



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE ADMINISTRACIÓN Y PLANEAMIENTO
EDUCATIVO



MANUAL DE USO DE LA PLATAFORMA MOODLE PARA DESARROLLAR
LOS CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA MERCADEO DIRIGIDO A LOS
PROFESORES DE EDUCACION PARA EL TRABAJO

AUTORES:
CAMPOS ALBERT
ELIANNI VARGAS

BÁRBULA, AGOSTO DE 2015





UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE ADMINISTRACIÓN Y PLANEAMIENTO
EDUCATIVO



MANUAL DE USO DE LA PLATAFORMA MOODLE PARA DESARROLLAR
LOS CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA MERCADEO DIRIGIDO A LOS
PROFESORES DE EDUCACION PARA EL TRABAJO

Trabajo presentado a la Universidad de Carabobo por

CAMPOS ALBERT
ELIANNI VARGAS

Como requisito para optar al título de Licenciados en Educación Mención Educación
para el Trabajo Sub. Área Comercial
Realizado con la asesoría de

Profesor - Tutor

BÁRBULA, AGOSTO DE 2015





UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN



DEPARTAMENTO DE ADMINISTRACIÓN Y PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

MANUAL DE USO DE LA PLATAFORMA MOODLE PARA DESARROLLAR
LOS CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA MERCADEO DIRIGIDO A LOS
PROFESORES DE EDUCACION PARA EL TRABAJO

Autores:

Albert Campos

Elianni Vargas

Tutora: Dra. Juana Ríos

Año 2015

RESUMEN

Esta investigación está dirigida al diseño de un manual de uso de la plataforma Moodle, para desarrollar los contenidos de la asignatura mercadeo, dirigido a los profesores de educación para el trabajo en el ámbito educativo, especialmente en la U.E.I José María Vargas. La investigación se realizó bajo el paradigma positivista, utilizando el método Cuantitativo, en la modalidad de proyecto factible porque propone la creación de un manual didáctico que servirá como recurso a los profesores de la asignatura. Al finalizar la investigación permitió observar a través de los resultados que a pesar no hay mayor conocimiento de las tecnologías de la información y comunicación, el 100% de los profesores encuestados consideran necesario la aplicación de las TIC en educación.

Palabras claves: Plataforma Moodle, Mercadeo, Profesores.

Línea de investigación: Formación Docente y Praxis Profesional. **Temática:** Tecnología de la Información y Comunicación (TIC) aplicado al área de Educación para el Trabajo. **Sub. Temática:** Elaboración y producción de material didáctico y software educativo en, por y para el trabajo.



INTRODUCCIÓN

En la actualidad la sociedad está atravesando por una etapa en donde han cobrado gran importancia los dispositivos electrónicos que facilitan la comunicación y el intercambio de información entre las personas e instituciones, cada vez se hace más evidente la necesidad de implementar el uso de dispositivos electrónicos, no únicamente en el campo de la comunicación, sino que su uso se ha extendido a otros campos como: el comercio, la ciencia, y la educación, los cuales son indispensables en la vida cotidiana. Esto ha dado como resultado la implementación a gran escala de los mismos y su integración dentro del contexto educativo, dando origen al término tecnologías de información y comunicación (TIC), que no son mas que una serie de nuevos medios que van desde los hipertextos, multimedia, internet, realidad virtual, o televisión por satélite. Un claro ejemplo de la implementación de las TIC en el ámbito educativo es el uso de la plataforma Moodle; virtual y gratuita le permite al docente interactuar con los estudiantes, tener en un sitio web toda la información de su curso.

Moodle fue diseñado por un educador e informático (Martin Dougiamas), basándose en los principios pedagógicos del constructivismo social. La palabra MOODLE es un acrónimo de Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment (Entorno de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos y Modular), este diseño modular permite agregar contenidos por parte del profesor con relativa facilidad. Una de las características de Moodle es su entorno gráfico, sencillo e intuitivo que facilita su uso por parte de los alumnos.

La introducción y uso de las TIC en la educación, no solo están cambiando la manera de enseñar y de aprender, sino que además; propician y sugieren la creación de nuevos entornos o ambientes de aprendizaje en los cuales, mediante la activación de los diferentes procesos cognitivos, incluyendo la selección y organización de la nueva



Información y la integración de ésta en los conocimientos previos, el estudiante pueda construir su propio aprendizaje.

En el presente trabajo sugerimos la aplicación de un manual de uso de la plataforma Moodle, para desarrollar los contenidos de la asignatura mercadeo, dirigido a los profesores de educación para el trabajo en el ámbito educativo. Partiendo de la necesidad que tienen los educadores en la actualidad de mantenerse constantemente informados y dotados con las herramientas tecnológicas que le permitan impartir sus conocimientos e incluso de la planificación educativa y todos los aspectos académicos que el proceso de enseñanza afecta, esta plataforma busca mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en los docentes y dar a conocer a los mismos, el uso de las herramientas tecnológicas que apoyen el desarrollo de actividades educativas para complementar y mejora las estrategias didácticas de las asignaturas que imparten.



ÍNDICE GENERAL

	PAG.
RESUMEN.....	V
INTRODUCCION.....	III
CAPÍTULO I.....	10
Planteamiento del Problema.....	10
Justificación.....	16
Objetivos de la Investigación.....	15
Objetivo General.....	15
Objetivos Específicos.....	15
CAPÍTULO II.....	18
Marco Teórico.....	18
Antecedentes de la Investigación.....	18
Bases Teóricas.....	21
Bases Legales.....	41
Cuadro de Variables.....	45
CAPÍTULO III.....	46
Marco Metodológico.....	46
Naturaleza de la Investigación.....	46
Tipo de Investigación.....	46
Diseño de la Investigación.....	47
Población y Muestra.....	48
Población.....	48
Muestra.....	49
Técnica de Recolección de Datos.....	49
Validación del instrumento.....	50
Confiabilidad del Instrumento.....	51
CAPITULO IV.....	55
Análisis de los Resultados.....	55



CAPITULO V.....	67
Conclusiones y Recomendaciones.....	67
CAPÍTULO VI.....	72
La Propuesta.....	72
Introducción.....	74
Justificación.....	75
Objetivo.....	75
Presentación del manual.....	76
Objetivo General.....	76
Objetivos Específicos.....	76
Fundamentación.....	77
Información adicional sobre moodle.....	78
Manual de uso de la plataforma.....	81
Referencias bibliográficas.....	105
Anexos.....	108



LISTA DE TABLA

TABLA	PAG.
A) 1. Cálculos de confiabilidad.....	53
2. Rangos de confiabilidad.....	54
B) 1. Docentes que usan recursos tradicionales.....	56
2. Implementación de las TIC en el contexto educativo.....	57
3. Implementación de recursos tecnológicos.....	58
4. Desarrollo de contenidos en la plataforma.....	59
5. Conocimiento de la plataforma moodle.....	60
6. Conocimiento del uso de la plataforma moodle.....	61
7. Conocimiento de las asignaturas de EPT.....	62
8. Importancia del mercadeo para los estudiantes.....	63
9. Encontrar contenido fácil y rápido.....	64
10. Considera beneficioso el uso de la plataforma.....	65



LISTA DE GRÀFICOS

GRÀFICO	PAG.
1. Docentes que usan recursos tradicionales.....	56
2. Implementación de las TIC en el contexto educativo.....	57
3. Implementación de recursos tecnológicos.....	58
4. Desarrollo de contenidos en la plataforma.....	59
5. Conocimiento de la plataforma moodle.....	60
6. Conocimiento del uso de la plataforma moodle.....	61
7. Conocimiento de las asignaturas de EPT.....	62
8. Importancia del mercadeo para los estudiantes.....	63
9. Encontrar contenido fácil y rápido.....	64
10. Considera beneficioso el uso de la plataforma.....	65



CAPÍTULO I

Planteamiento del Problema

Es indudable el uso, cada vez mayor, de Internet en la sociedad actual. Es sin duda, la tecnología más moderna del siglo XX, al promover un intercambio de información constante e inmediata en todo el mundo. En las innovaciones educativas actuales puede apreciarse, tanto a nivel regional como nacional, una tendencia a la inclusión de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs), como una estrategia de mejora educativa.

El uso de estos nuevos recursos tecnológicos implica nuevos planteamientos de diversa índole: la disponibilidad de los recursos, la propuesta pedagógica, los conocimientos de los profesores, el apoyo que ofrece la institución educativa, entre otros estas tecnologías aplicables en educación se definen como el conjunto de tecnologías desarrolladas para gestionar información y enviarla de un lugar a otro. Abarcan un abanico de soluciones muy amplio. Incluyen las tecnologías para almacenar información y recuperarla después, enviar y recibir información de un sitio a otro, o procesar información para poder calcular resultados y elaborar informes

Las TICs ofrecen a los docentes la posibilidad de replantearse las actividades tradicionales de enseñanza, para ampliarlas y complementarlas con nuevas actividades y recursos de aprendizaje. Existe una gran cantidad de recursos digitales disponibles, tanto elaborados por empresas comerciales como por los propios profesores. En este caso se hace referencia especialmente al software educativo.

En estos momentos se puede encontrar materiales sobre todas las áreas curriculares, muchos de acceso gratuito, a disposición de los docentes en los principales portales educativos. Pero además, resulta de gran interés la posibilidad de que los educadores realicen sus propios materiales o software educativo, ajustados



con precisión a sus objetivos y necesidades curriculares, mediante el uso de aplicaciones genéricas. Por otro lado, las TICs permiten trabajar en entornos de trabajo colaborativos más allá de la propia clase, contactando con alumnos y profesores de otras instituciones y países, potenciando así la educación intercultural, entonces se catalogan como muy importantes para el ejercicio de la educación actualmente, considerando el educador debe estar siempre actualizado y buscando nuevas formas de impartir los conocimientos de manera efectiva.

Hoy es impensable que una persona sobreviva en el campo laboral sin conocimientos informáticos aplicables a su profesión, por poner un ejemplo. Lo que hace unas décadas eran conocimientos muy específicos y reservados sólo a especialistas en la materia, son hoy en día habilidades que debe tener cualquier estudiante regular, como el manejo de programas ofimáticos, sistemas operativos, búsqueda en internet entre otros.

