109)

Adentrándonos en el tema de las Redes Sociales, tenemos que Google aun no se ha consolidado para la fecha a pesar de haber lanzado tres proyectos, comenzando en el año 2004 con Orkut, diseñada por Orkut Büyükkökten como medio para hacer la vida social más activa y estimulante.

En una fecha más reciente nace Buzz, en febrero de 2010, unida al correo de Gmail, la cual según Dans es una capa que repite lo que hacemos y lo que nuestros amigos o contactos hacen en Facebook, Twitter, Blogger, entre otros, insertando el valor de los buenos resultados, además de permitir la incorporación de videos, imágenes y vínculos de forma abierta o privada. (Fonseca; 2012: 152)

Es muy notorio el hecho de que cada vez se hace más frecuente el uso de las redes sociales en el ámbito educativo, gracias a la fluidez que proporcionan en la comunicación y a la posibilidad de interactuar en grupo de forma organizada, estimulando en consecuencia, el aprendizaje en diversos tópicos y áreas de enseñanza.

Con referencia a la mensajería instantánea, Fonseca (2012) la define como la comunicación textual entre dos o más personas en tiempo real, la cual se ha convertido en un recurso de aprendizaje en el contexto educativo, dado que permite una comunicación directa entre docentes y alumnos, sirviendo para varios fines como aclarar dudas sobre un tema, dar instrucciones con respecto a un taller, entre otras. Entre estas herramientas figura Google Talk que permite comunicarse de forma textual y por VoIP.

Además de los medios de mensajería instantánea nombrados anteriormente, también están los existentes en dispositivos móviles, tales como Whatsapp, Blackberry Messenger, entre otros, los cuales también permiten compartir información en el ámbito educativo.

Otro recurso que se está empleando en la actualidad es el llamado Micoblogging, el cual Fonseca (2012) define como un tipo de mensajería instantánea que permite la publicación y envío de mensajes de texto breves, algunos autores han catalogado a Buzz como una de ellas. Este recurso se puede emplear como un diario de clases o para transmitir información y opiniones sobre temas diversos tocados en el ámbito educativo.

Todos los recursos que se utilizan en el ámbito educativo tienen un propósito que consiste en apoyar al programa educativo y con esto cumplir la misión y metas establecidas, por eso el docente debe de utilizar todo tipo de recursos para enriquecer el proceso de enseñanza – aprendizaje, en la actualidad existe en la red un sinfín de herramientas con las cuales se puede desarrollar un sin número de recursos de aprendizaje entre los cuales tenemos como perspectiva educativa los Wikis que es un espacio colaborativo que permite desarrollar el conocimiento basados en la web los

cuales”(...)los usuarios comparten, crean y revisan información” (Fonseca; 2012:157) la utilización de las wikis es un sitio colaborativo y presenta una estructura de navegación no lineal.

Otro recurso para el aprendizaje 2.0, se encuentra el “video” que para Barberis, Bombelli y Roitman (s.f) y Fonseca (2012) el video es una secuencia de imágenes que pueden ser acompañada de audio y texto. Visto el video desde una perspectiva educativa es aquel que a sido diseñado y producido para transmitir contenido, actividades, para propiciar el aprendizaje, “la habilidad de combinar el video digital con otras herramientas educativas, brinda la oportunidad de revalorizar el concepto puramente presentativo del video, siendo tomado en este caso, como foco para la actividad y comunicación entre estudiantes” (Barberis, Bombelli, Roitman; (s.f): 1), asimismo tenemos otro recurso para enriquecer el proceso de enseñanza – aprendizaje como lo es el Podcast que al utilizar este recurso en el aula de clases despierta el proceso imaginativo y puede ser de gran utilidad como apoyo a las asignaturas de difícil comprensión.

Es de suma importancia resaltar lo dinámico que pueden llegar a ser los recursos para el aprendizaje citados anteriormente, ya que en el caso del video, permite enseñar a los alumnos una diversa temática de manera interactiva, creando así una forma de estudio muy estimulante y que puede emplearse tanto en la educación presencial como a distancia, como haremos en el presente proyecto de investigación.

Igualmente, los podcast, aportan una dinámica novedosa a los procesos de enseñanza, ya que permiten a uno o varios usuarios aprender acerca de un determinado tema en cualquier momento y lugar, incluso a

través de aparatos móviles con MP3, los cuales son de uso común en la actualidad.

También hallamos marcadores sociales o los bookmarking que para Fonseca (2012) son recursos en línea que permiten almacenar vínculos a sitios web y establecer una gama de categorías para ser compartidos con otros usuarios, al utilizar este tipo de recurso en el ámbito educativo se genera una base de datos de artículos, libros, videos, audio en la red entre los participantes de la asignatura y el profesor.

Herrera (2006), plantea que:

Sin duda alguna el uso de la Web 2.0, refuerza todas las potencialidades y para la creación un aprendizaje a través de las comunidades enmarcadas dentro de las redes sociales. La socialización de la información. La existencia de plataformas virtuales puede ser una muestra de la participación abierta de todos los estudiantes en determinados procesos dentro de asignaturas. Algunas de las plataformas utilizadas como Blackboard o Moodle permiten la interacción entre los estudiantes para formar debates a través de foros, compartir ideas a través de los chat, envío de actividades a través de las tareas, bajar recursos de información como videos, audios o datos en archivos, creación de Wikis para tener su propio discernimiento sobre temas específicos. Al igual que las plataformas, la Web 2.0 permite al usuario la utilización de estos servicios. Tal vez, una gran diferencia entre ellos es la utilización que las plataformas hacen de las contraseñas para dar acceso una determinada comunidad, mientras que la Web 2.0 es abierta la participación para todos los usuarios. Esto redundo, a veces, en beneficios, tanto para unos como para otros. En la Web 2.0 se pueden crear comunidades virtuales donde se puedan tener limitaciones parciales de acuerdo a los

contenidos que se publiquen, si son de grupos que tengan participaciones menores se pueden sesgar para que sean menores, mientras que para los grupos donde los participantes son los actores principales se pueden dejar abiertas.

Lo planteado antes por Herrera, nos permite visualizar que en la Web 2.0 se pueden crear grupos o comunidades enmarcadas o enfocadas hacia un tema o área en específico a través de plataformas o entornos virtuales con fines educativos, los cuales pueden tener foros abiertos o cerrados de acuerdo a los intereses y la dinámica del grupo, rescatando en cualquiera de los casos la concreción de un aprendizaje cooperativo y de calidad.

Por último, es importante citar la existencia de plataformas educativas como recurso de aprendizaje, como es el caso de Blackboard, la cual es una herramienta que nos permite comunicarnos en tiempo real, conteniendo las funciones básicas para crear contenidos y documentos que se necesitan para la administración del curso. En el caso de la presente investigación es pertinente definir el entorno Blackboard:

La plataforma Blackboard ofrece enseñanza, comunicación y evaluación para potenciar un entorno educativo virtual, complementar la formación impartida en la clase o desarrollar un programa educativo a distancia. Hemos encontrado que el uso de Blackboard facilita la comunicación entre los estudiantes, el aprendizaje colaborativo y proporciona a los estudiantes acceso inmediato a información y material didáctico, los cuales pueden obtenerse desde cualquier lugar y en cualquiera momento. Esto ofrece indudablemente numerosas ventajas educativas tanto para el alumno como para el docente. (Marín, 2007)

En resumen, se podría decir que es necesario desarrollar medidas para estimular las relaciones entre las personas que participan en el entorno educativo y hacer que el profesor redefina su papel en la formación, sabiendo utilizar las herramientas de comunicación síncronas y asíncronas y a su vez el alumno debe mantenerse informado acerca de lo referente a la formación a distancia.

Cabe destacar que, el modelo de Dorrego (1995) se adapta a la elaboración del medio educativo del video debido a que señala la necesidad de crear un medio para realizar el diseño instruccional a través de tres componentes básicos: diseño de la instrucción, diseño del medio y diseño de la evaluación formativa del medio instruccional.

Plataformas y Entornos Virtuales de Aprendizaje

Con el pasar de los años los entornos educativos y la utilización de plataformas está cobrando relativa importancia para la colaboración entre personas o grupo de personas, los entornos colaborativos educativos, están tomando grandes repercusiones en nuestra sociedad, llevándose a cabo en la actualidad numerosos proyectos de investigación acerca de su construcción y su uso en comunidades educativas.

En primer lugar hay que definir qué se entiende por plataformas tecnológicas para los entornos educativos, ya que existen diferentes términos que son muy similares, Sánchez (2005) la define de la siguiente manera:

Virtual learning environment (VLE): Entorno Virtual de Aprendizaje. Learning Management System (LMS): Sistemas de Gestión de Aprendizaje. Course Management

System (CMS): Sistema de Gestión de Cursos. Managed Learning Environment (MLE): Ambiente Controlado de Aprendizaje. Integrated learning system (ILS): Sistema Integrado de Aprendizaje. Learning Support System (LSS): Sistema como Soporte de Aprendizaje. Learning Platform (LP): Plataforma de Aprendizaje. (p.19)

Casi todos los términos incorporan elementos similares o comunes entendiéndose que el término plataforma como “un amplio rango de aplicaciones informáticas instaladas en un servidor cuya función es la de facilitar al profesorado la creación, administración, gestión y distribución de cursos a través del internet” (Sánchez; 2005: 19), es decir, estos sistemas tecnológicos proporcionan a los usuarios espacios de trabajo colaborativos donde se intercambian contenidos o información, facilitando los procesos de enseñanza y de aprendizaje a los estudiantes.

Como fue señalado anteriormente por Sánchez (2005) existen plataformas para difundir recursos de aprendizaje que son denominadas comúnmente como aulas virtuales cuyo objetivo fundamental es la de brindar la facilidad del trabajo colaborativo, también existe las plataformas de mayor complejidad como lo son los entornos virtuales cuya finalidad es de crear espacios con tecnología electrónica en los que tienen lugar procesos administrativos.

Para utilizar una plataforma educativa con el fin de mejorar el proceso de enseñanza y de aprendizaje on-line es necesario tener en consideración un programa que pueda integrar la enorme variedad de herramientas que ofrece la Internet, “Las plataformas virtuales o entornos de aprendizaje tienen la función de crear, administrar y gestionar de manera más flexible los contenidos vía Internet” (Pardo; 2009: párr. 4), es decir, que los medios

virtuales es altamente cualificado para la enseñanza del futuro “no sólo como espacio formativo sino como experimento social de aprendizaje personalizado” (Pardo; 2009: párr. 5).

Los entornos de aprendizajes son espacios o comunidades organizadas con el propósito de aprender, abarcando dos enfoques en el aprendizaje: el colaborativo y el cooperativo “la incorporación de estas plataformas en el ámbito educacional, no sólo debe centrarse en la inclusión de los materiales educativos, sino también en el trabajo colaborativo que fomentan estos entornos, así como las habilidades didácticas que podamos generar con su aplicación” (Pardo; 2009: Párr. 4), estos espacios virtuales disponen de contenido, comunicación, evaluación y de seguimiento.

Existen diversas plataformas educativas, cada una con una funcionalidad y características distintas, pero todas cumplen con unas condiciones mínimas comunes para ser consideradas entornos educativos, según Matos y Brugal (2012) mencionan algunas normas para que sean consideradas plataforma educativa:

Gestionar los usuarios que accederán a la plataforma, permitir la categorización de estos usuarios por perfiles y controlar que cada contenido sólo sea accesible por los perfiles adecuados. Contener herramientas de comunicación bidireccional que permitan la comunicación síncrona y asíncrona entre los profesores y los alumnos. Ser capaz de almacenar y estructurar los contenidos docentes que se utilizarán en el aprendizaje, ya sea por cursos, por grupos, por módulos o unidades docentes, etc. Proporcionar mecanismos de ayuda tanto para el uso de la propia plataforma como para la comprensión de los contenidos. Tener herramientas que faciliten la interacción entre el profesor y el alumno. (Matos y Brugal; 2012: 1)

Con estos postulados, entendemos que una plataforma o los entornos virtuales de aprendizaje son vistos como condiciones para generar nuevos conocimientos de nuevas experiencias, de nuevos elementos que generen procesos de análisis, reflexión y apropiación

Plataforma Blackboard

La gran transformación profesional y social en la actualidad es uno de los grandes desafíos para las instituciones educativas, surgiendo con esto la educación a distancia que se caracteriza por la flexibilidad en los horarios, debido a que el estudiante organiza su tiempo de estudio, lo cual requiere de autodisciplina, por otra parte tenemos el uso de las TIC en la educación a distancia con el fin de formar comunidades o redes de estudio, donde los estudiantes pueden participar, interactuar para discutir temas y a su vez adquirir conocimientos y modernas herramientas de trabajo.

Se les denomina TIC según Ferreiro, Garambullo y Brito (2013) al conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de información, en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética.

En la actualidad existen diversas herramientas como los blog, wiki, moodle entre otros, donde podemos emplear aplicaciones multimedia, permitiendo la interacción unilateral, de un emisor a una masa de espectadores pasivos, según Ferreiro, Garambullo y Brito (2013) plantea que la plataforma blackboard:

Permite mejorar el desempeño individual e institucional, hace la enseñanza y el aprendizaje más eficaz en el aula y mas allá, tomar decisiones informadas y mejorar los resultados, ofrecer una más atractiva, la experiencia interactiva de aprendizaje individualizado, hacer la vida dentro y fuera de la escuela más conveniente y segura, prestar servicios y experiencias que satisfaga las nuevas expectativas de los alumnos (p. 9)

Desde sus comienzos, según lo menciona Ferreiro, Garambullo y Brito (2013) el Blackboard Learning System fue diseñado para instituciones dedicadas a la enseñanza y el aprendizaje, la tecnología y los recursos Blackboard “son el motor de los programas educativos híbridos, optimizados por Internet, en más de 2.000 instituciones académicas” (Ferreiro, Garambullo y Brito; 2013: 11).

Para Ferreiro, Garambullo y Brito (2013) la plataforma Blackboard es uno de los medios con una poderosa arquitectura compartida, interfaces uniformes, su capacidad de compartir archivos con precisión y características de administración robusta. Blackboard Academic Suite proporciona una experiencia educativa integrada para alumnos, profesores y personal, y una visión de gestión integrada

La utilización de la plataforma blackboard ayuda en la mejora de la comunicación y transmisión de la información, apoya a los docentes y alumnos en el manejo del tiempo y la optimización de los recursos, en tal sentido “se recomienda implementar esta herramienta en la impartición de unidades de aprendizaje en instituciones de educación superior” (Ferreiro, Garambullo y Brito; 2013: 19), es decir, la plataforma es un factor para la mejora del proceso de enseñanza y de aprendizaje en instituciones de educación superior.

Video y Educación

La televisión y el video son importantes apoyos para enriquecer los procesos de enseñanza y de aprendizaje, el video educativo es “aquel que cumple un objetivo didáctico previamente formulado” (Bravo, 2000: 1), el video es una de las herramientas educativas que brinda la oportunidad de revalorizar el concepto puramente presentativo del video, siendo tomada como foco para la actividades y comunicación de los estudiantes.

El video en internet ofrece todas las ventajas del video tradicional, es decir, incluye acontecimientos educativos tales como conferencias, demostraciones, inducciones, entrevistas, entre otros, pero la capacidad de incorporar o de combinar el video digital como otra herramienta de aprendizaje/enseñanza brinda la oportunidad de acercar el video como herramienta puramente presentativa.

Según Barberis, Bombelli, Roitman (sf) menciona que la utilización del video como medio de aprendizaje puede desarrollarse en tres funciones básicas: a) como complemento de las sesiones de clases, b) como ampliación para los alumnos especialmente aventajados y c) como recuperación para los alumnos que no han alcanzado los niveles previstos.

Para que el video tenga un verdadero sentido en la educación, su uso en el aula debe estar amarrado al currículo, el uso del video en el aula permite visualizar experiencias en la clase, ya que nos permite observar procesos microscópicos, viajar por el tiempo y por lugares remotos, ejemplificar ejemplos abstractos, explicar algún tema o el uso de algún

espacio virtual, entre otros, “la finalidad es interesar al estudiante en el tema que se abordará, provocar una respuesta activa, problematizar un hecho, estimular la participación o promover actitudes de investigación” (Williams; 2012: 3)

En la actualidad es muy común el uso de los medios audiovisuales en el ámbito educativo, el cual conlleva a la modificación de la metodologías de enseñanza y a su vez modifican la práctica docente, el uso del video en las clases “(...) dependen en muchos casos de los propósitos de cada asignatura” (Williams; 2012: 5), el uso del video ofrece la posibilidad de trabajar de manera sistematizada con otros usuarios, según Williams (2012) plantea que:

El uso del video en clase requiere una planeación en la que se defina en que momento se presentará, con que función, que propósito del programa cubre, como explicar su importancia a los alumnos, que actividades se realizaran antes durante y después, como se distribuirá el tiempo en la clase, de que manera se relacionará con otros materiales como el libro del maestro o el de texto, así como su vinculación con otras asignaturas (p. 6)

Con lo antes expuesto se realiza con el fin de estimular la observación y la comprensión del video en tal sentido es recomendable anotar los aspectos más importantes en los que el estudiante deben centrar la concentración.

Funciones Didácticas y el uso Educativo del Video

Los medios audiovisuales son esencialmente elementos curriculares y como tales van incorporados en el contexto educativo, el uso del video es muy útil en clase y tiene una intención motivadora ya que más que transmitir información intenta abrir interrogantes, suscitar problemas, despertar el interés de los alumnos, generar una dinámica participativa.

El uso del video en el aula facilita, por tanto, la construcción de conocimientos aprovechando el potencial comunicativo de las imágenes, los sonidos y las palabras para transmitir una serie de experiencias que estimulan los sentidos.

De acuerdo a la Revista Digital para Profesionales de la Enseñanza (2011), las funciones didácticas del video son las siguientes:

- **“Suscitar el interés sobre un tema:** Sus finalidades son interesar al estudiante en el tema que se abordará, provocar una respuesta activa, problematizar un hecho, estimular la participación o promover actitudes de investigación en él.
- **Introducir a un tema:** El video utilizado como instrucción proporciona una visión general del tema, a partir de la cual el maestro puede destacar los conceptos básicos que se analizarán.
- **Desarrollar un tema:** El video puede apoyar las explicaciones del profesor de manera semejante a como se utiliza el proyector, el cañón o un libro durante la clase. El video utilizado para desarrollar un tema proporciona información sobre los contenidos específicos de éste.
- **Confrontar o contrastar ideas o enfoques:** Su uso en clase permitirá a los alumnos establecer comparaciones y contrastar diferentes puntos de vista, lo que aportará un

elemento más al conocimiento que posean sobre el tema. Con estos materiales se apela más a la capacidad de análisis y a la deducción que es la teoría. Ayuda a revelar significados y concepciones ocultas y tal vez difíciles de abordar, se sugiere presentar segmentos breves, a partir de los cuales se provoque la discusión y el análisis.

- **Recapitulación o cierre de un tema:** Se trata de la utilización de ciertas imágenes o segmentos de un video para constatar el aprendizaje de los alumnos como resultado de las actividades en torno de un tema o problema. Para ello se puede solicitar como tarea o en el momento de la observación que se expliquen aspectos relevantes de un contenido mediante el video". (p. 3)

La utilización del video como herramienta de apoyo para el aprendizaje facilita al docente el estudio o el seguimiento a un determinado programa, resaltando los aspectos más importantes a un determinado tema, identificar con claridad los contenidos presentes en el video, realizar un detallado análisis de una secuencia, realizar esquemas de los contenidos dentro del video, entre otros.

Cabe destacar que el uso de la imagen en el vídeo es útil a todas las edades y a todos los niveles de la enseñanza para facilitar la comprensión de cualquier aprendizaje. Podemos decir siguiendo a Mallas (1987) que un documento audiovisual tiene cualidades didácticas cuando:

- La información que presenta es relevante en relación con los contenidos del programa y los trabajos con suficiente profundidad.
- La estructura y presentación de los contenidos se aproximan a los intereses de enseñanza y aprendizaje de los alumnos a que va dirigido
- Incluyen mecanismos que faciliten la comprensión y la asimilación

En consecuencia, el video es una herramienta que puede proporcionar un gran apoyo en el ámbito educativo, siempre y cuando se tomen en cuenta las características de la audiencia y el tema a tratar, ya que crea un ambiente dinámico y didáctico que motiva al alumno a aprender y a debatir las ideas que en él se presentan con sus compañeros y docente.

