

Aprendamos con Tecnologías Educativas MOODLE. Una experiencia de capacitación

Autores Concepción Sánchez Montoya y Libna Elizabeth Oviedo Castillo

Let's learn with Educational Technology-MOODLE. A training experience

Resumen

El presente documento pretende compartir una experiencia en la capacitación de docentes presenciales a partir de su vivencia como estudiantes a distancia y su correspondiente familiarización con las TIC. Antes de continuar es importante señalar que tengo una formación de ingeniera en comunicaciones y electrónica y aunque he trabajado durante años en el área educativa no me considero experta en esta disciplina. Actualmente me encuentro en el Departamento de Formación en Ambientes Virtuales de la Subdirección de Diseño y Desarrollo de la Unidad Politécnica para la Educación Virtual (UPEV) del Instituto Politécnico Nacional.

Palabras claves: Experiencia educativa, educación a distancia, nuevas tecnologías, Plataforma Moodle.

1. Graphic Design and its relevance in on-line education.

The autor tries to demonstrate that graphic design is a special discipline that supports visual arguments, concept development and specific knowledge in on-line education. The article reveals that through multidisciplinary exercises, the student can acquire knowledge enhancing tools, presented in a more accesible, strategic and directed manner.

Key Words: graphic design, visual arguments, on-line education, multidisciplinary, tools, knowledge.

Abstract

This article is about a teacher training experience, live, with on-line students who are familiar with TICS. The author emphasizes her/his formation as a communication and electronic engineer who has worked for years in the educational field but does not consider hers/himself an expert. At this time the author is a member of the Department of Formation in Virtual Contexts, Subdirection of Design and Development, Polytechnic Unit for Virtual Education, (UPEV), Instituto Politécnico Nacional.

Key words: educational experience, new Technologies, Let's Learn with Educational Technology MOODLE. A training experience.

Hacia 2008, el Instituto adoptó como herramienta tecnológica para el desarrollo de sus programas a distancia a *Moodle*, que de acuerdo con estudios tenía ventajas importantes respecto a *Blackboard*, que fue utilizada desde el año 2000. Alumnos y profesores habían sido capacitados para el trabajo académico en *Blackboard*, por lo que hubo que rea-

lizar una propuesta para que aprendieran a utilizar la nueva herramienta. En respuesta a esta necesidad se creó el curso *Aprendamos con Tecnologías Educativas Moodle* (ATEM), el cual cuenta con una validez oficial como

parte de los cursos de formación en ambientes virtuales que imparte el Instituto. El universo por capacitar, la comunidad politécnica en su conjunto, de los cuales se ha capacitado en el periodo 2009-2010²

Número de cursos	Número de participantes que han tomado el curso	Número de participantes acreditados
17	141	112

Es aquí donde comenzó mi colaboración en el Departamento de Formación en Ambientes Virtuales de la UPEV, pues me invitaron a participar en el diseño del curso ATEM del que también me desempeñé como instructora.

Es importante señalar que detrás de este curso trabajó un equipo multidisciplinario (conformado por una servidora, un pedagogo, un comunicólogo, un corrector de estilo, un programador y un diseñador). Para elaborarlo se tomaron como referencia dos cursos anteriores que había creado el departamento, así como las preguntas más frecuentes que hicieron los participantes del Bachillerato Tecnológico Bivalente a Distancia (BTBD) respecto a problemas técnicos que tuvieron con la plataforma. Estos datos los proporcionó el Departamento de Atención a Usuarios de la misma unidad.

El curso *Aprendamos con Tecnologías Educativas Moodle* (ATEM) está dirigido a docentes y a personal de apoyo a la educación que necesitan capacitarse en herramientas tecnológicas y que provienen del sistema

presencial, varios de ellos con la intención de incorporarse al grupo de asesores y tutores de las carreras en línea.

En este sentido, los grupos de profesores tienen como característica inmediata que son heterogéneos, es decir, se cuenta con participantes que están bastante familiarizados con las TIC, pero también hay quienes no cuentan con la más mínima habilidad informática, estos últimos tienen la necesidad de ser atendidos con un seguimiento más puntual a lo largo del curso, por lo que éste se diseñó como un taller teórico-práctico, estructurado en tres sesiones presenciales y actividades de trabajo en línea.

Debido a las características con las que cuenta la plataforma *Moodle* —que la hacen una herramienta adecuada para la modalidad a distancia—, el curso ATEM cuenta con los recursos tecnológicos necesarios para presentar los contenidos de manera organizada, los cuales llegarán a los interesados a través de clases presenciales por Internet, que sirve como una herramienta educativa. Esta característica tiene la finalidad de generar una expectativa en el docente que pretende incursionar en la modalidad a distancia, así como para los que ya están interesados en

2. Estadísticas del curso *Aprendiendo tecnologías educativas* (*Moodle*).

participar como asesores, tutores o autores de contenidos en los diferentes programas oficiales de la modalidad a distancia.

