

¡Celebra su *Aniversario!*



- *Flexibilidad académica en las instituciones de educación superior*

- *Análisis y diseño de un ambiente de aprendizaje enriquecido con el uso de las tecnologías bajo el enfoque por competencias sea para el ámbito académico o laboral*

Especial de 1ra Entrega

- *Ambientes de Aprendizaje para la formación de competencias (primera entrega) "Fichas descriptivas de diferentes sitios (Site) disponibles y dispersos en internet"*
- *La expresión gráfica como competencia del arquitecto*



Dr. José Narro Robles
Rector

Dr. Eduardo Bárzana García
Secretario General

Ing. Leopoldo Silva Gutiérrez
Secretario Administrativo

Dr. Francisco José Trigo Tavera
Secretario de Desarrollo Institucional

Enrique Balp Díaz
**Secretario de Servicios
a la Comunidad**

Lic. Luis Raúl González Pérez
Abogado General



FES Aragón

M. en I. Gilberto García Santamaría González
Director

Mtro. Pedro López Juárez
Secretario General

Lic. José Guadalupe Piña Orozco
Secretario Académico

Lic. José Francisco Salgado Rico
Secretario Administrativo

Lic. Mayra Ordóñez Saleme
Jefa de la Unidad de Planeación

Planeación y Evaluación Educativa

DIRECTORIO

Mayra Ordóñez Saleme
Dirección

Mónica Leticia Rubio Jiménez
Coordinación General

Mayra Ordóñez Saleme
Mónica Leticia Rubio Jiménez
Claudia Contreras Campos
Consejo Editorial

Celia Flores Flores
Cynthia Ydania García Arellano
Dulce Angélica Escartín Vázquez
Vania Angélica Vélez Ramírez
Colaboradoras

Yazmín L. Oliva de la Rosa
Diseño

Araceli Cristina Camargo Franco
Ma. Gregoria Ávila Flores
Distribución

Arq. Lilia Turcott González
Directora Fundadora



ÍNDICE 1



EDITORIAL 2



FLEXIBILIDAD ACADÉMICA EN LAS INSTITUCIONES
DE EDUCACIÓN SUPERIOR

Vania Angélica Vélez Ramírez 5



ANÁLISIS Y DISEÑO DE UN AMBIENTE DE
APRENDIZAJE ENRIQUECIDO CON EL USO DE
LAS TECNOLOGÍAS BAJO EL ENFOQUE POR
COMPETENCIAS SEA PARA EL ÁMBITO
ACADÉMICO O LABORAL

Mayra Ordóñez Saleme. 13



LA EXPRESIÓN GRÁFICA COMO
COMPETENCIA DEL ARQUITECTO

Humberto Islas Ramos. 25



AMBIENTES DE APRENDIZAJE PARA LA FORMA-
CIÓN DE COMPETENCIAS (PRIMERA ENTREGA)

“Fichas descriptivas de diferentes sitios (Site)
disponibles y dispersos en internet”

Ana Adelina Landavazo Cordova,

Carmelina Guadalupe Lerma Corrales,

Eloisa Maytorena Salazar y Mayra Ordóñez Saleme 33

Editorial 57

Cumplir 20 años de publicar una revista de temas especializados ha representado un gran reto lleno de satisfacciones. Nuestra publicación cuatrimestral ha llegado a su segunda década gracias a la suma de los siguientes factores, el apoyo institucional, la buena voluntad de nuestros articulistas, el trabajo comprometido y continuo de las personas que laboran en esta Unidad de Planeación y a la lectura de nuestros fieles seguidores que han caminado con nosotros y que se han percatado de la evolución de la misma.

Podemos afirmar sin temor a equivocarnos, que los tiempos modernos nos han dado la razón de la importancia de hablar de Planeación y Evaluación Educativa. La Educación, es sin lugar a dudas, el bastión que protege a una nación de la pobreza, la ignorancia, el desaliento y la incertidumbre, de tal forma no podemos ni queremos dejar de estar inmersos en estas discusiones, seguiremos contribuyendo con nuestro granito de arena mediante la publicación de esta nuestra revista.

Mayra Ordóñez Saleme

Planeación y Evaluación Educativa



Planeación y Evaluación Educativa



¡Celebra su
Aniversario!

FLEXIBILIDAD ACADÉMICA

EN LAS INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN SUPERIOR

Vania Angélica Vélez Ramírez

vaniarmz@hotmail.com

Lic. en Psicología Educativa por la Universidad Pedagógica Nacional. Actualmente colabora en la Unidad de Planeación de la FES Aragón en el Departamento de Diagnóstico y Evaluación, como Ayudante de Profesor.

Resumen

El presente artículo pretende dar un panorama general de la flexibilidad curricular, así como los antecedentes de este suceso no solo en nuestro país, sino a nivel internacional, para entonces presentar algunas definiciones de este tema y los problemas que se llegan a presentar en las instituciones educativas en caso de que no se cuente con flexibilidad académica.

INTRODUCCIÓN

En los últimos años la educación en nuestro país se sometió a un profundo cambio, aparentemente, debido a la necesidad de contar con una posición adecuada para competir en los mercados mundiales y adaptarse “exitosamente” a las demandas de la globalización, razón por la cual se generan movimientos en modernización educativa y con ello la universidad sufre cambios en su modelo académico-administrativo.

ANTECEDENTES SOBRE FLEXIBILIDAD ACADÉMICA

a) *El caso de la Unión Europea*

En 1998, Ministros en Educación de países europeos como Francia, Alemania, Italia y Reino Unido firmaron en la Sorbona una declaración, en la cual se percibe la necesidad de desarrollar un denominado “Espacio Europeo de Educación Superior”, para contar con una tendencia educativa en la Unión Europea; en este encuentro se percibe la posibilidad de una reunión de seguimiento para el año siguiente, teniendo en cuenta que la denominada “Declaración de la Sorbona” era sólo el primer paso de un proceso de cambio a largo plazo de la Enseñanza Superior en Europa.

A mediados de 1999, se congregan nuevamente los Ministros en Educación de la Unión Europea, en Italia, reunión que contó con mayor participación, siendo suscrita por 30 Estados europeos. En este evento se firma la denominada “Declaración de Bolonia”, misma que sienta las bases para la construcción de un denominado “Espacio Europeo de Educación Superior”, organizado conforme a ciertos principios (calidad, movilidad, diversidad, competitividad) y orientado hacia dos objetivos estratégicos: el incremento del empleo en la Unión Europea y la conversión del Sistema Europeo de Formación Superior en un polo de atracción para estudiantes y profesores de otras partes del mundo.

Parte de esos cambios es a lo que se le conoce como *flexibilidad académica* y el presente artículo intentará dar un bosquejo del mismo y cómo se presenta en instituciones de Educación Superior, los antecedentes de ésta a nivel internacional y nacional, así como, algunos factores o elementos que se ven inmersos en dicho proceso.

De acuerdo a la página del Espacio Europeo de Educación Superior, son seis los objetivos recogidos en la Declaración de Bolonia:

1 La adopción de un sistema fácilmente legible y comparable de titulaciones, mediante la implantación, entre otras cuestiones, de un Suplemento al Diploma.

2 La adopción de un sistema basado, fundamentalmente, en dos ciclos principales.

3 El establecimiento de un sistema de créditos, como el Sistema Europeo de Transferencia de Créditos.

4 La promoción de la cooperación Europea para asegurar un nivel de calidad para el desarrollo de criterios y metodologías comparables.

5 La promoción de una necesaria dimensión Europea en la Educación Superior con particular énfasis en el desarrollo curricular.

6 La promoción de la movilidad y remoción de obstáculos para el ejercicio libre de la misma por los estudiantes, profesores y personal administrativo de las Universidades y otras Instituciones de Enseñanza Superior Europea.

Estos objetivos, sentaron las bases para una renovación de los espacios educativos universitarios, no sólo en Europa, sino a nivel internacional, para poder elevar el nivel educativo y con ello ampliar las oportunidades para estudiantes, así como, la división de las asignaturas de materias de nivel básico y de profesionalización, resultando lo que ahora conocemos como salidas horizontales o técnicos universitarios.

Ante los avances de años anteriores, en el verano de 2000, un grupo de universidades aceptó colectivamente

el reto formulado en Bolonia y se elaboró un proyecto piloto denominado «*Tuning*» que a manera de metáfora lo que esperaba era sintonizar las estructuras educativas de Europa. Sus integrantes pidieron a la Asociación Europea de Universidades su apoyo a fin de ampliar el grupo de participantes y solicitaron a la Comisión Europea una ayuda financiera.

Dicho proyecto continúa con el trabajo señalado, enfocado de manera particular en la adopción de un sistema de titulación, así como, el establecimiento de un sistema de créditos.

b) América Latina y el Caribe

Un aspecto relevante en cuanto a los antecedentes de la flexibilidad académica es la situación en nuestro continente, mismos que repercuten indudablemente en la Educación Superior de nuestro país; para lo cual se retoman a Farfán, Navarrete y Villalobos (1996), es a principios de los años noventa que:

“La UNESCO a través de su Centro Regional para la Educación Superior de América Latina y el Caribe (CRESALC), promovió el trabajo de investigación acerca de la situación de las universidades con el fin de reconocer su situación académica y su relación con el entorno social”

Gracias al apoyo de instituciones notables, se llevó a cabo este diagnóstico de necesidades a fin de identificar los puntos débiles de las universidades y tomar decisiones para dar identidad a la educación, así como, aplicar progresivamente las propuestas de transformación y mejoramiento de la Educación Superior, mediante cinco programas cada uno con objetivos y líneas de acción.

Los programas expuestos de acuerdo al documento del Centro Regional para la Educación Superior en América Latina y el Caribe-Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, son los siguientes:

I) La pertinencia social;

II) La calidad, evaluación y acreditación;

III) La gestión y el financiamiento;

IV) La gestión del conocimiento y uso de las nuevas tecnologías de información y comunicación;

V) La cooperación internacional.



Puede notarse que dichas áreas de acción llevan una línea de trabajo para poder competir con el nivel superior a nivel internacional, apegado a la población latinoamericana.

C) México

La década de los ochenta pasó sin muchos cambios en cuanto a reformas educativas. A partir del movimiento generado como parte de la globalización, en vista a la línea de acción marcada por América Latina y acorde con la intervención de la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (ANUIES), la noción de flexibilidad de la Educación Superior adquiere fuerza en México a partir de las políticas educativas nacionales, así como en la creación de organismos orientados al desarrollo de la Educación Superior mexicana.

FLEXIBILIDAD ACADÉMICA

La universidad es por excelencia, un espacio en el cual confluyen no académicos y estudiantes, sino en el que se lleva a cabo un intercambio de conocimientos, en el que generalmente convergen diversas disciplinas en una misma institución académica, con lo cual, en ocasiones puede verse fragmentado el proceso educativo, pero ¿qué sucede cuando se trata de una misma área de conocimiento?, es decir, licenciaturas que corresponden a las Humanidades y que, a pesar de su afinidad, no se permite el intercambio entre las diversas disciplinas que la conforman, o bien, una misma carrera que se imparte en varias facultades o universidades.

De acuerdo a Pedroza, la flexibilidad académica se define como: el proceso que permite la movilidad de los actores universitarios en la generación y socialización del conocimiento (2005:19), esta definición es poco concisa, ya que da énfasis a los individuos que bien pueden ser los profesores o los estudiantes y la facilidad para desplazarse de éstos, bien puede ser en el caso de que un profesor pueda desplazarse a diversas facultades para dar asignaturas, o bien impartir en una misma multidisciplinaria materias que sean acordes con su formación profesional.

Otra de las definiciones que se pueden mencionar es la correspondiente a Crosa y Soubirón (2008), que conciben la flexibilidad en relación a las posibilidades de diversificación curricular *intra* e *inter* carreras que ofrezcan las instituciones educativas. Esta definición aborda otro aspecto relevante que no menciona Pedroza, y es la necesidad de que el currículo sea flexible y con ello permita el desplazamiento entre escuelas o licenciaturas afines.

Con ello podemos decir que la flexibilidad académica presenta características que satisfacen ampliamente los

requerimientos curriculares de la Educación Superior, ya que en su amplio espectro constituye una organización académico-administrativa cambiante que promueve el flujo, la interacción, el auto aprendizaje, la incorporación de transformaciones y el aprovechamiento de recursos.

El currículum flexible se basa en el principio de que la educación debe centrarse en el aprendizaje de formas y métodos de pensamiento e investigación, bajo un esquema que ponga en práctica la formación integral y autónoma del estudiante, contando para ello con la participación directa y activa de éste, en el diseño de su Plan de Estudios y en los procesos formativos, al promover la investigación y el trabajo interdisciplinario como formas didácticas idóneas.

¿Qué problemas se pueden presentar en las instituciones de Educación Superior en caso de que no exista flexibilidad académica? Un ejemplo de ello es cuando los estudiantes cambian su lugar de residencia por cuestiones personales o quieren cambiar su rumbo profesional con una carrera que sea afín a la carrera que cursaron inicialmente, se encuentran con una engorrosa tramitología que retarda la continuidad de sus estudios y con ello no su preparación, sino también su inserción al campo laboral.



Del mismo modo las instituciones educativas deben superar una serie de problemas como explica Pedroza (2005) quien refiere lo siguiente:

Uniformidad de Planes de Estudio y curriculum. Este caso se puede presentar cuando los planes de estudios no son diversificados y/o se enfocan en líneas de trabajo que no se han actualizado a las necesidades actuales.

Repetición de contenidos y duplicación de esfuerzos. Este tipo de casos puede darse en materias que aún cuando son de la misma área de especialización pueden abordar contenidos al interior de su programa parecidos y con ello en vez de reforzar los contenidos, suelen ser reiterativos.

Formación disciplinaria tardía y escasa, los programas están estructurados generalmente en tres bloques: básico, disciplinario y especializado. Cada uno comprende tres semestres, por tanto, la formación disciplinaria inicia hasta el cuarto semestre y termina en el sexto y sólo abarca una tercera parte del Plan de Estudios.

Sobreespecialización temprana. Se refiere a que no es posible especializarse en una parte de un campo disciplinario cuando no se cuentan con las bases teóricas de la licenciatura.

Enseñanza enciclopédica y aprendizaje pasivo. En algunos casos sigue presentándose al interior de las aulas bajo un sistema de transmisión de conceptos y sistemas verticales de comunicación.

Academias corporativizadas y desarticuladas. Suele presentarse cuando los académicos e investigadores no tienen comunicación entre las diversas disciplinas o respecto a los resultados de las investigaciones que podrían apoyar a los académicos en el mejoramiento de sus planes y programas de estudio.

Inmovilidad estudiantil. Se ostenta cuando el estudiante no puede circular entre las carreras y debe trabajar bajo un solo Plan de Estudios.



