

METODOLOGÍA PARA LA PLANEACIÓN Y VIRTUALIZACIÓN DE CONTENIDO EN PLATAFORMAS VIRTUALES PARA MEJORAR LA DOCENCIA

METHODOLOGY FOR THE PLANNING AND VIRTUALIZATION OF CONTENT IN VIRTUAL PLATFORMS TO IMPROVE TEACHING

Aguirre Gallardo Emilse

Ing. Informática, Docente de la Facultad de Ciencias Integradas del Gran Chaco

Dirección de correspondencia: Facultad de Ciencias Integradas del Gran Chaco – Revista Científica
(Campus Universitario) Yacuiba – Bolivia
Correo electrónico: emilseaguirre.2012@gmail.com
Celular: (+591) 72969658

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo elaborar una metodología en la planeación didáctica del Entorno Virtual de un contenido no solo para la plataforma Moodle sino también para cualquier otra, se tomó como ejemplo de aplicación el contenido de la materia de comercio electrónico noveno semestre de la carrera de ingeniería comercial para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Los resultados fueron el desarrollo de una metodología en el proceso de virtualización como una alternativa didáctica que sirve de complemento para las clases presenciales; asimismo, se alcanzaron habilidades relacionadas con la gestión de cursos en red y por ende, con la utilización de herramientas informáticas en la plataforma Moodle, la metodología propuesta tiene un proceso metodológico de manera secuencial que cuenta con 6 fases para el desarrollo de contenido virtual.

Para lograr los objetivos de la investigación se llevó a cabo primero una investigación bibliográfica para conocer los principios, técnicas y metodologías pedagógicas más adecuadas.

En segundo lugar, se analizaron diferentes herramientas tecnológicas para descubrir cuáles eran las más adecuadas para este proyecto, se incorporaron a la plataforma Moodle herramientas de software complementarias para la creación de contenidos de aprendizaje multimedia: Gráficos, video tutoriales y grabaciones de sonido. En una última fase de esta investigación, se elaboró una guía metodológica para la virtualización de contenido en una plataforma LMS.

PALABRAS CLAVE

Virtualización, Plataformas virtuales, Moodle, hardware, software, metodología, LMS.

ABSTRACT

The objective of this research work is to develop a methodology in the didactic planning of the Virtual Environment of a content not only for the Moodle platform but also for any other, the e-commerce subject was taken as the ninth semester of the career of commercial engineering to support the teaching-learning process

The results were the development of a methodology in the virtualization process as a didactic alternative that complements the classroom classes; Likewise, skills related to the management of network courses were achieved and, therefore, with the use of computer tools on the Moodle platform, the proposed Methodology has a sequential methodological process that has 4 phases for the development of virtual content .

To achieve the objectives of the research, a bibliographic investigation was first carried out to know the most appropriate pedagogical principles, techniques and methodologies.

Secondly, different technological tools were analyzed to discover which ones were the most suitable for this project, complementary software tools were added to the Moodle platform for the creation of multimedia learning content: Graphics, video tutorials and sound recordings. In a final phase of this research, a methodological guide for content virtualization was developed on an LMS platform.

1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad los sistemas educativos de todo el mundo se enfrentan al desafío de utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para proveer a sus alumnos con las herramientas y conocimientos necesarios que se requieren en la sociedad.

La integración de la tecnología se ha venido incrementando en los últimos años en las universidades. En

Bolivia hay algunas que ofertan carreras con la modalidad virtual o semipresencial y facilitan la vida del estudiante que quiere obtener un título o en algunos casos, quiere tener una segunda o tercera profesión.

Es importante que los docentes se capaciten en el manejo y uso de las herramientas tecnológicas y uso de multimedia en las aulas porque hay diversos estudios que muestran como la aplicación de la tecnología y multimedia favorece el aprendizaje,

En la presente investigación se analizó las diferentes herramientas de acuerdo a su clasificación los mismos que se usaron para virtualizar la clase.

Se elaboró una metodología en la planeación didáctica del Entorno Virtual la misma que se lo aplicó como practica en la materia de comercio electrónico en la carrera de Ing. Comercial para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje

Actualmente la UNIVERSIDAD ACADÉMICA JUAN MISAEEL SARACHO brinda programas de posgrados en línea, tiene integrada la plataforma moodle en su sistema de datos por lo que podemos afirmar que cuenta con una adecuada Infraestructura Tecnológica (hardware, software, estructura de telecomunicaciones, equipos informáticos e insumos que apoyan el sistema de enseñanza-aprendizaje e-learning y los procesos administrativos y de producción.)