Por tanto, ATEM tiene el objetivo de introducir a los participantes en el manejo de la herramienta Moodle, con el fin de que conozcan sus recursos y sean capaces de recurrir a ellos, ya sea como alumnos, asesores o autores de materiales en la educación a distancia.

Una vez que definimos las características de la herramienta y de las habilidades y destrezas que tienen que desarrollar los participantes, enfrentamos la situación sobre cómo lo íbamos a lograr. Para superar esta dificultad se realizó una estructura de contenido que parte de lo sencillo a lo complejo y que contó con tres fases:

1. Sensibilizar a los participantes respecto a la experiencia que vive el alumno a distancia, adquiriendo este papel durante el curso
2. Practicar la creación de cursos en línea a nivel del diseño estructural.³
3. Aplicar las habilidades informáticas del asesor en línea.

Su estructura y contenidos fueron planteados para responder a la pregunta anterior dando como resultado la siguiente propuesta temática:

En la primera unidad temática del curso, titulada *Conociendo Moodle*, se lleva a cabo la primera sesión presencial, con objeto de que los participantes generen lazos socioafectivos que los ayudarán para interactuar con sus

3. Diseño Estructural es la localización y distribución de los recursos didácticos, técnicos y de administración en la herramienta informática o plataforma educativa.

compañeros del curso, además el instructor brinda una cálida bienvenida para vencer posibles resistencias o miedos. La primera sesión presencial también tiene otra intención, nivelar los grupos para que todos los participantes vayan desarrollando las habilidades propuestas en el curso, pero de manera más homogénea, independientemente de su nivel de conocimientos informáticos.

En esta unidad se aborda el acceso a plataforma y a la navegación como un reconocimiento del ambiente virtual con el que se enfrenta el participante, una vez dentro del curso se realiza un recorrido del diseño estructural; lo anterior permite que los participantes conozcan y descubran su entorno virtual para que vayan familiarizándose con la herramienta, reconozcan los canales de comunicación y ubiquen los recursos y materiales.

Cabe mencionar que en esta primera sesión presencial los participantes que cuentan con una formación en alguna rama de ingeniería suelen ser más independientes, es decir, prefieren la experimentación a manera de ensayo y error, a diferencia de los participantes que cuentan con otro tipo de formación profesional, en particular los docentes presenciales de edad avanzada, los cuales, al contrario de los anteriores, temen experimentar con la herramienta.

La segunda unidad, *Edición y configuración del curso*, comprende los elementos de presentación a un curso o asignatura para integrar materiales educativos.⁴ Nos referimos a realizar actividades tales como establecer

4. Materiales educativos son todos aquellos multimedia (textos, imágenes, materiales en audio, video, entre otros) en donde se encuentran los contenidos temáticos de las asignaturas, cuya característica principal radica en el proceso didáctico y en las formas en que se vinculan unos con otros para lograr los fines esperados.

fechas de apertura y cierre de actividades, definir el formato visual de contenidos —ya sea por temas, foros o periodos semanales— al igual que los colores por seleccionar y los nombres con que se identificarán las temáticas en la barra de navegación. Esta unidad es completamente a distancia y pretende que los participantes aprendan a ubicar la organización de un tema en plataforma. El contenido del tema es abierto, para que los participantes puedan experimentar con sus propios materiales educativos. La evaluación se realiza mediante la retroalimentación con el instructor y con un cuestionario de opción múltiple en relación con las instrucciones técnicas para editar y configurar temas en Moodle.

En la tercera unidad, *Contenido didáctico*, y en la cuarta, *Actividades interactivas, de comunicación y colaboración*, los participantes aprenden a agregar recursos como la información de apoyo que se le da al estudiante en diferentes formatos y actividades con las que practicará, interactuará y evaluará su aprendizaje.

Estas unidades están diseñadas para que el participante conozca la forma en que se crean los materiales, la manera en que se organizan, cómo se incorporan las actividades y para que observe cómo se publican en plataforma.

En esta etapa el instructor lleva a cabo la segunda sesión presencial, en donde a los participantes se les muestra el orden estructural y temático en que se incorpora el material educativo y los ejercicios más representativos. También se les explica cómo hacer un encuadre, que consta de una bienvenida, contenido temático, recursos de apoyo (*Power Point*, lecturas, audios, videos, imágenes, páginas ex-

ternas a ligas de interés, entre otros), así como el diseño de actividades de aprendizaje y autoevaluación, por ejemplo, cuestionarios, foros, tareas y conversaciones en línea. En la sesión se atiende todo tipo de dudas, ya que a distancia deberán de crear su propio curso en línea.