Elección vocacional restrictiva. Cuando el estudiante no cuenta con una gama de asignaturas optativas y/o de especialización.

Saturación de horas presenciales y teóricas. No se generan actividades prácticas y la preparación del alumno depende en su mayoría del aprendizaje de teorías y conceptos sin poder plasmarlo en ejemplos de la vida cotidiana.

Carencia de alternativas para el egreso y certificación de estudios. Se refiere a las posibilidades con que cuenta el estudiante para poder titularse.

Desvinculación con el entorno social. Cuando los planes de estudio están enfocados a requisitos académicos de acreditación, pero la universidad no se encuentra ligada a programas de práctica que le permitan, no solo aplicar lo aprendido en clase, sino, principalmente colaborar con su entorno ofreciendo servicios que puedan beneficiar a ambas partes.

Al presentar los problemas que impiden el logro de la flexibilidad académica y el impacto de ésta dentro de las instituciones, nos permite denotar los elementos necesarios para lograr la transformación de la Educación Superior, mediante la actualización de Planes de Estudio que a su vez permitan la movilidad horizontal o hacia otras carreras con afinidad curricular.

ESTRATEGIAS PARA LA FLEXIBILIZACIÓN ACADÉMICA

Ante este panorama, ¿qué estrategias se deberían de llevar a cabo para lograr con éxito la flexibilidad académica?

De acuerdo a Díaz (2005:65) el impacto de la flexibilidad sobre la relación entre las instituciones y su entorno, se expresa en diferentes realizaciones o manifestaciones ligadas a estrategias de innovación, apertura y proyección institucional de diferente orden, tales como:

- Acuerdos de cooperación interinstitucional (nacional e internacional) mediante convenios y de otras modalidades de intercambio.
- Desarrollo de políticas de intercambio docente y estudiantil.
- Acuerdos sobre transferencias, homologaciones y convalidaciones de titulación.
- Implementación de un sistema de créditos para fortalecer el intercambio en los procesos de formación.
- Incremento de las relaciones con el sector productivo y con sus agencias o unidades de formación.
- Reestructuración del sistema, amplificación y diversificación de la oferta educativa y de los mecanismos de movilidad estudiantil.
- Fomento de la investigación y creación de corporaciones mixtas para su desarrollo.
- Fomento de la educación continua como medio flexible de vinculación a programas regulares de formación profesional.

Así, la función de las instituciones educativas es darse un espacio para identificar los aspectos a modificar en cuanto a sus políticas, gestión o planes de estudio, logrando por medio del curriculum flexible la apertura y proyección educativa en las Instituciones de Educación Superior.



CONCLUSIONES

La reforma de la universidad debe provenir a partir de progresos alcanzados en el material y técnicas propias de la Educación Superior. Por ello, el impacto de la flexibilidad sobre las relaciones entre las instituciones y su entorno, se expresa en diferentes realizaciones o manifestaciones ligadas a estrategias de innovación, apertura y proyección institucional.

Un curriculum flexible conlleva a: modificaciones de los espacios áulicos para contrarrestar la rigidez en la educación; al rezago en la adecuación a los programas por asignatura y apoya al estudiante en los trámites para la convalidación de estudios, movilidad hacia otras universidades, cursar un semestre en otra facultad o país, sin que ello, represente dificultades en la incorporación de dichos créditos en el historial académico.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Centro Regional para la Educación Superior en América Latina y el Caribe-Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, Recuperado el 3 de Febrero de 2013 de http://www.anui.es.mx/servicios/d_estrategicos/libros/lib30/46.htm
- Espacio Educativo de Educación Superior Recuperado el 2 de Febrero de 2013 de <http://www.eees.es/es/ees>
- FARFÁN M., NAVARRETE E. Y VILLALOBOS G. La flexibilidad de la organización universitaria: un recorrido por el mundo. Cuadernos de Educación año IX - N° 9 - abril de 2011.
- NIETO, L. La flexibilidad curricular en la educación superior. Algunas perspectivas para su análisis y ejemplos en la educación agronómica. Conferencia magistral presentada en la XXXII Reunión Nacional de Directores de la Asociación Mexicana de Educación Agrícola Superior (AMEAS) 24 al 26 de Octubre 2002 en Tuxtla Gutiérrez Chis., México.
- PEDROZA R., GARCIA B. (comps.) (2005), Flexibilidad académica y curricular en las instituciones de educación superior. UAEM, UAEM. Porrúa. México.
- Revista Iberoamericana de Educación. Crosa, L. y Soubirón, E. Indicadores de flexibilidad en carreras universitarias de grado. N° 44/7-10 de Enero 2008, ISSN: 1681-5653. Recuperado el 18 de Enero de 2013, de <http://www.rieoei.org/deloslectores/1936Crosa.pdf>

ANÁLISIS Y DISEÑO

DE UN AMBIENTE DE APRENDIZAJE ENRIQUECIDO CON EL USO
DE LAS TECNOLOGÍAS BAJO EL ENFOQUE POR COMPETENCIAS
SEA PARA EL ÁMBITO ACADÉMICO O LABORAL

Mayra Ordóñez Saleme

mayraord31@gmail.com



Introducción

Mtra. en Educación Basada en Competencias. Actualmente se desempeña como Jefa de la Unidad de Planeación de la FES Aragón.

El presente artículo tiene como finalidad reflexionar acerca de los aspectos teóricos y metodológicos de los ambientes de aprendizaje. La expresión *ambiente educativo* induce a pensar el ambiente como sujeto que actúa con el ser humano y lo transforma. Siguiendo a Duarte podemos señalar que, actualmente, por ambiente educativo no sólo se considera el medio físico, sino las interacciones que se producen en dicho medio.

Son tenidas en cuenta, por tanto, la organización y disposición espacial, las relaciones establecidas entre los elementos de su estructura, además, las pautas de comportamiento que en él se desarrollan, el tipo de relaciones que mantienen las personas con los objetos, las interacciones que se producen entre las personas, los roles que se establecen, los criterios que prevalecen y las actividades que se realizan. De tal forma, podemos mencionar algunas necesidades, identificadas como la columna vertebral de la educación y que aportan algunas pistas para pensar en los ambientes educativos, ellas son:

Planteamiento de problemas, diseño y ejecución de soluciones.

Capacidad analítica investigativa.

Trabajo en equipo, toma de decisiones y planeación del trabajo.

Habilidades y destrezas de lectura comprensiva y de expresión oral y escrita.

Capacidad de razonamiento lógico-matemático.

Capacidad de análisis del contexto social y político nacional e internacional.

Manejo de la tecnología informática y del lenguaje digital.

Conocimiento de idiomas extranjeros.

Capacidad de resolver situaciones problemáticas. (Duarte s/f, pág. 7).

EL CONTEXTO O ÉPOCA ACTUAL

El siglo XXI, inmerso en la sociedad del conocimiento, trae en sí una serie de cambios a todos los niveles y la educación no puede quedarse atrás de tal forma que, si hacemos una revisión histórica rápida podríamos señalar que las metas a las cuales se deseaba llegar en el siglo XIX eran que la escritura fuera un mecanismo para hacer anotaciones que el profesor dictaba y por lo tanto lo oral se volvía escrito. Por 1850, se les permitió a los alumnos que escribieran sus propios textos, aunque en realidad lo que se intentaba era que copiaran las formas ya establecidas.

El siglo XX tuvo la gran misión de educar colectivamente, esto implicó que con un pensamiento al estilo de la revolución industrial y posterior a la gran depresión de los años treinta, los niños eran vistos como piezas de ensamblaje: la finalidad era crear trabajadores eficientes calificados para la incorporación en la industria.

Patricia Espinosa Gómez (2008) plantea que en el mundo actual se coloca al conocimiento en el centro del desarrollo, como principal promotor de la productividad de los países, de aquí que el trabajo a realizarse en los

ambientes de aprendizaje sea fundamentado en la cognición, situada para lograr que los estudiantes adquieran la formación de competencias. Para alcanzar esta visión se requiere repensar lo que se enseña, cómo enseñan los maestros y cómo se evalúa lo que aprenden los alumnos. Bajo lo antes expuesto y tomando en cuenta el desarrollo de las tecnologías desarrolladas en telecomunicaciones e informática, podemos señalar que existe lo que se ha denominado como “una forma diferente de organizar la enseñanza y el aprendizaje presencial y a distancia que implica el empleo de tecnología”.

DEFINICIONES O CARACTERIZACIONES DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE

Una definición sencilla y muy convencional nos diría que un ambiente de aprendizaje se define como un “lugar” o “espacio” donde el proceso de adquisición del conocimiento ocurre. Esta definición es similar a cuando deseamos definir el mercado como concepto, tradicionalmente se pensaba en un espacio físico, geográficamente determinado, pero la realidad nos ha rebasado y ahora se tendría que manejar que es una “situación” en donde confluyen demandantes y oferentes de bienes y servicios. En el caso de los ambientes de aprendizaje la definición es corta y no acorde a los tiempos modernos, de tal forma que podríamos citar la siguiente definición, mucho más acorde a la actualidad: en un ambiente de aprendizaje el participante actúa, usa sus capacidades, crea o utiliza herramientas y artefactos para obtener e interpretar información con el fin de construir su aprendizaje. (González y Flores, 1997).

Por su parte, Herrera (2008) menciona que un ambiente de aprendizaje constituye un espacio propicio para que los estudiantes obtengan recursos informativos y medios didácticos para interactuar y realizar actividades encaminadas a metas y propósitos educativos previamente esta-

blecidos. A la vez afirma que se pueden distinguir cuatro elementos esenciales en un ambiente de aprendizaje:

a) Un proceso de interacción o comunicación entre sujetos.

b) Un grupo de herramientas o medios de interacción.

c) Una serie de acciones reguladas relativas a ciertos contenidos.

d) Un entorno o espacio en donde se llevan a cabo dichas actividades.

También comenta que el ambiente de aprendizaje debe contar tanto con un entorno físico como psicológico de interactividad para lograr el éxito de los propósitos educativos propuestos.

Ahora bien, los denominados nuevos ambientes de aprendizaje, y en palabras de Ramón Ferreira (2003), son aquellos en los cuales hay que plantear de forma diferente la organización de la enseñanza y el aprendizaje presencial y a distancia con lo que implica el uso de la tecnología. En otras palabras, consiste en la creación de una situación educativa centrada en el alumno que fomenta su autoaprendizaje y el desarrollo de su pensamiento crítico y creativo mediante el trabajo en equipo cooperativo y el empleo de tecnología sea de punta o no.

La creación de Nuevos Ambientes de Aprendizaje implica tener en cuenta los elementos esenciales que propician una enseñanza desarrolladora de potencialidades y de competencias valiosas para toda la vida. (Ferreira, R. 2003, p. 1).

Las características de este tipo de ambientes son la diversificación y la flexibilización de aprender y el desarrollo de las nuevas tecnologías lo facilitan, ya sea de una forma sincrónica o asincrónica.

En la primera existe una coincidencia de tiempo y a veces, de espacio entre el alumno y el profesor, cosa que no existe en los asincrónicos, sin restarle efectividad, recordemos que lo que se está fomentando es el autoaprendizaje independiente.

MODALIDADES EDUCATIVAS

Como ya se mencionó, los nuevos ambientes de aprendizaje, pueden llevarse a cabo tanto en la educación presencial como la denominada no presencial o virtual. Casos concretos han sido los diferentes cursos en línea que desde hace muchos años se imparten en diferentes instituciones o también se cuenta con el caso específico del sistema abierto en la UNAM, el cual tiene 42 años de establecido y que, si bien al inicio no se contaba con los adelantos tecnológicos, en la actualidad tiene todo el apoyo de las diferentes plataformas que lo ha convertido en sistema abierto y a distancia.

MODELOS DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE

En el texto de la Secretaría de Educación Pública, se mencionan cuatro tipos de ambientes de aprendizaje:

1 **CENTRADO EN QUIEN APRENDE.** Se refiere a que la atención se pone en los conocimientos, habilidades, actitudes y creencias del espacio. Una instrucción centrada en el que aprende también incluye una sensibilidad hacia las prácticas culturales de los estudiantes y el efecto que éstas tienen sobre el aprendizaje en el salón. De aquí que los profesores comprendan que la enseñanza es

concebida como la construcción de un puente entre el tema y los alumnos, sin perder de vista ninguno de los dos extremos.

CENTRADO EN EL CONOCIMIENTO.

2 Los ambientes centrados en el conocimiento toman en serio la necesidad de ayudar a los estudiantes a convertirse en conocedores al aprender, de tal manera que comprendan y realicen la subsiguiente transferencia. El conocimiento actual sobre el aprendizaje, la transferencia y el desarrollo proporciona importantes guías para alcanzar estas metas.

CENTRADOS EN LA EVALUACIÓN

3 Por su parte, los ambientes centrados en la evaluación son aquellos que proporcionan oportunidades de retroalimentación y de revisión, y aseguran que lo evaluado sea congruente con las metas de aprendizaje.

4 CENTRADOS EN LA COMUNIDAD

El análisis de los ambientes de aprendizaje desde la perspectiva de la comunidad también debe interesarse por las conexiones entre el ambiente escolar y la comunidad más amplia, incluyendo hogares, centros comunitarios, programas después de la escuela y negocios. Idealmente, lo que es aprendido en la escuela debiera ser conectado con el aprendizaje de fuera de la escuela y viceversa.

Ahora bien, estos modelos pueden llevarse a un ambiente virtual. Los ambientes virtuales son un entorno de aprendizaje mediado por tecnología, lo cual tiene como objetivo transformar la relación educativa ya que la acción tecnológica facilita la comunicación y el procesamiento, la gestión y la distribución de la información, agregando a la relación educativa nuevas posibilidades y limitaciones para el aprendizaje. Los ambientes o entornos virtuales de aprendizaje son instrumentos de mediación que posibilitan las interacciones entre los sujetos y median la relación de éstos con el conocimiento, con el mundo, con los hombres y consigo mismos.

Para lograr que los ambientes virtuales tengan éxito se requiere en un primer momento de la planeación y la aceptación por parte de los encargados de los centros educativos es uno de los ejes fundamentales, así como la apertura de los docentes hacia nuevas formas de enseñar. El trabajo en entornos virtuales puede proveer a ambos grupos de actores de nuevas competencias para

su práctica, inducir a una actualización continua y al replanteo de su rol ante las exigencias cada vez mayores de la sociedad actual, todo en beneficio de los estudiantes (López de la Madrid, M, Flores, K, Rodríguez, M. y De la Torre, E, 2008 p. 114).

Dentro de los nuevos ambientes de aprendizaje podemos señalar que existen lo denominados lúdicos, en los cuales, como menciona Velázquez (2008, p.25), el elemento humano y sus interacciones son la parte principal y el eje articulador entre docentes y alumnos es el juego en todas sus expresiones, actividad que por sus características integradoras está presente en diversos momentos del proceso de enseñanza-aprendizaje, con distintos propósitos.