Existe una opinión general de que en la comunidad se debe tener cada vez más presente la tecnología, si bien no hay tanto consenso en cómo aplicar esta premisa en el ámbito educativo real. Los problemas a los que los educadores se enfrentan para la implantación de la tecnología son muy diversos. En primer lugar existe un claro salto generacional, que hace que muchos de los alumnos entiendan y comprendan mejor la tecnología (móviles, aplicaciones, sistemas operativos, programas, redes, programación), que los propios maestros, quienes en general no reciben una educación específica en ese ámbito.

Existen profesores que usan los recursos tecnológicos simplemente de apoyo o como meros substitutos de los libros de texto tradicionales. Otros se esfuerzan en buscar contenidos adecuados que implantar en su clase, labor que puede ser más que complicada, mientras que hay otros educadores que abogan por permitir que los propios estudiantes sean quienes exploren los recursos que la tecnología les permite



obtener. Sea cual sea el método, lo que es indiscutible es que la tecnología tal y como la conocemos hoy en día, aporta un enorme abanico de posibilidades que permite la evolución y el cambio innovador en el campo educativo.

En la práctica, el profesor debe considerar las ventajas y las limitaciones de un determinado material, en función de su utilización didáctica. Es decir, es necesario evaluar la calidad del software educativo, tanto desde su punto de vista técnico como pedagógico, para tomar una decisión sobre su potencial didáctico y, en consecuencia, sobre su integración curricular. En esa evaluación deberían tenerse en cuenta aspectos tales como: interfaz, contenido, interacción que ofrece el material, facilidad de uso, coherencia, motivación, facilidad de adaptación, recursos multimedia, navegación, seguimiento de resultados, cooperación que posibilita el programa.

El diseño e implementación de programas de capacitación docente que utilicen las TIC efectivamente son un elemento clave para lograr reformas educativas profundas y de amplio alcance. Las instituciones de formación docente deberán optar entre asumir un papel de liderazgo en la transformación de la educación, o bien quedar atrás en el continuo cambio tecnológico. Para que en la educación se puedan explotar los beneficios de las TIC en el proceso de aprendizaje, es esencial que tanto los futuros docentes como los docentes en actividad sepan utilizar estas herramientas. En este orden de ideas,

Palomo y otros (2006) sostienen que las TIC se están convirtiendo poco a poco en un instrumento cada vez más indispensable en los centros educativos.

Asimismo estos autores señalan que estos recursos abren nuevas posibilidades para la docencia como por ejemplo el acceso inmediato a nuevas fuentes de información y recursos que permiten intercambiar trabajos, ideas, información diversa, procesadores de texto, editores de imágenes, de páginas Web, presentaciones



multimedia, utilización de aplicaciones interactivas para el aprendizaje: recursos en páginas Web, visitas virtuales.

Tomando en cuenta que las TIC es un recurso didáctico la tarea a realizar con él, sería la implementación del mismo para llevar los contenidos educativos de una asignatura en el área específica de educación para el trabajo, siendo aun mas puntuales en la asignatura de mercadeo, este debido a la forma tradicional en la que los educadores llevan a cabo la tarea de impartir estos conocimientos, dando paso a la adaptación o evolución tecnológica en los procesos de aprendizaje, aspecto que en referencia hace falta mejorar por parte de los profesores.

En concordancia con lo antes mencionado, es evidente que los educadores en la actualidad carecen de voluntad y disposición para trabajar en relación a la aplicación de la tecnología al proceso de formación educativo, pero también se conoce que es necesario la actualización constante en la herramientas para desarrollar los conocimientos propios del aprendizaje, sin embargo, la comodidad gana la batalla haciendo que los educadores sigan trabajando de la misma forma, la tradicional que ellos aprendieron en su momento y que sin dudas les proporcionar algún resultado positivo, pero que por esa misma razón termina siendo el mismo y único recurso aplicable en el proceso educativo. Esto en consecuencia podría ser, por la dificultad que tienen para adaptarse a este tipo de tecnologías, por ello la necesidad de crear una propuesta que permita al educador actualizar los recursos utilizados por los mismos para fines educativos, por lo tanto la intención de esta propuesta es que el educador pueda hacer uso de estas tecnologías a través de un manual de uso de la plataforma Moodle, el cual facilite el uso dl mismo.



En relación al planteamiento descrito anteriormente, surgen las siguientes interrogantes:

¿Es necesario que los profesores se adapten a los recursos tecnológicos que existen en la actualidad?

¿Es necesario el desarrollo de los contenidos de la asignatura mercadeo a través del uso de la plataforma Moodle?

¿Qué contenidos y teorías deben considerarse para la elaboración de un manual de uso de la plataforma Moodle?

¿Es factible la creación de un manual para el uso de la plataforma Moodle?.



Objetivo General

Proponer un manual de uso de la plataforma Moodle para el desarrollo de los contenidos de la asignatura mercadeo dirigido a los profesores de educación para el trabajo de la U.E.I. José María Vargas.

Objetivos Específicos:

- Diagnosticar la necesidad de desarrollo de los contenidos de la asignatura mercadeo a través de un manual de uso de la plataforma Moodle dirigida a los profesores que imparten la asignatura.
- Recopilar la información, contenidos y teorías para la construcción de un manual de uso sobre la plataforma Moodle de la asignatura mercadeo dirigido a profesores de educación para el trabajo.
- Elaborar un manual de uso de la plataforma Moodle para el desarrollo de los contenidos de la asignatura mercadeo dirigido a los profesores de educación para el trabajo de la U.E.I. José María Vargas.



Justificación

Partiendo de la necesidad que tienen los educadores en la actualidad de mantenerse constantemente informados y dotados con las herramientas tecnológicas que le permitan impartir sus conocimientos e incluso de la planificación educativa y todos los aspectos académicos que el proceso de enseñanza afecta podemos tomar en cuenta ciertas tecnologías de la información y comunicación (TIC) han adquirido que a su vez gran relevancia, principalmente a partir del amplio uso de la red Internet, siendo el educativo uno de sus más importantes campos de acción.

Las TIC tienen como base la información y han hecho que el usuario pase de tener el papel de receptor pasivo de un mensaje, a tener un papel activo, donde él decide la secuencia de la información y establece el ritmo, calidad, cantidad y profundización de la información que desea. Esto es, realmente, un gran avance que debe ser aprovechado en el hecho instruccional.

Con la intención de dar paso al cambio, en el campo educativo un medio innovador para impartir conocimientos es la plataforma virtual Moodle, Al hablar de plataformas virtuales, nos referimos al conjunto de estructuras, políticas, técnicas, estrategias y elementos de educación que se integran dentro de un marco tecnológico para la implementación del proceso de enseñanza-aprendizaje por medio de las instituciones educativas, cuyos procesos sean completamente a distancia, presenciales o de naturaleza mixta que combine ambas modalidades en diversas proporciones.

Las plataformas virtuales educativas se caracterizan por carecer de la presencia física de un instructor o profesor, esto no quiere decir que el profesor este ausente durante el aprendizaje, sino que se emplean medios tecnológicos en el proceso adaptándose a las diferentes formas de aprendizaje de los alumnos y apreciándose la tutoría del profesor como guía para los alumnos cuando lo requieran, es considerada



un valioso instrumento de educación, e información que nos ofrece la oportunidad de crear nuestros propios recursos dentro de ella: páginas web, cuestionarios, encuestas, etc., y utilizar los recursos desde casa, ya que moodle abre las 24 horas. La información siempre está disponible para los usuarios.

Moodle es una plataforma de aprendizaje virtual fundamentada en software libre que cuenta con una gran cantidad creciente de usuarios. Moodle es una plataforma virtual de gestión de aprendizaje avanzada (designado además, "Entorno Virtual de Enseñanza-Aprendizaje (EVEA)"; vale decir, una aplicación diseñada para auxiliar a los docentes a crear cursos de calidad en la red. Moodle fue creado por el Ph.D., en educación Martin Dougiamas, quien fundamentó su enfoque pedagógico en el diseño de las ideas del constructivismo que asevera que el conocimiento se construye en la mente del estudiante en lugar de ser transmitido sin cambios a partir de libros o enseñanzas y en el aprendizaje colaborativo, esta sería un excelente recurso para ayudar a los profesores a planificar y hacer ejecución del proceso educativo y además permite que los estudiantes también puedan dar seguimiento a todas las actividades asignadas por el profesor, como por ejemplo: Consultar las actividades que van a realizar en su centro de estudios en una fecha determinada; consultar sus calificaciones; consultar las tareas que tienen pendientes de entrega; descargar el material de estudio ó los documentos con las tareas entre otros.



CAPÍTULO II

MARCO TEÒRICO

Antecedentes de la Investigación

La revisión de trabajos anteriores que guardan relación con los tópicos a desarrollar en éste estudio, representan los antecedentes que servirán como punto de referencia para aclarar algunos conceptos y dar relevancia a los aspectos a tratar, así como las bases teóricas que involucran a dicha investigación, al respecto Tamayo y Tamayo (2006), señala: “en los antecedentes se trata de hacer una síntesis conceptual de las investigaciones o trabajos realizados sobre el problema formulado con el fin de determinar el enfoque metodológico de la investigación” (p. 146).

A continuación se presentan los antecedentes consultados que guardan estrecha relación con la presente investigación:

En el trabajo de Rodríguez (2008), titulada Curso en Línea de Introducción a la Computación dirigido a los docentes de la U.E.N. Hilarión López, Araure, Estado Portuguesa, el cual se resalta la importancia del uso de las TIC e incentivar a los docentes aprovechar los Centro Bolivariano de Información y Telemática (CBIT) con que se cuentan, para dinamizar las 29 actividades en el aula y compaginar los contenidos programáticos con el amplio potencial que proporcionan las herramientas tecnológicas. El propósito de la investigación fue Diseñar un curso en línea de Introducción a la Computación dirigido a los docentes con la finalidad de prepararlos para hacer uso de las herramientas tecnológicas existentes. El estudio está enfocado en la modalidad de proyecto factible sustentado en una investigación descriptiva de campo. La población objeto de la investigación está conformada por sesenta (60) sujetos y la muestra aleatoria de catorce (14) docentes. Se utilizó un cuestionario cerrado de diez (10) preguntas cerradas.



El proyecto concluye que es necesario implementar un curso en línea que permita al docente adaptar su metodología de trabajo usando la tecnología para el desarrollo de sus actividades pedagógicas, para adquirir nuevas habilidades y destrezas, en la búsqueda de emplearlas de la manera más efectiva, didáctica y funcional.