- ▶ Servidores
- ▶ Ancho de bandas
- ▶ Servicios de red
- ▶ Sistema de respaldo electrónico
- ▶ Planes de contingencia
- ▶ Sistema de gestión de aprendizaje
- ▶ Sitio web

Por lo tanto, en esta investigación no se está tomando en cuenta el desarrollo de plataformas y capacitación ya que la universidad tiene un programa de capacitación en el uso de las tic para los docentes actualmente cuenta con una estructura tecnológica donde se garantiza la Disponibilidad, rendimiento, capacidad de almacenamiento, seguridad informática, Integridad, estabilidad, privacidad de los datos, escalabilidad y accesibilidad.

2. MATERIALES Y MÉTODOS

La metodología aplicada es científico deductiva, se analizan diferentes tipos de documentos y material bibliográfico aplicable al tema elaborados por autores especializados del área, se observó páginas web nacionales e internacionales, datos históricos y se entrevistó al personal docentes como así también a los estudiantes de la carrera de Ingeniería Comercial. El estudio corresponde a una investigación cualitativa

porque el objeto de estudio es conocer el nivel de uso de herramientas multimedia que los docentes usan para mejorar la docencia en la carrera de Ingeniería Comercial de la facultad de ciencias integradas del gran chaco, el objetivo general es realizar una metodología para mejorar la organización, planeación y virtualización del contenido de la materia de comercio electrónico el mismo que esta como sugerencia para su implementación.

Es descriptiva pues intenta determinar propiedades, características y perfiles de un grupo de docentes en este caso de estudio “docentes de la carrera de Ingeniería comercial, para lo cual se elaboró entrevistas, con el propósito de que los datos a recoger se pudieran cuantificar fácilmente, con una visión objetiva y positiva de la realidad educativa a investigar.

2.1. Muestra:

Este estudio se realizó en la UAJMS en la Facultad de Ciencias Integradas del Gran Chaco, en la ciudad de Yacuiba tomando como muestra a los docentes y estudiantes de la carrera de Ingeniería Comercial.

Actualmente la carrera cuenta con 33 docentes entre interinos y titulares y con 560 estudiantes en el año 2019 en la carrera de ingeniería Comercial.

2.2. Método

Para efecto de este estudio, los datos se recopilaban mediante la aplicación de una encuesta, una guía de observación en las clases, entrevistas que se empleó para el procesamiento de los datos acorde con los requerimientos de esta investigación.

3. RESULTADOS

3.1. METODOLOGÍA PARA REALIZAR LA PLANEACIÓN PEDAGÓGICA Y DIDÁCTICA DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE

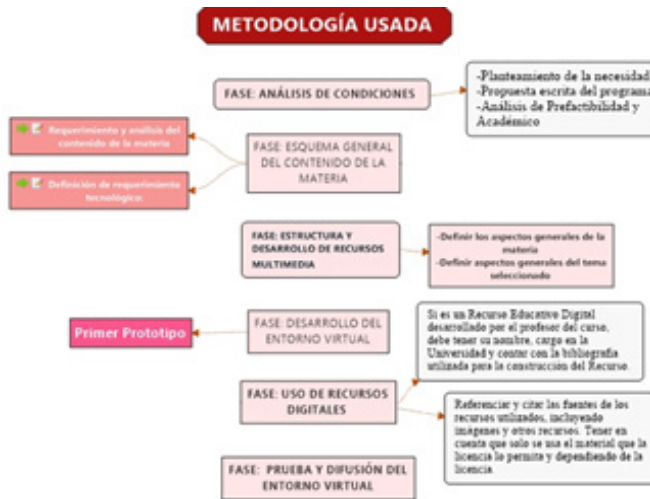
El objetivo es implementar las herramientas sugeridas para la virtualización de una clase o materia en este sentido aquí lo más importante es que el docente sepa diseñar y dirigir actividades apoyadas con estas herramientas, lo cual permitiría obtener el máximo provecho en el uso pedagógico y didáctico que ofrecen los entornos virtuales de aprendizaje. Para esto se presenta un modelo a seguir.

El desarrollo de esta metodología se profundizo en el Modelo “Aprendizaje mezclado” (blended-learning), este modelo se caracteriza por la mezcla entre procesos de enseñanza aprendizaje en espacios presenciales con otros que tienen lugar en la virtualidad, mediante el uso de ordenadores y aulas virtuales.

Es importante y necesario que el docente haga uso del aprendizaje mezclado para utilizar competencias en diferentes tipos de tareas como: edición de imágenes,

composición y creación de archivos musicales, creación y edición de video. El proceso metodológico planteado es secuencial, el proceso general comienza en la fase 1 con el análisis de condiciones.

Figura: 1. Metodología Esquema General.