Para tal fin, los participantes cuentan con un lugar exclusivo denominado espacio de trabajo, destinado a probar la incorporación de materiales educativos en la plataforma, a manera de simulador, en donde los participantes cuentan con la libertad para el acierto, el error y la experimentación. En este espacio los participantes logran perder el miedo a trabajar con la tecnología y los recursos multimedia. Para dicha actividad se propone un tema abierto con aplicación (espacio en plataforma dentro del curso para que desarrollen un tema con actividades). De esta forma ellos tienen la oportunidad de observar cómo quedan publicados sus propios materiales educativos y también sirve para seleccionar el tipo de actividades que se utilizarán para reforzar el aprendizaje.

En la quinta unidad, *Gestión y administración*, se realizan actividades de gestoría de la plataforma en la que aprenden cuestiones de carácter administrativo como inscribir a alumnos, profesores y a invitados; generar grupos, realizar respaldo de cursos, visualizar calificaciones, reconocer los canales para la retroalimentación, exportar la base de datos con evaluaciones y consultar las estadísticas e informes de actividades del alumno.

En esta unidad los participantes adquieren las habilidades informáticas mínimas que requiere un asesor en línea. La unidad es totalmente práctica y a distancia, con una evaluación sumatoria por actividad que se realiza. Finalmente, se imparte la tercera y última

sesión presencial, con el objetivo de realizar una dinámica en equipos para evaluar el curso, para analizar cada una de sus unidades temáticas. En esta sesión los participantes exponen sus experiencias y opiniones y redactan una propuesta de cómo mejorar el curso, la cual se refuerza con un cuestionario de opinión para evaluar la participación y actitud del instructor; los recursos que se utilizaron en la plataforma y la coordinación de las sesiones presenciales. Con esto se pretende enriquecer y mejorar la calidad del curso.

Tras haber replicado el curso durante 2008 y 2009 se ha acumulado experiencia en cuanto a las dificultades que tienen los profesores al tomar el papel del que aprende y, por momentos, del que enseña. La formación profesional y el perfil del participante han sido determinantes, así como los términos técnicos propios de la informática dificultan la comunicación y terminología para quien no ha estado cerca de este campo de la pedagogía. Algunas de estas dificultades se describen a continuación:

La falta de experiencia en la modalidad a distancia por parte de los participantes, ya que la mayoría de ellos imparte clases en la modalidad presencial y no han tenido la oportunidad de ser estudiantes en línea, lo cual genera cierta resistencia hacia la educación a distancia e implica, por parte de la instructora, un mayor seguimiento al trabajo que realiza cada uno de los participantes.

Muchos de los participantes tienen la sensación de que no disponen del tiempo necesario para leer el contenido para poder resolver y realizar las actividades. A los docentes se les complica organizar su tiempo y planificarlo de acuerdo con el resto de sus actividades cotidianas, sobre todo por la carga académica

en la modalidad presencial. En este contexto, también tienen dificultades para asistir a las sesiones presenciales cuando éstas se encuentran dentro de sus horarios de clase o cuando requieren atender salidas a prácticas escolares.

Otra dificultad con la que nos enfrentamos es la heterogeneidad, debido a que los grupos docentes cuentan con diferentes habilidades y conocimientos informáticos, por ejemplo, mientras que para algunos la plataforma es sencilla y amigable, para otros se convierte un verdadero reto y juzgan el curso como complicado. En este momento es donde se conjuga el temor a las propias tecnologías, que se refleja en expresiones de duda para aprobar el curso o de no poder realizar lo que se les solicita, aun sin intentarlo.

Otro aspecto que hay que resaltar es la comunicación asincrónica, ya que pierden de vista que sin importar el horario pueden participar en todas las actividades del curso y solicitar retroalimentación por los diferentes canales de comunicación con que cuenta la plataforma educativa.

Una de las prácticas más comunes que se presenta es que los participantes entran a contestar únicamente las actividades planteadas, pero no leen el contenido y el aprendizaje se ve afectado.

Por otra parte, existen fallas que impiden que la plataforma opere en condiciones óptimas para realizar el curso y surgen problemas relacionados con descargar videos, adjuntar trabajos muy pesados o cuando el usuario es expulsado de la sesión, lo cual se debe a que la conexión es lenta.