Este trabajo permitió obtener mayor información de las ventajas de las TIC en el desarrollo de cualquier asignatura, en este caso en la asignatura de Mercadeo, con el fin de obtener información y ampliar criterios sobre las ventajas de las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El aporte del antecedente permitió también tener información sobre teorías relacionadas con la educación virtual y las TIC, además de ampliar el enfoque sobre las fases para crear un manual de uso de la plataforma moodle que permita impartir los contenidos de la asignatura Mercadeo de manera más dinámica. Además guarda estrecha relación con la investigación que se está realizando, permitiendo una orientación en las bases pedagógicas en las que se sustentó el manual de uso de la plataforma Moodle como herramienta didáctica para impartir los contenidos de la asignatura de Mercadeo. La investigación se apoyó en interpretar los resultados que se obtuvo del cuestionario realizado.

Molina L. (2013), quien realizó una investigación que lleva por nombre “Curso en línea para el desarrollo de proyecto factible utilizando la plataforma moodle” la cual se basa en el objetivo principal de “Diseñar un curso en línea basado en el desarrollo de un diseño centrado en la modalidad de Proyecto Factible para los estudiantes de la Especialización en Tecnologías de la Computación en Educación (E.T.C.E) de la Universidad de Carabobo”, y que concluye además, que La Especialización en Tecnología de Computación en Educación (E.T.C.E), de la Universidad de Carabobo, se encuentra escasa de recursos, como materiales educativos computarizados o un sitio web de fuente confiable, donde los estudiantes de la mencionada especialización



encuentren guías o modelos de investigaciones para ayudarse a elaborar y desarrollar su investigación de modalidad Proyecto Factible. Se considera de importancia que además de los actores de la E.T.C.E, también sean beneficiados profesionales que cursen sus estudios fuera de la Universidad de Carabobo, con el fin de extender la información de fuente confiable y segura”, así es posible llevar de una manera efectiva y rápida, además a distancia una información confiable con sentido de formación y preparación a las comunidades educativas, también es claro destacar que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) están produciendo importantes cambios en nuestra sociedad, hasta el punto de marcar la característica distintiva de este momento histórico con relación al pasado.

Nuestra sociedad se denomina sociedad de la información. El recurso que hoy se considera más valioso es la información. Si se quiere alcanzar un objetivo, es preciso acceder a la información para llegar a tomar las decisiones adecuadas. Por ello, el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación a través de plataforma virtuales, constituye un factor clave para alcanzar un óptimo desempeño docente en un entorno educativo digital dinámico e innovador y de gran aceptación en los estudiantes, nativos digitales.

Esta investigación proporcionó orientación a la presente investigación, mediante los instrumentos realizados a los docentes para el diseño del manual y por ende, conocimiento de cómo elaborar un manual en línea, esto con el propósito de determinar si las estrategias usadas en un manual en línea anterior pueden servir de orientación en el diseño del Manual de uso de la plataforma para la asignatura Mercadeo de los Profesores de Educación para el Trabajo.

Kotler (2008), en sus numerosas investigaciones sobre el marketing, concluye: que el internet no solo revoluciona el mundo de marketing, también motivo a la creación de nuevas tecnologías que hacen más fácil el acceso de este servicio como: los nuevos teléfonos inteligentes que tienen acceso a internet y que pueden realizar



casi todas las funciones de una computadora. Es decir hacen más fácil el acceso a la información.

Esta investigación tiene relación con el trabajo porque aprovechando las tic's y el avance que han tenido en la actualidad con la creación de nuevos recursos tecnológicos en la asignatura de mercadeo, el proceso de enseñanza – aprendizaje se hace más dinámico y significativo.

Bases Teóricas

Según Romero (2000), el “marco referencial debe concebirse como un proceso en el que los planteamientos teóricos se profundizan permanentemente con el propósito de apoyar el proceso de investigación” (p. 32).

Así pues, en la presente investigación el marco referencial muestra una serie de referentes bibliográficos relacionados con el tema en estudio, con la finalidad de describir información y dar información acerca del mismo.

La Plataforma Moodle como Herramienta de Enseñanza

Moodle es una de las aplicaciones informáticas que han florecido para dar consistencia a la educación virtual. La filosofía de su creador, es ciertamente atrayente pero se debe considerar que en Internet, no todo lo que se presenta en educación es definitivo. La educación, como otros factores de la sociedad, es alterable al paso del tiempo y a la evolución del mundo. No se trata únicamente del ámbito social, sino además de la técnica, la forma de estudio y otros aspectos que deben ser



estudiados. . Uno de los softwares más competentes para su desarrollo de la educación virtual o elearning es Moodle.

Con este programa computacional el educador tiene las herramientas necesarias para crear un curso al que el estudiante podrá acceder cómodamente desde cualquier ordenador. Esta aplicación informática se trata de un software libre con particularidades similares a las de Blackboard y otras plataformas privadas. Moodle es el acrónimo de Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment (Entorno de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos y Modular).

Moodle es una plataforma de aprendizaje virtual (e-learning) fundamentada en software libre que cuenta con una gran cantidad creciente de usuarios. Moodle es una plataforma virtual de gestión de aprendizaje avanzada (designado además, "Entorno Virtual de Enseñanza-Aprendizaje (EVEA)"; vale decir, una aplicación diseñada para auxiliar a los docentes a crear cursos de calidad en la red. Moodle fue creado por el Ph.D., en educación Martin Dougiamas, quien fundamentó su enfoque pedagógico en el diseño de las ideas del constructivismo que asevera que el conocimiento se construye en la mente del estudiante en lugar de ser transmitido sin cambios a partir de libros o enseñanzas y en el aprendizaje colaborativo. La primera versión de Moodle apareció el 20 de agosto de 2002 y, desde entonces, han aparecido nuevas versiones de forma regular. Hasta julio de 2008, la base de usuarios registrados incluía más 21 millones, distribuidos en 46.000 sitios en todo el mundo y está traducido a más de 75 idiomas

Esos modelos de aprendizaje virtual a veces son denominados “Ambientes de Aprendizaje Virtual” o “Educación en Línea” “Aprendizaje en línea”. Se Define como **aprendizaje en línea** al proceso a través del cual un estudiante puede adquirir determinados conocimientos y habilidades en un tema específico, en el que, no existen las limitaciones físicas de tiempo y espacio, en virtud de que el educando



puede acceder al conocimiento a cualquier hora y desde cualquier lugar, siempre y cuando cuente con una computadora y acceso a Internet. Este tipo de plataformas virtual de aprendizaje también se le denomina como LMS (Learning Management System)

La web y las tecnologías del Internet son las herramientas trascendentales del aprendizaje virtual, por cuanto se utilizan como soporte para las plataformas virtuales de aprendizaje de cursos en línea, tanto para su desarrollo, como para la entrega y evaluación. El proceso de aprendizaje en línea está orientado al “aprendizaje del educando” más que al método tradicional de enseñanza en donde la educación se centraba en el educador.

Moodle se fundamenta en una pedagogía constructivista social (colaboración, actividades, reflexión crítica, etc.). Su arquitectura y herramientas son adecuadas para clases en línea, así como también para complementar el aprendizaje presencial. Tiene una interfaz de navegador de tecnología sencilla, ligera, y compatible. La instalación del programa es sencilla solicitando para tales efectos una plataforma que soporte PHP y la disponibilidad de una base de datos. Moodle tiene una capa de abstracción de bases de datos por lo que soporta los principales sistemas gestores de bases de datos. Se ha empeñado en tener una seguridad sólida en toda la plataforma. Todos los formularios son revisados, las cookies cifradas, etc. La mayoría de las áreas de introducción de texto (materiales, mensajes de los foros, entradas de los diarios, etc.) pueden ser editadas usando el editor HTML, tan sencillo como cualquier editor de texto.

En términos generales Moodle promete una serie flexible de actividades para los cursos tales como: foros, diarios, cuestionarios, materiales, consultas, encuestas y tareas.



Otra de las particularidades más interesantes de Moodle, que igualmente aparece en otros gestores de contenido educativo, es la posibilidad de que los educandos participen en la creación de glosarios, y en todas las lecciones se generan automáticamente enlaces a las palabras incluidas en estos.

Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) en el Proceso de Enseñanza - Aprendizaje

Son aquellas herramientas computacionales e informáticas que procesan, sintetizan, recuperan y presentan información representada de la más variada forma. Es un conjunto de herramienta, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información, para dar forma, registrar, almacenar y difundir contenidos digitalizados. Para todo tipo de aplicaciones educativas, las TIC's son medios y no fines. Por lo tanto, son instrumentos y materiales de construcción que facilitan el aprendizaje, el desarrollo de habilidades y distintas formas de aprender, estilos y ritmos de los aprendices.

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pueden contribuir al acceso universal a la educación, la igualdad en la instrucción, el ejercicio de la enseñanza y el aprendizaje de calidad y el desarrollo profesional de los docentes, así como a la gestión dirección y administración más eficientes del sistema educativo.

El uso de las tecnologías de la información y la comunicación (Tic's) en los diferentes niveles y sistemas educativos tienen un impacto significativo en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes y en el fortalecimiento de sus competencias para la vida y el trabajo que favorecerán su inserción en la sociedad del conocimiento.



Vivimos en una sociedad que está inmersa en el desarrollo tecnológico, donde el avance de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han cambiando nuestra forma de vida, impactando en muchas áreas del conocimiento. En el área educativa, las TIC's han demostrado que pueden ser de gran apoyo tanto para los docentes, como para los estudiantes. La implementación de la tecnología en la educación puede verse sólo como una herramienta de apoyo, no viene a sustituir al maestro, sino pretende ayudarlo para que el estudiante tenga más elementos (visuales y auditivos) para enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje.

Para que en la educación se puedan explotar los beneficios de las TIC en el proceso de aprendizaje, es esencial que tanto los futuros docentes como los docentes en actividad sepan utilizar estas herramientas.

Para poder lograr un serio avance es necesario capacitar y actualizar al personal docente, además de equipar los espacios escolares con aparatos y auxiliares tecnológicos, como son televisores, videograbadoras, computadoras y conexión a la red.

La adecuación de profesores, estudiantes, padres de familia y de la sociedad en general a este fenómeno, implica un esfuerzo y un rompimiento de estructuras para adaptarse a una nueva forma de vida; así, la escuela se podría dedicar fundamentalmente a formar de manera integral a los individuos, mediante prácticas escolares acordes al desarrollo humano.