Fuente: Elaboración propia

3.1.1. FASE 1: Análisis de Condiciones

El análisis es el proceso que permite determinar las condiciones que favorecen o dificultan la virtualización de un programa. En esta fase es importante considerar los puntos a mencionar para la virtualización de cualquier programa.

Se propone en esta metodología efectuar los siguientes procesos de análisis:

- Planteamiento de la necesidad
- Propuesta escrita del programa presencial a virtualizar
- Análisis de Pre factibilidad y Académico:

Necesidades académicas descritas sobre la naturaleza del programa, la naturaleza de los estudiantes y la naturaleza de los docentes. ANEXO 1 (Formato de pre factibilidad)

3.1.2. FASE 2: Esquema General del Contenido de la Materia

Figura: 1. Esquema fase 2.



Fuente: Elaboración propia

Conocer los temas o contenido de la materia es de vital importancia, para ello debe seleccionar una de las unidades, temas o módulos de su curso y apoyarse en el siguiente formato para lograr el objetivo de la actividad en este caso práctico estamos tomando como ejemplo la materia de comercio electrónico de la carrera de Ingeniería Comercial.

◆ Requerimiento y análisis del contenido de la materia:

Las asignaturas o materias de las diferentes carreras cuenta con un contenido base, que es proporcionado al docente para guiarse, el director de carrera es el encargado de proporcionar esta información. En el caso de la materia de Comercio Electrónico al igual que la mayoría de las materias la UAJMS. Estos contenidos no están bien estructurado ni actualizado generalmente de acuerdo a entrevistas realizadas a los docentes.

Para actualizar el contenido de la materia de Comercio Electrónico se hizo la revisión de libros, páginas web, documentales etc. de acuerdo a las necesidades actuales se modificó el contenido de dicha materia la cual será presentada como propuesta.

Anexo2 contenido antiguo

Anexo 3 contenido actualizado

Una vez conocido el contenido antiguo y haberlo complementado pasamos al siguiente paso o fase que sería analizar y definir qué temas se vitalizaran para que se pueda empezar a trabajar con los temas seleccionados un ejemplo de esto sería un esquema general de los temas o contenido del curso o materia.

Figura: 3. Esquema general de los temas de la materia.



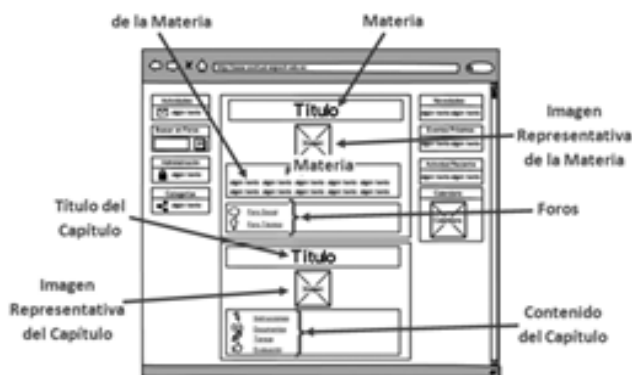
Fuente: Elaboración propia

■ Definición de requerimiento tecnológico:

Seleccionar la plataforma para virtualizar en este caso utilizaremos Moodle.

3.1.3. FASE 3: Estructura y Desarrollo de Recursos Multimedia

Figura: 4. Estructura de organización de contenidos en la plataforma



Fuente: (Pástor, Jiménez, Arcos, Romero, & Urquiza, 2018)

Una vez definido la estructura de la materia por temas y se hayan analizados los temas a virtualizar con la selección de las herramientas a utilizar, es necesario empezar a crear todos los elementos multimedia de la clase online. Esto se debe hacer con una planeación clara que sea acorde a los objetivos y requerimientos del tema o materia, aquí deben establecerse las herramientas didácticas a utilizar. Podrá definirse si el curso puede apoyarse en presentaciones estáticas, en presentaciones dinámicas, en documentos textuales, etc. Al ayudarles a procesar información de una manera integral mejora bastante el aprendizaje. Las herramientas tecnológicas como video, multimedia, internet y equipo en general han servido de apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje y han sido elaboradas por el docente, ayudando a mejorar la calidad educativa mediante la aplicación de sistemas pedagógicos innovadores.

Los docentes deben tener materiales didácticos innovadores en donde se incorporen recursos tecnológicos, pues estos traen consigo nuevas oportunidades para el entorno educativo y despiertan el interés de los estudiantes y al mismo tiempo hacen que los estudiantes se encuentren motivados por su propio aprendizaje con las actividades que se les propongan, ya que estos se aprenden con mayor entusiasmo cuando se involucran y les es más significativo ya que se encuentran trabajando con herramientas que conocen y utilizan diariamente, el docente debe ser original en el entendido de anular lo tradicional, ser creativo, auténtico e innovador .