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

En este capítulo se describe la metodología utilizada que permite dar respuesta a los objetivos de la investigación, usando elementos comunes en el desarrollo de investigaciones en el área de la educación tecnológica. Luego de realizar una investigación bibliográfica con el objetivo de presentar una fundamentación teórica que sustenta la investigación, se procede a detallar el marco metodológico. La investigación se enmarca en la técnica de carácter documental y de tipo monográfica, basada en la utilización de fuentes documentales: impresas (revistas pedagógicas, científicas, libros especializados, tesis de grados), audiovisuales (videos, conferencias) y electrónicas (páginas web).

De acuerdo a Fidias Arias (2006), “la investigación documental”, es el proceso basado en la búsqueda, recuperación, análisis, crítica e interpretación de datos secundarios, es decir, los obtenidos y registrados por otros investigadores en fuentes documentales: impresas, audiovisuales o

electrónicas. Como en toda investigación, el propósito de este diseño es el aporte de nuevos conocimientos.

La presente investigación documental y de carácter tecnológico es de nivel exploratorio y pertenece a la clasificación de tipo monográfica, la cual según plantea Fideas Arias (2006), consiste en el desarrollo amplio y profundo de un tema específico.

Fases de la Investigación

Las fases que comprenden la investigación documental según De la Torre y Navarro, (1990), son:

a. Fase I: "elección del tema"

Esta fase de la investigación tiene como origen una inquietud y una pregunta en torno de determinados fenómenos, acontecimientos, hombres y objetos.

En esta investigación, se ha seleccionado el tema de realizar una *"Propuesta para el uso educativo de la Plataforma Blackboard en los Estudios Universitarios Supervisados a través de un video de inducción"*, por encontrarse inmerso en el marco educativo actual y figurar como importantes herramientas de apoyo en el proceso educativo buscando detectar las posibles necesidades u orientaciones hacia la cual debe apuntar el uso de la plataforma Blackboard.

b. Fase II: Acopio de bibliografía básica sobre el tema.

En este apartado se reúne todo el material publicado o inédito; artículos, estudios críticos, monografías, ensayos, documentos de archivo, libros especializados, tesis de grado, etc.

En la presente investigación, se buscaron fuentes tales como: revistas científicas y pedagógicas, páginas web, libros especializados, tesis de grados y artículos de fuentes documentales primarias y secundarias.

c. Fase III: Elaboración de fichas bibliográficas y hemerográficas.

La elaboración de fichas bibliográficas y hemerográficas son instrumentos en los que se registran, de manera independiente, los datos de las obras consultadas

En la presente investigación empleamos fichas bibliográficas a la hora de consultar en el CENDOC, la biblioteca de la Escuela de Educación, de la Facultad de Humanidades y Educación y la biblioteca de la UCAB.

d. Fase IV: Se realiza lecturas reflexivas del material.

Su fin, es el de ubicar las principales ideas y conocer la calidad del material recabado.

En la presente investigación de carácter documental, se ejecuta esta fase satisfactoriamente, mediante un trabajo en conjunto de las integrantes de la investigación.

e. Fase V: Delimitación del tema.

Después de la lectura reflexiva es más fácil delimitar la investigación, porque se puede medir su dimensión y alcance, su aspecto formal y su complejidad. Delimitar el tema es ver la viabilidad para su desarrollo.

Se cumplió con esta fase, mediante la asesoría de la tutora y el análisis de la información recabada en el presente estudio.

f. Fase VI: Elaboración del esquema de trabajo.

Este esquema consta de un registro visual que representa el esqueleto del escrito con que se concluye el proceso de investigación. El cuerpo del proyecto debe ser secuencial y gozar del proceso de los vasos comunicantes que determinara el éxito del proyecto. Esta fase se realizó con éxito y contribuyó de gran forma a la elaboración de nuestro trabajo.

g. Fase VII: Ampliación de la información sobre el tema ya delimitado.

En esta fase se busca nueva información directamente ligada con el tema. Esta ampliación de información se puede recolectar por medio de la navegación en Internet en base a las principales páginas encargadas del estudio del problema, experiencias, estudios ya realizados entre otros. En el presente trabajo se analizaron diversas fuentes, a la hora de ampliar nuestra información recabada y las fuentes que más se consultaron para ello, fueron las páginas web, tesis de grado, libros especializados y trabajos de ascenso.

h. Fase VIII: Lectura minuciosa de la bibliografía.

Implica reflexión e interpretación; siendo su resultado las ideas más importantes que pasan a la fichas de contenido. Interrogar sin límite las

bibliografías para descubrir el misterio que guardan sus páginas, percibiendo la esencia del escrito y proyectarlas en significados del propio conocimiento.

i. Fase IX: Elaboración de fichas de contenido.

Las cuales contienen las ideas más importantes. Transcriben e innovan la información textual del documento. Se cita todo aquello que sea relevante para una investigación determinada (texto, datos, internet, etc.). Por medio de estas fichas se ordena la información para tenerla siempre a la mano.

1.10 Fase X: Organización de fichas de contenido y se revisó el esquema.

Su objetivo; la valoración del material recopilado, la localización de posibles lagunas, detección de excesos en las ideas transcritas.

1.11 Fase XI: Finalmente redacción del trabajo final.

Con la que se llega a la conclusión de la investigación, la cual comunica los resultados mediante un texto escrito, que pueda ser consultado por cualquier persona que requiera de esta.

Diseño y Tipo de Investigación

Tomando como referencia la definición de Tamayo Tamayo (1998) es una investigación documental de tipo descriptiva, ya que describe la situación de las cosas, presentando detalladamente las características de un fenómeno o situación existente, lo cual sirve de base para investigaciones futuras, además es una investigación descriptiva de campo y tecnológica porque se va a aplicar una encuesta a los expertos.

Por otra parte es una investigación tecnológica, ya que se diseñó y se produjo un video, García (2007) plantea que la investigación de carácter tecnológico es un proceso que posee como finalidad proporcionar “un saber hacer” con la realidad para transformarla y obtener beneficios partiendo de la determinación del qué, el cómo y el con qué. La práctica de la investigación tecnológica permite el acceso al conocimiento operativo que faculta para incidir en una realidad concreta y logra con eficiencia un fin plenamente establecido.

Instrumento y Recolección de la Información

La técnica que se utilizó es el de juicio de expertos. El juicio de expertos, según (Osterlind, 1989), sirve para contrastar la validez de los ítems y se basa en preguntar a personas expertas en el dominio que miden los ítems, sobre su grado de adecuación a un criterio determinado y previamente establecido en los pasos anteriormente reseñados de construcción de una prueba y el instrumento como forma de aplicar el cuestionario para la recolección de datos la cual servirá como medio de información, que permita llegar a los objetivos de esta investigación, dicho instrumento nos recoge información sobre tres grandes dimensiones: a) aspectos técnicos y estéticos del video; b) La facilidad de contenidos y c) la calidad pedagógica de los contenidos y de las estrategias empleadas en el video.

Muestra

Tomando como referencia los planteamientos de Hamdam, (2001) una población se constituye de subconjuntos de elementos; y una muestra son los conjuntos extraídos de una población. En el presente estudio se aplica un Juicio de Experto que constituye la evaluación del video titulado “Aprender a

través de Blackboard” mediante un cuestionario en los aspectos: 1) técnicos, 2) pedagógicos y 3) de contenidos, por lo cual la muestra tomada para el presente estudio se constituyo por los resultados de los juicios de tres expertos en la materia, 1) Nelson Ramos, 2) Grecia Almeida y 3) Nayesia Hernández.

Modelo para el diseño de la Instrucción

Dorrego (1995) expone las siguientes fases, las cuales se adaptaron a los requerimientos del proyecto:

1. Determinación de la necesidad instruccional, va en relación al diseño instruccional con el que se corresponda, se debe justificar la existencia de un problema que tenga una solución de tipo instruccional.

Con el uso de las TIC en nuestras actividades cotidianas y la relevancia social que han ido tomando, se ha hecho necesario crear un sistema que sirva para administrar la información, en la actualidad existen grandes cambios que caracterizan a la sociedad, entre los que se hallan: la generalización del uso de las tecnologías, las redes de comunicación, el rápido desenvolvimiento tecnológico y científico y la globalización de la información.

Las tecnologías han pasado a ser uno de los elementos que se utilizaron con frecuencia en la educación ya que la sociedad ha incorporado al sistema educativo el uso de las tecnologías tales como, wiki, los blogs, plataformas educativas como el Moddle, Blackboard, entre otros, como una herramienta de apoyo en el proceso de formación de los alumnos.

Partiendo de lo antes expuesto, se observó que en los Estudios Universitarios Supervisados (EUS), presentan en la actualidad la necesidad de utilizar herramientas que faciliten los procesos de enseñanza – aprendizaje a distancia, por lo cual el uso de las tecnologías puede contribuir significativamente. En este caso se propone emplear la plataforma Blackboard como una herramienta de apoyo en el proceso educativo, de gran utilidad para la formación académica incentivando la participación de los alumnos, por tal motivo la presente investigación está dirigida a los estudiantes del primer semestre de Estudios Universitarios Supervisados (EUS) en la Asignatura de Técnicas de Documentación e Información (TDI), se realiza este estudio buscando detectar las posibles necesidades u orientaciones hacia las cuales deben apuntar el uso de la plataforma Blackboard como herramienta de apoyo y se pudo observar que existe la carencia de un video de inducción a dicho entorno para la Universidad Central de Venezuela (UCV) en la Escuela de Educación y en la Asignatura Técnicas de Documentación e Información .

Destacamos entonces que, la audiencia está constituida por: estudiantes del primer semestre de Estudios Universitarios Supervisados (EUS) en la Asignatura de Técnicas de Documentación e Información (TDI).

Se requieren las siguientes conductas de entrada:

- Conocimientos básicos de cómo usar un computador.
- Conocimientos básicos acerca del uso de Internet.
- Manejo de un sistema operativo en el computador.
- Estar inscrito en el Campus Virtual de la Universidad Central de Venezuela

- Estar inscrito en la materia Técnicas de Documentación e Información.
 - Poseer disposición para aprender acerca del uso de las TIC en procesos de enseñanza y de aprendizaje.
2. Se establecen los objetivos de la instrucción, se definen los aprendizajes que el alumno debe evidenciar una vez que culmine la instrucción.

Objetivo general:

Utilizar la plataforma blackboard del campus virtual de la UCV en la Asignatura Técnicas de Documentación e Información, pertenecientes a la modalidad de Estudios Universitarios Supervisados de la UCV para usarla correctamente como una herramienta de apoyo en el proceso de aprendizaje.

Objetivos específicos:

1. Describir las potencialidades educativas que posee la plataforma blackboard del campus virtual de la UCV.
2. Emplear las funciones interactivas básicas del espacio virtual Blackboard del Campus Virtual de la UCV en la Asignatura Técnicas de Documentación e Información, pertenecientes a la modalidad de Estudios Universitarios Supervisados de la UCV
3. Valorar la importancia que tiene para su aprendizaje el uso educativo en los EUS del espacio virtual Blackboard del campus virtual de la UCV.

Una vez culminada la inducción a la Plataforma Blackboard, mediante el video, los estudiantes deben estar formados y poseer habilidades y destrezas para:

- a) Ingresar a la plataforma Blackboard ubicada en el Campus Virtual de la UCV.
- b) Configurar el audio y video para iniciar la sesión o clase con su profesor(a)
- c) Reconocer cómo usar y para qué sirven los botones que aparecen en el cuadro virtual de la plataforma Blackboard
- d) Usar el chat para consultar dudas, hacer comentarios o emitir sugerencias en la clase, en tiempo real.
- e) Utilizar las opciones para guardar la sesión de clase con las diapositivas.
- f) Valorar la importancia de los alcances educativos y tener habilidades para ver una clase a través de la plataforma Blackboard.

3. Formulación de objetivos del medio instruccional.

Partiendo del análisis de los objetivos generales y de las conductas de entrada, se deben presentar de acuerdo a las áreas y niveles de aprendizaje y de acuerdo al cómo se usa la plataforma Blackboard.

- Identificar las potencialidades educativas del uso de un video de inducción a la plataforma Blackboard del Campus Virtual de la UCV, en la asignatura TDI, dictada en los EUS.
- Realizar un video para los estudiantes de la Asignatura TDI sobre la utilización de la plataforma Blackboard como herramienta de apoyo para el aprendizaje en los EUS.
- Evaluar el video creado para la inducción de los estudiantes a la Asignatura TDI acerca de la utilización de la plataforma Blackboard como herramienta de apoyo para el aprendizaje en los EUS.

4. La selección de estrategias instruccionales, las cuales se componen por una compilación de eventos instruccionales y comprende las actividades a realizar tanto por el docente como por el alumno.

Las principales estrategias de enseñanza planteadas por Díaz Barriga (1999) son las siguientes:

- Objetivos o propósitos del aprendizaje: enunciado que establece condiciones, tipo de actividad y forma de evaluación del aprendizaje del alumno, generación de expectativas apropiadas en los alumnos.
- Resúmenes: síntesis y abstracción de la información relevante de un discurso oral o escrito. Enfatiza conceptos clave, principios, términos y argumento central.
- Ilustraciones: representación visual de los conceptos, objetos o situaciones de una teoría o tema específico (fotografías, dibujos, esquemas, gráficas, dramatizaciones, etcétera).
- Organizadores previos: información de tipo introductorio y contextual. Es elaborado con un nivel superior de abstracción, generalidad e inclusividad que la información que se aprenderá tiende un puente cognitivo entre la información nueva y la previa.
- Preguntas intercaladas: preguntas insertadas en la situación de enseñanza o en un texto. Mantienen la atención y favorecen la práctica, la retención y la obtención de información relevante.
- Pistas tipográficas y discursivas: señalamientos que se hacen en un texto o en la situación de enseñanza para enfatizar y/u organizar elementos relevantes del contenido por aprender.

- Analogías: proposición que indica que una cosa o evento (concreto y familiar) es semejante a otro (desconocido y abstracto o complejo).
- Uso de estructuras textuales: organizaciones retóricas de un discurso oral o escrito, que influyen en su comprensión y recuerdo.

La estrategia instruccional empleada en la propuesta presentada está compuesta por preguntas intercaladas, resúmenes, analogías, imágenes estáticas, imágenes en movimiento, pistas tipográficas y discursivas y una voz en off, que nos muestra la importancia que tiene el uso de este entorno como herramienta de apoyo para los procesos de enseñanza y de aprendizaje, pero el uso de estas estrategias varían respecto a los componentes de una situación, en nuestro caso tenemos una modalidad de instrucción que está compuesta por un inicio, un desarrollo y un cierre.

En el Inicio de la inducción se habla de un espacio donde se prepara a la audiencia desde el punto de vista informativo, se realiza una breve introducción del tema a tratar, donde atraemos la atención de los alumnos en donde utilizamos: el humor, cambio en el tono de voz o pistas discursivas, sonidos musicales, imágenes, analogías, metáforas entre otros.

Con respecto al desarrollo en el proceso de inducción siendo este el proceso central, es aquí donde se le suministra toda la información básica necesaria para lograr los objetivos planteados, manteniendo la motivación, actitud y aptitud de los estudiantes, empleando técnicas que induzcan al estudiante a la búsqueda de los conocimientos previos en su memoria.

Finalmente un cierre en donde se hace una recopilación de la información ya suministrada para fijar la información y poder obtener el logro de un mejor balance en el proceso de enseñanza y de aprendizaje.

5. Selección de los medios instruccionales, se conciben como personas, dispositivos o materiales que presentan el mensaje necesario para el logro de un determinado aprendizaje.

El medio que se empleó para presentar el mensaje y lograr el proceso de aprendizaje será el uso del video, apoyándonos en la teoría de Fadel (1985), que nos plantea que el video es una tecnología de captación, procesamiento, almacenamiento, transmisión y reconstrucción de medios digitales o analógicos de una secuencia de escenas en movimiento, con el fin de lograr cumplir los objetivos didácticos previamente formulados.

6. Organización del contenido en función de los objetivos que se desean alcanzar y teniendo en cuenta las orientaciones que nacen de las teorías del aprendizaje.

Los contenidos que presentarán en el medio están de acuerdo al desarrollo de habilidades por parte de los estudiantes para propiciar el manejo del medio, que en este caso es la plataforma Blackboard.

En primer lugar, se presentaron contenidos conceptuales acerca del surgimiento de la web 2.0 y de la utilidad de las plataformas educativas virtuales.

En segundo lugar, se describirá brevemente las funciones de la plataforma Blackboard.

Por último, se presentará contenidos procedimentales, en donde se explicará paso a paso el uso de las opciones de la plataforma Blackboard, desde el rol del estudiante.

El enfoque utilizado para suministrar conocimientos en el diseño, fue de tipo constructivista, es decir, se baso en la teoría de otorgar al alumno herramientas para que este pueda adquirir conocimientos, mediante un proceso dinámico e interactivo, es decir que logre aprender a través de la acción, como bien planteó Jean Lev Vygostki, en su teoría acerca del constructivismo como concepto didáctico en el área de pedagogía.

A continuación se presenta una tabla para visualizar de manera más clara los contenidos a presentar en el video educativo de inducción a la plataforma Blackboard:

Contenidos	Descripción
Contenidos Conceptuales	<ol style="list-style-type: none"> 1. El enfoque utilizado para suministrar conocimientos en el diseño, será la de tipo constructivista, “el constructivismo es una teoría que equipara al aprendizaje con la creación de significados a partir de experiencias” (Bednar et al. 1991). 2. Se presentan contenidos conceptuales acerca del surgimiento de la web 2.0 y de la utilidad de las plataformas educativas virtuales. 3. Se describen brevemente las funciones de la plataforma Blackboard.
Contenidos Procedimentales	En donde se explica paso a paso el uso de las opciones de la plataforma Blackboard, desde el rol del estudiante.

Contenidos Actitudinales	Cuando se valora la importancia de los alcances educativos de entornos virtuales de aprendizaje y tener habilidades para ver una clase a través de la plataforma Blackboard.
--------------------------	--

7. La selección de las estrategias de evaluación, esto implica determinar cuáles son los procedimientos apropiados según el tipo de aprendizaje que se desea alcanzar y cuáles son los instrumentos validos para evaluar el logro de los objetivos.

Se creó un video de inducción a la plataforma Blackboard del Campus Virtual de la UCV para los estudiantes del primer semestre de Estudios Universitarios Supervisados (EUS) en la Asignatura de Técnicas de Documentación e Información (TDI).

La estrategia de evaluación de este diseño de medio instruccional, será la aplicación de un cuestionario de Juicio de Expertos, basándonos en el modelo de Dorrego (1998), además se empleó la estrategia de evaluación para verificar la calidad de los diversos procesos que resultan de la implementación de la inducción, con el fin de lograr alcanzar los objetivos previstos y garantizar la eficiencia de la inducción. La evaluación está de acuerdo al proceso en función del modelo educativo adoptado.

Funciones:

- Garantizar la fluidez de la información a través de los procedimientos pertinentes, tales como: analogías, imágenes, preguntas relacionadas a la utilización de la plataforma Blackboard, entre otros.

- Realizar el control de calidad, a través del seguimiento del proceso educativo, analizando los resultados correspondientes en sus alcances y limitaciones.
8. La producción de los materiales instruccionales y la elaboración de los instrumentos de evaluación.