En este orden de ideas, Palomo y otros (2006) sostienen que las TIC se están convirtiendo poco a poco en un instrumento cada vez más indispensable en los centros educativos.

Para la UNESCO, las prácticas de las TIC dependen de su integración exitosa en las salas de clases con la implementación de estructuras de ambientes de aprendizaje no tradicionales, de la unión de nuevas tecnologías con nuevas pedagogías en



ambientes virtuales de aprendizaje, del desarrollo de clases socialmente activas, del fomento de la interacción cooperadora, el trabajo cooperativo y el trabajo grupal. De igual manera, la

UNESCO considera que uno de los factores de mayor impacto se fundamenta en los estándares de competencias TIC para el profesor, desde el enfoque de alfabetización digital o tecnológica y profundización del conocimiento hasta llegar a la creación del conocimiento.

El Banco Mundial, a través de su programa World Links, hace hincapié en el desarrollo de competencias en las TIC tanto en estudiantes como en docentes o profesores. Sin embargo, la finalidad del Banco Mundial se define principalmente en “la capacitación del profesor para crear, incorporar y facilitar la innovación en las prácticas de la sala de clases que integren la tecnología de redes, el trabajo en equipo y la Internet en el currículum” (Claro, p. 11).

Muy similar a la UNESCO, el Banco Mundial busca innovar en seis ejes: (1) Ministerios de Educación para el desarrollo de un plan estratégico de TIC, (2) desarrollo profesional del profesor, (3) impacto en el estudiante mediante las metodologías para el uso de TIC en las que se capacita a los profesores, (4) medidas de generación de recursos para la sustentabilidad de las tecnologías en los establecimientos educativos, (5) implementación de iniciativas de monitoreo y evaluación, (6) desarrollo de capacidad local para construir organizaciones locales que ayuden al Ministerio a expandir, mantener y monitorear los programas TIC, permitiendo la sustentabilidad regional y nacional.

Es importante destacar que el uso de las TIC favorecen el trabajo colaborativo con los iguales, el trabajo en grupo, no solamente por el hecho de tener que compartir



ordenador con un compañero o compañera, sino por la necesidad de contar con los demás en la consecución exitosa de las tareas encomendadas por el profesorado.

La experiencia demuestra día a día que los medios informáticos de que se dispone en las aulas favorecen actitudes como ayudar a los compañeros, intercambiar información relevante encontrada en Internet, resolver problemas a los que los tienen. Estimula a los componentes de los grupos a intercambiar ideas, a discutir y decidir en común, a razonar el por qué de tal opinión. (Palomo, Ruiz y Sánchez en 2006).

Recursos Tecnológicos y la Educación

Un recurso tecnológico es un medio que se vale de la tecnología para cumplir con su propósito. Los recursos tecnológicos pueden ser tangibles (como una computadora, una impresora u otra máquina) o intangibles (un sistema, una aplicación virtual).

Muchas son las ventajas que esos recursos tecnológicos ofrecen dentro del ámbito docente. No obstante, entre todas ellas se destacaría el hecho de que otorgan dinamismo a la hora de impartir las distintas materias y también que facilitan enormemente el aprendizaje de los estudiantes. Y es que los estudiantes tienen a su disposición una amplia variedad de textos, vídeos y archivos audiovisuales que les ayudan a comprender y asimilar las distintas asignaturas.

De la misma manera, consiguen aprender de una manera mucho más atractiva, divertida y práctica. Lo que se traduce, por tanto, en una mejora incuestionable de sus resultados académicos.

A continuación algunos recursos tecnológicos son:



- **Correo Electrónico:** permite enviar y recibir información personalizada, intercambiando mensajes entre usuarios de ordenadores conectados a Internet. Presenta ciertas ventajas sobre otros sistemas de comunicación tradicional: rapidez, comodidad, economía, posibilidad de archivos adjuntos.
- **Los Foros de debate:** son semejantes a las listas de distribución en cuanto que permiten la comunicación de personas que conforman comunidades virtuales, el método utilizado para comunicarse pueden compararse a un tablón de anuncios en el que cualquier usuario puede escribir su comentario, respuesta o participación en un debate. Se realiza a través de páginas web que permiten acceder a los foros y los mensajes dejados en el mismo. Se asemeja, por tanto, a una discusión activa en línea en la que los participantes se incorporan en momentos diferentes.
- **Audioconferencia o la Videoconferencia:** podemos realizar charlas, emitir conferencias o cursos, en resumen comunicarnos, pero utilizando el sonido o el video como tecnologías de comunicación. En ambos casos, se proporcionan entornos más enriquecedores y próximos a la presencialidad.
- **Blog (o en español también una bitácora):** es un sitio web que se actualiza periódicamente y que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente.
- **WebQuest:** es una herramienta que forma parte de una metodología para el trabajo didáctico que consiste en una investigación guiada que promueve la utilización de habilidades cognitivas superiores, el trabajo cooperativo y la autonomía de los estudiantes



Mercadeo

El mercadeo es una disciplina de empresa que se aplica a las más variadas opciones de la vida moderna, comenzando por la venta de productos de consumo masivo, por la venta de servicios, en la oferta de una idea de inversión, de una organización de tipo social, hasta de personajes de espectáculo que necesita impulsar su carrera.

Según Philip Kotler, “Es la ciencia y el arte de explorar, crear y entregar valor para satisfacer las necesidades de un mercado objetivo, y obtener así una utilidad. Luego dice: “El Marketing identifica las necesidades y los deseos insatisfechos; define, mide y cuantifica el tamaño del mercado identificado y la potencial utilidad; determina con precisión cuáles segmentos puede atender mejor la compañía: y diseña y promueve los productos y servicios apropiados”.

El concepto de mercadeo está relacionado con los esfuerzos que una organización destina para satisfacer a los clientes, obteniendo una ganancia al hacerlo. Por ello, la definición del concepto de Mercadeo contiene tres ideas fundamentales según Mccarthy, 2001 p. 34: } Satisfacción del cliente. } Esfuerzo total de la compañía. } Utilidades - no sólo en ventas – sino también relacionadas al logro de objetivos. Por otra parte, el mercadeo es un conjunto de herramientas de análisis, de métodos de previsión y de estudios de mercados, utilizados con el fin de desarrollar un enfoque prospectivo de las necesidades y de la demanda. (Lambin, 1995 p. 2)



El Mercadeo y las Tics

La asignatura de Mercadeo, está dirigida a estudiantes de 3º, 4º y 5º año, con el fin de proporcionarles herramientas básicas para la toma de decisiones asertivas respecto a la definición, diseño y revisión del portafolio de productos y/o servicios, a través de conceptos mercadotécnicos y el estudio de casos reales y conocidos, todo esto en correspondencia con la educación virtual a través de la plataforma moodle como complemento de la asignatura, y a su vez, ofrecer un sistema educativo que no esté limitado por factores de tiempo y espacio, sino que, mediante el aprovechamiento de las TIC, permita el avance de la educación virtual a través del constructivismo e innovaciones tecnológicas de la comunicación e información.

La Tecnología de la Información eleva la calidad del proceso educativo al permitir la superación de las barreras de espacio y tiempo, una mayor comunicación e interacción entre sus actores, la construcción distribuida de crecientes fuentes de información, la participación activa en el proceso de construcción colectiva de conocimiento y la potenciación de los individuos gracias al desarrollo de las habilidades que esto implica.

Con la realización del manual para desarrollar los contenidos de la asignatura mercadeo a través de moodle se logra que los docentes realicen y controlen las actividades a elaborar a lo largo de la asignatura. Además Con la implementación de la asignatura mercadotecnia en formato virtual se consigue realizar un seguimiento continuo del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de forma individual, se propicia el aprendizaje activo, la comunicación multidireccional tanto entre estudiantes como con el profesor y se le da la oportunidad al estudiante de participar de forma activa en su proceso de aprendizaje, valorando su evolución y asimilación de conceptos de la materia.



Contenidos

Los Contenidos dentro del entorno educativo, son el conjunto de saberes que el estudiante asimila y que son básicos a la hora de formar las competencias que una lección se propone y los cuales constituyen un instrumento indispensable para el desarrollo de las capacidades de los alumnos y un medio para lograr los propósitos de los proyectos curriculares llámense de aula, de grado o de plantel.

Contenido Programático de la Asignatura

- Productos y servicios
- Tipos de productos
- Características de los productos
- Mezcla de mercado
- Oferta y demanda
- Segmentación del mercado
- Canales de distribución
- Ciclo vital del producto
- Lanzamiento de productos
- Publicidad, promoción y propaganda

Importancia del Mercadeo en el Contexto Educativo

La enseñanza del mercadeo es importante para el educando porque fomenta la toma de decisiones para mejorar su calidad de vida. Según el autor Fernández (2006), en el año 1992, los autores Borthwick – Duffy dieron a conocer tres conceptualizaciones según las cuales la calidad de vida ha sido definida como: “ la



combinación de componentes objetivos y subjetivos, es decir, calidad de vida definida como la calidad de las condiciones de vida de una persona junto a la satisfacción que esta experimenta”.

El análisis de estudios de casos reales es fundamental para el desarrollo de esta capacidad junto con la creación de recursos o herramientas tecnológicas acordes con el mismo; dejando atrás los recursos tradicionales como: libros, enciclopedias, laminarios, entre otros, para utilizar equipos e instrumentos que estimulen el análisis y sirvan de base para el desarrollo de habilidades creativas que se adapten a los cambios tecnológicos de la sociedad.

Desde esta línea tecnológica (Santos et al., 2003), señala que la... ..“innovación educativa”, es toda acción planificada para producir un cambio en las Instituciones educativas que propicie una mejora en los pensamientos, en la organización de la política educativa, así como en las prácticas pedagógicas, que permita un desarrollo profesional e Institucional con el compromiso y comprensión de toda la comunidad educativa. Esta definición entraña un compromiso con el cambio de la realidad del aula, una actitud de mejora y renovación permanente, y una revisión de los materiales educativos- entre otras muchas cosas- para saber en qué medida pueden mejorar la calidad de la educación (p.225)

Partiendo de esta premisa, Alva (2009) desde sus estudios en la Universidad de San Pedro en Perú, menciona algunas herramientas digitales que se han desarrollado en la Web para la enseñanza de ciertos contenidos, entre ellos se nombran: los correos electrónicos, los chats, foros electrónicos, grupos electrónicos, wikis, blogs, webquest, podcast, entre otros.