■ Definir los aspectos generales de la materia

La página principal o inicio del curso o materia online debe tratar de captar la atención del estudiante y deberá expresar una primera impresión positiva a los estudiantes. El estudiante como mínimo deberá saber el título, el propósito y las indicaciones de la asignatura.

■ Definir aspectos generales del tema seleccionado

En este punto documentamos los aspectos generales del tema seleccionado a virtualizar de la materia y seleccionamos el medio para apoyar la clase virtual, donde es importante seleccionar los medios o material didáctico que se usaran para la enseñanza.

Los materiales didácticos apoyan el aprendizaje de los estudiantes y el aumento de su éxito, por eso su importancia, porque pueden aumentar el logro estudiantil. Por ejemplo, un tema preparado en una diapositiva puede proporcionar al estudiante importantes oportunidades de practicar algo adquirido dentro de la clase, lo que le permite al estudiante explorar de forma independiente. Desde luego lo ideal sería que los materiales didácticos utilizados se ajusten al contenido de la clase del docente.

Resulta evidente considerar siempre el aprendizaje de los estudiantes como centro de interés más relevante dentro del proceso educativo, es por eso que deben utilizarse materiales didácticos que resulten atractivos para los estudiantes.

Internet tiene una amplia gama de recursos para docentes, y la mayoría son gratis, que pueden aumentar significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Figura: 5. Aspectos generales de la Materia y Temas



Fuente: Elaboración propia

3.1.4. FASE 4: Desarrollo del Entorno Virtual

Cuando se tengan los elementos gráficos suficientes de acuerdo a la planeación inicial, es posible empezar el desarrollo de un primer prototipo que comience a reflejar la principal funcionalidad que se pretende implementar. Siempre se debe tener en cuenta que el prototipo a realizar debe poderse modificar de manera simple, ya que a este esqueleto se le añadirán la mayoría de elementos multimedia que están siendo creados en paralelo.

Además la página inicial del curso deberá permitir encontrar de manera rápida los capítulos, tareas, foros, instrucciones, etc.

- Planificar la utilización de los foros.
- Incluir actividades de apoyo y aprendizaje.
- Incorporar contenidos complementarios.

Figura: 6. Plataforma Moodle



Fuente: Elaboración propia

3.1.5. FASE 5: Uso de Recursos Digitales

En esta fase se hace énfasis a la propiedad intelectual es una parte fundamental del proceso pedagógico y ético de una Universidad, sin embargo esta labor se hace más aguda y compleja cuando estas creaciones hacen parte del material que apoya procesos de construcción de conocimiento en medios digitales.

Los siguientes lineamientos y recomendaciones son definidos con la finalidad de mejorar el uso y la administración de la plataforma educativa con modalidad virtual en la facultad de ciencias integrada del gran chaco ya que actualmente no hay un reglamento interno para el control de la publicación del material digital.

Tomar en cuenta el material del anexo 7 para la elaboración de cualquier documento digital especialmente videos tutoriales ya que son muy importante los puntos a tratar para poner nuestra marca como autor del material publicado. Ver ANEXO 5

3.1.6. FASE: Prueba y Difusión del Entorno Virtual

- Como fase final es necesario realizar un nuevo conjunto de pruebas donde se asegure una ejecución completa, sin errores y sin inconvenientes mayores.

También es necesario probar el producto final en dispositivos reales, ya sean consolas, computadores de escritorio o dispositivos móviles, es necesario verificar y detectar posibles errores que se encuentran a la hora de hacer un despliegue.

- En esta fase el docente tiene que despejar dudas y guiar al usuario “Alumno” para que interactúe con la plataforma esto mediante manuales de guía.
- Socializar sobre el uso de la plataforma y explicar los tipos de evaluación que tendrá el contenido.
- Seguimiento y evaluación periódica del curso luego de su difusión

4. ANÁLISIS DE RESULTADOS

Algunas de las preguntas realizadas fueron las siguientes:

¿Cuáles son las principales herramientas tecnológicas que utiliza usted para impartir sus clases?

Todos los docentes utilizan un equipo multimedia en un 100% los docentes titulares cuentan con Mini Proyector Portatil que dota la universidad y el resto tiene su data propio como herramienta de trabajo, el 87% del total de los docentes entrevistados llevan su portatil para apoyo en sus clases presenciales donde solo el 60% utiliza internet en el desarrollo de sus clases.

Actualmente la universidad tiene servicio de wifi gratis para los docentes y alumnos dicho servicio se proyecta mejorar posteriormente, ya que el acceso es un poco limitado para los estudiantes.