En la fase de producción se elaboro: en primer lugar el guión literario del video (Anexo D) de inducción a la plataforma Blackboard para los alumnos del primer semestre de Estudios Universitarios Supervisados (EUS) en la Asignatura de Técnicas de Documentación e Información (TDI), que se dicta en el primer semestre en el Núcleo de Barcelona, posteriormente el guión técnico(Anexo C) y por último se elaboró el cuestionario de Juicio de Expertos (Anexo A), basándonos en el modelo de Dorrego (1995)

9. En esta etapa se debe evaluar formativamente la instrucción, en términos de su efectividad, es decir, en qué medida se lograron los objetivos pautados y partiendo de ese punto se establecen las posibles causas de las fallas que pueden hallarse en cualquier parte del componente de la instrucción, y se revisan con el fin de superar las deficiencias detectadas. Cada componente de la evaluación formativa tendrá sus propias características en cuanto a procedimientos e instrumentos que puedan ser requeridos.

Para este ciclo se utilizó el cuestionario de juicio de expertos, del modelo de Dorrego (1998), el cual se adapto de acuerdo al medio a evaluar que fue el video educativo, basándolo en:

- 1) Aspectos de contenido, evaluado por la Profa. Naysia Hernández, experta en el área de contenidos educativos, quien actualmente forma parte

del Consejo de Educación a Distancia de la UCV y es docente activa de la escuela de Educación UCV.

2) Aspectos técnicos, evaluado por el Prof. Nelson Ramos, experto en la materia, Comunicador Social, experto en videos educativos, antiguo Prof. de la escuela de Educación UCV, quien actualmente se desempeña como investigador de la escuela de Comunicación Social de la UCV.

3) Aspectos pedagógicos, evaluado por la Profa. Grecia Almeida de la Escuela de Educación de la UCV, especialistas en el uso pedagógico de las TIC aplicadas a la educación.

Los cuestionarios de juicio de expertos que fueron aplicados en el presente proyecto se encuentran disponibles en el Anexo A (págs. 140-148).

CAPITULO IV

PRESENTACIÓN Y ANALISIS DE LOS RESULTADOS

En esta sección del trabajo de investigación se centra en la presentación de los datos obtenidos por medio del cuestionario de juicio de expertos que fueron empleados en los aspectos técnicos, pedagógicos y de contenidos adaptado al modelo de Dorrego (1995), por otra parte los resultados arrojan información valiosa para demostrar que los objetivos planteados fueron alcanzados.

A continuación se presentan los resultados obtenidos del cuestionario de juicio de expertos:

**Análisis del Cuestionario de Juicio de Expertos
Aplicado al Video: “Aprender a Través de Blackboard”**

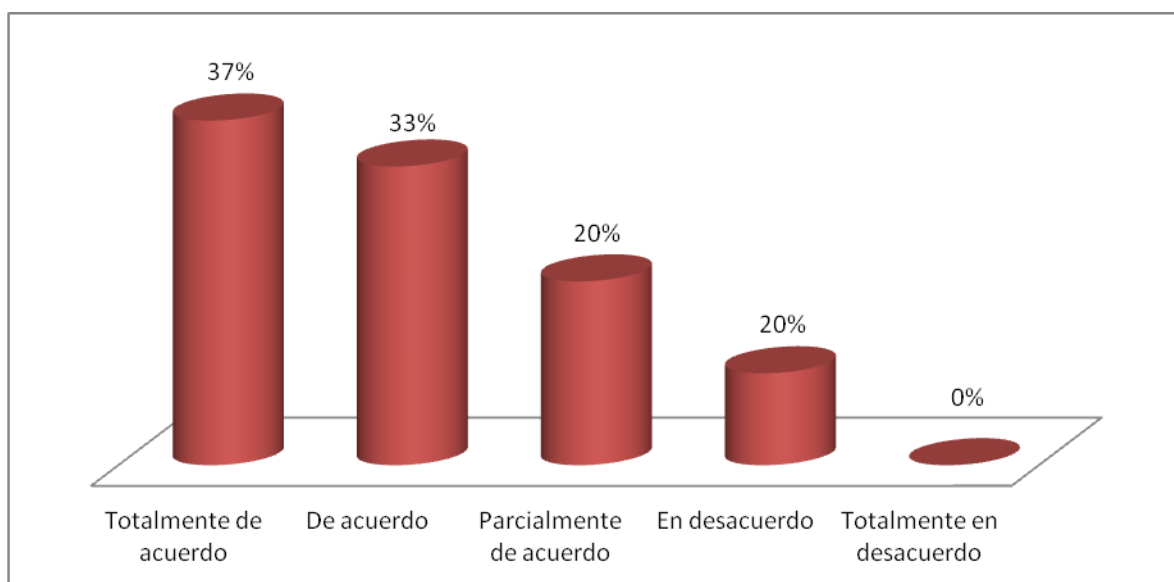
Cuadro 1. Aspectos Técnicos.

	<i>Escala</i>					
	<i>Items</i>	1	2	3	4	5
Las imágenes son variadas	X					
Las imágenes son significativas para el logro de los objetivos			X			
El grado de iconicidad es adecuado al tipo de mensaje		X				
Las imágenes transmiten una cantidad apropiada de información		X				
Las imágenes desempeñan alguna función didáctica (motivación, canalización de experiencias, informativa, explicativa, función estática)	X					
Las imágenes tienen buena definición				X		
Hay ausencia de fallas técnicas			X			
La iluminación es adecuada para el video		X				
El número y tipo (sexo) de voces es adecuada a las características del video	X					
Las voces transmiten una cantidad adecuada de información	X					
Los planos de las voces son adecuadas			X			
La ubicación de la música en el video es adecuada				X		
Los tipos de música son adecuados				X		
Los tipos de música cumplen una función apropiada (gramatical, expresiva, ambiental, descriptiva y reflexiva) al mensaje.				X		
Los planos de la música son apropiados al mensaje.		X				
Los tipos de elementos gráficos - visuales son significativos para la transmisión del mensaje		X				
El número de líneas del texto es apropiado.	X					
La cantidad de texto es adecuada a las características del video	X					
El grado de iconicidad de los elementos gráficos-visuales es adecuado a las características del mensaje	X					
Los elementos gráficos-visuales están bien ubicados en el video.	X					
Los caracteres son legibles.			X			
Las letras son adecuadas al mensaje			X			
El tamaño de las imágenes es adecuado para el video.			X			
Se utilizan los planos adecuados para la presentación del mensaje.		X				
La secuencia entre los planos es adecuada.	X					

Se utilizan diferentes ángulos para la presentación de los mensajes.			X		
Los ángulos utilizados se corresponden al mensaje.		X			
La duración de las tomas es apropiada	X				
Los efectos realizados se adecúan al mensaje.	X				
Las transiciones se adecuan al mensaje (corte, disolvencia, etc.)			X		
El tipo de montaje es apropiado al video	X				
Existe armonía entre las transiciones y angulaciones		X			
La actuación de los personajes es satisfactoria		X			
La duración del sonido es adecuada	X				
Los planos se adecuan al mensaje		X			
La secuencia entre los planos es adecuada al mensaje		X			
Las transiciones (desvanecimiento, mezcla, etc.) son satisfactoria	X				
La modulación de los locutores es satisfactoria		X			
El ritmo de la locución es apropiado		X			
La articulación entre el sonido y la imagen es apropiada (simultaneidad de significados, redundancia)	X				

Fuente: Adaptación del Cuestionario Dorrego (1995)

Gráfica 1. Aspectos Técnicos



Fuente: Elaboración Propia

Al analizar los Aspectos Técnicos con respecto a la aplicación del video titulado “Aprender a Través de Blackboard” se obtuvo que:

Con respecto a la escala 1, el encuestado arrojó una apreciación del 37% indicando estar totalmente de acuerdo con las imágenes empleadas en el video ya que se evidencia su función didáctica (motivadora, informativa y explicativa), las voces y la duración del sonido de los locutores y la secuencia entre los planos están ajustadas a las características del video y se transmite una cantidad adecuada de información, además los efectos y la duración de las tomas son apropiadas para el video.

En la escala 2, de la opinión suministrada por el encuestado arrojó una apreciación del 33% especificando estar de acuerdo con los ángulos utilizados, la actuación de los personajes y las imágenes empleadas debido a que se transmite una cantidad apropiada de información, además se encuentra de acuerdo con las transiciones, angulaciones y ritmo que presenta el video.

Por otra parte, se encuentra una valoración del 20% manifestando el encuestado estar parcialmente de acuerdo con las imágenes empleadas y el tamaño de la misma son significativas para el logro de los objetivos conjuntamente se encuentra parcialmente de acuerdo con las transiciones y los diferentes ángulos empleados en el video para transmitir el mensaje.

En la escala 4, se encuentra una valoración del 10% mostrando el encuestado estar en desacuerdo con algunas imágenes empleadas debido a que no se demuestra buena definición, también muestra estar en desacuerdo con la ubicación de la música y el tipo de música y sonidos empleados se

adecuen al video, por otra parte con las observaciones suministrada por el encuestado se procedió a realizar las modificaciones con las imágenes para obtener mayor nitidez y claridad en la misma, además se realizo la modificación de las voces de los interlocutores para un mejor entendimiento.

Y por último se encuentra una apreciación del 0% demostrando que el encuestado no está totalmente en desacuerdo con el video titulado “Aprender a través de Blackboard”.

En función de los datos, se puede observar que en el cuadro y en el gráfico anterior el mayor porcentaje del encuestado se ubico en los criterios Totalmente de Acuerdo y De acuerdo, lo que permite afirmar que el video creado para la inducción de los estudiantes de la Asignatura de Técnicas de Documentación e Información (TDI) acerca de la utilización de la plataforma Blackboard es una herramienta de apoyo para el aprendizaje en los Estudios Universitarios Supervisados (EUS). Al respecto, Ruiz (2009) considera que la incorporación paulatina de estas tecnologías al ámbito educativo permite vislumbrar el potencial pedagógico, además la utilización del video facilita la construcción del conocimiento significativo ya que se aprovecha el potencial comunicativo de las imágenes, los sonidos y las palabras para transmitir una serie de información que estimulen los sentidos y los distintos estilos de aprendizaje en los estudiantes.

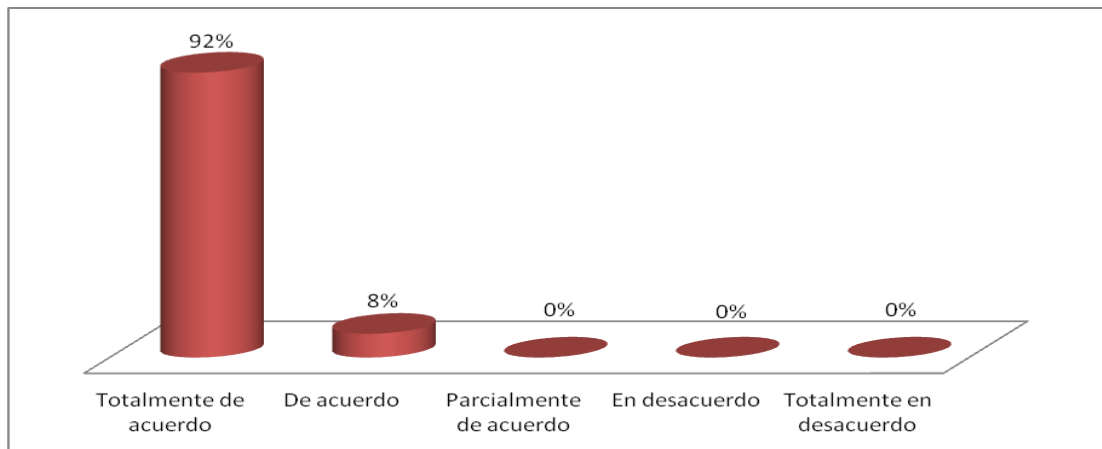
Por su parte, Barberis, Bombelli y Roitman (s.f) resalta, que el uso del video brinda la oportunidad de revalorizar el concepto representativo del video tomado como foco para la actividad y comunicación del estudiante. Por tanto la inclusión del video es una necesidad para poder implementar cursos semi-presenciales y a distancia.

En síntesis, es importante la integración del video para fomentar de esta manera un entorno de aprendizaje, las tecnologías en si se diseñó pensando en ser utilizadas como recursos para la educación.

Cuadro 2. Aspectos Referidos a Contenido.

	<i>Escala</i>					
	<i>Items</i>	1	2	3	4	5
El contenido está vigente	x					
El contenido carece de errores de tipo conceptual	X					
El grado de abstracción es apropiado al medio	X					
La información es relevante y necesaria para el logro de los objetivos	X					
El contenido está organizado didácticamente	X					
La presentación (dramatización, demostración, explicación) son apropiadas al contenido	X					
La cantidad de información es adecuada para un video de inducción		X				
Se utilizan adecuadamente ejemplos y situaciones concretas para aclarar conceptos	X					
Las ideas se expresan con claridad	X					
El grado de complejidad es adecuado al nivel de los estudiantes	X					
El estilo del contenido es directo, no rebuscado	X					
El texto posee la fluidez del lenguaje oral	X					
Cada idea se explica suficientemente	X					

Gráfica 2. Aspectos Referidos a Contenidos



Fuente: Elaboración Propia

Los resultados que se muestran en el cuadro y en el gráfico anterior, el encuestado dio una apreciación del 92% a estar totalmente de acuerdo con el contenido y la información que se evidencia en el video titulado “Aprender a Través de Blackboard” ya que son relevantes y necesarios para el logro de los objetivos, conjuntamente se encuentra totalmente de acuerdo que el contenido está organizado de forma didáctica, además las ideas que se evidencian en el video se expresan con claridad mostrando que el grado de complejidad se adecua al nivel de los estudiantes del primer semestre de la Asignatura Técnicas de documentación e Información (TDI), por otra parte el encuestado muestra estar totalmente de acuerdo que cada idea se expresa de forma directa y es manifestada suficientemente para que el aprendizaje sea significativo, así mismo el encuestado da una apreciación del 8% a estar de acuerdo que la cantidad de información suministrada se adecuada para un video de inducción.

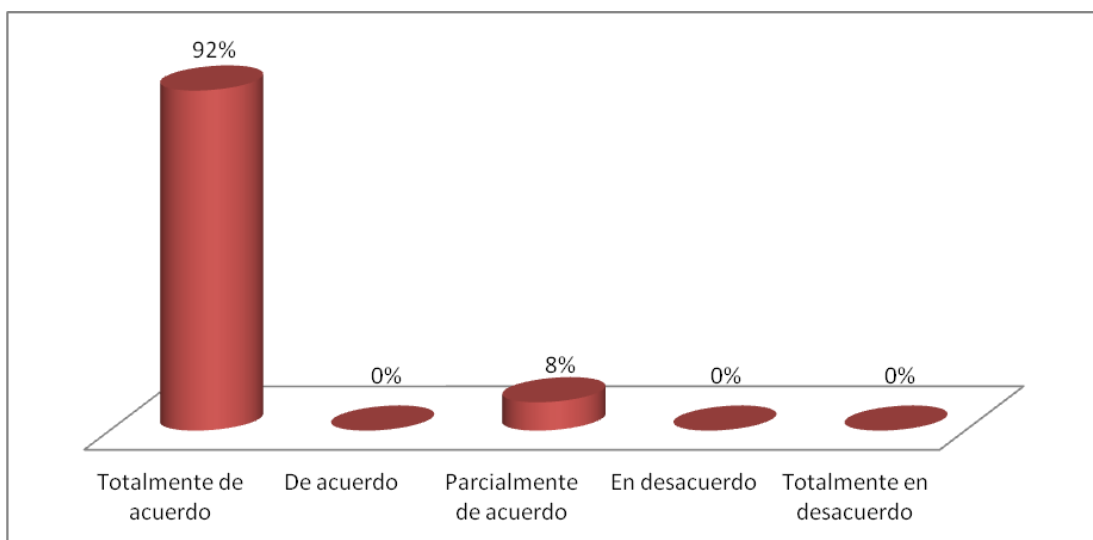
Tales apreciaciones indican que el uso de un video de inducción constituye una tecnología bastante utilizada y generalizada en el espacio educativo, la inclusión de un video de inducción es una necesidad para poder implementar cursos semi-presenciales y a distancia.

Cuadro 3. Aspectos Pedagógicos.

	<i>Escala</i>				
	<i>Items</i>	1	2	3	4
El medio se adecua a la modalidad: presencial o distancia	X				
El medio se adecua al grado de abstracción del contenido	X				
El medio se adecua al grado de estructuración del contenido	X				
El medio toma en cuenta las habilidades de los profesores para su uso.	X				
Existe correspondencia entre el contenido y los objetivos específicos	X				
Existe correspondencia entre las estrategias instruccionales y los objetivos específicos		X			

Los objetivos específicos están bien redactados	X				
El objetivo general está bien redactado	X				
El video presenta las estrategias requeridas para el aprendizaje	X				
Existe correspondencia entre el contenido y los requisitos previos del estudiante	X				
El video se adecua al grado de complejidad del contenido	X				
Existe correspondencia entre los atributos del medio y los objetivos específicos	X				
El video se adecua a las estrategias instruccionales	X				
El video es apropiado al grado de madurez de los estudiantes	X				

Gráfica 3. Aspectos Pedagógicos



Fuente: Elaboración Propia

En los resultados plasmados en el cuadro y gráfico anterior se observa que el medio empleado se adecua a la modalidad tanto presencial como a distancia y al grado de madurez de los estudiantes del primer semestre de la Asignatura de Técnicas de Documentación e Información (TDI), el mayor porcentaje del encuestado se ubicó en los criterios totalmente de acuerdo arrojando una apreciación del 92% y parcialmente de acuerdo para un 8%, el uso del video está elaborado con una clara intencionalidad instructiva, tiene objetivos claros y estructurados a nivel

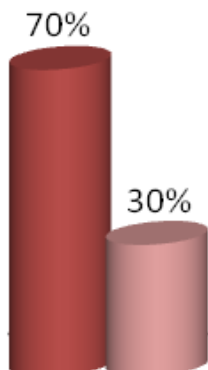
educativo, el desarrollo de los contenidos, están seleccionados y organizados en función de sus destinatarios, además, el video contempla estrategias instruccionales y recursos didácticos presentando resúmenes, preguntas intercaladas, mnemotécnicas, ejemplos, ilustraciones, los cuales despierta y mantiene el interés en los estudiantes facilitando la comprensión de los contenidos.

Cuadro. 4 Resumen de los Resultados Obtenidos.

Indicadores	Ítem	Resumen de las Respuestas dadas		
		Favorables	Desfavorables	Total
Aspectos Técnicos	1-4	70%	30%	100%
Aspectos Referidos a Contenido	1-2	92%	8%	100%
Aspecto Pedagógico	1-3	92%	8%	100%

Tal como se evidencia en el cuadro de resumen de las apreciaciones proporcionadas por los expertos al cuestionario, se muestra un elevado porcentaje en las respuestas de manera favorable, lo que demuestra que se necesita del uso de un entorno virtual como apoyo en el proceso de enseñanza y de aprendizaje en el ámbito educativo, conjuntamente se necesita implementar el video como herramienta pedagógica en el proceso educativo, de ahí se tiene que:

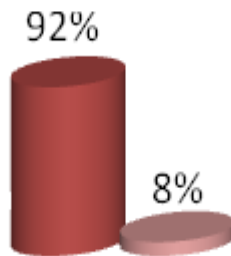
Aspectos Técnicos



En cuanto a los aspectos técnicos del video de inducción titulado “Aprendiendo a través de Blackboard” el 70% se ubica en el análisis favorable, lo que indica que la composición de los elementos se adecua dentro del video y en cada momento se potencian los elementos importantes,

solo el 30% se puede categorizar en el aspecto desfavorable, realizando las modificaciones suministradas por el encuestado para alcanzar un 100% como resultado favorable.

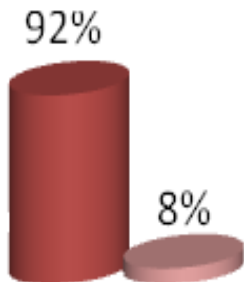
Aspectos Referidos a Contenido



Fuente: Elaboración Propia

Con respecto a los aspectos referidos a contenido, se demostró que en cuanto al uso de la plataforma Blackboard empleando el video como un recurso didáctico en el ámbito educativo, se ubico el 92% favorablemente, mientras que el 8% se ubica de manera desfavorable, lo que indica que el contenido es adaptable al nivel de los estudiantes.