Ventajas de implementar las Tic's en la asignatura de mercadeo

- Tienen un potencial reconocido para apoyar el aprendizaje, el conocimiento y el desarrollo de habilidades y competencias para aprender de manera autónoma.
- Ayudan a la motivación del estudiante.
- Fomenta la capacidad de resolver problemas.
- Mejora el trabajo en grupo (aprendizaje cooperativo).
- Refuerza la autoestima de los estudiantes al desarrollar la autonomía de su aprendizaje.
- Además de tener la ventaja de poder acceder a ellas desde cualquier parte y a cualquier hora.
- Alfabetización digital y audiovisual.
- Aprendizaje a partir de los errores.

Para los estudiantes

- A menudo aprenden con menos tiempo
- Atractivo.
- Acceso a múltiples recursos educativos y entornos de aprendizaje.
- Personalización de los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Autoevaluación.
- Mayor proximidad del profesor.
- Flexibilidad en los estudios.
- Instrumentos para el proceso de la información.
- Ayudas para la Educación Especial.
- Ampliación del entorno vital. Más contactos.
- Más compañerismo y colaboración.



Para los profesores:

- Fuente de recursos educativos para la docencia, la orientación y la rehabilitación.
- Individualización. Tratamiento de la diversidad.
- Facilidades para la realización de agrupamientos.
- Mayor contacto con los estudiantes.
- Liberan al profesor de trabajos repetitivos.
- Facilitan la evaluación y control.
- Actualización profesional.
- Constituyen un buen medio de investigación didáctica en el aula.
- Contactos con otros profesores y centros educativos.

Fundamentación de las Teorías de Aprendizaje Seleccionadas

Constructivismo social

Moodle se sustenta sobre la base del constructivismo, y más en concreto sobre el constructivismo social. En esta línea son frecuentes los nombres de Piaget, Bandura, Ausubel y trabajos posteriores. Si nos detenemos en el constructivismo social, es entonces cuando merece especial atención Vygotsky, y los trabajos posteriores en esa línea. Puesto que Moodle es un entorno artificial, basado en redes de ordenadores.

La Teoría del Desarrollo Social de Vygotsky y los ordenadores, de acuerdo con los estudios que reflejan aspectos relacionados con la interactividad. En este punto, atendiendo a las características del ordenador y su relación con la teoría de Vygotsky, de partida resultan de utilidad los trabajos de Michael Cole (1996) y Tiffin y Rajasingham (1997). El Proyecto Quinta Dimensión de Cole y las aportaciones



teóricas de En busca del aula Virtual, de Tiffin y Rajasingham, ofrecen explicaciones sobre los entornos informáticos socioeducativos.

Por su parte, también resultan relevantes las aportaciones de Seymour Papert (1980), apoyado en las teorías de Piaget y su aplicación en la inteligencia artificial, y Gavriel Salomon (1994), con la Teoría de los Sistemas Simbólicos, cercano a Gardner (1983) y la Teoría de las Inteligencias Múltiples. Vygotsky y Piaget se sitúan dentro de lo que Estebananz (1994) denomina las teorías de la reestructuración. Dichas teorías asumen que tanto el estudio del aprendizaje como el de la formación de conceptos debe considerarse desde su campo global, rechazando aquellas ideas donde los conceptos quedan definidos por listas de rasgos o atributos y las interpretaciones de la realidad se construyen a partir de los conocimientos anteriores.

Quiere decir, que los estudiantes van construyendo su aprendizaje, unos con otros, y creando así una cultura basada en el compartir contenidos y significados de esos contenidos desarrollados en la plataforma a través del manual.

Moodle es un sistema de gestión de contenidos educativos (CMS) que posibilita la organización de cursos a partir de la creación y combinación de recursos educativos gestionados dentro de la misma plataforma. El trabajo en Moodle se centra en la creación y actualización de cursos que son creados y gestionados por los profesores y por la atención a los usuarios que son matriculados como estudiantes. Además, Moodle ofrece varios servicios y recursos que posibilitan la comunicación en línea entre profesores y estudiantes, ya sea vinculada a alguna actividad lectiva o no. Las actividades (tareas, consultas, lección, cuestionarios, charlas, fórum, glosarios, encuestas, taller, diario, entre otras), constituyen el núcleo del sistema de gestión de cursos.



En el constructivismo según Rojas (2001) el estudiante no se comporta de manera inerte, más bien como artífice de su conocimiento a partir de sus intuiciones, en la medida con que avanza en la adquisición del conocimiento. Para el constructivista es importante la contextualización de lo que aprenden los participantes y papel del docente es de facilitador o guía.

Moodle se sustenta en los principios del constructivismo social, el cual se basa en la idea de que el conocimiento se va construyendo en el estudiante a partir de su participación activa en el proceso de aprendizaje en vez de ser transmitido de manera estática por el profesor. La plataforma promueve un esquema de enseñanza-aprendizaje colaborativo en el que el estudiante es protagonista activo en su propia formación por lo que el papel del profesor puede ir más allá de la administración de conocimiento a través de materiales estáticos dirigidos al estudiante sino que su función es la de crear un ambiente apropiado que le permita al estudiante construir su propio conocimiento a partir de las orientaciones del profesor, los materiales didácticos y los recursos y actividades que proporciona el sistema.

Según Castillo y Cabrerizo (2006), plantea que el docente tiene que investigar las formas de organización de la enseñanza en la educación y fuera de ella, donde está inmerso el enfoque Psicológico sociocultural de Vygostki, que se refiere a las experiencias sociales disponibles las cuales moldean las formas que tiene el individuo para pensar e interpretar el mundo, el aprendizaje como proceso activo, donde los participantes están consciente de las cosas que deben aprender y de lo que aún no ha aprendido.

Así, Moodle puede verse como una escuela virtual en la que confluyen profesores y estudiantes en el desarrollo de cursos a través de la red proporcionando un espacio adecuado para el desarrollo de cursos a distancia que pueden ir más allá de la presentación de un conjunto de materiales puestos al alcance de los cursistas por



medio de la integración de diversos recursos informáticos que crean un entorno atractivo y dinámico para el aprendizaje y que hacen posible evaluarlo.

También es útil para complementar la educación presencial proporcionando los materiales de apoyo al curso, actividades complementarias a estudiantes, softwares demostrativos, videos, así como la posibilidad de comunicación en línea entre profesor y estudiantes en momentos ajenos al de la clase en el aula. De esta manera se identifica a la plataforma moodle como herramienta ideal para impartir los contenidos de forma más dinámica de la asignatura Mercadeo.

Realmente los efectos pedagógicos de las TIC no dependen de las características que las tecnologías utilizan, por sí sola no genera una mejora en el proceso de enseñanza y aprendizaje, sino dependerá de las estrategias de enseñanzas que proponga el docente, tomando en cuenta las necesidades del participante de la asignatura Mercadeo en el entorno social y la interacción comunicativa entre ellos en las actividades que se realicen en la plataforma educativa. De esta manera, el manual de uso de la plataforma lleva un patrón establecido.

Con el manual de uso de la plataforma Moodle, los docentes tienen la ventaja de elaborar las estrategias enseñanzas más convenientes a las necesidades y guiar al grupo de trabajo de la asignatura Mercadeo para desarrollar las actividades, pero sin dejar a un lado el constructivismo que viene siendo la meta final en los participantes que es tener un desempeño exitoso al adquirir los conocimientos para obtener cambios favorables en su entorno social y en el ámbito educativo.

Aviram (2002), Identifica tres posibles reacciones de los centros docentes para adaptarse a las TIC y al nuevo contexto cultural.



1. Escenario tecnócrata. Las escuelas se adaptan realizando simplemente pequeños ajustes: en primer lugar la introducción de la "alfabetización digital" de los estudiantes en el currículo para que utilicen las TIC como instrumento para mejorar la productividad en el proceso de la información (aprender SOBRE las TIC) y luego progresivamente la utilización las TIC como fuente de información y proveedor de materiales didácticos (aprender DE las TIC).

2. Escenario reformista. Se dan los tres niveles de integración de las TIC que apuntan: José María Martín Patiño, Jesús Beltrán Llera y Luz Pérez (2003) (Aprender SOBRE las TIC y aprender DE las TIC) y además se introducen en las prácticas docentes nuevos métodos de enseñanza/aprendizaje constructivistas que contemplan el uso de las TIC como instrumento cognitivo (aprender CON las TIC) y para la realización de actividades interdisciplinarias y colaborativas. "Para que las TIC desarrollen todo su potencial de transformación (...) deben integrarse en el aula y convertirse en un instrumento cognitivo capaz de mejorar la inteligencia y potenciar la aventura de aprender" (Beltrán Llera).

3. Escenario holístico: los centros llevan a cabo una profunda reestructuración de todos sus elementos. Como indica Joan Majó (2003) "la escuela y el sistema educativo no solamente tienen que enseñar las nuevas tecnologías, no sólo tienen que seguir enseñando materias a través de las nuevas tecnologías, sino que estas nuevas tecnologías aparte de producir unos cambios en la escuela producen un cambio en el entorno y, como la escuela lo que pretende es preparar a la gente para este entorno, si éste cambia, la actividad de la escuela tiene que cambiar".



Teoría Humanista

Esta teoría de aprendizaje se centra en el estudio de la existencia humana y la educación se basa en el desarrollo de una conciencia moral, social y que atienda no sólo a nuestra individualidad, sino a la diversidad del mundo en el que vivimos. Relacionada con la psicología humanista de Maslow, Carl Rogers y Lawrence Kohlberg, surge a mediados del siglo XX en Estados Unidos e introduce el concepto de desarrollo personal, interesándose por la totalidad de la persona y el estudio las emociones, con un punto de vista alejado del conductismo y el psicoanálisis. Esta teoría apuesta por la formación integral de la persona en un entorno democrático, atendiendo no sólo a los aspectos cognitivos, sino también a los afectivos, sociales y las relaciones interpersonales, tanto del estudiante como del profesor.