Figura: 7. Herramientas que los docentes utilizan en sus clases

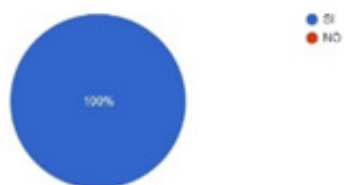


Fuente: elaboración propia

Es importante destacar que los docentes conocen las plataformas virtuales Moodle pero no le aplican en sus clases, el 80% de los docentes no hace uso de dicha plataforma que esta enlazada al sistema tariquia, el hecho de no utilizar estas plataformas no es porque no les parezcan interesantes, ya que la mayoría expresan y piensan que el uso de tecnología es favorable en la adquisición del aprendizaje en los alumnos, los factores son otros.

Figura: 8. Entrevista a los docentes de ing. Comercial

¿Cree usted que los recursos tecnológicos favorecen la adquisición de aprendizajes en los alumnos?



Fuente: Elaboración propia

Razones y motivos inhibidores del uso didáctico de la plataforma

Figura: 9. Encuesta a los docentes de Ing. Comercial Podemos pensar entonces que con una adecuada estrategia formativa y algún tipo de incentivo institucional, esta situación podría cambiar de la mano del cambio metodológico.



Fuente: Elaboración Propia

Resulta llamativo la capacitación y formación del docente en el área de las TIC, la mayoría de los docentes no tiene formación sobre plataformas virtuales y si la tienen no la están poniendo en práctica, el diseño de materiales multimedia, ni diseño de páginas web.

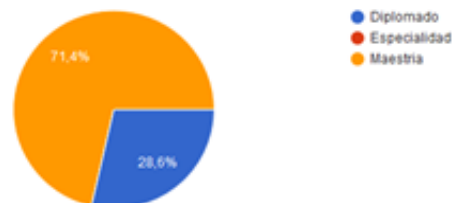
Los docentes consideran tener una formación mayoritariamente en navegación por Internet, aplicaciones informáticas básicas, herramientas de comunicación y programas de presentaciones, es decir, en servicios y aplicaciones que se emplean habitualmente y eso es bueno solo necesitan aplicar esos conocimientos hacer uso en el desarrollo de sus clases para avanzar a la excelencia en docencia.

La propuesta de virtualizar las clases en la materia de comercio electrónico basado en un modelo de guía para que las clases sean semipresenciales es factible ya que la UAJMS tiene todas las herramientas disponibles. Tariquia cuenta con la integración a la plataforma Moodle, la universidad cuenta con docente capacitados más del 70% tiene formación en maestría.

Figura: 10. Entrevista a los docentes de ing. Comercial

Cuál es el grado de perfil que usted tiene como docente

7 respuestas



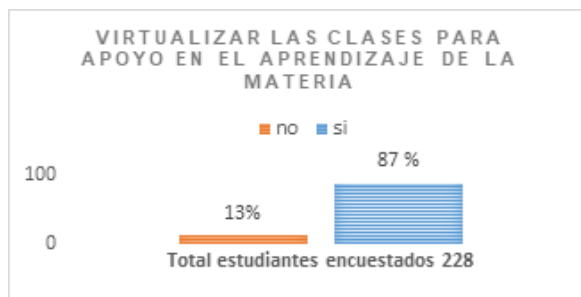
Fuente: Elaboración propia

ENTREVISTA A LOS ESTUDIANTES

Cree usted que se debería virtualizar las clases de manera Semipresencial?

La encuesta corroboró que la mayoría de los estudiantes desean experimentar un nuevo modelo de enseñanza aprendizaje, las clases virtuales ayudaría a reemplazar esas clases que por motivos de feriados y paros no se pueden llevar a cabo retrasando el avance de contenidos.

Figura: 11. Encuesta alumnos

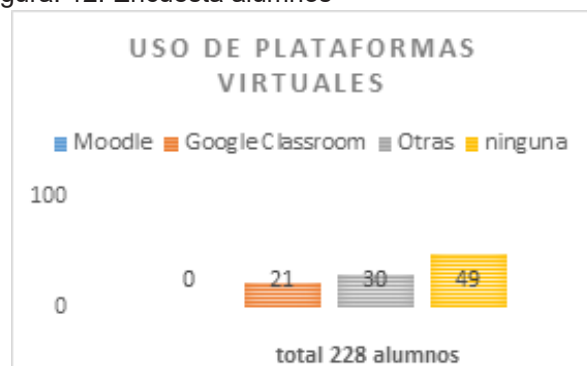


Fuente: Elaboración propia

¿Que plataformas el docente hace uso para la evaluación y difusión de contenidos?

En base a las opiniones obtenidas, casi el 100% de estudiantes de la carrera de Ingeniería comercial no conocen la plataforma Moodle esto quiere decir que los docentes no están poniendo en práctica el uso de Moodle

Figura: 12. Encuesta alumnos



Fuente: Elaboración propia

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

La técnica empleada es la encuesta cuyo objetivo fue realizar un diagnóstico sobre el manejo y uso de herramientas tecnológicas que implementan los docentes para enseñar.