Aspectos Pedagógicos



Fuente: Elaboración Propia

En cuanto al aspecto pedagógico, se ubica en un 92% la utilización del video como recurso didáctico para el aprendizaje, se encuentra en función del medio, esencialmente en base a las estrategias y técnicas empleadas, por lo que se ubican de manera favorable, pero el 8% presenta cierta inconformidad al respecto, ubicándose en la categoría desfavorable, realizando las modificaciones suministradas por el encuestado para alcanzar un 100% como resultado favorable.

En síntesis, las apreciaciones de los expertos en el cuestionario permiten señalar que los objetivos trazados en el presente trabajo de investigación que es realizar un video para la inducción de los estudiantes

del primer semestre de la asignatura TDI (Técnicas de Documentación e Información), acerca de la utilización de la plataforma Blackboard como herramienta de apoyo para el aprendizaje en los Estudios Universitarios Supervisados y, en consonancia con el tercer objetivo específico de este trabajo, producir un video para los estudiantes de la Asignatura TDI (Técnicas de Documentación e Información) sobre la utilización de la plataforma Blackboard como herramienta de apoyo para el aprendizaje en los EUS –Estudios Universitarios Supervisados- y los Objetivos específicos: Identificar las potencialidades educativas del uso de un video de inducción a la plataforma Blackboard en la asignatura TDI, dictada en los EUS, así como Explicar cómo diseñar un video para la inducción de los estudiantes del primer semestre de la asignatura TDI acerca de la utilización de la plataforma Blackboard como herramienta de apoyo para el aprendizaje en los EUS, además de Producir un video para los estudiantes de la Asignatura TDI sobre la utilización de la plataforma Blackboard como herramienta de apoyo para el aprendizaje en los EUS y en concordancia con el último objetivo Evaluar el video creado para la inducción de los estudiantes a la Asignatura TDI acerca de la utilización de la plataforma Blackboard como herramienta de apoyo para el aprendizaje en los EUS), se plantea la siguiente propuesta educativa para ser implementada en la asignatura TDI (Técnicas de Documentación e Información) perteneciente a la modalidad de EUS –Estudios Universitarios Supervisados- de la escuela de Educación en la UCV.

Cabe señalar, que la realización de un video de inducción para los estudiantes sobre la utilización de la plataforma Blackboard surge como una necesidad debido a que en la actualidad la inclusión de herramientas tecnológicas al proceso de enseñanza es cada día más común en todos los niveles educativos y, se observa cómo los centros de enseñanza invierten en

licencias y capacitación a los docentes, para aprovechar al máximo las ventajas que ofrece el uso de la tecnología en la educación. En este sentido, las tecnologías figuran como un apoyo a la labor docente que busca formar, integrar y orientar a los alumnos hacia una construcción del conocimiento participativa y dinámica, permitiendo al alumno aportar sus ideas, reflexiones y sugerencias para construir el conocimiento de forma conjunta en la relación profesor-alumno y alumno-alumno mediante un proceso de aprendizaje cooperativo, es decir, se observa un proceso de enseñanza orientado a la acción.

En el sistema de EUS –Estudios Universitarios Supervisados-, inicialmente se parte del “aprender a ser” el cual se caracteriza por permitir la inscripción voluntaria de los interesados y otorgar acceso a estudiantes mediante una variedad de medios y recursos individualizados tales como la radio, la televisión y la enseñanza por correspondencia (Unesco 1972) la educación a distancia se considera una innovación que debe ser introducida al sistema educativo.

En este orden de ideas, la Educación a distancia y las TIC, reciben por parte de la UNESCO un importante apoyo, para el despliegue apropiado y eficaz de la educación abierta y a distancia y de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), logrando fomentar el aumento de capacidades y el fomento de la cooperación Sur-Sur. Esto se evidencia en la elaboración de manuales y directrices para ayudar a diseñar programas eficaces de educación a distancia. Se han editado diversas publicaciones con miras a propiciar la creación de políticas y apoyar a los maestros en el aula, así como ayudar a los docentes a adquirir las competencias informáticas necesarias. La UNESCO y el sector privado han elaborado,

conjuntamente, criterios de competencia en materia de TIC para uso de los docentes. (Unesco; 1972: Párr. 1)

Por otra parte, la concepción general de el uso de las TIC en la educación no busca sectorizar la educación hacia unas élites con mayor acceso a las tecnologías y el internet; sino, por el contrario se integrarlas al proceso de enseñanza, para incluir a un mayor grupo de personas que pueden encontrarse en zonas foráneas, además de brindarles una educación de calidad mediante la inversión y el apoyo de la universidad y otras organizaciones que puedan proporcionar las herramientas tecnológicas necesarias para usar como herramienta de apoyo las TIC en los procesos de enseñanza. Vale decir que, la UNESCO aplica estrategias amplias e integradoras en lo referente a la promoción de las TIC, en la educación se habla de que el acceso, la integración y la calidad constituyen los principales problemas que se pueden abordar a través del uso de las TIC. (Unesco; 1972: Párr. 2)

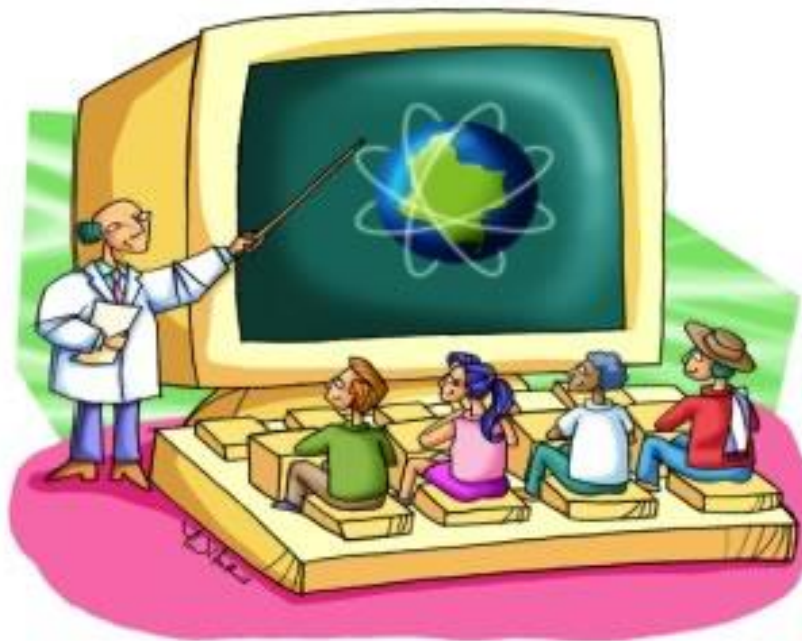
De hecho, la educación y las TIC pueden integrarse en el proceso de enseñanza y favorecer tanto a alumnos como a docentes debido a la dinámica que nace de la cooperación entre todos los agentes que participan en el proceso educativo, articulándose a través de los diversos medios modernos pertenecientes a la Web 2.0, como lo son: wikis, los blogs, los mapas mentales, los videos, entre otros; los cuales buscan contribuir a la construcción del conocimiento de los alumnos de forma didáctica y colaborativa.

Por otro lado, la plataforma Blackboard se creó con la finalidad de modificar los entornos de aprendizaje y así establecer un ambiente enriquecedor para la experiencia educativa, mediante la utilización del

espacio, se puede evaluar el proceso instruccional y posibilita eliminar los muros de las aulas tradicionales.

En virtud de lo anterior, puede afirmarse que nos encontramos en un momento histórico en el cual el devenir de la sociedad apunta a crear procesos más eficientes, ya que factores como la economía y la ciencia influyen directamente en todos los ámbitos de la vida y, la educación, no escapa de esta realidad. Es por ello que las TIC han llegado para apoyar la labor docente tradicional y a aumentar el acceso a la población a la información y a la formación, donde el proceso se da a través de la acción de “aprender haciendo”; aspectos de tipo cognitivo, sociales y afectivos son estimulados mediante la acción dinámica que ejercen las TIC en la educación. Véase entonces que, en el caso específico de la plataforma educativa Blackboard, esta abre las puertas a crear un mayor acceso a clases de calidad, orientadas por un docente, además de estimular al alumno a participar por lo dinámica de su interfaz gráfica y busca crear mayor acceso a las personas que se encuentren en zonas foráneas [como por ejemplo, en la sede de EUS Barcelona] o que por algún motivo no puedan trasladarse a un aula de clase tradicional.

CAPITULO V



**PROPUESTA PARA EL USO EDUCATIVO DE LA PLATAFORMA
BLACKBOARD EN LOS ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS**

Introducción

La educación es un factor fundamental en el desarrollo del ser humano, la garantía de poseer una educación de calidad y de eficacia influye directamente en cómo evolucione los espacios educativos, y como se van adaptando a los cambios en las que nos encontramos inmersos, Paulo Freire, decía que:

“El proceso de alfabetización tiene todos los ingredientes necesarios para la liberación. «... el aprendizaje y profundización de la propia palabra, la palabra de aquellos que no les es permitido expresarse, la palabra de los oprimidos que sólo a través de ella pueden liberarse y enfrentar críticamente el proceso dialéctico de su historización (ser persona en la historia)». El sujeto, paulatinamente aprende a ser autor, testigo de su propia historia; entonces es capaz de escribir su propia vida, consciente de su existencia y de que es protagonista de la historia...”
Martínez y Sánchez (s.f, párr. 12)

En la actualidad, debido a la globalización y a la modernidad, las tecnologías se utilizan como herramientas funcionales en la ciencia y la educación, ya que promueven directamente el mejoramiento de los procesos en diferentes áreas. En el ámbito educativo, se han involucrado cada vez más las TIC, por lo cual el manejo de la información no debe ser dinámico y es ideal que exista orientación para su incorporación en situaciones educativas.

En forma similar, el uso educativo de la plataforma *Blackboard* como propuesta para aplicarse en los Estudios Universitarios Supervisados de la UCV, a través de un video de inducción dirigido a los estudiantes de la asignatura Técnicas de Documentación e Información, hace énfasis especial

en el impacto que podrá tener la plataforma al ser utilizada como una herramienta de apoyo en los procesos de enseñanza y aprendizaje, es aquí donde se halla la propuesta, propiamente dicha.

Además, se plantea en la propuesta como elemento válido la necesidad de implementar las TIC (en este caso la plataforma blackboard) en los procesos de enseñanza, con el fin de crear un ambiente más dinámico, basado en los principios de “aprender haciendo” a través de un aprendizaje cooperativo, viendo estos factores como elementales en la formación del ser humano que emerge en la sociedad actual.

Por otra parte, se destaca la aplicación de contenidos de tipo conceptual, procedimental y actitudinal, y donde el rol del docente será como un mediador en el proceso de aprendizaje, al cumplir con una labor particular y dando paso, de esta forma, al papel del estudiante como protagonista, al poder lograr asimilar la información y luego ponerla en práctica en su comunidad, permitiendo el desarrollo de diversas habilidades y destrezas.

Tomando como referencia lo descrito en líneas anteriores es necesario presentar una propuesta para el uso educativo del entorno virtual blackboard en los Estudios Universitario Supervisados debido a que en la UCV a través de su campus virtual tiene un sistema de educación a distancia y cuenta con dicho entorno, en este aspecto se elaboró el cuestionario de juicio de experto se adaptándose el modelo instruccional de Dorrego (1995) fundamentada en los aportes de la Teoría Instruccional de Gagné y el enfoque del procesamiento de información, considerando al individuo como participante activo del proceso de aprendizaje y construcción de su conocimiento pero cada instrucción debe ir orientada hacia estrategias que

faciliten el proceso de aprendizaje, por tal motivo se elaboro un cuestionario de juicio de expertos para obtener información específica sobre la utilización del video titulado “Aprendiendo a Través de Blackboard”, dicha encuesta fue suministrada al profesor Nelson Ramos experto en TV educativa para los aspectos técnicos, a la profesora Grecia Almeida para los aspectos pedagógicos y a la profesora Naysia Hernández para los aspectos referidos a Contenidos.

En este sentido, las apreciaciones proporcionadas por los expertos al cuestionario, se demuestra que se necesita del uso de un entorno virtual como apoyo en el proceso de enseñanza y de aprendizaje en el ámbito educativo, conjuntamente se necesita implementar el video como herramienta pedagógica en el proceso educativo, el video está disponible en la siguiente dirección URL: <http://youtu.be/yIVtyYFdx14>

Justificación

Partiendo de la puesta en práctica de la presente propuesta educativa relacionada con el uso educativo de la plataforma Blackboard del campus virtual de la UCV en los Estudios Universitarios Supervisados, se plantean situaciones particulares orientadas a promover el uso de esta herramienta virtual como apoyo en el proceso de enseñanza y a fomentar la iniciativa y participación del estudiante en clase y las actividades concernientes a la clase, mediante el correcto uso de cada una de las funcionalidades del entorno virtual de aprendizaje.

El sistema educativo debe adaptarse a las variaciones sociales, todos estos cambios tienen profundas implicaciones para el sector

educativo, una de las nuevas consecuencias más importantes es la acelerada evolución tecnológica, la exigencia constante de las nuevas competencias. La informática tiene como objeto el procedimiento de informar a través del software y hardware; la finalidad es desarrollar una tecnología (plataforma virtual) que permita capacitar personas sobre el uso de las tecnologías como es el Internet (plataforma virtual llamada Formanet), (Odorba, 2004, p.56)

Cabe destacar, que la propuesta del uso educativo del mencionado entorno virtual en los Estudios Universitarios Supervisados (EUS), permitiendo promover el aprendizaje del alumno de forma didáctica y dinámica, logrando a través de sus diversas opciones atraer la atención del estudiante y creando un espacio cómodo de comunicación entre los actores del proceso institucional, además de expandir el acceso a la clase a personas que se encuentran lejos de los centros de estudio y permitir ver la clase tanto en tiempo real como grabada, en el caso de que desee recuperar una clase en la que tuvo que ausentarse por algún motivo, por ende se busca promover la calidad educativa.

Por otra parte, Fadel (1985) en su trabajo de grado que lleva por nombre: “El Vídeo como Medio Auxiliar en la Educación Universitaria Venezolana” explica específicamente en hacer uso de un recurso tan útil a la educación como lo es el video, el cual define como un gran avance técnico que articula diversos desarrollos teóricos y prácticos de la investigación científica, el gran impacto audiovisual incide fundamentalmente en las dos mayores industrias audiovisuales: la televisión y el cine.

En la medida en que el video influye en ambas industrias se puede predecir el papel a desarrollar. Las ventajas que nos brinda el video como medio audiovisual son las siguientes: económico, sencillo, inmediato en la

reproducción, calidad de imágenes, posibilidades creativas y fácil movilidad, además se entiende el video como medio auxiliar educativo a la concepción genérica, es decir, es necesario ubicar al video como medio de comunicación artificial y la educación como fenómeno comunicacional, es el enfoque mas importante.

En efecto, en la presente propuesta, el video busca cumplir el rol de elemento orientador en el proceso de cómo aprender a usar la plataforma educativa Blackboard, a través de las imágenes y la movilidad que en él se presentan se busca captar la atención y el interés del alumno, apoyándonos también en estrategias especializadas de enseñanza, de aprendizaje y de evaluación.

Es pertinente acotar que la implementación del mencionado entorno virtual en los EUS, debe ser ejecutada en respuesta a un trabajo de apoyo al docente, dándole sentido al compromiso de aprender haciendo ya que se busca mantener al estudiante motivado, logrando un clima armonioso en el que se puedan desenvolver con comodidad y lograr explotar al máximos sus potencialidades en la clase.

Mediante la utilización del mencionado espacio virtual en los EUS, debe destinarse como una herramienta de apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que permite crear un ambiente armonioso y confiable en el que tanto el profesor como los alumnos pueden intercambiar ideas y participar en la construcción del conocimiento, rompiendo barreras de espacio físico, afianzando así el aprendizaje colaborativo y permitiendo reforzar conocimientos y explotar las potencialidades del alumno.

Asimismo, se reconoce que el uso de estrategias innovadoras puede generar ciertas interrogantes, y es por ello que la orientación hacia el correcto uso de herramientas virtuales es de enorme relevancia, es pertinente mencionar a García, Rodríguez y Vargas (2010) ya que planteo que la educación a distancia nace como un sistema compensatorio dirigido a aquellos estudiantes que no pueden incorporarse al sistema presencial, debido a la gran evolución que presentan las tecnologías de la información y la comunicación ha modificado sustancialmente esta situación, la plataforma educativa como Blackboard puede figurar como un gran apoyo en la formación de los estudiantes. En este caso, nos enfocamos específicamente en la asignatura Técnicas de Documentación e Información perteneciente al programa de estudios de la modalidad de EUS.

Objetivos de la situación instruccional

Objetivo general:

Utilizar la plataforma blackboard del campus virtual de la UCV en la Asignatura Técnicas de Documentación e Información, pertenecientes a la modalidad de Estudios Universitarios Supervisados de la UCV para usarla correctamente como una herramienta de apoyo en el proceso de aprendizaje.

Objetivos específicos:

4. Describir las potencialidades educativas que posee la plataforma blackboard del campus virtual de la UCV.
5. Emplear las funciones interactivas básicas del espacio virtual Blackboard del Campus Virtual de la UCV en la Asignatura Técnicas de Documentación e Información, pertenecientes a la modalidad de Estudios Universitarios Supervisados de la UCV

6. Valorar la importancia que tiene para su aprendizaje el uso educativo en los EUS del espacio virtual Blackboard del campus virtual de la UCV.

Componente de Análisis

Situación instruccional

Con el uso de las TIC en nuestras actividades cotidianas y la relevancia social que han ido tomando, se ha hecho necesario crear un sistema que sirva para administrar la información, en la actualidad existen grandes cambios que caracterizan a la sociedad, entre los que se hallan: la generalización del uso de las tecnologías, las redes de comunicación, el rápido desenvolvimiento tecnológico, científico y la globalización de la información.

Las tecnologías han pasado a ser uno de los elementos más utilizados en el ámbito educativo, el uso de las tecnologías tales como, wiki, los blogs, espacios virtuales como el Moodle, Blackboard, entre otros, son empleados como herramienta de apoyo en el proceso de formación de los estudiantes.

Partiendo de lo antes expuesto, se observó que en los Estudios Universitarios Supervisados (EUS), presentan en la actualidad la necesidad de utilizar herramientas que faciliten los procesos de enseñanza – aprendizaje a distancia, por lo cual el uso de las tecnologías puede contribuir significativamente. En este caso se propone emplear la plataforma Blackboard como una herramienta de apoyo en el ámbito educativo, de gran utilidad para la formación académica incentivando la participación de los estudiantes, por tal motivo la presente investigación está dirigida a los

estudiantes del primer semestre de esa modalidad en la Asignatura de Técnicas de Documentación e Información (TDI), se realiza este estudio buscando detectar las posibles necesidades u orientaciones hacia las cuales deben apuntar el uso de la plataforma Blackboard como herramienta de apoyo y se pudo observar que existe la carencia de un video de inducción a dicho entorno para la Universidad Central de Venezuela (UCV) en la Escuela de Educación y en la Asignatura Técnicas de Documentación e Información .

Población a la cual se dirige el medio y conductas de entrada

La audiencia está constituida por: estudiantes del primer semestre de Estudios Universitarios Supervisados (EUS) en la Asignatura de Técnicas de Documentación e Información (TDI).

Como conductas de entrada están las siguientes:

- Conocimientos básicos de cómo usar un computador.
- Conocimientos básicos acerca del uso de Internet.
- Manejo básico del sistema operativo del computador.
- Estar inscrito en el Campus Virtual de la Universidad Central de Venezuela
- Estar inscrito en la materia Técnicas de Documentación e Información.
- Poseer disposición para aprender acerca del uso de las TIC en procesos de enseñanza y de aprendizaje.

Análisis de contenido:

Los contenidos que se presentarán en el medio están de acuerdo al desarrollo de habilidades por parte de los estudiantes para propiciar el manejo del medio, que en este caso es la plataforma Blackboard.