Al respecto Rogers (1984), sostiene que este aprendizaje debe ser auto iniciado, significativo y vivencial, además de considerar al ser humano como lo más importante aceptándolo como realmente es, con sus virtudes y defectos; por consiguiente la metodología de Rogers reconoce elementos básicos:

- A.-Que el aprendizaje sea vivencial.
- B.-Emplear dinámicas grupales (trabajo en equipo).
- C.- Realizar grupos de encuentro, en este aspecto la integración escuela-comunidad.

De esta teoría surge el aprendizaje significativo el cual implica experiencia directa, pensamientos y sentimientos; es auto iniciado e involucra a toda la persona, así mismo tiene un impacto en la conducta y en las actitudes e incluso puede llegar a cambiar la personalidad de la persona. El aprendizaje significativo prácticamente es la relación de los conocimientos nuevos con los conocimientos y experiencias ya existentes.



El humanismo en la educación tiene las siguientes características:

- Educación centrada en el alumno
- Dan a los estudiantes la oportunidad de explorar y entrar en contacto con sus sentidos, auto conceptos y valores.
- Educación que involucra los sentidos, las emociones, las motivaciones, gestos y disgustos de los estudiantes .Desarrollo de contenidos de acuerdo a los intereses y necesidades del estudiante.
- Fomento de efectividad personal.

Lo que enfatiza la teoría humanista es fundamentalmente la experiencia subjetiva, la libertad de elección y la relevancia del significado individual. La teoría Humanista surgió como un movimiento de protesta. Propone un aprendizaje significativo y vivencial, y lo define como el proceso que modifica la percepción que los individuos tienen de la realidad, y deriva de la reorganización del yo.

La teoría humanista fue creada por Abraham Maslow, quien la concibe como una psicología del “ser” y no del “tener”. Toma en cuenta la conciencia, la ética, la individualidad y los valores espirituales del hombre. Concibe al hombre como un ser creativo, libre y consciente. Sus mayores representantes son Maslow, como ya lo mencionamos, Auport, Carl Rogers, R. May y Viktor Frankl cuyos aportes enriquecieron no sólo la psicología, sino también la pedagogía.

Supuestos que sustentan el aprendizaje significativo vivencial

- El ser humano posee una potencialidad natural para el aprendizaje.
- El aprendizaje significativo tiene lugar, cuando el estudiante percibe el tema de estudio como importante para sus propios objetivos.
- La mayor parte del aprendizaje significativo se logra mediante la práctica, esto significa que el estudiante debe enfrentar problemas prácticos.



El uso de las TIC desde el enfoque humanista del proceso de enseñanza y aprendizaje lleva asociado la creación de ambientes virtuales de aprendizaje que sirvan de instrumentos de comunicación sincrónica y asincrónica, que fomenten la interacción social y de intercambio de experiencias. Es por ello las TIC se convierten en medios que favorecen el trabajo colaborativo, solidario, respetuoso. Se potencia la participación, el protagonismo real y afectivo de profesores y estudiantes.

Bases legales

Constitución de la República Bolivariana de Venezuela

Es necesario considerar los siguientes artículos de la Constitución de la Republica Bolivariana de Venezuela, los cuales incentivan el uso de las tecnologías de información y comunicación para el desarrollo económico, social y político del país. Este documento es de reciente implementación: Gaceta Oficial N° 5.453 Extraordinario 24 de marzo de 2000. Del Título III: De los Deberes, Derechos Humanos, Garantías y de los Deberes, y del Capítulo VI: De los Derechos Culturales y Educativos, se citan los siguientes artículos que se consideran fundamentales:

Artículo 108: Los medios de comunicación social, públicos y privados, deben contribuir a la formación ciudadana. El Estado garantizará servicios públicos de radio, televisión y redes de bibliotecas y de informática, con el fin de permitir el acceso universal a la información. Los centros educativos deben incorporar el conocimiento y aplicación de las nuevas tecnologías, de sus innovaciones, según los requisitos que establezca la ley.



Artículo 110: El Estado reconocerá el interés público de la ciencia, la tecnología, el conocimiento, la innovación y sus aplicaciones y los servicios de información necesarios por ser instrumentos fundamentales para el desarrollo económico, social y político del país, así como para la seguridad y soberanía nacional, para el fomento y desarrollo de esas actividades, el Estado destinará recursos suficientes y creará el sistema nacional de ciencia y tecnología de acuerdo con la ley. El sector privado deberá aportar recursos para las mismas. El Estado garantizará el cumplimiento de los principios éticos y legales que deben regir las actividades de investigación científica, humanística y tecnológica. La ley determinará los modos y medios para dar cumplimiento a esta garantía.

Este artículo contempla que el Estado reconocerá el interés de las TIC, como instrumento fundamental para el desarrollo económico, social y político del país. Es por esto, que en Venezuela se presentan bases legales que permiten incorporar el uso de la tecnología con la finalidad para fomentar el desarrollo de la sociedad venezolana en los diferentes ámbitos y en especial en el proceso educativo en los diferentes niveles.

Decreto 825

Uno de los esfuerzos desde el punto de vista legislativo que ha impulsado el gobierno venezolano ha sido la promulgación de un conjunto de normas, reglamentos y decretos que proporcionan un marco jurídico ajustado a los nuevos tiempos y a la apertura de las telecomunicaciones; ejemplo de ello se observa en la promulgación del decreto 825 del 10 de mayo de 2000, del cual se puede citar los siguientes artículos que pueden ser considerados como fundamentales para el impulso y desarrollo de Internet:



Artículo 8°: En un plazo no mayor de tres (3) años, el cincuenta por ciento (50%) de los programas educativos de educación básica y diversificada deberán estar disponibles en formatos de Internet, de manera tal que permitan el aprovechamiento de las facilidades interactivas, todo ello previa coordinación del Ministerio de Educación, Cultura y Deportes.

Como es de notar, este decreto consolida el desarrollo de la educación en línea en nuestro país, ya que promueve e impulsa la creación de contenidos educativos y el uso de Internet para la formación, capacitación y mejoramiento profesional.

Decreto 3390

Por otro lado, el articulado del decreto 3390 debe ser considerado para el desarrollo del curso, ya que el mismo obliga el uso del software libre en todas las instituciones públicas. En el caso específico del producto de la presente investigación, es necesario el uso de un sistema de gestión de cursos en línea, el cual, según el presente decreto debería ser un software ajustado a esta nueva realidad impuesta a las instituciones universitarias públicas. A continuación, algunos de los artículos más relevantes que deben ser considerados:

Artículo 10: El Ministerio de Educación y Deportes, en coordinación con el Ministerio de Ciencia y Tecnología, establecerá las políticas para incluir el Software Libre desarrollado con Estándares Abiertos, en los programas de educación básica y diversificada.

LOPNA

Artículo 73: Fomento a la Creación, Producción y Difusión de Información Dirigida a Niños y Adolescentes. El Estado debe fomentar la creación, producción y difusión de materiales informativos, libros, publicaciones, obras artísticas y



producciones audiovisuales, radiofónicas y multimedia dirigidas a los niños y adolescentes, que sean de la más alta calidad, plurales y que promuevan los valores de paz, democracia, libertad, tolerancia, igualdad entre las personas y sexos, así como el respeto a sus padres, representantes o responsables y a su identidad nacional y cultural.



Operacionalización de variables

Objetivo General: Proponer un manual de uso de la Plataforma Moodle para desarrollar los contenidos de la asignatura mercadeo dirigido a los profesores de Educación para el Trabajo de la U.E.I. “José María Vargas”.

Variable	Definición Conceptual	Dimensión	Indicador	Ítems
Plataforma Moodle.	Es una aplicación web de tipo Ambiente Educativo Virtual, un sistema de gestión de cursos, de distribución libre, que ayuda a los educadores a crear comunidades de aprendizaje en línea.	Aplicación web. Ambiente educativo virtual. Comunidad de aprendizaje en línea.	Tecnología de Información y Comunicación. Recursos tecnológicos. Plataforma virtual educativa Aprender s utilizar.	1, 2, 3, 4, 5, 6
Mercadeo	El mercadeo es una disciplina de empresa aplicada a las más variadas opciones de la vida moderna, comenzando por la venta de productos de consumo masivo, a venta de servicios, en la oferta de una idea de inversión, de una organización de tipo social, hasta de personajes de espectáculo que necesita impulsar su carrera.	Programa. Asignatura. Educación para el trabajo.	Educación para el trabajo. Importancia. Contenidos. Ventajas del uso de las TIC.	7, 8, 9, 10



CAPÍTULO III

MARCO METODOLÒGICO

El marco metodológico es el procedimiento que se seguirá para alcanzar el objetivo de la investigación, está compuesto por el diseño, tipo, y la modalidad de la misma, fases de la investigación, población y muestra, técnica e instrumento de recolección de datos, validación del instrumento y análisis de los resultados. Arias (2006) expone que “la metodología del proyecto incluye el tipo de investigación, las técnicas y los procedimientos que serán utilizados para llevar a cabo la indagación. Es el “como” se realizará el estudio para responder al problema” (p.45)

Naturaleza de la Investigación

La investigación se realizó bajo el paradigma positivista, utilizando el método Cuantitativo, en este paradigma, “El investigador observa desde afuera como se presentan los fenómenos. Se asume la realidad dada o preexistente, es decir independiente del pensamiento del observador–investigador, al ser considerada como única y dirigida por leyes y mecanismos de la naturaleza.” Mendoza, L y Mendoza, N. (2006)

Tipo de investigación

Esto se refiere al tipo de estudio que se llevará a cabo con la finalidad de recoger los fundamentos necesarios de la investigación. Por tal razón, esta investigación, es de campo de tipo descriptiva, ya que comprende la descripción, registro, análisis, interpretación, composición o proceso de los fenómenos sobre realidades del hecho, en este sentido Polit (1997) explica que “el propósito de los estudios descriptivos es



observar, describir y documentar diversos aspectos de una situación que ocurre de modo natural” (p. 182).

Se enfoca dentro de la modalidad de proyecto factible, el Manual de trabajo de Grado de especialización, Maestría y tesis doctorales de la Universidad Experimental Libertador (UPEL, 2011), indica que la modalidad de proyecto Factible, consiste en la investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta viable para solucionar requerimientos o necesidades de una organización o grupos sociales... (p.16).

Este trabajo está inmerso en el tipo de investigación proyecto factible, porque propone la creación de un manual de uso de una plataforma interactiva, que permita desarrollar los contenidos de la asignatura de mercadeo, este servirá como recurso a los profesores de la asignatura, inmerso en el área de educación para el trabajo.