Se sugiere asumir el juego y utilizar los materiales educativos desde una postura crítica e innovadora que permita contribuir a la construcción del conocimiento.

Elementos básicos de un ambiente de Aprendizaje



Por otra parte, en los ambientes virtuales de aprendizaje (Herrera, 2004, p. 3) se pueden distinguir dos tipos de elementos: los **constitutivos** y los **conceptuales**. Los primeros se refieren a los medios de interacción, recursos, factores ambientales y factores psicológicos; los segundos se refieren a los aspectos que definen el concepto educativo del ambiente virtual y que son: el diseño instruccional y el diseño de interfaz.

Los *elementos constitutivos* de los ambientes virtuales de aprendizaje son:

a) **MEDIOS DE INTERACCIÓN:** En los ambientes virtuales la interacción se da de manera predominantemente escrita, sin embargo ésta puede ser multidireccional (a través del correo electrónico, video-enlaces, grupos de discusión, etc. en donde la información fluye en dos o más sentidos, a manera de diálogo), o unidireccional (principalmente a través de la decodificación o lectura de los materiales informáticos, en donde la información sólo fluye en un sentido emisor-receptor).

b) **LOS RECURSOS:** En los ambientes virtuales los recursos son digitales (texto, imágenes, hipertexto o multi-



media). En ambos casos (presencial o virtual) se puede contar con apoyos adicionales como bibliotecas, hemerotecas, bibliotecas virtuales, sitios web, libros electrónicos, etc.

c) **LOS FACTORES FÍSICOS:** Si el ambiente virtual de aprendizaje se ubica en una sala especial de cómputo,



es posible controlar las variables del ambiente físico. En caso contrario, las condiciones dependen de los recursos o posibilidades del estudiante o del apoyo que pueda recibir por parte de alguna institución. Por otro lado, las nuevas tecnologías pueden contribuir a hacer más confortable un ambiente de aprendizaje al estimular los sentidos a través de la música o imágenes que contribuyen a formar condiciones favorables.

d) **LAS RELACIONES PSICOLÓGICAS:** Las relaciones psicológicas se medían por la computadora a través de la interacción. Es aquí donde las nuevas tecnologías actúan en la mediación cognitiva entre las estructuras mentales de los sujetos que participan en el proyecto educativo. Para el autor, éste es el factor central en el aprendizaje.

En lo relacionado con los *elementos conceptuales* de los ambientes virtuales de aprendizaje son:

a) **EL DISEÑO INSTRUCCIONAL.** Se refiere a la forma en que se planea el acto educativo. Expresa, de alguna manera, el concepto que se tiene del aprendizaje y del acto educativo. La definición de objetivos y el diseño de las actividades, la planeación y uso de estrategias y técnicas didácticas, la evaluación y retroalimentación son algunos de sus elementos, dependiendo del modelo instruccional adoptado.

b) **EL DISEÑO DE LA INTERFAZ.** Se refiere a la expresión visual y formal del ambiente virtual. Es el espacio virtual en el que han de coincidir los participantes. Las características visuales y de navegación pueden ser determinantes para una operación adecuada del modelo instruccional.

Ahora bien, en el caso específico de los ambientes lúdicos, Velázquez menciona que éste se caracteriza por los siguientes elementos:

1. Las relaciones de confianza y afectividad maestro-alumno y alumno-alumno. Es necesario que haya mayor acercamiento entre las personas y una interacción tal que permita que afloren la comunicación y la ayuda mutua, pues solamente de esa manera se rompen las barreras que separan a los individuos que conviven en un espacio de aprendizaje.



2. La flexibilidad y adaptabilidad al espacio físico y a los recursos con que se cuenta. Cualquier lugar puede adaptarse para jugar, caso en el cual la condición necesaria sería la creatividad de los participantes y el acuerdo para modificar las reglas y establecer otras nuevas que permitan el desarrollo de la actividad en el escenario nuevo. La adaptación a las condiciones físicas, materiales o temporales puede imprimir a los juegos emociones nuevas y dar mayor goce a los participantes.

3. La tensión emotiva en distintos grados. Un juego sin tensión emotiva a nadie resulta atractivo. Todo juego lleva consigo una curva ascendente de

emoción que alcanza en algún momento el punto climático. Esa característica es lo que permite que los ambientes lúdicos sean atractivos y que surja en las personas el deseo espontáneo de participar en ellos.

4. Las metas compartidas con el equipo en un esquema de aprendizaje cooperativo. El aprendizaje en equipo es un proceso en que las individualidades se dirigen hacia una misma dirección. Su construcción requiere ante todo disciplina, pues de otro modo difícilmente podrá crearse una visión compartida. No se trata de sacrificar la individualidad en aras de las metas de la organización, ya que los equipos sobresalientes y talentosos se conforman de individuos igualmente destacados y talentosos.

Un equipo es un conjunto de personas que se necesitan mutuamente para el logro de objetivos que benefician a sus miembros. Los equipos son grupos, pero no todos los grupos son equipos puesto que la noción de equipo implica el aprovechamiento del talento colectivo, producido por cada persona en su interacción con las demás.

5. La participación de un maestro mediador como figura reguladora de las acciones. Cuando una actividad escolar se “disfraza” de juego pierde todo su atractivo; por ello, en los ambientes lúdicos de aprendizaje los propósitos educativos se subordinan al juego y no a la inversa.

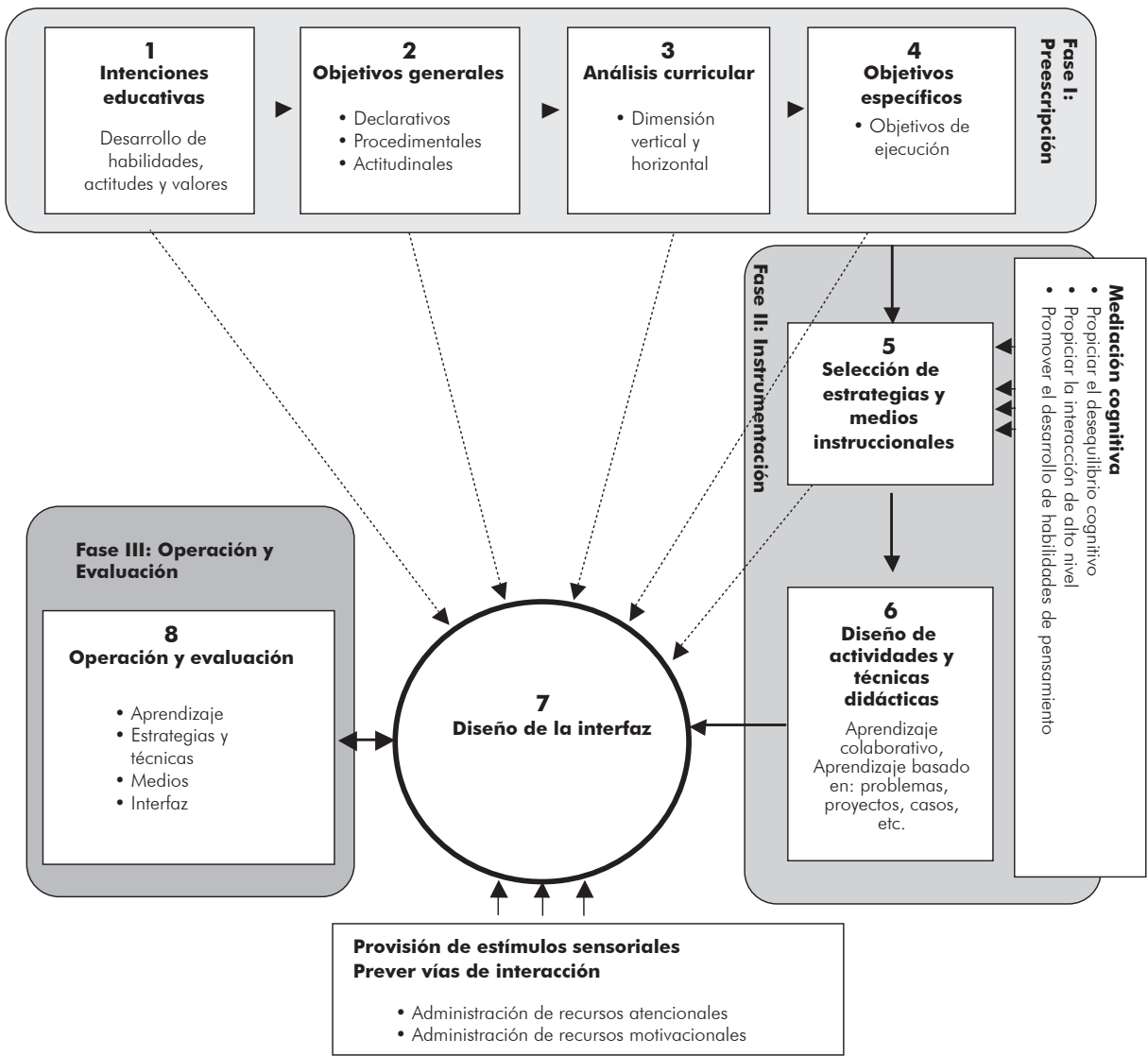
En estas condiciones, el maestro mediador debe tener bien desarrollada la competencia de la pertinencia para saber cuándo debe intervenir y cuándo abstenerse de participar; saber en qué momento activar un juego y en qué momento detenerlo.

PROCEDIMIENTO DE DISEÑO

Siguiendo a Herrera tendríamos que hablar de la fase instruccional conformada por tres etapas secuenciales: La fase de prescripción, en la que se definen anticipadamente los resultados que se esperan del proceso instruccional; la fase de instrumentación, se refiere a las actividades y a los medios que dan forma y materializan la instrucción; finalmente la fase de operación y evaluación, es la puesta en marcha del proceso instruccional.

Es importante destacar que la operación y la evaluación son acciones que se realizan de manera simultánea a lo largo de todo el proceso, así como la retroalimentación pues, además de evaluar el aprendizaje (formativa, sumativa), también se evalúan las estrategias, los medios y la interfaz, con el propósito de mejorar continuamente.

Esto puede verse claramente en el siguiente esquema: Analizaremos brevemente cada una de las partes que lo conforman.



En primer lugar se tienen los objetivos generales que estarán acorde con las intenciones educativas del modelo, esto es, se trabajan con verbos de acción, tomándose en cuenta cierta abstracción para ello.

El análisis curricular funcionará tanto para programas nuevos como para los ya existentes y tendrá como resultado tres vertientes: 1. ¿Qué debe aprenderse y enseñarse en este curso o programa?, 2. ¿Cómo deben aprenderse y enseñarse los contenidos del curso? y 3. ¿Cuándo debe aprenderse y enseñarse?

Los objetivos particulares deberán plantearse con la idea de hacer más eficiente la práctica educativa, de tal forma que deberán ser ejecutables para lograrla.

En referencia a las estrategias didácticas propuestas, Herrera también manifiesta que éstas deberán de:

- a)** Propiciar el desequilibrio cognitivo
- b)** Propiciar la interacción de alto nivel
- c)** Promover el desarrollo de habilidades para pensar y aprender
- d)** Propiciar el aprendizaje colaborativo
- e)** Administrar los recursos atencionales
- f)** Administrar los recursos motivacionales

En el caso del diseño de actividades y técnicas didácticas, deberán realizarse para lograr que el alumno realice una acción cognitiva relevante, de aquí que los tiempos deben ser claros y perfectamente planeados para tal efecto.

El siguiente paso sería el diseño de la interfaz para la cual se necesitará de un diseñador que la realice ya que

es aquí donde se instrumenta la provisión de estímulos sensoriales, que es una de las funciones básicas de las nuevas tecnologías. Además, aquí se concretan las vías de interacción para la mediación cognitiva.

Por último, se tendría la operación y evaluación con la cual podremos constatar y aún más corroborar lo válido del proyecto y si se presentaron fallas también nos brinda la posibilidad de corregir el rumbo. Se debe recordar que la evaluación tiene diferentes funciones (formativa, sumativa, etc.), pero en todos los casos es constante y permanente y no sólo debe realizarse al finalizar el curso.

INTRODUCCIÓN DEL ENFOQUE DE LA EDUCACIÓN BASADA EN COMPETENCIAS

Siguiendo a Sergio Tobón, podemos afirmar que las competencias son un enfoque porque sólo se focalizan en unos aspectos específicos de la docencia, del aprendizaje y de la evaluación, como son:

1) La integración de los conocimientos, los procesos cognoscitivos, las destrezas, las habilidades, los valores y las actitudes en el desempeño ante actividades y problemas; 2) la construcción de los programas de formación acorde con los requerimientos disciplinares, investigativos, profesionales, sociales, ambientales y laborales del contexto; y 3) la orientación de la educación por medio de estándares e indicadores de calidad en todos sus procesos.

La formación basada en competencias está en el centro de una serie de cambios y transformaciones en la educación. A continuación se describen algunos de estos cambios, con el fin de comprender mejor las dimensiones de este enfoque.

1. Del énfasis en conocimientos conceptuales y factuales al enfoque en el desempeño integral ante actividades y problemas. Esto implica trascender el espacio del conocimiento teórico como centro del quehacer educativo y colocar la mirada en el desempeño humano integral que implica la articulación del conocer con el plano del hacer y del ser.

2. Del conocimiento a la sociedad del conocimiento. Esto implica que la educación debe contextualizar el saber en lo local, lo regional y lo internacional, preparando a los docentes, estudiantes y administrativos para ir más allá de la simple asimilación de conocimientos y pasar a una dinámica de búsqueda, selección, comprensión, sistematización, crítica, creación, aplicación y transferencia.

3. De la enseñanza al aprendizaje. El enfoque de formación basado en competencias implica que el aprendizaje comienza a ser el centro de la educación, más que la enseñanza. Esto significa que en vez de centrarnos en cómo dar una clase y preparar los recursos didácticos para ello, ahora el reto es establecer con qué aprendizajes vienen los estudiantes, cuáles son sus expectativas, que han aprendido y que no han aprendido, cuáles son sus estilos de aprendizaje y cómo ellos pueden involucrarse de forma activa en su propio aprendizaje. A partir de ello se debe orientar la docencia, con metas, evaluación y estrategias didácticas. Esto se corresponde con el enfoque de créditos, en el cual se debe planificar no sólo la enseñanza presencial sino también el tiempo de trabajo autónomo de los estudiantes.



Las competencias genéricas se refieren a las competencias que son comunes a una rama profesional (por ejemplo, salud, ingeniería, educación) o a todas las profesiones. Y las competencias específicas, a diferencia de las competencias genéricas, son propias de cada profesión.