Contenido Conceptuales	Contenido Procedimentales	Contenidos Actitudinales
Principios generales y surgimiento de la Web 2.0	Procedimiento para registrarse en el campus virtual de la UCV	Valoración de la plataforma blackboard como una herramienta de apoyo al proceso de aprendizaje.
Utilidad de la plataforma blackboard	Procedimiento para registrarse en la asignatura de TDI	Aceptación de la existencia de otras herramientas de apoyo al proceso de enseñanza.
Potencialidad de la plataforma blackboard	Procedimiento para ingresar a la plataforma blackboard desde la asignatura TDI	Adquisición a nuevos modelos educativos en relación a la educación a distancia.
Utilidad que presenta el campus virtual de la UCV	Técnicas o funciones que presenta la plataforma blackboard	
Caracterización que presenta la plataforma blackboard	Procedimiento para ingresar a la plataforma blackboard desde la asignatura TDI	
Elementos que se necesitan para utilizar la plataforma blackboard		

Fundamentación teórica

Enfoque constructivista

El enfoque utilizado para suministrar conocimientos en nuestro diseño, será la de tipo constructivista, es decir se basa en la teoría de otorgar al estudiante herramientas para que este pueda adquirir conocimientos, mediante un proceso dinámico e interactivo, es decir que logre aprender a través de la acción, como bien planteo Jean Lev Vygostki en su teoría acerca del constructivismo como concepto didáctico en el área de pedagogía.

El constructivismo es un modelo educativo que surge de los principios epistemológicos que contiene la escuela psicológica del cognoscitvismo. Esta escuela, contraria al conductismo, visualiza la educación como un proceso interno donde el individuo es capaz de tener una visión particular de la realidad y construir sus propios esquemas de conocimientos. "Al cognoscitvismo le interesa la representación mental y por ello las categorías o dimensiones de lo cognoscitivo: la atención, la percepción, la memoria, la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento y para explicarlo puede, y de hecho acude a múltiples enfoques, uno de ellos el de procesamiento de la información; y cómo las representaciones mentales guían los actos (internos o externos) de sujeto con el medio, pero también cómo se generan (construyen) dichas representaciones en el sujeto que conoce." (Ferreiro, 1996). Este autor agregó que el desarrollo cognoscitivo es, el proceso independiente de decodificación de significados que conducen a la adquisición de conocimientos a largo plazo y al desarrollo de estrategias que permitan la libertad de pensamiento, la investigación y el aprendizaje continua en cada individuo, lo cual da un valor real a cualquier cosa que se desee aprender.

Como lo menciona Payer (2005) el constructivismo busca internalizar reacomodar, o transformar la información nueva, percibiendo el aprendizaje como actividad personal enmarcada en contextos funcionales, significativos y auténticos. En tal sentido la sociedad y las personas siempre están en un cambio continuo y permanente de conocimientos. En este sentido, se requiere la participación del docente, que con su función de mediador use diferentes herramientas de apoyo para fomentar la comunicación y lograr que los estudiantes puedan organizarse, socializarse de manera constructiva.

Los estudiantes mediante una forma grupal y colectiva podrán construir ideas, conocimientos y experiencia sobre diversos contextos tales como: físico, social, cultural, familiar, entre otros, en tal sentido el enfoque constructivista “se entiende como el resultado de un proceso de construcción o reconstrucción de la realidad y que tiene su origen en la interacción entre las personas y el mundo” Martínez y Zea (2005).

Educación a Distancia

Escotet (1978) plantea que la educación a distancia es una modalidad que permite la entrega de un conjunto de medios didácticos prescindiendo de la asistencia de clases regulares y en donde el individuo se responsabiliza de su propio aprendizaje. Mediante la utilización de la educación a distancia se instruye al mismo sujeto pero utilizando estrategias de aprendizajes diferentes no solo en el medio sino en los objetivos y procesos que conllevan a una diferencia.

Las modalidades de educación universitaria a distancia en la UCV, se establecieron con el objetivo de dar acceso a la educación, sin embargo la falta de presupuesto universitario y la poca cantidad de docentes existentes

para dictar estudios a los EUS, impulsan a la creación de estrategias para no interrumpir la prosecución de los estudios de las personas inscritas, es por ello que el uso de las TIC, puede verse como herramientas que emergen con gran utilidad para la educación, en todos sus niveles y modalidades.

Estructura operativa de la propuesta desde el punto de vista instruccional

La estructura del plan de acción instruccional, es un procedimiento centrado en la presente propuesta educativa que nos permite producir mejoras en el ámbito educativo, a través de la implementación de la plataforma Blackboard como herramienta de apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Partiendo del uso de la plataforma Blackboard, se determina que es necesario dejar claro para los alumnos como usar esta plataforma para poder aprovechar al máximo sus potencialidades, en este caso delimitado a los estudiantes de la asignatura Técnicas de Documentación e Información, pertenecientes a la modalidad de Estudios Universitarios Supervisados de la UCV, para lo cual se elabora un video de inducción, en donde se explica detalladamente las diversas opciones interactivas que posee este espacio virtual educativo y sus potencialidades educativas. Cabe destacar que en la estructura operativa de la propuesta instruccional se definen aspectos teóricos referentes a la Web 2.0 y se describen aspectos prácticos referentes a las opciones disponibles en la plataforma; existe una parte de apertura que busca captar la atención del alumno en el tema, posteriormente se va a una parte de desarrollo donde se explican todos los detalles acerca del uso del entorno virtual y una parte de cierre donde se hace un recuento

de la información presentada en el video y su utilidad en el proceso educativo.

En consecuencia, se busca resaltar la importancia del “aprender haciendo”. Es así como esta propuesta presenta un enfoque de tipo constructivista acerca del uso de la plataforma Blackboard como herramienta de apoyo en la educación que busca desarrollar las potencialidades individuales del estudiante y crear motivación en el uso del trabajo colaborativo.

Actores Educativos que pueden hacer uso de la siguiente propuesta

En relación a la presente propuesta, entre los actores que pudieran apoyar la misma se encuentran: personal Directivo, Docente, Administrativo de la Universidad Central de Venezuela, así como también la Comunidad, y otros grupos u organizaciones del sector donde funciona la sede de EUS – Estudios Universitarios Supervisados- que en este caso de estudio se encuentra ubicada en Barcelona. Se busca, entonces, vincular a la comunidad a la universidad y que todos los factores que la integren apoyen el proceso educativo. Observándose, en consecuencia a la universidad como un lugar para promover la educación con el fin de ayudar a la comunidad que le rodea, aprovechando para tal propósito a los estudiantes, profesores y organizaciones en su conjunto para responder a las necesidades que caracterizan al sector y a sus habitantes. Por ende, se busca crear herramientas de apoyo a los procesos de enseñanza tradicionales mediante el uso de las TIC, donde se desarrollen las potencialidades del alumno y fomentar el trabajo colaborativo, estableciendo como eje transversal del proceso educativo el “aprender haciendo”, buscando crear una educación

más inclusiva, sobre todo para aquellos que por alguna razón no pueden trasladarse a la sede educativa en todas las sesiones de clase.

Con el propósito de ampliar la fundamentación de la propuesta, se realizó el análisis de las Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas (FODA) que pudieran favorecer o desfavorecer la presente propuesta, mediante la FODA, se busca realizar una planeación estratégica, para crear acciones y medidas que permitan mejorar el proyecto. En la sede de EUS Barcelona, existen recursos para llevar a cabo la propuesta de utilizar *Blackboard* como herramienta de apoyo para el aprendizaje de los alumnos de la asignatura TDI (Técnicas de Documentación e Información). En cuanto a las instalaciones, existe un laboratorio de informática que provee herramientas tecnológicas tales como: computadoras, micrófonos, cornetas, acceso a internet, todo esto para apoyar a los estudiantes que no poseen acceso a las tecnologías desde sus hogares y por ende, no pueden acceder al uso de la plataforma Blackboard desde su casa. Además, se cuenta con algunos profesores formados para usar estas tecnologías que pueden orientar a los alumnos en su correcto uso. Además de estar preparados para dar clases a través de esta plataforma educativa, en el caso de las limitantes, se pudo observar que de acuerdo a la cantidad de alumnos inscritos en la materia TDI (Técnicas de Documentación e Información) es necesario comprar o buscar la donación de entes externos a la universidad de equipos tales como: computadoras, micrófonos y cornetas, ya que hay que agrupar a varios alumnos por equipos y esto limita en tiempo y calidad de contenidos el manejo de las clases a través de la plataforma Blackboard como herramienta de apoyo en el proceso educativo.

Matriz DOFA de Inducción a la Plataforma Blackboard

Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
Existe disponibilidad por parte de los docentes para usar la plataforma Blackboard como medio de apoyo en el proceso educativo.	Se han reforzado los conocimientos acerca del uso de la plataforma Blackboard por parte de los docentes, a través de diversos medios como talleres, por ejemplo.	La sede física de EUS (caso de estudio) no cuenta con audífonos para que los alumnos que no poseen sus propias herramientas tecnológicas puedan ver la clase a través de Blackboard.	El servicio de banda ancha de internet no es del todo óptimo en la localidad.
Se cuenta con una buena instalación para recibir las clases en línea por el Aula Virtual en el Campus Virtual de la UCV.	Los miembros de la comunidad pueden colaborar con la ejecución de las sesiones de clase a través de Blackboard, como por ejemplo, algún otro docente que se encuentre en la localidad.	Hay alumnos que le temen a la educación a través de las TIC y rechazan la información.	La participación de la comunidad docente en proyectos a través de las TIC es limitada en ciertos proyectos educativos, ya que no se cuenta con la infraestructura física necesaria.
La planificación de la propuesta de usar Blackboard es bien vista por gran parte de los alumnos.	La comunidad estudiantil puede solicitar el apoyo financiero de empresas privadas y el Estado Venezolano para hacer mejoras a la sala de informática en la que se realizan las sesiones de clase a través de Blackboard		Los costos de los aparatos necesarios para llevar a cabo las sesiones de clase en Blackboard pueden llegar a ser elevados y en vista de ello pueden requerirse donaciones.
Algunos docentes han participado en talleres acerca del uso de la plataforma Blackboard			

Fuente: Elaboración propia

Componentes del diseño:

Matriz de Contenidos

Contenido Conceptuales	Contenido Procedimentales	Contenidos Actitudinales
Principios generales y surgimiento de la Web 2.0	Procedimiento para registrarse en el campus virtual de la UCV	Valoración de la plataforma blackboard como una herramienta de apoyo al proceso de aprendizaje.
Utilidad de la plataforma blackboard	Procedimiento para registrarse en la asignatura de TDI	Aceptación de la existencia de otras herramientas de apoyo al proceso de enseñanza.
Potencialidad de la plataforma blackboard	Procedimiento para ingresar a la plataforma blackboard desde la asignatura TDI	Adquisición a nuevos modelos educativos en relación a la educación a distancia.
Utilidad que presenta el campus virtual de la UCV	Técnicas o funciones que presenta la plataforma blackboard	
Caracterización que presenta la plataforma blackboard	Procedimiento para ingresar a la plataforma blackboard desde la asignatura TDI	
Elementos que se necesitan para utilizar la plataforma blackboard		

Selección de estrategias y actividades instruccionales

Las actividades a desarrollar en la presente propuesta, se basan en el “aprender haciendo”, se busca preparar al alumno para el uso de las TIC como herramienta de apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje, específicamente se desea capacitar al alumno para el uso de la plataforma

Blackboard, con el fin de asistir a la educación tradicional con el uso de otras estrategias educativas que incorporen la web 2.0, buscando fomentar en el alumno el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de las potencialidades colectivas.

La estrategia instruccional empleada en la propuesta presentada está compuesta por preguntas intercaladas, resúmenes, analogías, imágenes estáticas, imágenes en movimiento, pistas tipográficas y discursivas y una voz en off, que nos muestra la importancia que tiene el uso de este entorno como herramienta de apoyo para los procesos de enseñanza y de aprendizaje, pero el uso de estas estrategias varían respecto a los componentes de una situación, en nuestro caso tenemos una modalidad de instrucción que está compuesta por un inicio, un desarrollo y un cierre.

Se busca crear, en efecto, una herramienta tecnológica dinámica para que los alumnos logren aprovechar al máximo las potencialidades del entorno virtual Blackboard, en este caso serán los estudiantes de la asignatura TDI (Técnicas de Documentación e Información) pertenecientes a la modalidad EUS –Estudios Universitarios Supervisados- en la UCV.

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En función de los datos hallados en el desarrollo de esta investigación, considerando los objetivos propuestos, se resaltan las siguientes conclusiones:

Con respecto al objetivo N° 1, que aborda esta investigación en donde se identifica las potencialidades educativas del uso del video de inducción a la plataforma Blackboard en la asignatura de TDI, dictada en los EUS, demostró que:

De acuerdo a lo planteado por Herrera (2006) se puede impulsar a la educación mediante la web 2.0 a través del uso de redes sociales, blogs, wikis, entornos virtuales de aprendizaje, enmarcando el proceso de enseñanza aprendizaje en un ambiente de socialización e intercambio de información educativa de calidad, permitiéndole a los alumnos desarrollar sus habilidades y destrezas mediante el “aprender haciendo” y el aprendizaje cooperativo.

Además, según lo planteado por Sánchez (2005), se evidencia que los entornos virtuales poseen un alto grado de utilidad a los docentes, ya que les permite gestionar y distribuir los cursos y la información contenida en los mismos a través del internet y al ser un ambiente de trabajo colaborativo facilitan los procesos de enseñanza y aprendizaje a los estudiantes.

En otro orden de ideas, se puede afirmar que el uso de un video de inducción en los estudiantes del primer semestre de la asignatura Técnicas de Documentación e Información permite transmitir información utilizando otro medio, al emplear nuevos entornos virtuales en la educación como lo es la plataforma Blackboard facilita el proceso tanto de enseñanza como de aprendizaje, además existe la posibilidad de emplear el video en diferentes niveles educativos permitiendo crear un ambiente de aprendizaje colaborativo a través del “aprender haciendo”. Es pertinente citar a Bravo (2000) quien planteo que el video es aquel que cumple con un objetivo didáctico previamente formulado, por lo cual se puede afirmar lo siguiente:

- El video constituye un buen medio para mejorar los procesos de enseñanza y de aprendizaje.
- Además al utilizar el video de inducción presenta un elevado porcentaje en que facilita el aprendizaje evidenciando conocimientos más completos y más significativos, además resulta de un medio fácil de consultar.

Con respecto al objetivo N° 2 que versa sobre como fue el diseño de un video para la inducción de los estudiantes del primer semestre de la asignatura TDI acerca de la utilización de la plataforma blackboard como herramienta de apoyo para el aprendizaje en los EUS, se obtuvo que:

- Se adecuo con el modelo de Dorrego (1995), partiendo del diseño de la instrucción.

Las conclusiones que se ofrecen en cuanto al objetivo N° 3, el cual es producir un video para los estudiantes de la Asignatura TDI sobre la

utilización de la plataforma blackboard como herramienta de apoyo para el aprendizaje en los EUS, se demostró que:

- En forma general, el uso del video ofrece diversas alternativas que favorecen el proceso de enseñanza y de aprendizaje.
- La utilización de entornos virtuales como la plataforma Blackboard en el ámbito educativo proporcionan una nueva perspectiva y metodología para llevar a la práctica actividades innovadoras, que pueden alcanzar un alto grado de motivación, lo que hace de él una herramienta de aprendizaje valiosa para el alumno.

Con respecto al objetivo **N° 4**, que trata sobre evaluar el video creado para la inducción de los estudiantes a la Asignatura TDI acerca de la utilización de la plataforma Blackboard como herramienta de apoyo para el aprendizaje en los EUS.

- Se demostró que al emplear el video de inducción se puede enfocar desde distintos contextos: como complemento curricular, aprendizaje autónomo, capacitación laboral, educación a distancia entre otros. Dentro de estas escenarios de aprendizaje, la posibilidad de interaccionar sobre el medio se convierte en una estrategia más de uso, que proporciona al estudiante y al docente la posibilidad de detener la imagen, retroceder, adecuar el ritmo de visualización a las dificultades de comprensión o retención que tenga y a la características propias audiovisuales, de esta forma se abre la posibilidad de tener estrategias didácticas que se pueden ofrecer en la enseñanza.

En síntesis, se concluye que en cuanto al objetivo general que se oriento a analizar el uso educativo de la plataforma Blackboard en los EUS como herramienta pedagógica en el proceso de enseñanza y de aprendizaje se

evidencio es que la sociedad está en continua evolución y por ende existe cambios en el que hacer del docente y de la institución, el uso de los medios y entornos virtuales se está convirtiendo en una realidad que obliga al docente a estar en constante evolución, a apropiarse de ellos, con el fin de poder entregar mejores conocimientos.

Recomendaciones

Es necesario recomendar una serie de sugerencias, con el fin de minimizar las debilidades o interrogantes que se encuentren en la investigación, entre las cuales se destacan:

A los docentes:

- Estar preparados y en constante actualización para ofrecer a los estudiantes nuevas oportunidades de aprendizaje a través de la integración de nuevos entornos virtuales en las aulas tradicionales y mediante la aplicación de métodos pedagógicos innovadores.
- Capacitarse para integrar el uso de nuevos espacios virtuales en las currículas e iniciar a los estudiantes en su uso.
- Utilizar los nuevos entornos virtuales durante las actividades que se realizan en clase, en pequeños grupos o de manera individual, garantizando el acceso equitativo a éstas.
- Tener el conocimiento apropiado para utilizar la tecnología digital y emplearlo de forma pedagógica en las actividades que se desarrollan en el aula, logrando aprovechar al máximo sus potencialidades.
- Emplear nuevas plataformas educativas permitiendo aplicar otras metodologías, que junto a las que ya se utilizan tradicionalmente fortalezcan y faciliten el que hacer docente.

A la Escuela de Educación de la Universidad Central de Venezuela:

- Promocionar y fomentar la incorporación de nuevos entornos virtuales, con el fin de ofrecer a los estudiantes nuevas oportunidades de aprendizaje.

- Incorporar en las Sedes Regionales de Estudios Universitarios Supervisados (EUS) nuevos equipos tecnológicos como computadoras, micrófonos, audífonos y cornetas, para facilitar el acceso y uso de la Plataforma Blackboard por parte de los estudiantes de esta modalidad.
- Es pertinente emplear el “Video de inducción a la plataforma Blackboard” en otros entornos de la Universidad Central de Venezuela(UCV) ya que busca facilitar su uso y maximizar el aprovechamiento de esta herramienta virtual educativa y tanto docentes como alumnos pueden verse beneficiados mediante su aplicación.
- Emplear Blackboard ubicada en el Campus Virtual de la UCV, ya que constituye una herramienta novedosa, completa y con amplias potencialidades, siguiendo los lineamientos de la normativa de la Comisión de Educación a Distancia UCV (2012).

Referencias Bibliográficas

Arias, F. (2006) *“El Proyecto de Investigación” Introducción a la metodología científica*. Quinta edición. Editorial Episteme.

Algara, M (2010) *Los Profesores de Postgrado y el Uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la Docencia*. Docencia Universitaria, Vol. XI, Nº 2, Año 2010. SADPRO – UCV. Universidad Central de Venezuela

Andrade, L (2007) *Del Tema al Objeto de Investigación en la Propuesta Epistemológica de Hugo Zemelman*. Disponible URL: <http://www.facso.uchile.cl/publicaciones/moebio/mobile/30/andrade.html>[Consultado el 05 de septiembre del 2011]

Barberis, Bombelli y Roitman (s.f) *Uso Pedagógico del Video Digital en la Educación Superior*. Casos de Estudio. Universidad de Buenos Aires.

Becerra, M (2003) *Sociedad de la Información: Proyecto, Convergencia y Divergencia*. Buenos Aires. Editorial Norma

Bello, M. (2004) *Necesidades de Formación en el Uso de las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación de Estudiantes Universitarios en Educación*, Universidad Metropolitana. Caracas, UNIMET.