Diseño de la investigación

En consecuencia, este trabajo tendrá un diseño de investigación de campo, apoyado en el descriptivo y documental. Que según el manual de la UPEL (2011) destaca que:

La investigación de campo es el análisis sistemático de problemas en la realidad con el propósito, bien sea de describirlos, interpretarlos, entender su naturaleza y factores constituyentes, explicar sus causas y efectos o producir su ocurrencia, haciendo uso de métodos característicos de cualquier paradigma o enfoques de investigaciones conocidas o en desarrollo. (p.14).

Por tal motivo, al utilizar dicha modalidad en la investigación se buscara encontrar resultados de interés para formular el manual de uso de la plataforma Moodle en la asignatura de mercadeo, mediante la aplicación del diseño de investigación.



De acuerdo a los objetivos que se plantearan en la investigación, se ubicara como se señaló en un diseño de campo. Este diseño de investigación permitirá la recolección de los datos claramente de la realidad, por lo tanto los datos serán obtenidos directamente en la institución U.E.I José María Vargas, donde previamente se convocara una reunión con los profesores del área de educación para el trabajo, para la recolección de los datos se utilizara el cuestionario y una entrevista no estructurada. Con el fin de encontrar datos para el diseño de la propuesta del manual.

Previamente la investigación se apoyara en una investigación documental y descriptiva, Según Arias (2006) expresa que la investigación documental “es un proceso basado en la búsqueda, recuperación, análisis, critica e interpretación de datos secundarios, es decir, los obtenidos y registrados por otros investigadores en fuentes documentales: impresas, audiovisuales o electrónicas” (p. 25). Así mismo Según Arias, F (2006) (Pág.-22) La investigación descriptiva consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno o grupo con el fin de restablecer su estructura o comportamiento.

Población y Muestra.

Población

Representara todas las unidades de la investigación que se estudiaran de acuerdo a la naturaleza del problema, es decir, la suma total de las unidades que se van a estudiar, las cuales deben poseer características comunes dando origen a la investigación. Arias (2006), señala que “es el conjunto de elementos con características comunes que son objetos de análisis y para los cuales serán válidas las conclusiones de la investigación”. (p.98).



La población de la presente investigación estará integrada por un grupo de (8) profesores del área de educación para el trabajo, ya que según la data encontrada en el plantel es el número de profesores en el área, por lo cual sería el número de profesores en el área de educación para el trabajo.

Muestra

Arias (2006), define la muestra como “un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible”. (p.83).

En tal sentido, para la presente investigación que se llevara a cabo en la U.E.I José María Vargas, el cual cuenta con una población de solo 8 profesores en el área se decidió tomar como muestra la población total de profesores esto quiere decir que nuestra muestra esta determinada por el 100% de los profesores del área en la institución, por lo tanto la muestra va a ser igual a 8 por esa la cantidad de profesores existentes.

Técnicas de Instrumentos de Recolección de Datos

Arias (2002), expone sobre este particular que “Se entenderá por técnica, el procedimiento o forma particular de obtener datos o información.” (p.65), lo cual se lograra a través de un cuestionario utilizando la técnica de la encuesta, de preguntas cerradas, y de tipo dicotómico.

Según Hurtado (2000:469) un cuestionario “es un instrumento que agrupa una serie de preguntas relativas a un evento, situación o temática particular, sobre el cual el investigador desea obtener información”.

Según Tamayo y Tamayo (2008: 24), la encuesta “es aquella que permite dar respuestas a problemas en términos descriptivos como de relación de variables, tras la



recogida sistemática de información según un diseño previamente establecido que asegure el rigor de la información obtenida”. Cabe destacar que esta técnica estuvo dirigida a padres y representantes de acuerdo a la muestra.

Para el desarrollo de la investigación, se procedió a recoger la información necesaria solicitando a través de una comunicación escrita a la Directora del plantel, autorización para realizar una reunión con los profesores de la institución escogidos como muestra, con el fin de dar a conocer el objetivo de la investigación y solicitar su colaboración para la aplicación del cuestionario.

Validación del instrumento

Con respecto a la validez del instrumento, Hernández, Fernández y Baptista (2006), señalan: Un instrumento (o técnica) es válido si mide lo que en realidad pretende medir. La validez es una condición de los resultados y no del instrumento en sí. El instrumento no es válido de por sí, sino en función del propósito que persigue con un grupo de eventos o personas determinadas (p. 107).

Este instrumento tipo cuestionario permitirá recolectar la información referente a al conocimiento que poseen los profesores con respecto a la utilización de las tics en el medio educativo así como también la utilización del mismo en el trabajo que realizan con sus estudiantes diariamente, también busca destacar las ventajas practicas de la utilización de estos recursos, como lo son las plataformas virtuales, Moodle en este caso, probando a su vez la aplicabilidad en el área de educación para el trabajo a través de las asignaturas que la caracterizan como lo es la de mercadeo.



Validez

Sampieri y otros dicen: "La validez, en términos generales, se refiere al grado en que un instrumento mide la variable que pretende Medir. La validez es una cuestión más compleja que debe alcanzarse en todo instrumento de medición que se aplica".

Validez De Contenido

Para la validación del contenido, se seguirá el criterio de Bisquerra (2006), el cual determina el grado en que los ítems son una muestra representativa de todo el contenido a medir, representa también los objetivos, dimensiones e indicadores de la necesidad de diseñar un manual de uso de la plataforma moodle que permita desarrollar los contenidos de la asignatura de mercadeo para los profesores del área de educación para el trabajo.

Validez De Constructo

Al respecto Hernández Sampieri (2006), que la validez de constructo "se refiere al grado en que una medición, se relaciona consistentemente con otras mediciones de acuerdo con hipótesis derivadas teóricamente y que conciernen a los conceptos que están siendo medidos" (p.245). En esta investigación para la redacción de los ítems se utilizara el marco teórico de la misma, tomando en cuenta el aspecto contextual para la validez del instrumento.

Confiabilidad Del Instrumento:

Dentro de esta perspectiva Hernández Sampieri, R.- Fernández Collado, C. - Baptista Lucio, P. (2006), sostienen que: "La confiabilidad de un cuestionario de medición se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo sujeto u objeto,



produce iguales resultados” (p. 520). Para determinar la confiabilidad se aplicó una prueba piloto a (10) individuos representantes de la población en condiciones similares que no formaron parte de la muestra.

Para efectuar el cálculo de la confiabilidad de un cuestionario existen infinidad de fórmulas que generan coeficientes de confiabilidad. Estos coeficientes pueden oscilar entre 0 y 1, siendo "0" una confiabilidad nula y 1 una confiabilidad máxima, mientras más se acerca el valor a cero más factible es el error en la medición.

Para esta investigación se concluyó utilizar el Coeficiente de confiabilidad Kuder Richardson (KR), utilizado para escalas dicotómicas (Sí – No) administración de una única prueba el cual emplea información fácil de obtener y cuya fórmula es:

$$\text{Kuder Richardson} = \frac{K \cdot \text{Var} - \sum P_i \cdot Q_i}{K-1 \quad \text{Var}}$$

Donde:

KR2 = Coeficiente de confiabilidad Kurder Richardson

K = Número de ítems

p = Proporción respuestas correctas

q = Proporción respuestas incorrectas

S2t = Varianza de los porcentajes de la prueba



Tabla N° 1

Cálculos de confiabilidad

preguntas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Σx	(X1-X)2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	9.61
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	9.61
3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	47.61
4	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8	1.21
5	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	4	8.41
6	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	7	0.01
7	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	6	0.81
8	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	4	8.41
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	9.61
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	9.61
p	0.8	0.8	0.7	0.7	0.6	0.6	0.5	0.7	0.6	0.9		104.9
q	0.2	0.2	0.3	0.3	0.4	0.4	0.5	0.3	0.4	0.1		
pxq	0.16	0.16	0.21	0.21	0.24	0.24	0.25	0.21	0.24	0.09	2	

k 10

k-1 9

p 0.69

q 0.31

Σx 104.9

$\Sigma p.$

q 2.01

$$X = \frac{10 + 10 + 0 + 8 + 4 + 7 + 6 + 4 + 10 + 10}{10} = 6.9$$

$$\text{Varianza} = \frac{\sum (X_1 - X)^2}{N-1} \quad \text{Varianza} = 11.66$$



$$\text{Kuder Richardson} = \frac{K \cdot \text{Var} - \sum P_i \cdot Q_i}{K-1 \quad \text{Var}}$$

$$\text{Kuder Richardson} = \frac{10 \cdot 9646 - \sum 1.11 \cdot 0.828}{9 \quad 11.66} = 0.92$$

Kuder Richardson = 0.92 (Confiabilidad Muy Alta).

Tabla N° 2

RANGOS:	MAGNITUD:
0.81- 1.00	MUY ALTA
0.61 – 0.80	ALTA
0.41 -0.60	MODERADA
0.21 – 0.40	BAJA
0.01 – 0.20	MUY BAJA

FUENTES: Aparicio, Castro, Pacheco, Torres, Costa 2011

El valor obtenido de 0.92, refleja una confiabilidad “MUY ALTA”. Según Aparicio, Castro, Pacheco, Torres, Costa (2011). Los valores de los índices de confiabilidad de estos resultados son muy satisfactorios, lo que confirma que de ser aplicado el cuestionario en otros grupos los resultados serían similares por que la confiabilidad sobre pasa el 70% en todos los casos.



CAPITULO IV

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

En el siguiente capítulo se presentan los resultados obtenidos en este trabajo de investigación. Los resultados obtenidos a través de la aplicación de la encuesta permitió obtener información acerca de la frecuencia de uso de las TIC por parte de los docentes del Educación para el Trabajo, las fortalezas y debilidades de las TIC en la asignatura de Mercadeo, las herramientas tecnológicas más adecuadas en la enseñanza de Mercadeo; para detectar los factores que influyen en el uso de las tecnologías en su área de enseñanza y describir la condición de un perfil profesional docente en Educación para el Trabajo adaptado a las Nuevas Tecnologías.

Como se mencionó anteriormente, los resultados de los instrumentos aplicados representan el 70% de confiabilidad, lo que indica que es un número considerable para llevar a cabo este estudio de investigación y realizar un análisis exhaustivo y global en complemento de las conclusiones netamente enriquecedoras en el área de las TIC para con la enseñanza de la asignatura de Mercadeo.