Enseguida se describen los factores de éxito y las propuestas para mejorar el curso a partir de las aportaciones, retroalimentaciones y señalamientos que hicieron los participantes en la sesión de evaluación.

Factores que se consideraron de éxito:

- Pese a las dificultades señaladas respecto al desconocimiento de la modalidad, los participantes descubrieron que ésta cuenta con una flexibilidad, que se entiende como la libertad que tienen para desarrollar sus propias estrategias de estudio, lo que necesariamente requiere que el instructor tenga una actitud de compromiso y responsabilidad para brindar a los participantes una atención personalizada y especializada. De esta manera la propia retroalimentación de los participantes señala como un factor de éxito la disponibilidad, apoyo y colaboración del instructor, lo que se convierte en un aspecto fundamental para que los participantes culminen con el curso y también contribuye a disminuir la deserción.
- Otro factor de éxito es utilizar los recursos multimedia que se aprendieron en el curso como una herramienta adicional a su práctica docente en la modalidad presencial.
- La oportunidad de experimentar ambos roles, es decir, como alumno y profesor con permiso de edición, es uno de los factores de éxito más importantes, ya que se lleva a cabo bajo el parámetro de situaciones simuladas de trabajo, favoreciendo la expectativa de los participantes y promoviendo la creatividad en su práctica docente, o bien, para incursionar en la docencia

en línea e incluso para continuar capacitándose en otros aspectos de la modalidad a distancia.

Conforme a las opiniones de los profesores que han participado en este curso, ha sido posible reconocer algunos elementos que ellos consideran que pueden mejorar este tipo de actividades formativas en cuanto al uso de las tecnologías:

- Promover más actividades de carácter colaborativo entre los participantes; profundizar el desarrollo de las actividades para el diseño de materiales educativos, contar con el manual del curso, ya sea impreso o digitalizado, simplificar lecturas y hacer más accesible el manejo del lenguaje técnico-informático.
- Agregar más sesiones de chat para dudas y retroalimentaciones; el curso debe durar más tiempo, de manera que se pueda ver con más detalle las actividades.
- Incorporar más sesiones presenciales, incluso se ha sugerido que el curso sea totalmente presencial.
- Usar mapas conceptuales de avance en cada unidad, así como del avance en el desarrollo de las actividades de aprendizaje.
- Evitar en los cuestionarios las preguntas abiertas y contar con un lenguaje más accesible y menos técnico, en ese sentido agregar instrucciones específicas.
- Contar con el curso digitalizado para acceder a éste aun sin la conexión a Internet, o bien, contar con la opción de imprimir el material.

Retos

- Las posibilidades que ofrece una plataforma *e-learning* como *Moodle*, no tiene por qué restringirse al aprendizaje a distancia, su uso puede extenderse también como herramienta de apoyo dentro y fuera de las clases presenciales.
- Fomentar este tipo de cursos como un aspecto básico para los que incurcionan o participan en esta modalidad que ahora ofrece el Instituto.
- Considerar un curso intermedio donde se aborden otras herramientas, por ejemplo, *wikis*, SCORM, páginas Web, etc.
- Se reconoce la necesidad de espacios de trabajo permanentes en la plataforma, para que cada uno de los participantes continúe con la preparación de temas o unidades, además de utilizarlas con sus estudiantes para propiciar otros ambientes de aprendizaje.
- Para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, se propone determinar un perfil de entrada al curso, es decir, saber utilizar la PC y contar con una experiencia mínima en la modalidad a distancia.

Conclusiones

Esta experiencia me ha dejado grandes satisfacciones debido a los amables comentarios que me hicieron los participantes, la paciencia y la disposición que mostraron para aprender.

Es grato saber que cumplieron con sus expectativas de conocer la modalidad, experimentar las características del estudio en línea, resolver las dudas que tienen en cuanto a esta modalidad y conocer cómo se desarrolla esta experiencia educativa a distancia en el Instituto.

La apertura de un espacio de trabajo simulado se considera un beneficio para el aprendizaje práctico-aplicativo de los participantes, con posibilidades de mejorar con la retroalimentación de la instructora y un ejercicio de autoevaluación permanente; y continúan con la inquietud de seguir explorando nuevas tecnologías, con la convicción de aplicar los conocimientos que adquirieron en su práctica educativa.

Por último, con paso firme continuamos con la tarea de innovar la educación en el país, para que la población tenga acceso a mejores opciones educativas.

Autores

Concepción Sánchez Montoya
Instructora del Curso Aprendamos con tecnologías educativas Moodle,
cmontoya@ipn.mx

y Libna Elizabeth Oviedo Castillo
Jefa del Departamento de Evaluación
y Gestión de la Calidad, loviedo@ipn.mx