Bravo, J (2000) *¿Qué es el Video Educativo?* ICE de la Universidad Politécnica de Madrid. Disponible URL: <http://www.ice.upm.es/wps/jlbr/Documentacion/QueEsVid.pdf> [Consultado el 05 de septiembre del 2011]

Cabero, J (2012) *Las Redes Sociales en el Entramado Educativo de la Web 2.0*. Universidad de Sevilla España. Innovación e Investigación Educativa.

Campos, J. y Cardenas H. (2007) *La formación docente en el área de las tecnologías de información y comunicación de la UCV* Tesis. Caracas, Venezuela. Universidad Central de Venezuela.

Canón, L y Liern, V (s.f) *El Uso de las Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación Superior*. XVII Jornadas ASEPUMA – V Encuentro Internacional 1.612

Chadwick, C. (1992) *Tecnología Educativa para el Docente*. 3° edición.

Colina, I (2011) *Uso de las TIC en el contexto de la Escuela de Comunicación Social de la Universidad Central de Venezuela*. Trabajo de Grado presentado para optar al Título de Magister en Educación Mención Tecnologías de la Información y la Comunicación.

De la Torre, E y Navarro. R (1990) *Metodología de la investigación: bibliográfica, archivística y documental*. 1a. ed. México, McGraw-Hill.

Decaigny, T (1974) *La Tecnología aplicada a la Educación (un nuevo enfoque de los medios audiovisuales)*. 3° edición.

Díaz Barriga, F (1999) *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. Mexico. McGraw-Hill. Documento en URL: <http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/biblioteca/articulos/pdf/estrategias.pdf> [Consultado el 09 de marzo de 2013]

Dorrego, E (1995) *Dos modelos para la producción y evaluación de materiales instruccionales*. Caracas, Venezuela. Universidad Central de Venezuela. Fondo Editorial de Humanidades y Educación.

Dorrego, E. (1998). *Modelo para la producción y evaluación formativa de medios instruccionales, aplicado al video y al software*. *Revista de Tecnología Educativa*. Caracas, Venezuela. Universidad Central de Venezuela. Fondo Editorial de Humanidades y Educación.

Domínguez, G y Llorente, M (2009) *La Educación Social y la web 2.0: Nuevos Espacios de Innovación e Interacción Social en el Espacio Europeo de Educación Superior*. N°35. Pp105-114. *Revista de Medios y Educación*. Documento en URL: <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n35/9.pdf>. [Consultado 03 de marzo del 2012]

Escotet, M (1978) *Factores adversos para el desarrollo de una universidad abierta en América Latina*. En *papeles universitarios* N° 10-11. Caracas

Echeverría, J (2001) *Sociedad y Nuevas Tecnologías en el Siglo XXI*. Documento en URL: <http://redaprenderycambiar.com.ar/javier-echeverria-tercer-entorno/> [Consulta 15 de Julio 2011]

Fadel, T. (1985) *El Video como Medio Auxiliar en la Educación Universitaria Venezolana*. Caracas, Venezuela. Universidad Católica Andrés Bello

Ferreiro, V, Garambullo, A y Brito, J (2013) *Prácticas Innovadoras: Uso de la Plataforma Blackboard en modalidades semipresenciales*. Caso práctico UCAB Tecate. Disponible URL: <http://www.ride.org.mx/docs/publicaciones/10/educacion/C20.pdf> [Consultado el 19 de Enero del 2012]

Fonseca, D (2012) Conferencia de Conectivismo y aprendizaje en Red. IBERTIC. Disponible en URL: <http://redesoei.ning.com/video/conectivismo-y-aprendizaje-en-red-diego-leal-fonseca-ibertic> [Consultado el 15 de febrero de 2013]

Gaceta Universitaria Extraordinaria (2012) Universidad Central de Venezuela. Caracas, Venezuela. Disponible URL: http://www.ucv.ve/fileadmin/user_upload/consejo_universitario/documentos/Gaceta_Universitaria_Extraordinaria_-_Mayo_2012.pdf [Consultado el 02 de junio de 2013]

García, F. Rodríguez, C. y Vargas, L (2010) *La educación virtual en las instituciones de educación superior: una mirada desde la Asociación Venezolana de Educación a Distancia (AVED)* La educación superior a distancia: Miradas diversas desde Iberoamérica. Madrid, España. VirtualEduca.

García, F. (2007) *La Investigación Tecnológica. Investigar, Idear e Innovar en Ingenierías y Ciencias Sociales*. México. Editorial Limusa.

Gardeazabal, M y Mata (2004) *Desarrollo de una Plataforma en Internet para la Capacitación de Docentes en ejercicio en el Uso de las Tecnologías de Información y Comunicación*. Tesis. Caracas, Venezuela. Universidad Católica Andrés Bello.

García, A y Muñoz, V (2009) *Educación y Tecnología*. Disponible URL: <http://web.usal.es/~anagv/arti1.htm> [Consultado el 19 de Enero del 2012]

Hamdam, N. (2001) *Métodos educativos en educación*. Ediciones de la biblioteca UCV.

Herrera, F (2006) *¿Se aprende con la Web 2.0?* Disponible en URL: <http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/la-web-20-en-la-educacion/390/> [Consultado el 12 de febrero de 2013]

Klein, J (1995) *Los Estudios Universitarios Supervisados en la UCV*. Trabajo de Asenso. Caracas, Venezuela. Universidad Central de Venezuela

Leal y Padilla (2012) *El Profesor: Del Pizarrón a la Web*. Universidad de Sevilla España. Innovación e Investigación Educativa.

Ley Orgánica de Ciencia, Tecnología e Innovación, Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela N° 39.575 del 16 de diciembre de 2010. Disponible en URL: http://ociweb.mcti.gob.ve/@api/deki/files/6305/=mcti-Ley_de_Ciencia_y_Tecnologia.pdf. [Consultado 02 de junio de 2013]

Llorente, M (2012) *Educación a través de la red evolución y aspectos educativos a tener en cuenta*. Universidad de Sevilla España. Innovación e Investigación Educativa.

Mallas, S. (1987). *Didáctica del vídeo*. Barcelona. Alta Fulla.

Martinez, E Y Zea, E (2004) *Estrategias de enseñanza basadas en un enfoque constructivista*. Revista Ciencias de la Educación. Vol 2. Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad de Carabobo. Disponible en URL: <http://www.slideshare.net/itzelgv/constructivismo-copia> [Consultado 03 de marzo de 2013]

Monagas, I. (2004) *Informe de Pasantías Profesionales en el área de Tecnología Educativa: Curso E-learning de capacitación docente en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en Educación*. Caracas, Venezuela. Universidad Católica Andrés Bello.

Marín, A (2007) *Opinión sobre Plataforma Educativa Blackboard*. Disponible en URL: <http://elizabethazuajeucveval.blogspot.com/2007/07/opinin-sobre-plataforma-educativa.html> [Consulta 15 de Julio 2011]

Margaix, D (2007) *Conceptos de la web 2.0 y biblioteca 2.0: origen, definiciones y retos para las bibliotecas actuales*. Disponible en URL: <http://eprints.rclis.org/9521/1/kx5j65q110j51203.pdf> [Consulta el 03 de Marzo 2012]

Matheus, R (2010) *UCV a punto paralizarse por falta de presupuesto*. Disponible en URL: <http://noticias.universia.edu.ve/vida-universitaria/noticia/2010/10/05/551991/ucv-punto-paralizarse-falta-presupuesto.html> [Consultado el 12 de febrero de 2012]

Mornish, I (1978) *Cambio e Innovación en la Enseñanza*. 2° edición

Matos, M y Brugal, M (2012). *Plataformas Educativas. Formación de profesores. Universidad Central del Este*. Disponible URL: http://www.uce.edu.do/uce_virtual/Aulas_virtuales/Tecnologia_Educativa/Documentos/2-M2_plataformas_educativas.pdf [Consulta 15 de Julio 2011]

Marques, P (2000) *Las Tic y sus Aportes a la Sociedad*. Departamento de Pedagogía Aplicada. Facultad de Educación UAB. Disponible URL: <http://peremarques.pangea.org/tic.htm> [Consulta 15 de Julio 2011]

Odorba, M y Mata, A (2004) *Desarrollo de una Plataforma de Internet para la Capacitación de Docentes en Ejercicio en el Uso de las Técnicas de Información y Comunicación*. Caracas, Venezuela. Universidad Católica Andrés Bello

Osterlind, S (1989) *Estandarizacion y baremacion del test*. Hardcover.

Pardo, J y Rama, C. (2010) *La educación superior a distancia: Miradas diversas desde Iberoamérica*. España

Pardo, S (2009) *Plataformas virtuales para la educación*. Disponible URL: <http://blog.eltallerdigital.com/2009/06/plataformas-virtuales-para-la-educacion/> [Consulta el 02 de febrero del 2012]

Patiño, A (2012) *Historia de la web 2.0*. Disponible URL: http://timerime.com/es/linea_de_tiempo/1555496/Alejandra+Rios+Patio+-+Historia+de+la+Web+20/ [Consulta el 03 de febrero del 2012]

Payer, M (2005) *Teoría del constructivismo social de Lev Vygotsky y comparación con la teoría de Jean Piaget*. Disponible en URL: <http://constructivismos.blogspot.com/> [Consulta el 02 de febrero del 2012]

Portal de la Universidad Central de Venezuela, (2009) Disponible URL: <http://www.ucv.ve/docencia/sistema-de-educacion-a-distancia/consejo-de-educacion-a-distancia-de-la-ucv.html> [Consultado el 02 de junio de 2013]

Resta, P (2004) *Las tecnologías de la información y la comunicación en la formación docente: guía de planificación*. División de Educación Superior, UNESCO.

Revista Digital para Profesionales de la Enseñanza (2011). *Temas para la Educación*. N° 13. Federación de enseñanza de CC.OO. Disponible URL: <http://www2.fe.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd8279.pdf> [Consultado el 10 de Diciembre del 2011]

Reyes, M (s.f) *La utilización educativa del video en los centros escolares*. Disponible en URL: <http://tecnologiaedu.us.es/ticsxxi/comunic/mmrr-csr2.htm> [Consultado el 15 de febrero de 2013]

Rodríguez, A (2013) *Educación a distancia en Venezuela*. Disponible en URL: <http://www.ucab.edu.ve/educacion-a-distancia-en-venezuela.html> [Consultado el 12 febrero de 2013]

Rodríguez de Ornés, C (2008) *Sistema de Educación a Distancia de la Universidad Central de Venezuela*. Revista Cognición N° 13 ISSN 1850-1974 Edición Especial II CONGRESO CREAD ANDES y II ENCUENTRO VIRTUAL EDUCA UTPLoja, Ecuador

Ruiz, A (2009) *La Utilización Educativa del Video en Educación Primaria*. Disponible en URL: http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_14/ALICIA_RUIZ_1.pdf [Consultado el 15 de Marzo del 2012]

Sánchez, J (2005) *Plataformas Tecnológicas para el Entorno Educativo. Acción tecnológica*. N° 14 pp.18-24. Disponible URL: <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17239/2/articulo2.pdf>. [Consultado el 15 de Febrero del 2012]

Sistema de Educación a Distancia de la UCV “SEDUCV” (2010). Disponible URL: <http://ead.ucv.ve/moodle/mod/resource/view.php?id=141>. [Consultado el 02 de junio de 2013]

Tamayo Tamayo, M. (1998) *Diccionario de la investigación científica*. Mexico Editorial Limusa.

Trapani, L. (2000) *Uso de las Nuevas Tecnologías de Información para Formar al Administrador de Empresas en el Área Contable Caso: Escuela de*

Administración y Contaduría UCAB. Caracas, Venezuela. Universidad Católica Andrés Bello.

Unesco. *Tecnologías de la Información y comunicación*. Recuperado el 10 de Mayo del 2012, [Documento en línea] disponible en:<http://www.unesco.org/new/es/education/themes/education-building-blocks/teacher-education/icts/>

Vygotsky, L. (1988) *El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores*. Cap. 6.: Interacción entre Aprendizaje y Desarrollo. Ed. Grijalbo. México.

William, S (2012) *El video en el Aula*. Disponible URL: <https://docs.google.com/a/regiusgroup.com/document/d/1BwNBROeJv896Rz24Db8EfWexmtYnvQxg6NAvlxDyXjc/edit>. [Consultado el 01 de Febrero del 2012]

ANEXO A CUESTIONARIOS

Estimado profesor (a):

Me dirijo a usted, a fin de solicitar su valiosa colaboración como experto en el **Área Técnica** para evaluar el video titulado "Aprender a Través de Blackboard"

El mencionado video tiene como objetivo utilizar la plataforma Blackboard como herramienta de apoyo para el aprendizaje en los Estudios Universitarios Supervisados, en la asignatura de Técnicas de Documentación e Información en función de los estudiantes y forma parte de la investigación que se realiza en los actuales momentos.

Para efectuar la evaluación del video, debe leer cuidadosamente cada enunciado y responder la alternativa seleccionada. Posteriormente, debe escribir los datos personales que se le indican.

Gracias por su apoyo

*Jyirba Anselmo - 0426404277
6623404*

Instrucciones

A continuación se le presentará una serie de ítems, los cuales debe calificar de acuerdo a su percepción considerando la siguiente escala:

1. Totalmente de acuerdo
2. De acuerdo
3. Parcialmente de acuerdo
4. En desacuerdo
5. Totalmente en desacuerdo

Toda información que se obtenga será manejada confidencialmente.

(Marque con una X su valoración)

	1	2	3	4	5
Las imágenes son variadas	X				
Las imágenes son significativas para el logro de los objetivos			X		
El grado de iconicidad es adecuado al tipo de mensaje		X			
Las imágenes transmiten una cantidad apropiada de información		X			
Las imágenes desempeñan alguna función didáctica (motivación, canalización de experiencias, informativa, explicativa, función estática)	X				
Las imágenes tienen buena definición				X	
Hay ausencia de fallas técnicas			X		
La iluminación es adecuada para el video		X			
El número y tipo (sexo) de voces es adecuada a las características del video	X				
Las voces transmiten una cantidad adecuada de información	X				
Los planos de las voces son adecuadas			X		
La ubicación de la música en el video es adecuada				X	
Los tipos de música son adecuados				X	
Los tipos de música cumplen una función apropiada (gramatical, expresiva, ambiental, descriptiva y reflexiva) al mensaje.				X	
Los planos de la música son apropiados al mensaje.		X			
Los tipos de elementos gráficos - visuales son significativos para la transmisión del mensaje		X			
El número de líneas del texto es apropiado.	X				
La cantidad de texto es adecuada a las características del video	X				
El grado de iconicidad de los elementos gráficos-visuales es adecuado a las características del mensaje	X				
Los elementos gráficos-visuales están bien ubicados en el video.	X				

Los caracteres son legibles.				X	
Las letras son adecuadas al mensaje				X	
El tamaño de las imágenes es adecuado para el video.				X	
Se utilizan los planos adecuados para la presentación del mensaje.		X			
La secuencia entre los planos es adecuada.	X				
Se utilizan diferentes ángulos para la presentación de los mensajes.			X		
Los ángulos utilizados se corresponden al mensaje.		X			
La duración de las tomas es apropiada		X			
Los efectos realizados se adecúan al mensaje.		X			
Las transiciones se adecuan al mensaje (corte, disolvencia, etc.)			X		
El tipo de montaje es apropiado al video		X			
Existe armonía entre las transiciones y angulaciones			X		
La actuación de los personajes es satisfactoria			X		
La duración del sonido es adecuada		X			
Los planos se adecuan al mensaje			X		
La secuencia entre los planos es adecuada al mensaje			X		
Las transiciones (desvanecimiento, mezcla, etc.) son satisfactoria	X				
La modulación de los locutores es satisfactoria			X		
El ritmo de la locución es apropiado			X		
La articulación entre el sonido y la imagen es apropiada (simultaneidad de significados, redundancia)	X				

Modificaciones que le haría a los Aspectos técnicos ① MEJORAR LA CALIDAD DE LOS GRÁFICOS, TAL VEZ MODIFICANDO SU FONMTO PUEDE LOGRARLO SIN PRODUCIR CAMBIOS SIGNIFICATIVOS ② ALGUNOS ELEMENTOS GRÁFICOS (CÁRMELA, MICROFONO, AUDÍFONOS) SE SOBRE IMPONEN MOSTRANDO EL RECUADRO BLANCO DEL FONDO, ASUNTO QUE DEBEN CORREGIR PARA QUE PERFOREN LA IMAGEN ③ LA MUSICALIZACIÓN

SE HUBO TERCERA PORQUE UTILIZAN LA MISMA PIEZA A LO LARGO DE TODO EL PROGRAMA ④ SI BIEN LAS VOKES SE ADECUAN AL CONTENIDO EL SONIDO ESTÁ "ENCANONADO", SI ES POSIBLE MEJORAR SU CALIDAD YA SEA COMPTIENDO O EQUILIBRANDO. EN CASO CAMBIARLO GRABAR EN ESTUDIO ⑤ LOS EFECTOS QUE CONTIENE EL TEMA DE ENTRADA DEBEN COINCIDIR CON EL MOVIMIENTO DE LOS TÍTULOS Y ARRANCAR DESDE NEGRO LA PRIMERA IMAGEN.

En Cinecás, a los 11 días del mes de ABRIL de 2013.

Nombre: NELSON RAMOS

Profesión: COMUNICADOR SOCIAL - EXPERTO EN TV EDUCATIVA

Institución donde Labora: NELSON RAMOS PRODUCCIONES

Firma Nelson Ramos

Estimado profesor (a):

Me dirijo a usted, a fin de solicitar su valiosa colaboración como experto en los **Aspectos Referidos a Contenido** para evaluar el video titulado "Aprender a Través de Blackboard"

El mencionado video tiene como objetivo utilizar la plataforma Blackboard como herramienta de apoyo para el aprendizaje en los Estudios Universitarios Supervisados, en la asignatura de Técnicas de Documentación e Información en función de los estudiantes y forma parte de la investigación que se realiza en los actuales momentos titulada "Propuesta para el uso educativo de la plataforma Blackboard en los Estudios Universitarios Supervisados"

Para efectuar la evaluación del video, debe leer cuidadosamente cada enunciado y responder la alternativa seleccionada. Posteriormente, debe escribir los datos personales que se le indican.

Gracias por su apoyo

Instrucciones

A continuación se le presentará una serie de ítems, los cuales debe calificar de acuerdo a su percepción considerando la siguiente escala:

1. Totalmente de acuerdo
2. De acuerdo
3. Parcialmente de acuerdo
4. En desacuerdo
5. Totalmente en desacuerdo

Toda información que se obtenga será manejada confidencialmente.

(Marque con una X su valoración)

	1	2	3	4	5
El contenido está vigente	✓				
El contenido carece de errores de tipo conceptual	✓				
El grado de abstracción es apropiado al medio	✓				
La información es relevante y necesaria para el logro de los objetivos	✓				
El contenido está organizado didácticamente	✓				
La presentación (dramatización, demostración, explicación) son apropiadas al contenido	✓				
La cantidad de información es adecuada para un video de inducción		✓			
Se utilizan adecuadamente ejemplos y situaciones concretas para aclarar conceptos	✓				
Las ideas se expresan con claridad	✓				
El grado de complejidad es adecuado al nivel de los estudiantes	✓				
El estilo del contenido es directo, no rebuscado	✓				
El texto posee la fluidez del lenguaje oral	✓				
Cada idea se explica suficientemente	✓				

Modificaciones que le haría a los aspectos referidos al Contenido

Ver página atrás...