Ante estas generalidades podemos comentar que los nuevos ambientes de aprendizaje están acorde con el enfoque de las competencias aún más si nosotros revisáramos algunos modelos de competencias sobre todo en Europa, la Universidad de Deusto nos muestra que para ellos existen tres tipos de competencias genéricas transversales:

Instrumentales, dentro de las cuales se encuentran las cognitivas, metodológicas, tecnológicas y lingüísticas. En las tecnológicas se indica el uso de las nuevas tecnologías de comunicación e informática.

En un segundo grupo están las denominadas **Interpersonales** que se dividen en sociales e individuales y, por último, la tercera clasificación llamada **Sistémicas** en donde se encuentran las de organización, capacidad emprendedora y liderazgo.

JUSTIFICACIÓN

Si partimos de que las competencias fomentan el conocimiento centrado en el alumno, en donde el profesor se convierte en facilitador del proceso y el conocimiento se deberá de ir construyendo, es necesario la creación de ambientes de aprendizaje nuevos en donde el alumno pueda acercarse al conocimiento y desarrollar sus habilidades y valores dentro de una sociedad que requiere de profesionistas comprometidos con la calidad y que sea capaz de resolver los grandes problemas a los cuales se enfrentará.

La enseñanza universitaria está comenzando a sacar provecho de la integración de las aplicaciones para dispositivos móviles en el currículo y diseñando las suyas propias para abarcar los materiales de las clases. Y es que la creciente disponibilidad de acceso a Internet, en la UNAM es gratuito, implica que los dispositivos móviles son más accesibles para un mayor número estudiantes, en más lugares, cada año. Algunas investigaciones han concluido que la integración de las tabletas en el currículo ha contribuido a aumentar la motivación en el alumnado y ha mejorado las experiencias de aprendizaje. Además, lo que las hace tan potentes para la educación es que los alumnos ya las usan (u otros dispositivos móviles) fuera del aula para descargar aplicaciones, conectarse a redes sociales y sumergirse en experiencias informales de aprendizaje. Es lógico entonces que se sientan bastante cómodos cuando las usan tanto en un contexto académico como social.

Otro elemento que puede ser utilizado y con muy buenos resultados son los juegos ya que son motivadores y atractivos para usuarios de varias edades y ambos sexos: generan un sentimiento de trabajo para conseguir un objetivo, posibilitan la obtención de éxitos espectaculares, potencian la habilidad para resolver problemas,

colaborar con otros y relacionarse y ofrecen una historia interesante online. Todas estas cualidades pueden extrapolarse al contenido educativo. De hecho, los juegos son considerados como un método ideal para evaluar la comprensión del conocimiento en el estudiante, que están comprometidos con ellos porque la motivación les empuja a hacerlo mejor, pasar al siguiente nivel y conseguir éxito. Además, los juegos tienen un papel productivo que conlleva la experimentación, la exploración de identidades e incluso el fracaso.

El *Internet de las Cosas* constituye el siguiente paso en la evolución de los objetos inteligentes: todas las cosas están conectadas a Internet -a través de redes fijas e inalámbricas -mediante sensores en ellas integrados, convirtiéndose así en auténticas fuentes de datos, disponibles en cualquier momento y lugar.

De esta manera cualquier objeto cotidiano puede ser conectado y encontrado en Internet, por lo que apenas puede distinguirse la línea que separa los objetos físicos de la información digital.

BIBLIOGRAFÍA

- DUARTE, J.(s/f) *Ambiente de aprendizaje. Una aproximación conceptual*. Recuperado el 9 de febrero en: <http://www.rieoei.org/deloslectores/524Duarte.PDF>
- ESPINOSA, P. (2008). *Ambientes de aprendizaje fundamentados en la cognición en la práctica*. Recuperado el 9 de febrero de 2013 en: <http://www.uia.mx/web/files/didac/52.pdf>
- BRANSFORD, J. BROWN, A y COCKIN, R. *La creación de ambientes de aprendizajes en la escuela*. Recuperado el 10 de

febrero en: www.sev.gob.mx/actividades.../ambientesAprendizaje.pdf

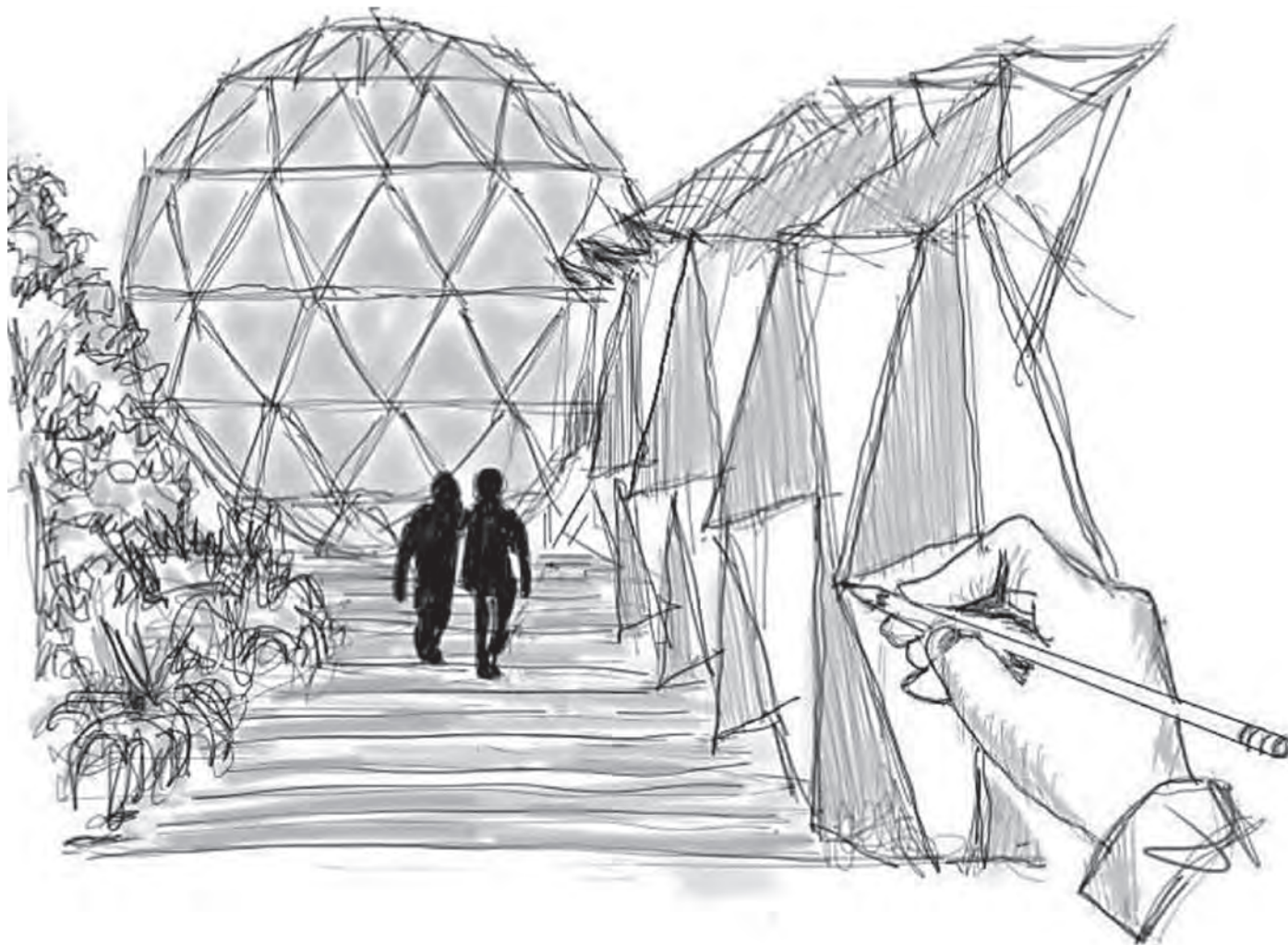
- VELÁSQUEZ, J. (2008). *Ambientes lúdicos de aprendizaje. Diseño y operación*. México: Trillas.
- HERRERA, A. (2004). *Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje: una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje*. Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653), recuperada el 23 de marzo de 2011.
- FERREIRO, R. (2003). *Hacia nuevos ambientes de aprendizaje. Sistemas telemático para la educación continua*. IPN: México. Recuperado de Internet Abril de 2010.
- FOMBONA, J. (2008). *Nuevas tecnologías en nuevos entornos*. En M. Sevillano (Ed.), *Nuevas tecnologías en educación social* (1era ed., pp. 337-366). Madrid: McGraw-Hill-Interamericana de España.
- TOBÓN, S. (2006). *Aspectos básicos de la formación Basada en competencias*. Talca: Proyecto Mesesup. Universidad Veracruzana. Departamento de Psicología.
- Report Horizon (2012) *RESUMEN INFORME HORIZON 2012*. http://recursostic.educacion.es/blogs/europa/media/blogs/europa/informes/Informe_Horizon_INTEF_Univ_marzo_2012.pdf
- VILLA, A. y POBLETE, M. (2008). *Aprendizaje basado en competencias*. Bilbao: Ediciones Mensajero, S.A.U.

LA EXPRESIÓN GRÁFICA

COMO COMPETENCIA DEL ARQUITECTO

Humberto Islas Ramos

huisram@hotmail.com



Resumen

Maestro en Arquitectura por la FES Aragón. Actualmente labora como Profesor de Asignatura "A" interino en la Facultad de Estudios Superiores Aragón.

El hacer arquitectónico tiene como principal instrumento de trabajo a la expresión gráfica. Una vertiente técnica, sin duda importante, para transmitir información de proyecto y constructiva. Por otro lado, se encuentra el dibujo libre, a mano alzada, con o sin el rigor dimensional, que incluye el croquis, medio de proyección de las ideas del diseñador, más que del dibujante técnico. Es en este nivel de agilidad y practicidad del "croquis rápido" en donde las habilidades cognitivas del "saber", y las destrezas motoras del "saber hacer", se integran con el "ser" del diseñador arquitectónico.

LA EXPRESIÓN GRÁFICA, COMO COMPETENCIA DEL ARQUITECTO

La enseñanza por competencias es frecuentemente definida como un modelo avalado, e incluso promovido como la respuesta pedagógica de la globalización. Sin embargo; esto sólo describe una visión simplista tanto del concepto de competencias, como del propio fenómeno global; por lo que habrá que tratar de eliminar los prejuicios conceptuales al aplicar ambos criterios dentro de la enseñanza de la arquitectura.

GLOBALIZACIÓN E INTERACCIÓN PROFESIONAL

En los últimos años al hablar de casi cualquier tema relacionado con el mundo en que vivimos, entendido este como circunstancia espacio-temporal, surgen de manera sistemática, referencias directas y asociadas con la globalización. No es el caso debatir sobre la pertinencia o validez de algo absolutamente evidentemente y que al mismo tiempo suele ser utilizado como una abstracción conceptual de moda, sin embargo, vale la pena reflexionar sobre la manera en la que este fenómeno de nuestro tiempo ha influido en el campo de la arquitectura, el diseño y su enseñanza en las escuelas.

Todas las cosas del mundo (incluyendo la arquitectura) son un producto de la fórmula: función, tiempo y economía.

Hannes Meyer, “Building”¹

La arquitectura global es hoy un hecho consumado, los proyectos arquitectónicos más notables, la mayoría de ellos de autor, aparecen en regiones del planeta muy



variadas, y bajo las circunstancias más disímolas, producto de la consideración de programas arquitectónicos locales, pero paradójicamente, como imágenes de identidad difusa y sin rasgos nacionalista, esto es, tal y como lo definen las convenciones del diseño, atendiendo a las condicionantes del lugar y a la necesidad particular que da origen al acto proyectual, pero con una notable predisposición expresiva basada en el impacto mediático propio de la intención creativa del autor o de los intereses comerciales del promotor en turno.

Es en este contexto que los modelos para enseñar arquitectura en diferentes regiones del planeta se mueven a partir de condicionantes e intenciones fluctuantes, por lo que resulta relativamente razonable suponer que la relación proyecto educativo-campo laboral no siempre se ajusta al ideal pedagógico académico, tanto como a las condiciones socio-políticas y económicas en lo general, y a los criterios institucionales de cada país o región del planeta en particular.

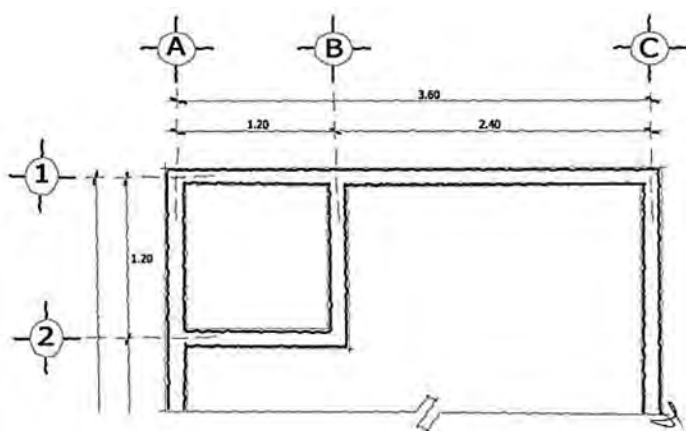
Sin embargo, el caso de ciertos conocimientos fundamentales en la formación de los arquitectos, tales como la expresión gráfica se mantienen en el estatus de indispensables, dado que, precisamente la condición de

¹ Meyer, Hannes. *Buildings, Projects, and Writings*, (Teufen AR/Schweiz. Arthur Niggli Ltd.:1965)

movilidad global exige el afianzamiento de códigos de comunicación estandarizados.

Las normativas y recomendaciones internacionales (DIN, ISO)² cubren una buena parte de la vertiente técnica de la expresión gráfica arquitectónica, (ver esquema general) la que tiene que ver con la convención del “lenguaje” que puede ser expresado y entendido a partir de signos y simbolismos pre-establecidos.

Sin embargo, esta vertiente del dibujo solo abarca el conjunto de saberes sistémicos para una “comprensión intelectual objetiva”³ del proyecto que debe entenderse como la habilidad para representar y hacer comprensibles las ideas que el diseñador genera, mucho más allá de su propia condición creativa, bajo el rigor de la precisión espacio-dimensional que exige el grafismo abstracto compuesto de signos que se proyectan hacia la realidad, en donde la técnica se supedita a la lógica del diseño objetivado por el diseñador, y no a la habilidad del dibujante.



COMPETITIVIDAD Y COMPETENCIA

La competitividad en el ámbito de la arquitectura es una actitud que se manifiesta de manera recurrente y característica del perfil de los arquitectos como una “necesidad

de logro”⁴, en la expresión gráfica arquitectónica existe con frecuencia la intención estético-creativa que muchas veces puede ir acompañada de un ideal artístico, aun en la conciencia de que en su origen el sentido utilitario del dibujo queda más que explícito.