Una vez finalizada la entrevista a los docentes y realizado el análisis e interpretación de los datos se puede concluir que los docentes tienen claro qué son y cuál es el uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje, de igual manera, otros docentes consideran que tienen habilidades desarrolladas en el uso de estas herramientas y que sienten confianza para emplearlas en el proceso de enseñanza.

El empleo de algunas herramientas es alto, utilizan el computador, proyector y el internet en el aula. Se identifica que no utilizan con frecuencia la plataforma educativa moodle como ser también videos personalizados, sitio web personal, las cuales serían de mucha ayuda en esta sociedad cambiante.

Los docentes no hacen uso de la plataforma Moodle pese que está integrado al sistema de datos de la UAJMS, ellos conocen su funcionamiento pero no lo usan para impartir sus clases.

Se presenta una propuesta metodológica para virtualizar clases con la plataforma Moodle para tener como ejemplo una Guía en la creación y administración de aulas virtuales, la mayoría los docentes indican que es necesario el uso de las tic, La Facultad actualmente cuenta con los recursos tecnológicos y se siente comprometida e interesada en que sus docentes se capaciten para mejorar sus habilidades.

El aplicar la metodología propuesta adecuadamente, deberá tener un efecto positivo en el grado de retención de conocimientos por parte de los estudiantes; asimismo en la producción de material académico que realmente corresponda a los conceptos y contextos de e-learning.

Se recomienda como recurso alternativo la utilización de las TIC como herramienta de apoyo didáctico para el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente el uso y desarrollo de aulas virtuales Moodle, en la Facultad de Ciencia Integradas del Gran Chaco.

Se recomienda mayor control en la eficiencia y productividad de los docentes al impartir sus clases, las autoridades competentes deben motivar e incentivar a la producción de contenidos multimedia con el fin de tener docentes motivados y comprometidos con su profesión, y alumnos que adquieran nuevo conocimiento a través del uso de la tecnología.

Queda muy claro que las ventajas del uso de materiales multimedia son notables y que la educación no se puede quedar atrás de los avances de la sociedad en general. Se debe adaptar a los cambios y los docentes deben estar preparados para ellos y ser parte de los avances para que la calidad educativa del país mejore.

Es importante que los docentes se capaciten y comprendan que nuestro papel es de lo más importante en la mejora de la calidad educativa, darse cuenta de las necesidades que demandan los estudiantes y la sociedad, para proponer planes de acción que ayuden a la satisfacción de las mismas.

A manera de sugerencia, se recomienda evaluar los siguientes aspectos en el profesor, retroalimentando y dando las herramientas necesarias para mejorar sus áreas de oportunidad: Dominio de la disciplina académica, Puntualidad y cumplimiento en la asesoría establecida a alumnos, Cumplimiento con el programa y con las políticas generales, Fomento de una comunicación efectiva.

Analizando los datos en las entrevistas a los docentes más del 70% tienen maestría y el resto están en constante capacitación y se avanza a una modalidad semipresencial en las clases para poder ampliar la visión de la Facultad

ANEXOS 1

FORMATO DE PRE FACTIBILIDAD

Escuela o Dependencia:	
Facultad:	
Responsable de la información:	
Fecha de solicitud:	
Carga Horaria total	
Numero de participantes mínimo	
Numero de participantes máximo	

1. PLANTEAMIENTO DE LA NECESIDAD

Es preciso que el futuro ingeniero en sistemas computacionales sea capaz de desenvolverse con éxito en el mundo de los negocios por internet, implementando tácticas de comercialización estratégica dentro de las empresas, desarrollando, manteniendo y aprovechando las nuevas plataformas tecnológicas para atender la demanda de usuarios, mejorar los servicios al cliente, para agilizar y dar seguridad en los portales.

2. PROPUESTA DEL PROGRAMA

Al término del curso, el alumno aplicará el conocimiento de comercio electrónico para el diseño y desarrollo estratégico de páginas web eficaces y vendedoras.

3. TIPO DE CURSO

- > Maestría
- > Pregrado virtual
- > Especialización
- > Diplomado
- > Curso VIRTUAL libre externo
- > Otros, ¿cuáles?

4. NOMBRE DEL PROGRAMA Y/O PROYECTO

.....

5. ¿CUÁL ES LA MOTIVACIÓN PARA INCORPORAR HERRAMIENTAS TICs EN LA VIRTUALIZACIÓN DE ESTE PROGRAMA O PROYECTO?

6. PERFIL DEL ASPIRANTE

Dirigido a: ...