En Caracas, a los 10 días del mes de — de Abril /2013
 Nombre y Apellidos: Marysía Hernández
 Profesión: Docente
 Institución donde Labora: UCV

Firma Marysía Hernández



Otros aspectos:

- 1) La voz de Carmela se oye más fuerte y más articulada que la de Iyiruba. Quién habla muy rápido y bajo/poco.
- 2) La pantalla donde dice "está a punto de inscribirse como alumno de este curso..." fresa muy rápido; no le da tiempo al lector de leerla...
- 3) Hay un momento en que la voz de Carmela se deforma... (en 09:16/09:18)
- 4) En el minuto 10:57, no se entiende lo que dice el interlocutor

email { iyiruba@gmail.com
 { cmasc0104@gmail.com

Estimado profesor (a):

Me dirijo a usted, a fin de solicitar su valiosa colaboración como experto en el **Área Pedagógica** para evaluar el video titulado "Aprender a Través de Blackboard"

El mencionado video tiene como objetivo utilizar la plataforma Blackboard como herramienta de apoyo para el aprendizaje en los Estudios Universitarios Supervisados, en la asignatura de Técnicas de Documentación e Información en función de los estudiantes y forma parte de la investigación que se realiza en los actuales momentos titulada "Propuesta para el uso educativo de la plataforma Blackboard en los Estudios Universitarios Supervisados"

Para efectuar la evaluación del video, debe leer cuidadosamente cada enunciado y responder la alternativa seleccionada. Posteriormente, debe escribir los datos personales que se le indican.

Gracias por su apoyo

Instrucciones

A continuación se le presentará una serie de ítems, los cuales debe calificar de acuerdo a su percepción considerando la siguiente escala:

1. Totalmente de acuerdo
2. De acuerdo
3. Parcialmente de acuerdo
4. En desacuerdo
5. Totalmente en desacuerdo

Toda información que se obtenga será manejada confidencialmente.

(Marque con una X su valoración)

	1	2	3	4	5
El medio se adecua a la modalidad: presencial o distancia					
El medio se adecua al grado de abstracción del contenido	X				
El medio se adecua al grado de estructuración del contenido	X				
El medio toma en cuenta las habilidades de los profesores para su uso.	X				
Existe correspondencia entre el contenido y los objetivos específicos	X				
Existe correspondencia entre las estrategias instruccionales y los objetivos específicos			X		
Los objetivos específicos están bien redactados	X				
El objetivo general está bien redactado	X				
El video presenta las estrategias requeridas para el aprendizaje	X				
Existe correspondencia entre el contenido y los requisitos previos del estudiante	X				
El video se adecua al grado de complejidad del contenido	X				
Existe correspondencia entre los atributos del medio y los objetivos específicos	X				
El video se adecua a las estrategias instruccionales	X				
El video es apropiado al grado de madurez de los estudiantes	X				

Modificaciones que le haría a los Aspectos Pedagógicos

- Deben especificar las estrategias de enseñanza utilizadas en el video

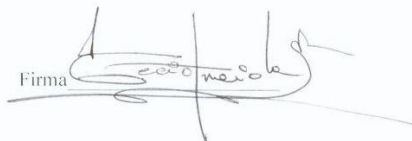
En Caracas, a los 12 días del mes de Abril de 2012.

Nombre y Apellidos: Greia Almeida

Profesión: Profa OCV

Institución donde Labora: OCV

Firma



ANEXO B

GUIÓN LITERARIO

Guión literario

Tema: Video de inducción dirigida a los estudiantes del primer semestre de la asignatura Técnicas de Documentación e Información, acerca de la utilización de la plataforma Blackboard como herramienta de apoyo para el aprendizaje en los Estudios Universitarios Supervisados.

Título: Aprender a Través de Blackboard

Secuencia 1 Esc. 1

Las primeras láminas serán la de presentación, luego saldrán una serie de imágenes mientras la voz en off da su explicación.

Voz en Off

Hola, sabias que en la actualidad existen diferentes herramientas virtuales para impartir y recibir clases en tiempo real. La web 2.0 que tuvo su origen en el año 2004, nació por la necesidad de la sociedad de intercambiar información e interactuar en la web, compartiendo materiales no solo de entretenimiento sino también una gran cantidad en el ámbito educativo. Entre las plataformas educativas de la web 2.0, tenemos: Moodle, Edmodo y Blackboard, entre otros.

(Se inserta imagen acerca de la web 2.0)

Secuencia 2 Esc. 1

Después de la presentación, saldrá una lámina que contiene una imagen de dibujo animado en 3D que estará en el piso de forma estática llamada Carmela, con un fondo de color blanco, Carmela habla con la voz en Off que solo es una voz que contesta a Carmela sus preguntas, en el transcurso del discurso se muestran las imágenes de archivos mostrando lo que la voz en Off está explicando, una vez finalizada la explicación pasará a la otra escena.

Voz en Off

Hoy les enseñaremos como usar la plataforma Blackboard, con esta plataforma Ud. podrá ver clases en tiempo real y a su vez compartir material didáctico, debatir ideas y consultar sus dudas con el docente y sus

compañeros como si se tratase de un aula de clases tradicional pero con el uso de la tecnología.

Esta plataforma permite realizar reuniones de manera sincrónica con múltiples usuarios, así como desarrollar actividades académicas de diversa índole como supervisión tutorial en línea, desarrollo de clases, presentaciones, demostraciones, desarrollo de actividades colaborativas, también brinda a los participantes la posibilidad de intercambiar mensajes de texto, audio o video, compartir videos o aplicaciones multimedia, trabaja con pizarras digitales interactivas, graba las sesiones, realiza encuestas en vivo, todo esto en una sola interfaz gráfica.

(Se inserta imagen acerca de mapa de contenidos)

Carmela en el piso

llevo rato aquí sentada oyendo lo que le explicas a los alumnos y tengo una duda, ¿cómo puedo hacer para ingresar a esa plataforma que tú nos cuentas, que a su vez es un aula?, explícame, yo pienso que a nuestros espectadores de hoy también le gustaría saber cómo se hace.

Secuencia 2 Esc. 2

En esta escena se encuentra la imagen de dibujo animado en 3D parada de forma estática llamada Carmela, con un fondo de color blanco, Carmela habla con la voz en off que solo contesta a las preguntas de Carmela, luego de que Carmela le hace una pregunta, sale una voz en off contestando su pregunta, en el transcurso del discurso se muestra las imágenes de archivos mostrando lo que la voz en off está explicando, una vez finalizada la explicación pasará a la otra escena.

Voz en Off

Carmela, es muy sencillo ingresar a la plataforma, solo necesitas: tener un computador con acceso a internet, estar registrado en el Campus Virtual UCV y en el curso virtual de la Asignatura TDI con la Profesora o profesor que corresponda. Además debes tener instalado el programa Java que permite ejecutar Blackboard. También es muy importante que tengas un micrófono y unos audífonos en correcto funcionamiento.

(Se inserta imagen)

Carmela parada

Entiendo muy bien lo que dices pero me gustaría que nos explicaras cómo hago entonces para participar en la clase a través de Blackboard.

Voz en Off

Carmela, primero debes saber cómo ingresar al Campus Virtual de la UCV, es rápido y muy sencillo, para ingresar al Campus Virtual de la UCV se puede realizar por dos vías, la primera opción sería **Acceso mediante el portal de SEDUCV** abres el explorador de internet de tu preferencia y tecleas en la barra de direcciones **<http://www.ucv.ve/seducv>**, luego vas al acceso directo “Campus virtual” Una vez aquí haces clic sobre el enlace “CAMPUS VIRTUAL UCV” en el Menú de la Izquierda Aparecerá la siguiente pantalla

(Se inserta captura de imagen)

Carmela parada

Y luego ¿qué hago? Esto se me parece mucho a cuando ingreso a mis portales favoritos en la Web, como cuando leo noticias, me encanta leer lo que pasa por internet, así no tengo que pagar por el periódico, jejeje...

(Se inserta captura de imagen de website de noticias virtual)

Voz en Off

Es muy parecido, realmente...te explico; posteriormente, debes darle clic a la entrada del campus virtual de la UCV, una vez que hagas clic sobre el enlace se abrirá una nueva ventana en tu explorador de Internet donde esta página será la del Campus Virtual, también tienes otra manera de ingresar al portal de la UCV, tenemos el **Acceso directo al Campus Virtual mediante su dirección IP**, nuevamente abres el explorador de tu preferencia y tecleas en la barra de direcciones **<http://ead.ucv.ve>**, una vez que hagas clic sobre el enlace se abrirá una nueva ventana en tu explorador de Internet, esta página será la del Campus Virtual.

(Se inserta imagen)

Carmela en el piso

Suena sencillo, ¿eso es todo entonces?

Voz en Off

Carmela, hay algo que debes tener en cuenta, necesitas poseer una cuenta activa para poder ingresar, una vez que estés en el Campus Virtual, veras una ventana como ésta (**se inserta la imagen**), Colocas tu Nombre de usuario y tu contraseña y finalmente le das clic al botón Entrar, Confirma tu ingreso en la plataforma, para ello verifica que el siguiente texto tenga tu nombre de usuario, después Bajas con el scroll hasta que aparezca en pantalla: Facultad de Humanidades y Educación, haces clic en este renglón y aparecerá una pantalla como la siguiente, seleccionas Escuela de Educación, luego haces clic en en Técnicas de Documentación e Información, presionas SI y en hora buena ya estás en el curso de inducción de Técnicas de documentación e Información.

Carmela sentada en el piso

Y ¿cómo ingreso a Blackboard?

Voz en off

Una vez dentro de la plataforma observarás que tu profesor o profesora te dará la bienvenida (**se inserta imagen de bienvenida**) o una breve descripción de la finalidad que tiene el uso de este espacio, después debes ubicar la sesión de clase con blackboard que tu profesor o profesora previamente te haya indicado, al hacer clic en la clase se te abrirá una página como esta (**se inserta imagen**) le das clic en **Play recording**, donde descargaras el programa de Java que permite ejecutar blackboard, espera a que se descargue, aceptas lo permisos y ya estarás en la clase, utilizando la plataforma blackboard, Carmela te recomiendo que llegues 30 minutos antes de iniciar la clase utilizando blackboard para configurar mejor tus opciones.

Secuencia 2 Esc. 3

En esta escena, esta Carmela, figura de dibujo animado en 3D que esta parada de manera pensativa de forma estática con un fondo de color blanco, sale la voz en off le contesta a Carmela sus preguntas, en el transcurso del discurso se muestra la imágenes de archivo mostrando lo que la voz en off está explicando, una vez finalizada la explicación pasará a la otra escena.

Carmela parada

¿Pero cómo puedo hablar? ¿Qué botones de los que se muestran en la plataforma debo tocar para opinar y preguntar?

Voz en Off

Carmela, te explico: en el lado superior izquierda de la pantalla veras un recuadro con la imagen de tu profesor, debajo de la imagen verás una barra al extremo derecho para ajustar el volumen de cómo se oirá tu voz, es decir el volumen de tu micrófono y del lado izquierdo estará la opción para ajustar el volumen de tus altavoces, es decir como oirás a los demás participantes de la clase.

(Se inserta imagen de personas hablando entre sí)

Carmela parada

Y dónde más puedo ajustar el audio? Esta el botón arriba de la foto del profesor y hay algún otra opción para ajustarlo?

Voz en Off

Si, Igualmente puedes ir a la opción de herramientas donde podrás ajustar el Audio, al hacer clic en la opción Audio se va desplegar una serie de opciones le das clic en configurar audio saldrá un recuadro en donde le darán aceptar, luego saldrá otro recuadro en donde van a configurar los altavoces le das clic en reproducir y escuchan si el audio es el que ustedes quieren, lo aumentan y disminuye a tu gusto, después le dan clic en detener después le dan aceptar una vez que le hacen clic les sale otro recuadro para configurar el micrófono, le das clic en grabar, colocan el volumen que quieren, le das clic en detener, luego pasas a la sección para escuchar la grabación con el volumen de tu gusto una vez finalizado le dan clic aceptar y luego aceptar, y con eso tienes el audio y micrófonos configurados para poder escuchar la clase.

Secuencia 3 Esc. 1

En esta escena esta la figura de dibujo animado en 3D en varias maneras estará de forma estática, con un fondo de color blanco, hablándole a la voz en off, que solo contesta a las preguntas en un tono burlón. Después Carmela, habla con la voz en off, y esta le explica a Carmela su interrogante, en el transcurso del discurso se muestra la imagen de archivo mostrando lo que la voz en off está explicando, una vez finalizada la explicación pasará a la otra escena.

Carmela parada

Ok, allí ajusto el volumen, pero si tengo una pregunta, ¿no hay nada que pueda hacer? ¿Debo quedarme sin participar en la clase?

Voz en off

Carmela, claro que puedes participar, aquí en esta plataforma se pensó en todos esos detalles! Esta plataforma posee el chat, que es para conversar con los participantes de forma textual, en el podrás escribir mensajes que podrán leer todas las personas presentes en la clase.

Carmela en el piso

Suena interesante esto, quiere decir que puedo chatear como si estuviese mandando un mensaje en mi celular, escribir cosas como: “Hoooooaaaaa amigos, estoy viendo la clase mientras me bebo una taza de café que esta tan caliente que me acabo de quemar la lengua...”

Voz en off

jajaja, pues si! Al ubicarte en el extremo izquierdo del cuadro veras una línea en blanco, es allí donde con toda confianza puedes plasmar tus ideas, sugerencias y dudas con respecto a la clase e incluso tienes la opción de insertar emoticones a tus comentarios para darle un toque de personalidad y emocionalidad a tus ideas.

Carmela en el sofá

Pero el profesor sabrá cuando un estudiante quiere participar y sabrá en el momento que se encuentre presente en la clase.

Voz en off

Carmela, el profesor siempre va a saber cuándo un estudiante quiera participar, opinar y siempre sabrá su asistencia puesto que se verá en el listado de participantes.

(Se inserta imagen)

Carmela en el sofá

y ¿para qué sirven los emoticones en la clase?

Voz en off

Se utilizan con el fin de mostrar nuestras inquietudes, reacciones o actitudes con la asignatura y así, a su vez, el profesor puede estar al tanto de quiénes

están participando, quienes no están en la clase y saber cuáles son las reacciones que tienen con respecto a los contenidos explicados en la clase.

Carmela en el piso

Guau, que completo este programa... creo que me va a gustar ver clases a través de esta plataforma llamada "Blackboard", es una excelente forma de compartir una clase sin necesidad de trasladarme...

(Se inserta imagen de archivo)

Secuencia N°3. Esc. N°2.

En esta escena esta Carmela figura de dibujo animado en 3D varias formas de manera estática, con un fondo de color blanco, hablándole a la Voz en off en un tono jocoso. Después Carmela, figura de dibujo animado en 3D habla con la Voz en off, y esta le explica a Carmela su interrogante, en el transcurso del discurso se muestra la imágenes de archivos mostrando lo que la Voz en off está explicando, una vez finalizada la explicación pasará a la otra escena.

(Sonido ambiental acompañado de un motivo musical relajado)

Carmela en el piso

Y hay más cosas por hacer en esta plataforma así como las clases que vemos en las aulas?

(Se inserta imagen de personas en un aula)

Voz en off

Claro que sí, presta atención Carmela, y ustedes también estudiantes, cuando están en la plataforma, se usará la pizarra, para hacer anotaciones manuscritas, sobre el recuadro en blanco, te explico, tanto el estudiante como el profesor puede hacer uso de esta aplicación para dar una explicación más detallada.

Carmela confundida

¿Eso es todo entonces?

Voz en off

Carmela, la plataforma blackboard nos permite usar sesiones en vivo, y usar diversas opciones para la pizarra, podemos escribir texto, si te fijas del lado izquierdo de la pizarra encontraras una serie de símbolos, tenemos un símbolo con la letra A si le das clic **(se inserta imagen)** se desplegará un recuadro donde podrás escribir el texto que desees o algún ejemplo u oración que tu profesor te haya indicado, en la parte inferior del recuadro veras que podrás colocar el tipo de color, la intensidad del color, tamaño y tipo de letra, también puedes agregar símbolos si le das clic aquí **(se inserta imagen)** se desplegara una serie de opciones donde podrás utilizar los símbolos como el multiplicación, visto bueno, caritas, entre otros, también tenemos el resaltador donde podrás destacar la palabra u oración que desees, además puedes hacer líneas y capturas de pantalla.

Secuencia N° 4 Esc. N°1

En esta escena aparece una imagen que es un celular, ya que Carmela hará una llamada, Carmela es una figura de dibujo animado en 3D que habla por teléfono, explicándole a su amiga lo que aprendió, su amiga llamada Ana es una voz que sale del teléfono, con un fondo de color blanco, hablándole a la Voz en off, una vez finalizada la explicación, saldrán imágenes de los logos de la Universidad Central de Venezuela, de la Facultad de Humanidades y Educación y de la Escuela de Educación.

(Sonido marcando las teclas de un teléfono) (Repique del teléfono)

Carmela: (Hablando por Teléfono)

¡Hola, Ana!, sabias que la plataforma Blackboard es un entorno que nos da la posibilidad de interactuar con unos o varios usuarios a través de diversas herramientas con fines educativos, además sirve como un gran apoyo a los procesos de enseñanza tradicional y de aprendizaje.

Ana

(Solo emite sonidos)

Carmela (Hablando por Teléfono)

Sí, Ana, suena increíble, pero con el uso de esta plataforma ahora es más fácil mantener conectada e informada a toda la población estudiantil. Con la plataforma se pueden enviar mensajes más rápido que nunca, además

brinda a los participantes la posibilidad de compartir videos o aplicaciones multimedia, trabaja con pizarras digitales interactivas, grabar las sesiones, realizar encuestas en vivo, todo esto en una sola interfaz gráfica.

**(Créditos en forma textual
Los logotipos de la Escuela, Facultad y de la UCV)**

ANEXO C

GUIÓN TÉCNICO

Guión Técnico

Video de inducción dirigida a los estudiantes del primer semestre de la asignatura Técnicas de Documentación e Información, acerca de la utilización de la plataforma Blackboard como herramienta de apoyo para el aprendizaje en los Estudios Universitarios Supervisados.