Fuera de la aparente polisemia que el término competencia adquiere, habrá de distinguirse que el recurso de la expresión gráfica para el arquitecto no sólo implica un complemento técnico o expresivo, sino una competencia como indicador de una conducta observable⁵ para realizar una acción fundamental, el diseño.

Es justo aquí donde se encuentra la marcada diferencia entre los intentos por justificar un modelo de enseñanza y la esencia del saber-hacer arquitectónico, ya que mientras en el sentido restringido de su acepción como genérico de capacidad adquirida y verificable en el ámbito de actuación productiva, en un rango más amplio de alcances, las competencias del arquitecto están dadas a partir de la especificidad de la disciplina en donde se pueden distinguir saberes y haceres que se dirigen hacia el punto de contacto más próximo entre la teoría y la praxis, no obstante, esto no significa en absoluto una distinción categorial de niveles de aproximación al acto de resolución de necesidades, sino más bien un estrecho vínculo entre el pensar y hacer, en donde el pensar implica una acción reflexiva proyectada desde el campo de abstracción de las ideas hacia el mundo concreto de los objetos, sentido último de la obra arquitectónica.

² DIN, Deutsches Institut für Normung, Instituto Alemán de Normalización ISO, International Organization for Standardization, Organización Internacional de Estandarización.

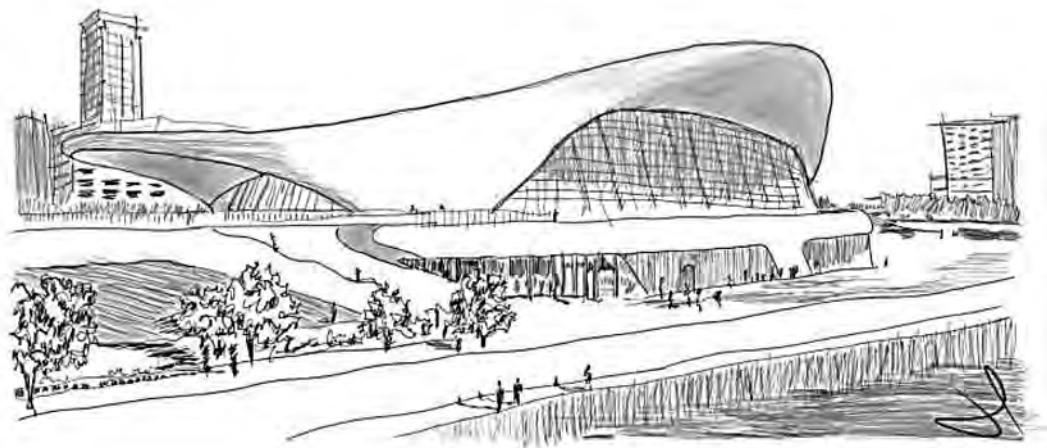
³ Morin, Edgar, *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*, UNESCO, París, 1999.

⁴ McClelland, David C. *The Achieving Society*, Princeton, New Jersey, 1961.

⁵ McClelland, David C. *Power: The Inner Experience*, Irvington Publishers, 1975

Así, la competencia del arquitecto en relación a la expresión gráfica encuentra su definición desde la propuesta estrictamente productiva de Boyatzis hasta el planteamiento filosófico del “Ser” Heideggeriano, pasando por el enfoque pedagógico pensamiento-lenguaje de Vygotski⁶.

“Saber el dibujo como una habilidad cognitiva, saber hacer el dibujo como una destreza motora, y ser “dibujante” como actitud”.



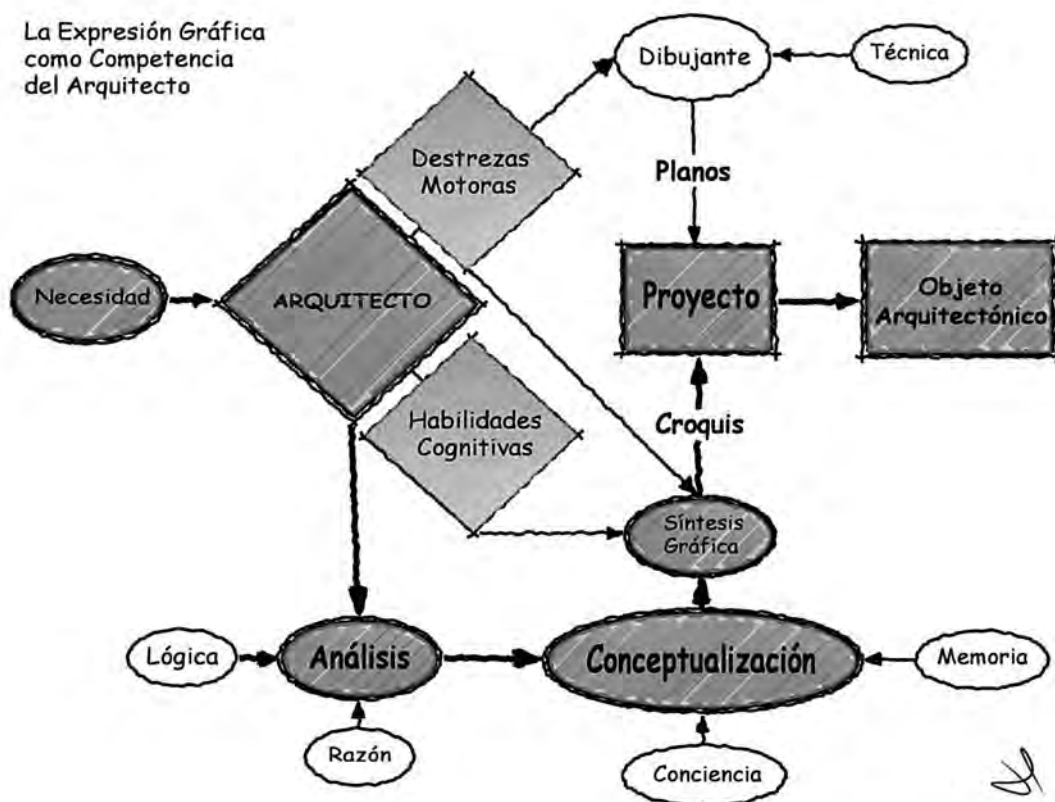
SABER EL DIBUJO

Seguramente enfrentaremos el cuestionamiento semiológico del concepto “saber el dibujo” en sustitución del saber dibujar, por lo que habrá que marcar la diferencia entre aprender a dibujar y aprender el dibujo, ya que dentro del conjunto de conocimientos necesarios para hacer arquitectura no resulta tan relevante el aprender a dibujar como acción mecánica simple, como el conjunto de principios y el sentido que tiene para el diseñador comprender la relación cognitiva entre el pensamiento y los recursos de proyección de este en la realidad material, eso es justamente el aprender el dibujo, razonarlo simultáneamente a la acción como un acto reflexivo de experimentación formal en escala y proporción variable,

de manera más específica podemos referirnos a la fase conceptual y a su síntesis gráfica expresada por medio de “croquis”, trazos rápidos cuya intención es proyectar de manera ágil y con un cierto margen de flexibilidad en el rigor dimensional y escalar la propuesta general del programa arquitectónico determinado y que posteriormente habrá de evolucionar en un dibujo técnico más específico.

Suelen afirmar los expertos en el tema, que una habilidad no se adquiere ni se aprende, ya que ésta es una capacidad natural e innata, sin embargo, las habilidades cognitivas que involucra la expresión gráfica incluyen un conjunto de mecanismos de procesamiento de información que tienen por objetivo el análisis y síntesis conceptual para transformar ideas en grafismos formales.

⁶ Richard Boyatzis, Martin Heidegger, Lev Vygotski, no es la intención abundar en los planteamientos específicos de cada uno de estos autores, y solo se refieren como fundamento conceptual del enfoque particular de este artículo.



SABER HACER EL DIBUJO

La lógica de la expresión gráfica arquitectónica puede distinguirse cuando dentro del proceso de resolución proyectual observamos dos posibilidades técnicas basadas en destrezas motoras, como medio de reproducción, es decir, como elemento de transcripción de una realidad existente, los levantamientos, los esquemas que apoyan el proceso de diseño mismo, etc. Por otro lado, como recurso de proyección literal, como una forma de objetivación del propio pensamiento gráfico. La idea convertida en un grafismo permite que ésta sea transmitida como un mensaje, al mismo tiempo, traducida la abstracción de un concepto al lenguaje de la línea tiene la posibilidad de evolucionar, lo cual ubica a este recurso como una opción de trabajo del propio diseñador, en

la medida en que sus ideas son graficadas y se proyectan en planos bi y tridimensionales de la realidad concreta, esta cualidad transitiva⁷ resulta fundamental para el desarrollo de la arquitectura, ya que la mayor parte de las manipulaciones que se realizan en la actividad del arquitecto se hacen sobre representaciones y no sobre objetos arquitectónicos reales.

Las destrezas se aprenden y se adquieren a través de mecanismos fisiológicos. Son actos voluntarios y dirigidos e implican movimientos controlados. En el dibujo genérico interviene sobre todo la destreza en el manejo instrumental, en un nivel de conocimiento y aplicación

⁷ Sainz, Jorge. *El dibujo de arquitectura, teoría e historia de un lenguaje gráfico*, Reverté, Madrid, 2005.

que no siempre va acompañado del razonamiento simultáneo. La expresión gráfica arquitectónica, por otro lado, se distingue más como una acción proyectiva del pensamiento de diseño, y por tanto se convierte en una destreza estratégica para la resolución de un proyecto, y por supuesto, mucho más allá de un “saber hacer” simple como fin mecánico.

SER “DIBUJANTE”

Ser dibujante, evidentemente no es un objetivo a perseguir dentro de la formación de arquitectos, aun cuando el conocimiento y las destrezas de la expresión gráfica se perfilan inicialmente como un apología ontológica de lo instrumental, en realidad terminan ampliando su espectro cognitivo como una actitud propia del diseñador más que del arquitecto, ya que al expresarse gráficamente asume una posición definidora en la toma de decisiones que delinean una propuesta. Es decir, se posiciona como integrador del conjunto de factores involucrados como generadores y condicionantes del proyecto, determinando la propuesta espacio-formal a través de la expresión gráfica como medio.

Dicha actitud de diseño afianza al “ser arquitecto” como definición y conciencia de sí, tanto como la actitud con respecto al acto de toma de decisiones, en lo general del proceso, y en lo particular de la expresión gráfica, implicando el posicionamiento que distingue al operario de instrumentos de dibujo, del diseñador que define y asigna valor al grafismo tomando decisiones cuantitativas y cualitativas que provienen directamente de un razonamiento integral de diseño.

A esta circunstancia fenomenológica que explica la interacción entre las cosas y el hombre, situándola fuera de una relación cognoscitiva de sujeto a objeto, Heidegger la define como el “proyecto humano”⁸ que le da sentido y valor a las cosas solo bajo esa circunstancia relacional de instrumentos que por sí mismos existen, pero que “son” sólo en función del “ser” que los relaciona con su objeto- razón de existir.

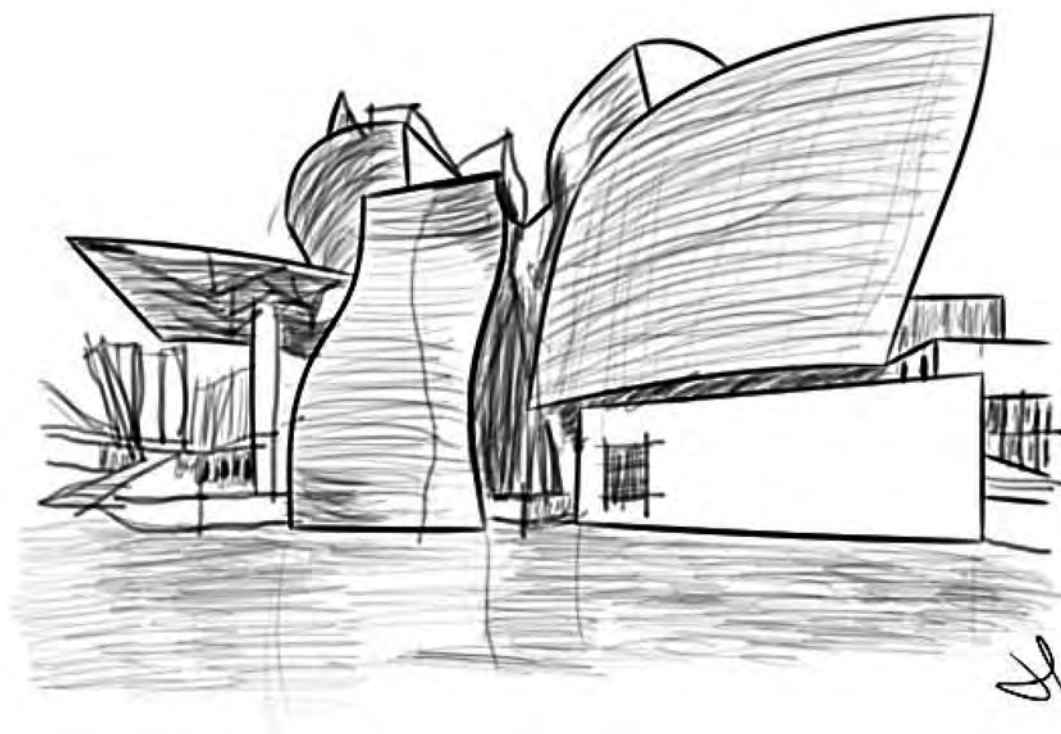
Refiriendo el ejemplo del martillo, el clavo y el cuadro, de José Pablo Feinmann⁹ bien se puede sugerir la analogía del lápiz, el papel y el diseño, en donde como circunstancia relacional aparece el arquitecto-diseñador.

CONCLUSIONES:

Existe en la actualidad del ámbito de la formación de arquitectos, una preocupación relacionada con el supuesto desplazamiento del ejercicio del dibujo a mano alzada, por el uso de instrumentos digitales, sin embargo, esto solo refleja un desconocimiento, tanto del lugar que ocupa el dibujo en sus diferentes niveles de aplicación dentro del esquema proyectual, como de los alcances de las herramientas digitales asociadas al diseño, ya que si bien estas últimas ha venido a facilitar y agilizar de manera extraordinaria el trabajo del arquitecto en el desarrollo de proyectos, tan sólo representan una evolución cuantitativa instrumental, que ha transformado los procesos y la manera de abordar el acto proyectual; ya que igual que un lápiz, un ratón y teclado de computadora sólo son instrumentos sin mayor trascendencia, y su valor significativo nunca podrá rebasar al del producto de su acción en manos del diseñador.