7. TIPO DE PÚBLICO:

- > Abierto
- > Cerrado

8. VINCULACIÓN CON LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA JUAN MISAEI SARACHO

- > Docente TC Tiempo Completo
- > Docente MT Medio Tiempo
- > Docente TP Tiempo Parcial
- > Ninguno

9. ¿QUÉ NIVEL DE FORMACIÓN Y EXPERIENCIA TIENEN EN EDUCACIÓN VIRTUAL?

10. PROGRAMACIÓN GENERAL

- > Fecha prevista para el inicio del curso o programa virtual:
- > Duración en semanas:
- > Fecha de finalización:

ANEXO 2 CONTENIDO ANTIGUO

DIRECCIÓN PARA VER EL DOCUMENTO EN DIGITAL <http://cort.as/-MCKC>

CARRERA	: INGENIERIA COMERCIAL
MATERIA	: E-COMMERCE
SIGLA	: ICO024
HRS.TEORICAS	: 2
HRS.PRACTICAS	: 2
HRS.SEMANA	: 4.0
NIVEL	: 9

CONTENIDO

- Introducción al Comercio Electrónico
 - Comercio electrónico: una breve historia
 - Internet y Word Wide Web: Infraestructura del Comercio Electrónico
 - Commutación de paquetes
 - Protocolo TCP/IP

ANEXO 3 Contenido de comercio Electrónico actualizado y reestructurado

DIRECCIÓN PARA VER EL DOCUMENTO EN DIGITAL <http://cort.as/-MCKi>



COMERCIO ELECTRÓNICO

CARRERA	INGENIERÍA COMERCIAL
MATERIA	E-COMMERCE
SIGLA	ICO024
HRS.TEORICAS	2
HRS.PRACTICAS	2
HRS.SEMANA	4
NIVEL	9

JUSTIFICACIÓN:

Es preciso que el futuro ingeniero en sistemas computacionales sea capaz de desenvolverse con éxito en el mundo de los negocios por Internet, implementando tácticas de comercialización estratégica dentro de las empresas, desarrollando, manteniendo y aprovechando las nuevas plataformas tecnológicas para atender la demanda de usuarios, mejorar los servicios al cliente, para agilizar y dar seguridad en los portales.

OBJETIVO GENERAL:

Al término del curso, el alumno aplicará el conocimiento de comercio electrónico para el diseño y desarrollo estratégico de páginas web eficaces y vendedoras.

ANEXO 4

DIRECCIÓN PARA VER EL DOCUMENTO EN DIGITAL <http://cort.as/-M8v5>

Formato para realizar la planeación pedagógica y didáctica del Entorno Virtual de Aprendizaje

En el proceso educativo los docentes partimos de una necesidad o propósito educativo que nos permite definir unos objetivos de aprendizaje, hacer una selección de un material y de los medios pertinentes para la presentación de los mismos, proponer las dinámicas de comunicación que promuevan el aprendizaje y diseñar unas actividades de ejercitación y seguimiento que nos aseguren que el estudiante está logrando los objetivos.

Esta actividad consiste en planear y diseñar un EVA para uno de los cursos que usted imparte (o que haya cursado), para ello debe seleccionar una de las unidades, temas o módulos de aprendizaje que haga parte de su curso y apoyarse en el siguiente formato para lograr el objetivo de la actividad.

GENERALIDADES DEL CURSO O MATERIA

Nombre completo del curso

ANEXO 5

Dirección para ver el documento en digital <http://cort.as/-Myzf>



REGLAMENTO INTERNO DE LA UNIVERSIDAD QUE SE DEBERÍA TOMAR EN CUENTO COMO SUGERENCIA

La protección de la propiedad intelectual hace parte fundamental del proceso pedagógico y ético de la Universidad, sin embargo esta labor se hace más aguda y compleja cuando estas creaciones hacen parte del material que apoya procesos de construcción de conocimiento en medios digitales.

Los siguientes lineamientos y recomendaciones son definidos con la finalidad de mejorar el uso y la administración de la plataforma educativa con modalidad virtual en la facultad de ciencias integrada del gran chaco.