Título

Aprender a Través de Blackboard

Elaborado por: Ancelmo Iyiruba y Mascolo Carmela

Descripción de los Elementos del Video					Descripción de los Elementos del Audio		
Sec.	Esc.	Plano de la Camara	Personaje	Imágenes	Sonido	Texto	Tiempo
1	1	Entero	Voz en Off	Imagen 1: Universidad Central de Venezuela Imagen 2: Presentación Imagen 3: Introduccion a la Plataforma Blackboard Imagen 4: Blackboard Imagen 5: Computadora Imagen 6: Herramientas Virtuales Imagen 7: Web 2.0 Imagen 8: Intercambiar en la web	Voces de los locutores hablando + Música de Fondo	Voz en Off: Hola, sabias que en la actualidad existen diferentes herramientas virtuales para impartir y recibir clases en tiempo real. La web 2.0 que tuvo su origen en al año 2004, nació por la necesidad de la sociedad de intercambiar información e interactuar en la web, compartiendo materiales no solo de entretenimiento sino también una gran cantidad en el ámbito educativo. Entre las plataformas educativas de la web 2.0, tenemos: Moodle, Edmodo y Blackboard, entre otros.	0:52

				<p>Imagen 9: Plataforma Educativa</p> <p>Imagen 10: Mapa del Moodle</p> <p>Imagen 11: Edmodo</p> <p>Imagen 12: Inducción empezando con el pie derecho</p>			
2	1	Entero	Voz en Off	<p>Imagen 13: Blackboard</p> <p>Imagen 14: Individuos</p> <p>Imagen 15: Personas</p> <p>Imagen 16: Personas elaborando un dibujo en papel bong</p> <p>Imagen 17: Profesor dando clase</p> <p>Imagen 18: Tutorial</p> <p>Imagen 19: carta</p> <p>Imagen 20: Audio y Video</p> <p>Imagen 21: Mosaico</p> <p>Imagen 22: Captura de pantalla</p> <p>Imagen 23: Micrófono</p> <p>Imagen 24: Examen</p>	Voces de los locutores hablando + Música de Fondo	<p>Voz en Off: Hoy les enseñaremos como usar la plataforma Blackboard, con esta plataforma Ud. podrá ver clases en tiempo real y a su vez compartir material didáctico, debatir ideas y consultar sus dudas con el docente y sus compañeros como si se tratase de un aula de clases tradicional pero con el uso de la tecnología. Esta plataforma permite realizar reuniones de manera sincrónica con múltiples usuarios, así como desarrollar actividades académicas de diversa índole como supervisión tutorial en línea, desarrollo de clases, presentaciones, demostraciones, desarrollo de actividades colaborativas, también brinda a los participantes la posibilidad de intercambiar mensajes de texto, audio o video, compartir videos o aplicaciones multimedia, trabaja con pizarras digitales interactivas, graba las sesiones, realiza encuestas en vivo, todo esto en una sola interfaz gráfica.</p>	0:49

		Entero de Carmela en el Piso	Carmela	Imagen de dibujo animado en 3D	Voces de los locutores hablando + Música de Fondo	Carmela: llevo rato aquí sentada oyendo lo que le explicas a los alumnos y tengo una duda, ¿cómo puedo hacer para ingresar a esa plataforma que tú nos cuentas, que a su vez es un aula?, explícame, yo pienso que a nuestros espectadores de hoy también le gustaría saber cómo se hace.	0:15
2	2	Entero	Voz en Off	Imágenes 25: Computador, Internet, Plataforma Blackboard, Micrófono, Programa java Imagen 26: Captura de pantalla del campus virtual UCV	Voces de los locutores hablando + Música de Fondo	Voz en Off: Carmela, es muy sencillo ingresar a la plataforma, solo necesitas: tener un computador con acceso a internet, estar registrado en el Campus Virtual UCV y en el curso virtual de la Asignatura TDI con la Profesora o profesor que corresponda. Además debes tener instalado el programa Java que permite ejecutar Blackboard. También es muy importante que tengas un micrófono y unos audífonos en correcto funcionamiento.	0:26
		Entero de Carmela Parada	Carmela	Imagen de dibujo animado en 3D		Carmela: Entiendo muy bien lo que dices pero me gustaría que nos explicaras cómo hago entonces para participar en la clase a través de Blackboard.	0:08

		Entero	Voz en Off	<p>Imagen 27: Captura de pantalla inicial del campus virtual ucv</p> <p>Imagen 28: Captura de pantalla del explorador de internet</p> <p>Imagen 29: Captura de Pantalla de la barra de direcciones del explorador del internet</p>	Voces de los locutores hablando + Música de Fondo	<p>Voz en Off: Carmela, primero debes saber como ingresar al Campus Virtual de la UCV, es rápido y muy sencillo, para ingresar al Campus Virtual de la UCV se puede realizar por dos vías, la primera opción sería Acceso mediante el portal de SEDUCV abres el explorador de internet de tu preferencia y tecleas en la barra de direcciones http://www.ucv.ve/seducv, luego vas al acceso directo "Campus virtual" Una vez aquí haces clic sobre el enlace "CAMPUS VIRTUAL UCV" en el Menú de la Izquierda Aparecerá la siguiente pantalla</p>	0:43
		Entero de Carmela Parada	Carmela	<p>Imagen de dibujo animado en 3D</p> <p>Imagen 30: Captura de pantalla del portal del campus virtual ucv</p>	Voces de los locutores hablando + Música de Fondo	<p>Carmela:Y luego ¿qué hago? Esto se me parece mucho a cuando ingreso a mis portales favoritos en la Web, como cuando leo noticias, me encanta leer lo que pasa por internet, así no tengo que pagar por el periódico, jejeje...</p>	0:12

		Entero	Voz en Off	<p>Imagen 31: Captura de pantalla del portal inicial del campus virtual ucv</p> <p>Imagen 32: Captura de pantalla de la entrada al campus virtual de la ucv</p> <p>Imagen 33: Captura de pantalla del campus virtual de la ucv</p>	Voces de los locutores hablando + Música de Fondo	<p>Voz en Off: Es muy parecido, realmente...te explico; posteriormente, debes darle clic a la entrada del campus virtual de la UCV, una vez que hagas clic sobre el enlace se abrirá una nueva ventana en tu explorador de Internet donde esta página será la del Campus Virtual, también tienes otra manera de ingresar al portal de la UCV, por otra parte tenemos el Acceso directo al Campus Virtual mediante su dirección IP, nuevamente abres el explorador de tu preferencia y tecleas en la barra de direcciones http://ead.ucv.ve, una vez que hagas clic sobre el enlace se abrirá una nueva ventana en tu explorador de Internet, esta página será la del Campus Virtual.</p>	0:41
		Entero de Carmela en el Piso	Carmela	<p>Imagen de dibujo animado en 3D</p> <p>Imagen 34: Captura de pantalla inicial del campus virtual ucv</p>	Voces de los locutores hablando + Música de Fondo	<p>Carmela: Suena sencillo, ¿eso es todo entonces?</p>	0:03

		Entero	Voz en Off	<p>Imagen 35: Captura de pantalla del campus virtual ucv donde se colocara el nombre de usuario y la contraseña</p> <p>Imagen 36: Captura de pantalla inicial del campus virtual ucv donde aparece Facultad de Humanidades y Educación</p> <p>Imagen 37: Captura de pantalla del campus virtual ucv donde aparecera las categorias por escuelas</p> <p>Imagen 38: Captura de pantalla del portal de la ucv donde aparecerá las asignaturas</p> <p>Imagen 39: Captura de pantalla del portal de la ucv donde aparecerá la confirmación del ingreso a la asignatura</p> <p>Imagen 40: Captura de pantalla del curso de la asignatura</p>	Voces de los locutores hablando + Música de Fondo	<p>Voz en Off: Carmela, hay algo que debes tener en cuenta, necesitas poseer una cuenta activa para poder ingresar, una vez que estés en el Campus Virtual, veras una ventana como ésta, Colocas tu Nombre de usuario y tu contraseña y finalmente le das clic al botón Entrar, Confirma tu ingreso en la plataforma, para ello verifica que el siguiente texto tenga tu nombre de usuario, después Bajas con el scroll hasta que aparezca en pantalla: Facultad de Humanidades y Educación, haces clic en este renglón y aparecerá una pantalla como la siguiente, seleccionas Escuela de Educación, luego haces clic en en Técnicas de Documentación e Información, presionas SI y en hora buena ya estás en el curso de inducción de Técnicas de documentación e Información</p>	0:48
--	--	--------	------------	--	---	--	------

		Entero de Carmela en el Piso	Carmela	Imagen de dibujo animado en 3D Imagen 41: Captura de pantalla del curso de la asignatura	Voces de los locutores hablando + Música de Fondo	Carmela: Y ¿cómo ingreso a Blackboard?	0:04
		Entero	Voz en Off	Imagen 42: Captura de pantalla de la bienvenida de la asignatura Imagen 43: Captura de pantalla de la sesión de clases con blackboard Imagen 44: Captura de pantalla para descargar blackboard Imagen 45: Captura de pantalla descargando el programa de java Imagen 46: Captura de pantalla descargando la aplicación de blackboard Imagen 47: Captura de pantalla de la plataforma blackboard	Voces de los locutores hablando + Música de Fondo	Voz en off: Una vez dentro de la plataforma observarás que tu profesor o profesora te dará la bienvenida o una breve descripción de la finalidad que tiene el uso de este espacio, después debes ubicar la sesión de clase con blackboard que tu profesor o profesora previamente te haya indicado, al hacer clic en la clase se te abrirá una página como esta le das clic en Play recording, donde descargaras el programa de Java que permite ejecutar blackboard, espera a que se descargue, aceptas lo permisos y ya estarás en la clase, utilizando la plataforma blackboard, Carmela te recomiendo que llegues 30 minutos antes de iniciar la clase utilizando blackboard para configurar mejor tus opciones.	0:47
2	3	Entero de Carmela Parada	Carmela	Imagen de dibujo animado en 3D Imagen 48: Captura de pantalla de la plataforma blackboard	Voces de los locutores hablando + Música de Fondo	Carmela: ¿Pero cómo puedo hablar? ¿Que botones de los que se muestran en la plataforma debo tocar para opinar y preguntar?	0:10

		Entero	Voz en Off	Imagen 49: Captura de pantalla de la plataforma blackboard ajustando el volumen del micrófono y el de los altavoces	Voces de los locutores hablando + Música de Fondo	Voz en Off: Carmela, te explico: en el lado superior izquierda de la pantalla veras un recuadro con la imagen de tu profesor, debajo de la imagen verás una barra al extremo derecho para ajustar el volumen de cómo se oirá tu voz, es decir el volumen de tu micrófono y del lado izquierdo estará la opción para ajustar el volumen de tus altavoces, es decir como oirás a los demás participantes de la clase.	0:29
		Entero de Carmela Parada	Carmela	Imagen de dibujo animado en 3D Imagen 50: Captura de pantalla de la plataforma blackboard	Voces de los locutores hablando + Música de Fondo	Carmela: Y dónde mas puedo ajustar el audio? Esta el botón arriba de la foto del profesor y hay algún otra opción para ajustarlo?	0:08
		Zoom	Voz en Off	Imagen 51: Captura de pantalla de la platafora blackboard enfocando la palabra herramienta Imagen 52: Captura de pantalla para configurar los altavoces Imagen 53: Captura de pantalla para confirmar la configuración Imagen 54: Captura de pantalla para configurar el migrófono Imagen 55: Captura de pantalla para confirmar la	Voces de los locutores hablando + Música de Fondo	Voz en Off: Si, Igualmente puedes ir a la opción de herramientas donde podrás ajustar el Audio, al hacer clic en la opción Audio se va desplegar una serie de opciones le das clic en configurar audio saldrá un recuadro en donde le darán aceptar, luego saldrá otro recuadro en donde van a configurar los altavoces le das clic en reproducir y escuchan si el audio es el que ustedes quieren, lo aumentan y disminuye a tu gusto, después le dan clic en detener después le dan aceptar una vez que le hacen clic les sale otro recuadro para configurar el micrófono, le das clic en grabar, colocan el volumen que quieren, le das clic en detener, luego pasas a la sección para escuchar la grabación con el volumen de tu gusto una vez finalizado le dan clic aceptar y luego aceptar, y con eso tienes el audio y micrófonos configurados para poder escuchar la clase.	0:55

				configuración			
3	1	Entero de Carmela Parada	Carmela	Imagen de dibujo animado en 3D Imagen 56: Captura de pantalla de la plataforma blackboard	Voces de los locutores hablando + Música de Fondo	Carmela: Ok, allí ajusto el volumen, pero si tengo una pregunta, ¿no hay nada que pueda hacer? ¿Debo quedarme sin participar en la clase?	0:11
		Entero	Voz en Off	Imagen 57: Captura de pantalla enfocando el chat que posee la plataforma blackboard	Voces de los locutores hablando + Música de Fondo	Voz en off: Carmela, claro que puedes participar, aquí en esta plataforma se pensó en todos esos detalles! Esta plataforma posee el chat, que es para conversar con los participantes de forma textual, en el podrás escribir mensajes que podrán leer todas las personas presentes en la clase.	0:17
		Zoom de Carmela en el Piso	Carmela	Imagen de dibujo animado en 3D Imagen 58: Captura de pantalla enfocando el chat que posee la plataforma blackboard	Voces de los locutores hablando + Música de Fondo	Carmela: Suena interesante esto, quiere decir que puedo chatear como si estuviese mandando un mensaje en mi celular, escribir cosas como: "Hoooooaaaaa amigos, estoy viendo la clase mientras me bebo una taza de café que esta tan caliente que me acabo de quemar la lengua..."	0:20
		Zoom	Voz en Off	Imagen 59: Captura de pantalla enfocando el chat que posee la plataforma blackboard Imagen 60: Captura de pantalla mostrando los emoticones que se pueden utilizar en el chat	Voces de los locutores hablando + Música de Fondo	Voz en Off: jajaja, pues si! Al ubicarte en el extremo izquierdo del cuadro veras una línea en blanco, es allí donde con toda confianza puedes plasmar tus ideas, sugerencias y dudas con respecto a la clase e incluso tienes la opción de insertar emoticones a tus comentarios para darle un toque de personalidad y emocionalidad a tus ideas.	0:21

		Entero de Carmela sentada en el sofá	Carmela	Imagen de dibujo animado en 3D Imagen 59: Captura de pantalla enfocando el chat que posee la plataforma blackboard	Voces de los locutores hablando + Música de Fondo	Carmela: Pero el profesor sabrá cuando un estudiante quiere participar y sabrá en el momento que se encuentre presente en la clase.	0:08
		Zoom	Voz en Off	Imagen 61: Captura de pantalla de la plataforma blackboard	Voces de los locutores hablando + Música de Fondo	Voz en off: Carmela, el profesor siempre va a saber cuando un estudiante quiera participar, opinar y siempre sabrá su asistencia puesto que se verá en el listado de participantes.	0:11
		Entero de Carmela sentada en el sofá	Carmela	Imagen de dibujo animado en 3D Imagen 61: Captura de pantalla de la plataforma blackboard	Voces de los locutores hablando + Música de Fondo	Carmela: y ¿para qué sirven los emoticones en la clase?	0:03
		Entero	Voz en Off	Imagen 60: Captura de pantalla mostrando los emoticones que se pueden utilizar en el chat	Voces de los locutores hablando + Música de Fondo	Voz en Off: Se utilizan con el fin de mostrar nuestras inquietudes, reacciones o actitudes con la asignatura y así, a su vez, el profesor puede estar al tanto de quiénes están participando, quienes no están en la clase y saber cuáles son las reacciones que tienen con respecto a los contenidos explicados en la clase.	0:17
		Entero de Carmela en el Piso	Carmela	Imagen de dibujo animado en 3D Imagen 61: Captura de pantalla de la plataforma blackboard	Voces de los locutores hablando + Música de Fondo	Carmela: Guau, que completo este programa... creo que me va a gustar ver clases a través de esta plataforma llamada "Blackboard", es una excelente forma de compartir una clase sin necesidad de trasladarme...	0:10
3	2	Entero de Carmela en el	Carmela	Imagen de dibujo animado en 3D Imagen 61: Captura de pantalla de la	Voces de los locutores hablando + Música de	Carmela: Y hay más cosas por hacer en esta plataforma así como en las clases que vemos en aulas normales?	0:09

		Piso		plataforma blackboard	Fondo		
		Entero	Voz en Off	Imagen 61: Captura de pantalla de la plataforma blackboard	Voces de los locutores hablando + Música de Fondo	Voz en Off: Claro que si, presta atención Carmela, y ustedes también estudiantes, cuando están en la plataforma, se usará la pizarra, para hacer anotaciones manuscritas, sobre el recuadro en blanco, te explico, tanto el estudiante como el profesor puede hacer uso de esta aplicación para dar una explicación más detallada.	0:16
		Entero de Carmela Parada	Carmela	Imagen de dibujo animado en 3D Imagen 61: Captura de pantalla de la plataforma blackboard	Voces de los locutores hablando + Música de Fondo	Carmela: ¿Eso es todo entonces?	

		Entero	Voz en Off	Imagen 62: Captura de pantalla de la plataforma blackboard mostrando las diversas opciones que tiene la pizarra	Voces de los locutores hablando + Música de Fondo	Voz en Off: Carmela, la plataforma blackboard nos permite usar sesiones en vivo, y usar diversas opciones para la pizarra, podemos escribir texto, si te fijas del lado izquierdo de la pizarra encontraras una serie de símbolos, tenemos un símbolo con la letra A si le das clic (se inserta imagen) se desplegará un recuadro donde podrás escribir el texto que desees o algún ejemplo u oración que tu profesor te haya indicado, en la parte inferior del recuadro veras que podrás colocar el tipo de color, la intensidad del color, tamaño y tipo de letra, también puedes agregar símbolos si le das clic aquí (se inserta imagen) se desplegara una serie de opciones donde podrás utilizar los símbolos como el multiplicación, visto bueno, caritas, entre otros, también tenemos el resaltador donde podrás destacar la palabra u oración que desees, además puedes hacer líneas y capturas de pantalla.	
		Medio de carmela	Carmela	Imagen de dibujo animado en 3D Imagen63: Teléfono Imagen 64: Individuos Imagen 65: Estudiantes	Marcando teclas del teléfono + Repique del teléfono + Voces de los locutores hablando + Música de Fondo	Carmela: Hola, Ana!, sabias que la plataforma Blackboard es un entorno que nos da la posibilidad de interactuar con unos o varios usuarios a través de diversas herramientas con fines educativos, además sirve como un gran apoyo a los procesos de enseñanza tradicional y de aprendizaje.	0:28
		Entero	Voz en Off	Imagen 66: Plataforma blackboard	Voz en off + Musica de fondo + imagen en	Ana: (Sonido de bla bla bla)	

					movimiento		
		Medio de Carmela	Carmela	<p>Imagen de dibujo animado en 3D</p> <p>Imagen 66: Plataforma blackboard</p> <p>Imagen 67: salon con varias Computadoras</p> <p>Imagen 68: Conferencia</p> <p>Imagen 69: Individuos al rededor del mundo</p> <p>Imagen 70: captura de pantalla de un video</p>	Voces de los locutores hablando + Música de Fondo	<p>Carmela: Sí, Ana, suena increíble, pero con el uso de esta plataforma ahora es más fácil mantener conectada e informada a toda la población estudiantil. Con la plataforma se pueden enviar mensajes más rápido que nunca, además brinda a los participantes la posibilidad de compartir videos o aplicaciones multimedia, trabaja con pizarras digitales interactivas, grabar las sesiones, realizar encuestas en vivo, todo esto en una sola interfaz gráfica.</p>	0:27
		Entero de los Créditos y logos	-	<p>Créditos en forma textual: Diseño y producción del proyecto: Iyiruba Ancelmo Carmela Mascolo</p> <p>Tutora del proyecto: Norelkis Riera Romero</p> <p>Asesora del Proyecto: Grecia Almeida Serrano</p> <p>Locución y Edición del Vídeo: Iyiruba Ancelmo Carmela Mascolo</p> <p>Escuela de Educación. Facultad</p>	Musica de Fondo	-	0:38

				de Humanidades y Educación . Universidad Central de Venezuela. 2013 Logotipos de la Facultad, Escuela y La UCV			
--	--	--	--	--	--	--	--

ANEXO D

VIDEO

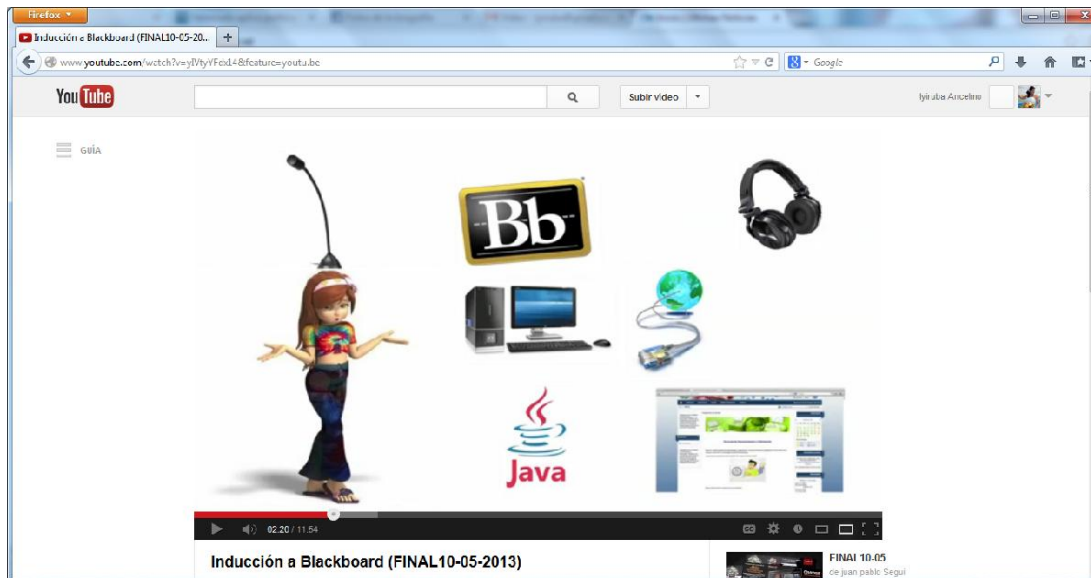


Captura de imagen tomada de
URL:

<http://www.youtube.com/watch?v=yItyYFdx14&feature=youtu.be>

Ver Video:

[Vídeo Inducción a Blackboard.mp4](#)



Captura de imagen tomada de
URL:
<http://www.youtube.com/watch?v=yIVtyYFdx14&feature=youtu.be>