El dibujo de arquitectura sigue siendo a mano, aun con el más sofisticado recurso tecnológico. Por lo que las competencias asociadas a la expresión gráfica arquitectónica no tiene que ver necesariamente con el “como”,

⁸ Heidegger, Martin. *Ser y Tiempo*, México, Fondo de Cultura Económica, 1951.
⁹ Feinmann, José Pablo, *Filosofía aquí y ahora*, Canal Encuentro tv Argentina, 2008.



sino con el “qué” y “para qué”, ya que el medio puede cambiar pero los principios que fundamentan a la expresión gráfica son constantes en función del sentido que esta tiene en el contexto del diseño, pero sobre todo en manos del arquitecto.

NOTAS Y REFERENCIAS DE LAS ILUSTRACIONES:

Nota general:

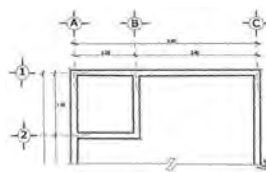
Todas las ilustraciones incluidas fueron elaboradas a mano alzada con medios digitales, por el autor.



1. Pabellón Esfera Kalikós-mica, 2001, J.J. Díaz Infante-Humberto Islas, Rhinoceros, Autodesk Sketchbook Pro y tableta digitalizadora



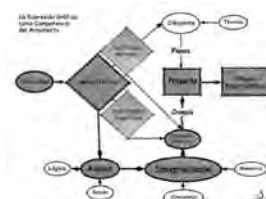
2. 30 St Mary Street de Londres (UK), 2004, Norman Foster. Autodesk Sketchbook Pro y tableta digitalizadora



3. Ejercicio planta arquitectónica, ejes y cotas. Autodesk Impression



4. London Aquatics Centre (UK), 2011, ZahaHadid. Autodesk Sketchbook Pro y tableta digitalizadora



5. Esquema General de Competencias en la expresión gráfica arquitectónica, por el autor. Inspiration 8 y Autodesk Impression



6. Museo Guggenheim Bilbao (España), 1997, Frank Gehry. Autodesk SketchbookDesigner y Tableta digitalizadora

BIBLIOGRAFÍA:

- BOYATZIS, Richard, Competent manager: a model for effective performance, 1982.
- HEIDEGGER, Martin. Ser y Tiempo, México, Fondo de Cultura Económica, 1951.
- MCCLELLAND, David C. The Achieving Society, Princeton, New jersey, 1961.
- MCCLELLAND, David C. Power: The Inner Experience, Irvington Publishers, 1975.
- MEYER, Hannes. Buildings, Projects, and Writings, Teufen AR/Schweiz. Arthur Niggli Ltd.: 1965.
- MORIN, Edgar, Los siete saberes necesarios para la educación del futuro, UNESCO , Paris, 1999.
- SAINZ, Jorge. El dibujo de arquitectura, teoría e historia de un lenguaje gráfico, Reverté, Madrid 2005.
- VIGOTSKY, Lev. Pensamiento y Lenguaje, obras escogidas, Visor, 2002.

AMBIENTES DE APRENDIZAJE

PARA LA FORMACIÓN DE COMPETENCIAS

**Ana Adelina Landavazo Cordova, Carmelina Guadalupe Lerma Corrales,
Eloisa Maytorena Salazar y Mayra Ordóñez Saleme***

"FICHAS DESCRIPTIVAS DE DIFERENTES SITIOS
(SITE) DISPONIBLES Y DISPERSOS EN INTERNET"

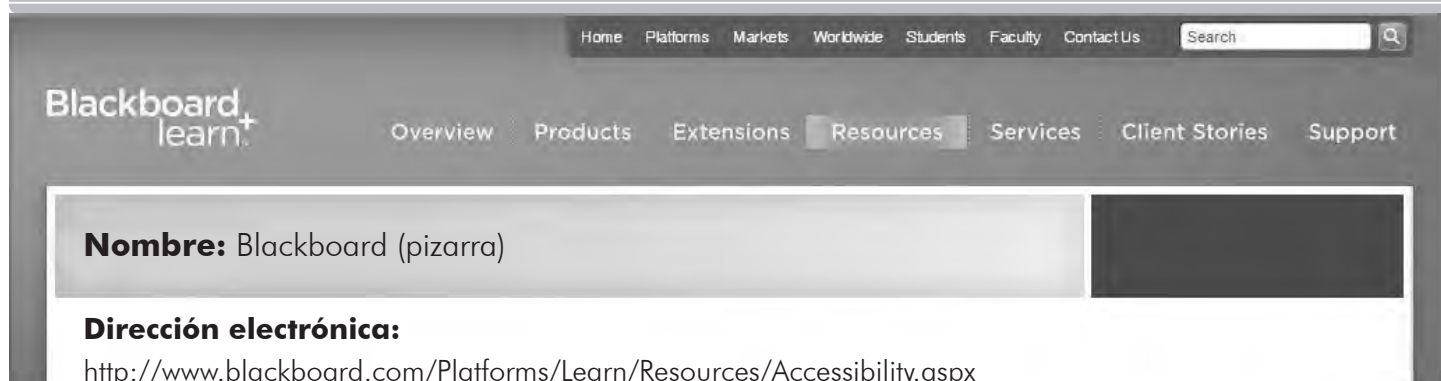
Introducción

El ámbito educativo se ha beneficiado e influenciado de las bondades que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación. Actualmente, algunas de estas herramientas se han utilizado con éxito y la mayoría tiene grandes y variadas posibilidades de aplicación que promueven el proceso de formación de competencias en alumnos y docentes.

En este apartado se presentan alternativas interesantes de tecnologías disponibles en internet, como las plataformas, las ciudades virtuales, los centros de producción, organización, distribución y consumo de conocimiento, etc. Todos ellos susceptibles de poder incluir en los procesos educativos, de las cuales se puede hacer uso eficiente de todas las potencialidades que ofrecen, con la finalidad de traducirse en herramientas útiles para el aprendizaje e innovar en las nuevas formas de educar.

*Maestras en Educación Basada en Competencias por la Universidad del Valle de México, Campus Hermosillo.

Las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación están al servicio de la formación de niños, están para mejorar la experiencia educativa; su uso incorpora una amplia gama de posibilidades para la investigación, la documentación, la retroalimentación y la construcción del conocimiento; además, genera novedosos escenarios o ambientes de aprendizaje y nuevas rutas de acceso a la información.



Nombre: Blackboard (pizarra)

Dirección electrónica:
<http://www.blackboard.com/Platforms/Learn/Resources/Accessibility.aspx>

Tipo de licencia: Con propietario
 1997-2011 Blackboard Inc. Todos los derechos reservados. Número de patente de EE.UU 6, 988,138. Resto de patentes en trámite.

Descripción: Es una plataforma de tecnología de educación integral, con apoyo personal y programas, usada a nivel mundial por diversas instituciones de educación superior. Ha desarrollado y aplicado programas empresariales y servicios a instituciones educativas en más de 60 países, que usan la plataforma para administrar y gestionar aprendizaje en línea (e- learning), procesamiento de transacciones, comercio electrónico y manejo de comunidades en línea.

Usos educativos: Actualmente ofrece educación en línea, un entorno de manejo de cursos en varias universidades. En México, tiene presencia en el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, en la Universidad del Valle de México y en las Universidades Iberoamérica y Anáhuac.

Posibilidades de aplicación en el ámbito educativo: Enriquece la experiencia de aprendizaje con el contenido digital integrado, uso efectivo de la tecnología educativa, hace efectivo el aprendizaje dentro y fuera de las aulas tradicionales, permite a las instituciones comprometer a sus estudiantes, mantenerlos informados y colaborar juntos.

Ventajas de uso:

- Proporciona una pizarra de servicios al estudiante y maestros de fácil acceso al aprendizaje en cualquier momento a través de los dispositivos móviles populares y se puede mantener en contacto las 24 horas del día. (Blackboard Mobile Learn).
- Organizar mejor el tiempo de estudio, apoyando al estudiante a monitorear su propio progreso y obteniendo retroalimentación en tiempo real.
- Amplia cobertura, con la creación de entornos virtuales para el aprendizaje, es posible hacer llegar la oferta académica a varios puntos geográficos.

Blackboard⁺ learn[™]

Nombre: Blackboard (pizarra)

Desventajas o dificultades para su uso:

Se debe pertenecer a una institución educativa para tener acceso a los cursos.

Tipos de medios empleados (audio, videos, imagen, gráficos, texto, etc.)

Audio, video, gráficos, texto.

Interacción: ¿Qué hace o puede hacer el usuario con los medios empleados en el sitio?

Comunicación sincrónica y asincrónica: para la comunicación en tiempo real, posee sistemas como el chat o salas de conversación y también se pueden integrar otros sistemas, para crear videoconferencias en vivo. Para la comunicación asincrónica se cuenta con sistemas de correo o mensajería, los espacios para foros, discusiones.

Comentarios u observaciones

Se trasciende el concepto de espacio físico al crear entornos de aprendizaje y reunión en el ciberespacio.



En lo particular, la plataforma Blackboard nos parece muy interesante ya que es con la que hemos estado trabajando en la maestría Maestría en Educación Basada en Competencias (MEBC). Blackboard es una plataforma muy moderna y cuenta con mucha capacidad de almacenamiento y sobre todo no se satura como es el caso de otras plataformas.

Nombre: eCollege**Dirección electrónica:** www.ecollege.com**Tipo de licencia:** Privado**Descripción:**

Ecollege es una empresa de Pearson que crea los servicios y competencias de muchos de los programas en línea de mayor éxito a nivel mundial, con Pearson LearningStudio (antes conocido como eCollege y Fronter), ofreciendo un ambiente de aprendizaje personalizado basado en la más avanzada y confiable SaaS (software as a service, software como servicio), la plataforma de aprendizaje disponibles hoy en día. En conjunto estas plataformas dan servicio a más de 9 millones de estudiantes.

eCollege ha estado ayudando a colegios, universidades y escuelas para ofrecer opciones innovadoras de educación desde 1996. Con el respaldo del líder mundial de la educación tecnológica, la empresa Pearson ofrece un completo análisis de evaluación y de herramientas de servicios de apoyo académico y desarrollo de formación profesional.

Usos educativos: La línea de productos y servicios eCollege está integrada dentro de una única solución SaaS la cual incluye;

- LMS (sistema para la gestión de aprendizaje) consiste en:
Entorno de aprendizaje; un entorno para administrar, crear y llevar a cabo cursos en línea, con diversas herramientas de aprendizaje, comunicación, colaboración, examinación, etc.
- Diseño instruccional consiste en:
Desarrollo de cursos, una serie de servicios orientados a diseñar instruccional y pedagógicamente cursos en línea para ser llevados a cabo mediante el LMS y alojados en el CMS.
- CMS consiste en: Content Management System (administrador de contenidos), es un sistema que administra los contenidos existentes dentro de un curso y los elementos de cada contenido tales como audio, video, notas, documentos, imágenes, laboratorios virtuales, entre otras.

Posibilidades de aplicación en el ámbito educativo:

Este software es completamente para uso educativo.

PEARSON

ALWAYS LEARNING

Tipos de medios empleados (audio, videos, imagen, gráficos, texto, etc.)

Utiliza principalmente texto, se pueden utilizar también gráficos para representar, por ejemplo, las tablas de calificaciones, cuadros de calendarización de actividades, etc.

Ventajas de uso:

- Proporciona un único punto de contacto con la formación académica y el profesorado.
- Ofrece apoyo de los profesores, la formación y certificación en una variedad de formatos.
- Ayuda a los profesores a planificar, construir y mantener los cursos interactivos. Disponible las 24 hrs del día.

Interacción: ¿Qué hace o puede hacer el usuario con los medios empleados en el sitio?

- Puede adjuntar archivos para compartir con el resto de usuarios del curso.
- Participaciones en foros de discusión, en sesiones de chat con el facilitador y estudiantes, así como participar en el apartado asignado a preguntas frecuentes.
- Enviar e-mails a los usuarios y al facilitador.

Desventajas o dificultades para su uso:

No se permite subir imágenes en los foros y sesiones de chat.

eCollege®

A Pearson Company

Comentarios u observaciones:

Es necesario pertenecer a una institución para poder acceder.

Es una plataforma y software de uso educativo, ofrece opciones innovadoras de educación y un completo análisis de evaluación y de herramientas de servicio de apoyo académico y desarrollo de formación profesional.



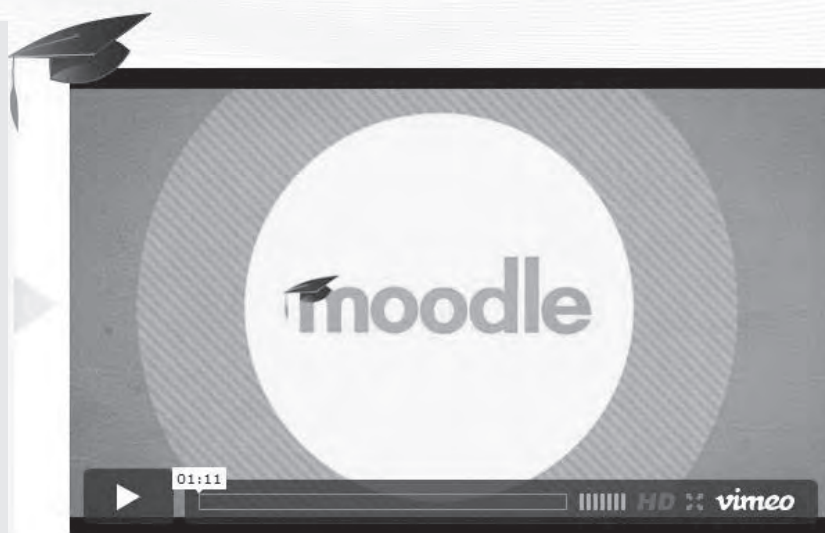
Nombre: Moodle

Dirección electrónica: http://docs.moodle.org/all/es/Manuales_de_Moodle

Tipo de licencia:

Software libre

Descripción: Es un sistema de gestión de cursos de código abierto (Open Source Course Management System, CMS), conocido también como sistema de gestión del aprendizaje o como entorno de aprendizaje virtual. Es una aplicación web gratuita que los educadores pueden utilizar para crear sitios de aprendizaje efectivo en línea.

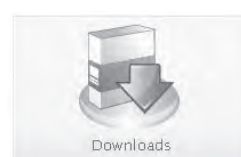


Usos educativos: Moodle es un paquete de software para la creación de cursos y sitios Web basados en internet. Es un proyecto en desarrollo diseñado para dar soporte a un marco de educación social constructivista.

Le permite darse cuenta de cómo cada participante del curso puede ser profesor además de alumno. Su trabajo como profesor puede cambiar de ser la fuente del conocimiento a ser el que influye como modelo, conectando con los estudiantes de una forma personal que dirija sus propias necesidades de aprendizaje y moderando debates y actividades de forma que guíe el colectivo de estudiantes hacia los objetivos docentes de la clase.

Posibilidades de aplicación en el ámbito educativo:

Este software es completamente para uso educativo.