En la publicación de un curso en línea, es necesario reconocer y declarar la autoría, pues esto demuestra respeto: respeto hacia el autor, porque se le conceden los créditos de su trabajo; respeto hacia el estudiante, porque se le precisan los orígenes de la información y

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- (AECEM), A. (2013). Libro blanco del comercio electrónico. España.
- Ardila, J., & Dorado, R. (2014). Metodología para la virtualización computacional de espacios físicos. ONTARE, 25-41.
- Area, M. (19 de Feb de 2018). INED21. Obtenido de LA METAMORFOSIS DIGITAL DEL MATERIAL DIDÁCTICO: <https://ined21.com/la-metamorfosis-digital-del-material-didactico/>
- Bernuy Blanco, W. (2015). PROPUESTA DE UNA METODOLOGIA DE ADAPTACIÓN DE CONTENIDOS ACADÉMICOS PARA e-Learning DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR. Universidad Nacional Agraria de la Selva. Tingo María. Obtenido de <https://repositorial.cuaed.unam.mx:8443/xmlui/handle/123456789/4012>
- Bolivia tiene el internet más caro de América Latina para telefonía móvil. (06 de 11 de 2019). Obtenido de Urgentebo: <https://www.urgentebo.com/noticia/bolivia-tiene-el-internet-m%C3%A1s-caro-de-am%C3%A9rica-latina-para-telefon%C3%ADa-m%C3%B3vil>
- Castillo Toloza, W. M., García Gómez, L. H., Mazo, D. M., Meza González, D., Salazar Blanco, C. P., & Villafañe Casadiego, C. P. (Febrero de 2007). PROPUESTA DE METODOLOGÍA PARA TRANSFORMAR PROGRAMAS PRESENCIALES A VIRTUALES O E-LEARNING. COLOMBIA: Comité Académico del Convenio de Asociación E-learning 2.0 Colombia.
- Chaitovitz, A. (06 de agosto de 2017). Página Siete. Obtenido de Instamos a Bolivia a unirse a los tratados de la OMPI: <https://www.paginasiete.bo/cultura/2017/8/6/instamos-bolivia-unirse-tratados-ompi-147377.html>
- Clarenc, C. A., Castro, S. M., & López, C. (2013). ANALIZAMOS 19 PLATAFORMAS DE E-LEARNING.
- comunicación, E. d. (s.f.). Las 10 mejores plataformas e-learning (de código abierto y comerciales).
- Corral, R. A. (s.f.). Top 10 mejores plataformas e-learning. Obtenido de <https://miposicionamientoweb.es/como-crear-tu-propia-plataforma-de-cursos-online/>
- Estatuto Orgánico UAJMS. (13 de agosto de 2004). UAJMS. Obtenido de UAJMS: <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:4QEzYITr7I-8J:www.uajms.edu.bo/wp-content/uploads/2014/04/estatuto-uajms.pdf+&cd=1&hl=es-419&ct=clnk&gl=bo>
- Facultad de Ciencias Integradas del Gran Chaco. (2016). Ingeniería Informática. Obtenido de <http://www.uajms.edu.bo/facultad-chaco/ingenieria-informatica/>
- García, A., & Muñoz, V. (2012). HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA MEJORAR LA DOCENCIA. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 30.
- González, V., & Flores, J. (2014). Fundamentos de investigación educativa.
- GRANADA, N. M. (11 de abril de 2013). PROYECTO EDUCATIVO DEL PROGRAMA DE INGENIERÍA EN MULTIMEDIA. Bogotá, COLOMBIA.
- Guerrero Segovia, M., Gay Segura, M., & Robles Noriega, H. (2016). ANÁLISIS DEL DESARROLLO DE UN MATERIAL MULTIMEDIA ORIENTADO AL MANEJO HIGIÉNICO DE LOS ALIMENTOS. REVISTA CIENTÍFICA DE OPINIÓN Y DIVULGACIÓN, 1.
- Guzmán Duque, A. P., Moral Pérez, M. E., & González Ladrón de Guevara, F. (27 de Junio de 2012).
- Usos de Twitter en las universidades iberoamericanas. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa. Obtenido de Web: <http://campusvirtual.unex.es/revistas>
- Hernández Sampieri, R., & Baptista, L. (2010). Metodología de la investigación. México: 5a ed.
- Heróles, L. J. (23 de marzo de 2013). Multimedia: ¿Que es? Para que nos sirve?. Obtenido de Tipos de información multimedia: <http://multimedia631informatica.blogspot.com/>
- MARKETING, A. (2018). Top 10 mejores plataformas e-learning.
- Nava, J. (2017). Tres universidades ofertan cuatro carreras virtuales a distancia., (pág. <http://www.opinion.com.bo/opinion/articulos/2017/0821/noticias.php?id=227999>).
- Pástor, D., Jiménez, J., Arcos, G., Romero, M., & Urquiza, L. (2018). Patrones de diseño para la construcción de cursos on-line en un entorno virtual de aprendizaje. Revista chilena de ingeniería, pp. 157-171.
- Razquin Zazpe, P. (2017). Los sistemas multimedia en la formación de documentalistas: un prototipo de entorno digital de aprendizaje aplicado a la informática documental. Madrid.
- Sánchez Núñez, E. A. (2018). El video como herramienta de apoyo en la educación superior. Ecuador.