- Ventajas de uso:**
- Promueve una pedagogía constructivista social.
 - Contiene enlaces a manuales, tutoriales y otra documentación multimedia realizado por moodlers de todo el mundo.
 - Puede enviar una contribución añadiendo un nuevo enlace en la página al archivo a docs@moodle.org
 - Se pueden crear cursos ocultando información a estudiantes.
 - Se puede crear una base de datos.
 - Apropiaada para el 100% de las clases en línea, así como también para complementar el aprendizaje presencial.
 - Tiene interfaz de navegador de tecnología sencilla, ligera, eficiente y compatible.
 - Es fácil de instalar en casi cualquier plataforma que soporte un PHP. Solo requiere que exista una base de datos y que la pueda compartir.

Desventajas o dificultades para su uso: Es un software poco conocido y con varios mitos acerca de su utilidad y características.

Interacción: ¿Qué hace o puede hacer el usuario con los medios empleados en el sitio?

- Elegir cursos, módulos de chat para interacción fluida mediante texto síncrono, módulo de consulta como una votación, módulo de foro para enviar mensajes.
- Módulo de cuestionario donde se pueden definir base de preguntas, módulo de encuesta.

Tipos de medios empleados (audio, videos, imagen, gráficos, texto, etc.)

Utiliza principalmente texto, se pueden utilizar también gráficos para representar por ejemplo las tablas de calificaciones, cuadros de calendarización de actividades.

Comentarios u observaciones:

Cualquier persona puede tener acceso al uso, diseño y desarrollo de cursos en Moodle.

Esta plataforma la hemos utilizado frecuentemente en cursos de capacitación docente impartidos por el centro para maestros, o bien los cursos en línea ofertados por IFODES; es muy fácil y sencilla de manejar, solo basta con comprenderla.





"El saber de mis hijos
hará mi grandeza"

Portal de Enlace Académico UNISON

Noticias

Alumnos

Correo:

Correo Institucional



Bibliotecas

Nombre: SiVea

Dirección electrónica: <https://altar.uson.mx/cgi-bin/tutorias.sh/Enlace/Home.htm>

Tipo de licencia: Con propietario, 2009 Universidad de Sonora, todos los derechos reservados.

Descripción: Plataforma Tecnológica de la Universidad de Sonora que brinda un enlace académico entre docentes y alumnos.

Usos educativos: Permite el diseño de programas académicos en línea.
Espacio educativo común donde los docentes comparten e intercambian conocimientos con sus alumnos a través de aplicaciones y actividades en internet durante el desarrollo de la materia en el semestre.

Posibilidades de aplicación en el ámbito educativo: El docente puede crear foros de discusión, subir documentos de apoyo a la materia con relación de ligas en internet, acceder y conocer la información académica del alumno, subir y ver tareas de los alumnos.

Ventajas de uso:

- Acceder fácil y rápido, a través de internet, a los documentos de apoyo, tareas, notificaciones del docente para los alumnos y viceversa.
- Se puede acceder a vínculos de noticias de la Universidad de Sonora, al portal de alumnos de la UNISON, acceso a un sistema institucional bibliotecario.

Desventajas o dificultades para su uso:

Únicamente es para uso de los docentes y alumnos de la Universidad de Sonora.



Tipos de medios empleados (audio, videos, imagen, gráficos, texto, etc.)

Medios gráficos. Textos e imágenes.



"El saber de mis hijos,
hará mi grandeza"

Portal de Enlace Académico UNISON

Noticias Alumnos Correo: Correo Institucional Bibliotecas

Interacción: ¿Qué hace o puede hacer el usuario con los medios empleados en el sitio?

El docente puede:

- Tomar asistencia en línea, crear equipos de trabajo, crear avisos para los alumnos, ver tareas individuales, agregar actividades al calendario, facilidad de adjuntar archivos.
- Crear y publicar anuncios, enviar correos a uno o a todos los grupos.
- El alumno: puede consultar la trayectoria académica o kardex, enviar correo al tutor.

Comentarios u observaciones:

Es una herramienta que apoya los cursos presenciales de la UNISON, brindándoles interactividad, haciendo uso de información de escolares, de la programación académica y vincula directamente al tutor del alumno con el fin de fortalecer su aprendizaje.

Esta es una plataforma para alumnos inscritos en la Universidad de Sonora, que permite el diseño de programas académicos en línea y también sirve de espacio educativo común donde los docentes comparten e intercambian conocimientos con sus alumnos a través de aplicaciones y actividades en internet durante el desarrollo de la materia en el semestre.

Servicios en Línea@

Usuario:

Contraseña:

Opción:



Nombre: Cadel
Dirección electrónica: <http://cadell2.uvmnet.edu/dga/diiit/cadel/index.aspx>

Tipo de licencia: Privada

Descripción: El Centro de Alto Desarrollo y Educación en Línea, se propone la generación de modelos, estrategias y técnicas psicopedagógicas-comunicacionales para programar la formación, capacitación y actualización profesional que integran dentro de los espacios universitarios y empresariales el uso de las tecnologías en la creación de innovadores ambientes de aprendizaje caracterizados por la diversidad, flexibilidad y accesibilidad orientados a elevar la calidad de la educación.

Usos educativos: Es una herramienta base para el desarrollo de cursos en línea, que los docentes y alumnos utilizan para efectuar el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de las diversas opciones que el sistema plantea.

Posibilidades de aplicación en el ámbito educativo: A través del Cadel se estimula el desarrollo en línea de otras actividades sustantivas, como la investigación y la difusión educativas para fortalecer la estructura y proyección de su sistema virtual, donde las propuestas innovadoras y el uso de la tecnología logran prácticas de enseñanza-aprendizaje generadoras de cambios para una mejor comprensión del ser social, de sus necesidades y del aprovechamiento de sus entorno con la aplicación del conocimiento científico y el fortalecimiento de los valores humanos.



- Ventajas de uso:**
- Ofrece una diversidad de productos y servicios que consideran la publicación en la web, diseños instruccionales, generación de programas informáticos, creación de base de datos, diseño gráfico-informático y desarrollo de materiales multimedia, así como programas de comunicación educativa.
 - Ofrece asesorías en el uso pedagógico y generalizado de las nuevas tecnologías de la información.
 - El usuario solo requiere de su conexión a internet.

Desventajas o dificultades para su uso:

Se debe pertenecer a una institución educativa para tener acceso a los cursos.

Comentarios u observaciones:

Al inicio de esta maestría, las primeras dos materias trabajamos con esta plataforma y en muchas ocasiones se saturaba y se alentaba y, por lo tanto, se bloqueaba y se cerraba.

Tipos de medios empleados (audio, videos, imagen, gráficos, texto, etc.)

Gráficos, texto.

Interacción: ¿Qué hace o puede hacer el usuario con los medios empleados en el sitio?

- Fortalecer la actividad docente, orientándolos hacia la investigación y desarrollo en diversas áreas del conocimiento.

Al inicio de esta maestría nos tocó trabajar con esta plataforma (Ecollege), a nuestro parecer en el tiempo que estuve trabajando con ella se trababa mucho y se ponía muy lenta.





Facebook te ayuda a comunicarte y compartir con las personas que forman parte de tu vida.



Ventajas de uso:

- Lista de amigos: en ella el usuario puede agregar a cualquier persona que conozca y esté registrada, siempre y cuando acepte la invitación.
- Grupos y páginas: es una de las utilidades de mayor desarrollo reciente. Se trata de reunir personas con interés en común.
- Muro: es un espacio en cada perfil de usuario que permite que los amigos escriban mensajes para que el usuario los vea. Solo es visible para usuarios registrados.
- Fotos: según facebook
- Regalos: son pequeños iconos con un mensaje. Los regalos dados a un usuario aparecen en la pared con el mensaje del donante, a menos que el donante decida dar el regalo en privado.
- Compartir y obtener información sugerida por miembros de la red social es fácil al momento de registrarte.

Nombre: Facebook

Dirección electrónica:

www.facebook.com

Tipo de licencia: Es gratuito

Descripción:

Te ayuda a comunicarte y compartir con las personas que forman parte de tu vida.

Usos educativos:

Se puede establecer comunicación con un grupo de alumnos sobre el mismo tema, además de compartir links con información interesante para investigar en la red.

Desventajas o dificultades para su uso:

Facebook ha recibido todo tipo de críticas desde que alcanzó difusión global, especialmente debido al alcance que está teniendo entre menores, sus efectos psicológicos y sus alarmantes políticas de privacidad. El aspecto más dramático de la expansión de facebook es en el cambio de hábitos intelectuales.

Posibilidades de aplicación en el ámbito educativo:

- Se puede localizar amigos con quienes se perdió comunicación o contacto o simplemente agregar a nuevos amigos.
- En los grupos se pueden al añadir fotos, videos, mensajes, etc. Las páginas se crean con fines específicos, en el cual se puede establecer un tema educativo en específico aunque no foros de discusión. Tienen su normativa, entre la cual se incluye la prohibición de grupos con temáticas discriminatorias o que inciten y falten al respeto a las personas. Si bien esto no se cumple en muchas ocasiones, existe la opción de denunciar y reportar los grupos que vayan contra esta regla, por lo cual Facebook, incluye un enlace en cada grupo el cual se dirige hacia un cuadro de reclamos y quejas.
- Juegos: la mayoría de aplicaciones encontradas en Facebook se relacionan con juegos de rol, juegos parecidos al Trivial Pursuit o pruebas de habilidades (digitación, memoria).

facebook

facebook

Busca personas, lugares y cosas

Buscar amigos Inicio

Agregar una portada

Actualizar información

Registro de actividad

Biografía Información Fotos 259 Amigos 76 Más

Completa tu perfil: Lugares - 2/2

¿Dónde creciste?

Comentarios u observaciones:

En cuanto a las ciudades virtuales, manejamos con regularidad lo que viene siendo el Facebook. Utilizamos este medio como red social para compartir fotografías e incluso archivos de texto, principalmente para estar en constante comunicación con amigos y familiares que viven lejos.

Estado Foto Lugar Acontecimiento importante

Tipos de medios empleados (audio, videos, imagen, gráficos, texto, etc.):

Videos, gráficos, audio e imágenes interactivas.

Interacción: ¿Qué hace o puede hacer el usuario con los medios empleados en el sitio?

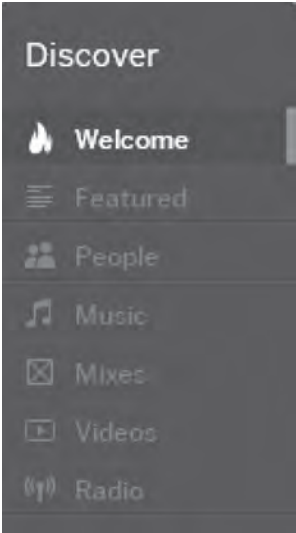
- Se puede compartir enlaces.
- Utilizar textos, así como también utilizar y recibir imágenes animadas, ver o recomendar videos.
- Hacer uso de archivos de audio.

Chat (desactivado)

ven lejos.

Hoy en día, las comunidades virtuales son una herramienta muy útil. En cuanto a su función social, las comunidades virtuales se han convertido en un lugar en el que el individuo puede desarrollarse y relacionarse con los demás, actuando así como un instrumento de socialización y de esparcimiento.





Ventajas de uso:

- Compartir y obtener información sugerida por miembros de la red social, es fácil registrarse.
- No es necesario estar en línea al mismo tiempo para mirar la información de otro usuario de Myspace.

.....

Desventajas o dificultades para su uso:

Dificultad no se encuentra alguna, la información está a la vista de todos.

Nombre: MySpace

Dirección electronica: www.myspace.com

.....

Tipo de licencia: Privado

.....

Descripción:

Myspace, Inc. Es un destino de entretenimiento social líder impulsado por la pasión de los fans. Orientado a la generación Y, Myspace promueve la interacción social facilitando una experiencia de entretenimiento altamente personalizada y conecta a las personas con la música, las celebridades, la TV, las películas y los juegos que aman. Este entretenimiento se encuentra disponible a través de múltiples plataformas en línea, para dispositivos móviles y eventos en el mundo físico.

En Myspace también encontrarás música, que ofrece a los usuarios un catálogo, cada vez mayor, de audio y video de transmisión gratuita; proporciona a artistas consagrados, independientes y sin sello disquero a esta herramienta para llegar para llegar a nuevas audiencias.

Usos educativos:

Los miembros de Myspace pueden acceder a catálogos de música y videos de forma gratuita que sirve para fomentar los gustos culturales de los educandos y a la vez como foros de expresión, los videos que generalmente se comparten en este sitio tienen orientación de entretenimiento y no con fines educativos.



Posibilidades de aplicación en el ámbito educativo:

Se pueden integrar a la educación con la finalidad de que las personas conozcan más a sus compañeros, sus gustos, preferencias entre otras cosas. Fomentando más los lazos de amistad al igual pueden compartir información entre ellos que les sea útil para proyectos educativos.

Tipos de medios empleados (audio, videos, imagen, gráficos, texto, etc.)

Videos, gráficos, audio, texto.

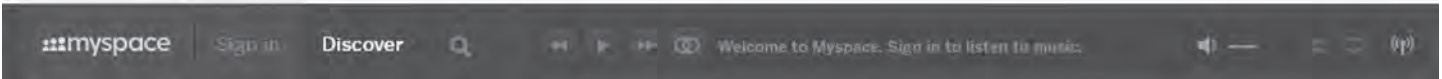
Interacción: ¿Qué hace o puede hacer el usuario con los medios empleados en el sitio?

- Puede compartir enlaces de algunos medios antes señalados.
- Utilizar y recibir mensajes, ver o recomendar videos, hacer uso de archivos de audio.

Comentarios u observaciones

Las redes sociales son una de las estructuras más potentes e innovadoras para el trabajo en red, que pueden convertir en comunidades de aprendizaje o en redes de conocimiento.

.....





Nombre: Second Life

Dirección electrónica: <http://secondlife.com/>

Tipo de licencia: Software propietario

Descripción:

Comunidad virtual en tercera dimensión creada por sus usuarios, conocidos como residentes. Pueden acceder a Second Life mediante el uso de uno de los múltiples programas de interface llamados Viewers (visores), lo que les permite interactuar mediante un avatar. Los residentes pueden así explorar el mundo virtual, establecer relaciones sociales, participar en diversas actividades tanto individuales como en grupo y crear y comerciar propiedad virtual y servicios entre ellos. SL está reservado para mayores de 16 años.

Usos educativos:

- Se utiliza para asistir a exposiciones en galerías de arte y concierto de manera virtual. Universidades y empresas la utilizan para la enseñanza de idiomas.
- Se re-direccionan las facilidades de aprendizaje. Instituciones y universidades tienen sus campus virtuales en Second Life, a través de las cuales los estudiantes pueden reunirse, asistir a clases y crear contenidos juntos.

Posibilidades de aplicación en el ámbito educativo:

Se pueden crear comunidades de aprendizaje, tutorías y conferencias virtuales. Estimula la imaginación y la creatividad en la realización de objetos virtuales. Se puede utilizar SL como entorno virtual de trabajo conjunto entre docentes situados en lugares físicamente distantes.

Ventajas de uso:

- Acceso gratuito y se puede poseer varias cuentas, la programación de este mundo virtual es abierta y libre, el código de SL permite a los usuarios modificar casi cualquier aspecto de su apariencia en el mundo virtual, desde el color de los ojos del personaje a su aspecto físico, sus movimientos, sonidos y permite además la construcción de elementos tridimensionales.
- Entrar en contacto con personas de cualquier parte del mundo y expandir relaciones sociales.

Desventajas o dificultades para su uso:

- Gran cantidad de usuarios registrados, sobresaturación de estímulos en sus imágenes, demasiado contenido adulto, debates intelectuales basados principalmente en los derechos de propiedad intelectual de los individuos que han creado objetos en el entorno virtual y los propietarios físicos de la plataforma.

**Tipos de medios empleados (audio, videos, imagen, gráficos, texto, etc.):**

Imágenes tridimensionales, audio y texto.

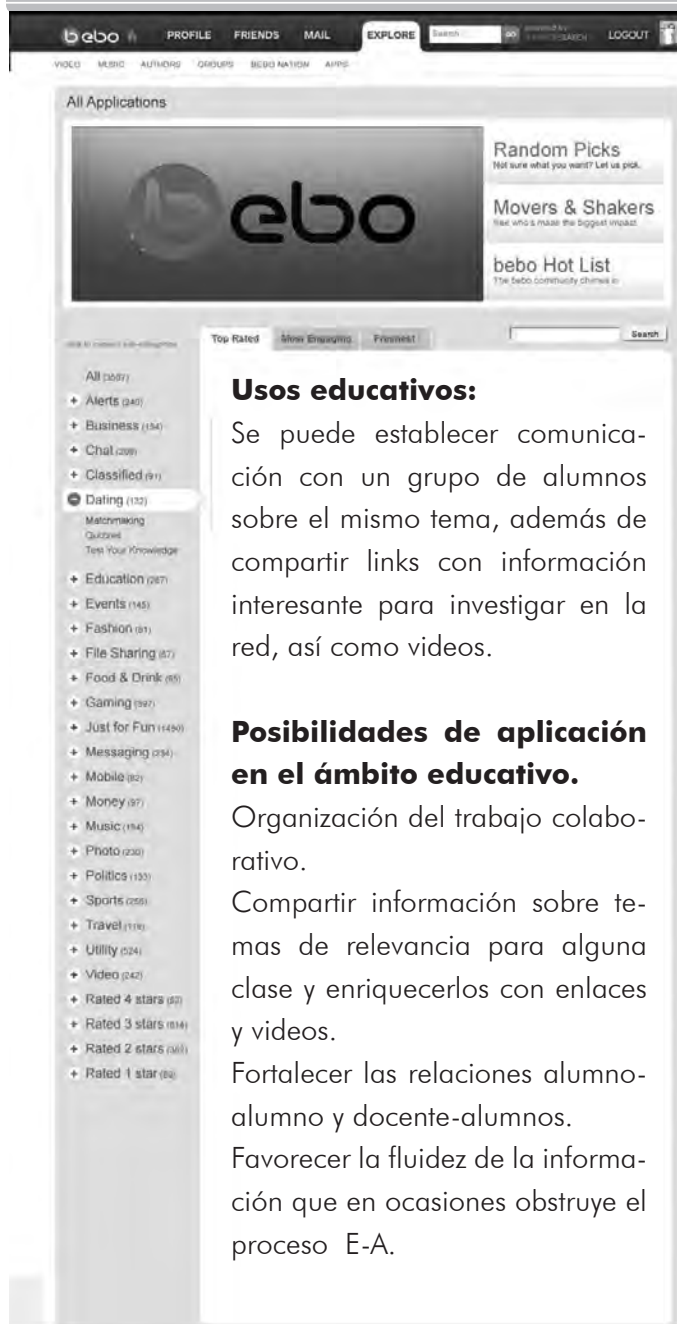
Interacción: ¿Qué hace o puede hacer el usuario con los medios empleados en el sitio?

- Permite establecer relación en tiempo y forma real con el chat de texto y de voz.
- La experiencia virtual se puede hacer más intensa con la incorporación de documentos, fotos, videos y música de la vida real del usuario.

Comentarios u observaciones:

Second Life permite crear espacios virtuales recreativos y educativos. Además, su mundo virtual puede ser una valiosa herramienta para la educación a distancia.

Las posibilidades que brindan los entornos virtuales para la educación son infinitas. Cada vez con mayor frecuencia Second Life es utilizado como plataforma educativa, ya que también cuenta con videos introductorios muy interesantes en idioma español.



Usos educativos:

Se puede establecer comunicación con un grupo de alumnos sobre el mismo tema, además de compartir links con información interesante para investigar en la red, así como videos.

Posibilidades de aplicación en el ámbito educativo.

Organización del trabajo colaborativo.

Compartir información sobre temas de relevancia para alguna clase y enriquecerlos con enlaces y videos.

Fortalecer las relaciones alumno-alumno y docente-alumnos.

Favorecer la fluidez de la información que en ocasiones obstruye el proceso E-A.

Desventajas o dificultades para su uso:

La desventaja se daría cuando el usuario no se auto-regula y estas actividades absorben todo su tiempo.

Riesgos:

Pérdida de tiempo, mal uso de la información expuesta por este medio.



Nombre: Bebo "Blog early, blog often"

Dirección electrónica:

<http://www.bebo.com>

Tipo de licencia:

Gratis

Descripción:

Es una red social y es posible acceder a través de Internet y a través de servicios WAP ofrecidos por ciertos proveedores de telefonía móvil. Tiene sitios en EE.UU., Reino Unido, Irlanda, Australia, Nueva Zelanda, Canadá, Polonia, Francia, Alemania, Italia, España, India y los Países Bajos, entre otros países.

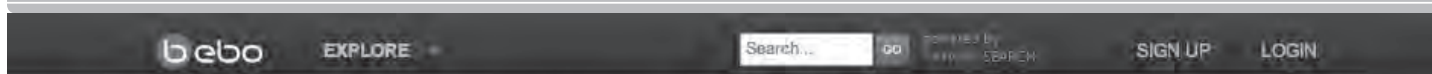
Ventajas de uso:

Se promueve un aprendizaje en sociedad. Alumnos y profesores pueden establecer múltiples relaciones entre ellos, intercambiar opiniones, analizar artículos de última hora, compartir datos, música, videos, audios de noticias, fotografías, y hasta mini-aplicaciones creadas por ellos mismos.

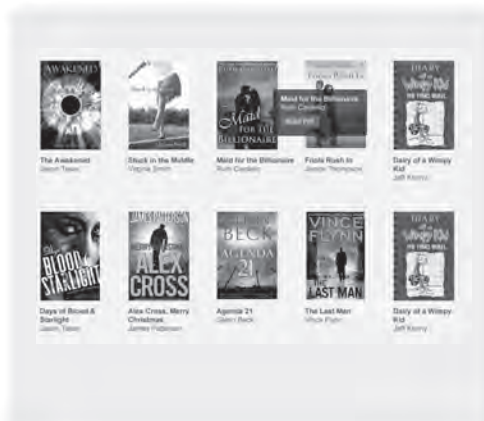
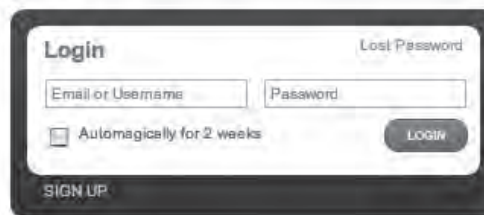
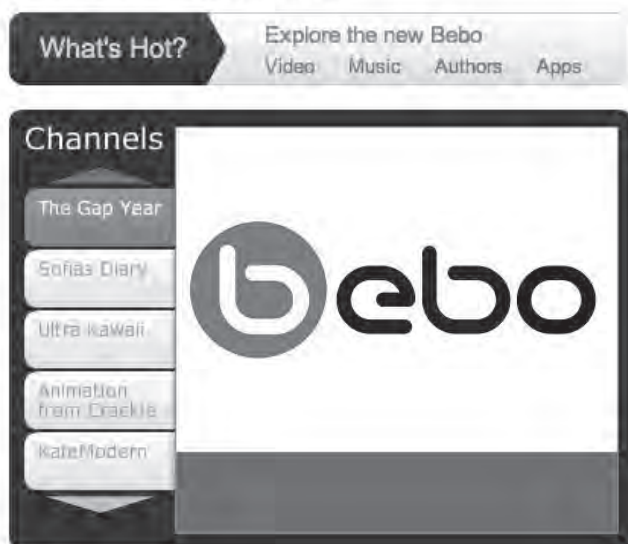
La construcción de conocimiento es dinámica, constante y compartida. Todos, alumnos y docentes, aportan conocimientos nuevos.

Roles más activos son asumidos por alumnos y docentes.

La adquisición de nuevos conocimientos se vuelve una actividad amena y cotidiana.



Bebo is a social media network where friends share their lives and explore great entertainment. Get started by signing up.



Tipos de medios empleados (audio, video, imagen, gráficos, texto, etc.)

Utiliza video, imagen, gráficos, textos.

Interacción: ¿qué hace o puede hacer el usuario con los medios empleados en el sitio?

Bebo es similar a otros sitios de redes sociales, te permite compartir fotos, enlaces, vídeos, aficiones e historias con quien quieras desde un solo lugar, conectar con amigos, familiares, compañero de clase o de trabajo y nuevas amistades, aunque sean miembros de otra red social, recibir recomendaciones sobre música, vídeos, artículos y juegos, conocer a otros usuarios con gustos similares, dibujar en una pizarra virtual o en la de otros miembros.

Comentarios u observaciones:

Medio útil para compartir información y entablar comunicación con otros.

Videos





Popular en YouTube

- Música
- Deportes
- Juegos
- Programas de televisión

CAÑALES PARA TI

- euronews knowledge
- Truthloader
- Official Channel of MLB.com

Nombre: YouTube

Tipo de licencia: Gratuito

Descripción:

Sitio Web en el que los usuarios pueden compartir videos

Usos educativos conocidos:

Se pueden encontrar videos para ilustrar e introducir casi cualquier tema, además publicar videos realizados por los alumnos como producto de algún proyecto.

Posibilidades de aplicación en el ámbito educativo:

Puede ser un buen incentivo para los alumnos publicar las producciones realizadas. Los alumnos pueden encontrar ejemplos o información de casi cualquier tema que requieran.

Ventajas de uso:

La posibilidad de alojar vídeos personales de manera sencilla. Aloja una variedad de clips de películas, programas de televisión y vídeos musicales que pueden ser utilizados como recursos para el trabajo en el aula.

Los enlaces a vídeos de YouTube pueden ser también insertados en blogs y sitios electrónicos personales usando API o incrustando cierto código HTML.

Comentarios u observaciones.

Como todas las herramientas digitales es tan adecuado o inadecuado como el uso que cada quien quiera darle.



Dirección electrónica:

<http://www.youtube.com>

Desventajas o dificultades para su uso:

La desventaja es que cualquiera puede publicar un video, nadie te garantiza la veracidad de la información en este medio encontrado, cualquier otro usuario puede comentar tu video, y muchas veces sin atención a la etiqueta digital.

Riesgos

Mal uso de los videos ahí expuestos, falta de etiqueta digital en los comentarios vertidos.

Tipos de medios empleados (audio, video, imagen, gráficos, texto, etc.)

Video

Interacción: ¿qué hace o puede hacer el usuario con los medios empleados en el sitio?

El usuario puede subir videos, comentarlos, usar los videos existentes para compartirlos en blogs, Facebook, etc.

Conclusión

Hoy en día los procesos de enseñanza-aprendizaje se caracterizan por la diversidad de alternativas estratégicas. Las llamadas Tics, nos brindan un favorable desarrollo de ambientes virtuales tanto para la enseñanza como para el aprendizaje.

La enseñanza no es, y no debe ser, ajena a las posibilidades que abren las denominadas nuevas tecnologías. Los espacios virtuales educativos no van encaminados a terminar con las actividades formativas presenciales tradicionales, sino que deben ser complementarios a estas, permitiendo una mejora sustancial de la calidad tanto del canal de comunicación entre profesores y alumnos, como en los materiales docentes utilizados en el proceso educativo; todo ello sin descartar la apertura de nuevos caminos de formación mediante experiencias controladas de educación a distancia.

***... Segunda entrega
siguiente número.***

NORMAS DE PUBLICACIÓN

ARTÍCULOS:

Se sugiere que no excedan de 10 páginas mecanografiadas en Arial a 12 puntos y a doble espacio, en un formato tamaño carta. De forma excepcional se podrán publicar trabajos más largos, divididos en partes.

Los autores deberán enviar 2 copias del trabajo impreso, así como remitir junto a éstas el archivo en Word vía internet al correo planeación_aragon@yahoo.com.mx

El trabajo deberá cubrir los siguientes puntos:

- * Página de portada, en la cual se debe incluir el título del artículo, nombre del (los) autor(es), grado académico y correo electrónico, así como una breve síntesis curricular.
- * Resumen de menos de diez líneas.
- * Bibliografía ordenada alfabéticamente.
- * En su caso, figuras, tablas, fotografías o ilustraciones, con sus respectivos pies de página y números de referencia con que aparecerán en el texto, así como la procedencia de las mismas.

La editorial se reserva el derecho de publicación de los artículos en la fecha que estime oportuna, de acuerdo a las temáticas que se aborden.

Los trabajos recibidos **NO se devolverán** sin solicitud expresa del autor.

Para cualquier información, favor de llamar a los teléfonos:

**5623-09-20 y
5623-09-23**

o al correo electrónico referido.



Planeación y Evaluación Educativa



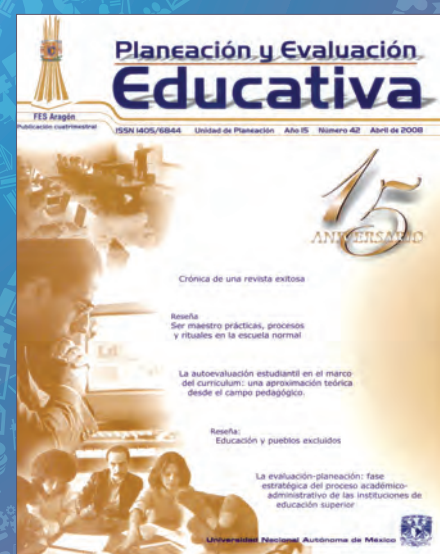
Aniversario!



1a. Publicación



10 Aniversario



15 Aniversario