Encuesta: Dirigido a los docentes que imparten las asignaturas correspondiente al área de Educación para el Trabajo de la U.E.I. "José María Vargas", ubicado en la Isabelica, Municipio Valencia, Estado Carabobo, el mismo tuvo como fin proporcionar la información requerida para el diagnóstico sobre la incidencia del uso de las TIC's como herramienta para la enseñanza de Mercadeo.



Variable: Plataforma Moodle

Dimensión: Aplicación web

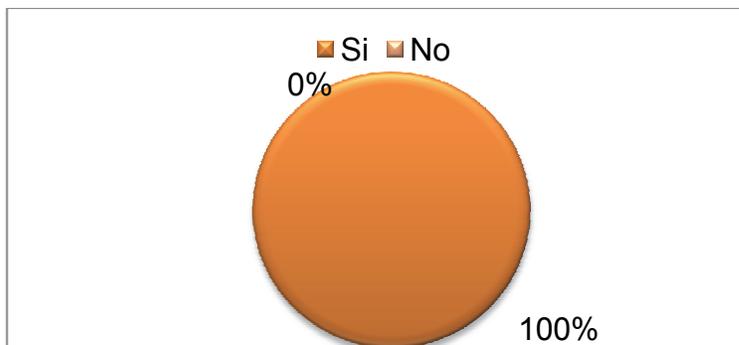
Indicador: Tecnologías de la Información y Comunicación

¿Usa recursos tradicionales como programas y guías para desarrollar los contenidos de su asignatura?

Tabla N° 1

Ítem 1	Cantidad	Porcentaje
Si	10	100%
No	0	0%

Grafico N° 1



Fuente: información obtenida de la encuesta aplicada a los docentes de la U.E.I. "José María Vargas"

Interpretación: Se puede apreciar que el 100% de los docentes que conforman la muestra objeto de estudio, respondieron que si utilizan recursos tradicionales en sus clases, ya que expresaron que conocen muy poco sobre la plataforma y sus beneficios en el proceso de enseñanza-aprendizaje.



Variable: Plataforma Moodle

Dimensión: Aplicación Web

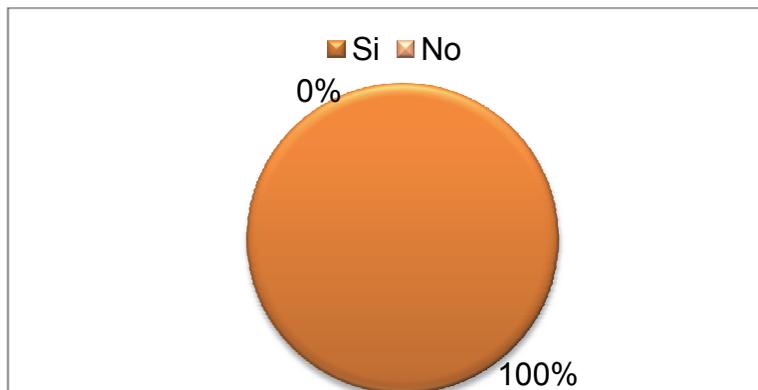
Indicador: Tecnologías de la Información y Comunicación

¿Cree usted que es necesaria la implementación de las tics (tecnologías de información y la comunicación) en el contexto educativo?

Tabla N° 2

Ítem 2	Cantidad	Porcentaje
Si	10	100%
No	0	0%

Gráfico N° 2



Fuente: información obtenida de la encuesta aplicada a los docentes de la U.E.I. "José María Vargas"

Interpretación: En el siguiente gráfico se muestra que todos los docentes consideran importante implementar el uso de las TIC's, debido a que permite que la enseñanza sea más dinámica y divertida, los estudiantes se motiven y el aprendizaje sea más fácil.



Variable: Plataforma Moodle

Dimensión: Aplicación Web

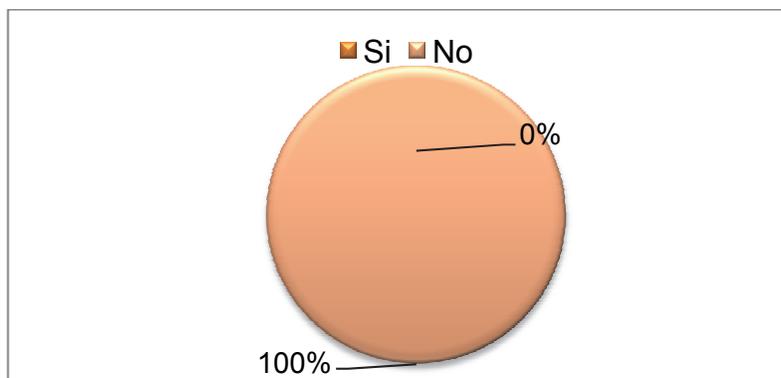
Indicador: Recursos Tecnológicos

¿Le parece que es difícil la implementación y el uso de los recursos tecnológicos en educación?

Tabla N° 3

Ítem 3	Cantidad	Porcentaje
Si	0	0%
No	10	100%

Gráfico N° 3



Fuente: información obtenida de la encuesta aplicada a los docentes de la U.E.I. "José María Vargas"

Interpretación: Se observa en los datos obtenidos que el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación no es difícil de implementar en el contexto educativo, teniendo como resultado que el 100% de los docentes respondieron que No, que por el contrario les parece muy beneficioso a lo cual hay que sacarle mucho provecho para que los estudiantes adquieran un aprendizaje integral.



Variable: Plataforma Moodle

Dimensión: Ambiente Educativo Virtual

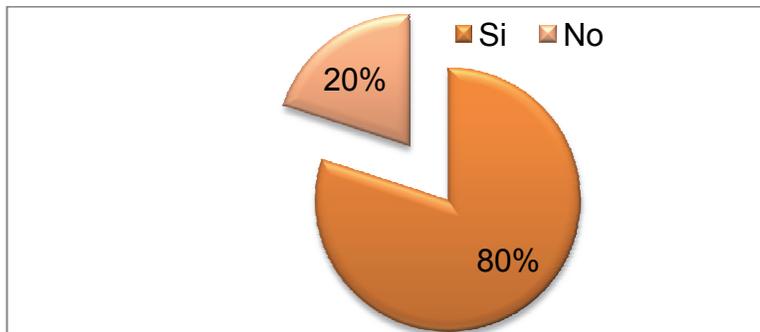
Indicador: Tecnologías de la Información y Comunicación

¿Le gustaría desarrollar sus contenidos a través de una plataforma virtual?

Tabla N° 4

Ítem 4	Cantidad	Porcentaje
Si	8	80%
No	2	20%

Gráfico N° 4



Fuente: información obtenida de la encuesta aplicada a los docentes de la U.E.I. "José María Vargas"

Interpretación: Los resultados obtenidos de la encuesta realizada a los docentes de la muestra seleccionada, evidencian en un 80% que Si quisieran desarrollar sus contenidos en una plataforma virtual ya que les permite interactuar mas con los estudiantes, mientras que un 20% que No utilizaría este recurso para impartir sus clases.



Variable: Plataforma Moodle

Dimensión: Ambiente Educativo Virtual

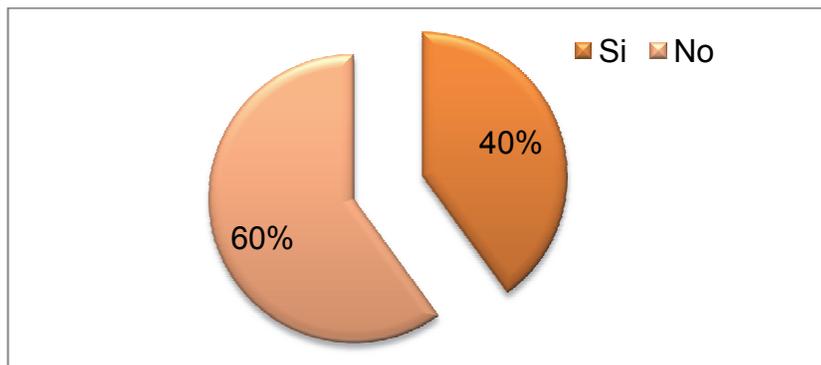
Indicador: Plataforma virtual educativa.

¿Conoce la plataforma moodle?

Tabla N° 5

Ítem 5	Cantidad	Porcentaje
Si	4	40%
No	6	60%

Gráfico N° 5



Fuente: información obtenida de la encuesta aplicada a los docentes de la U.E.I. "José María Vargas"

Interpretación: Los resultados obtenidos de la encuesta realizada a los docentes de la muestra seleccionada, evidencian en un 40% que Si conoce la plataforma moodle y otros ha escuchado acerca de ella, mientras que un 60% que No la conoce ni ha escuchado sobre la misma.



Variable: Plataforma Moodle

Dimensión: Comunidad de aprendizaje en línea.

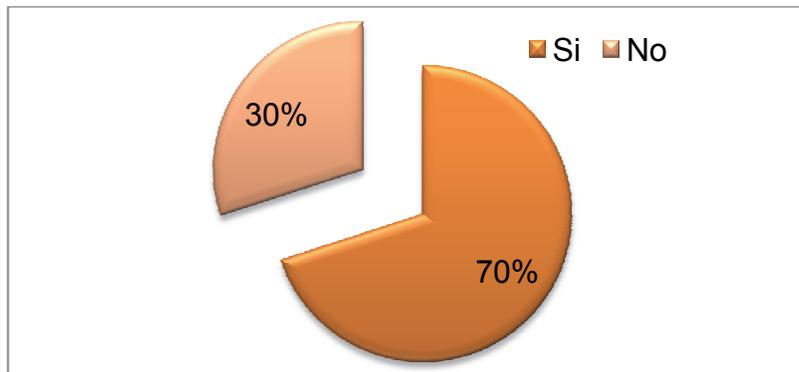
Indicador: Aprender a utilizar.

¿Le gustaría saber cómo usar la plataforma moodle?

Tabla N° 6

Ítem 6	Cantidad	Porcentaje
Si	7	70%
No	3	30%

Gráfico N° 6



Fuente: información obtenida de la encuesta aplicada a los docentes de la U.E.I. "José María Vargas"

Interpretación: Los resultados obtenidos de la encuesta realizada a los docentes de la muestra seleccionada, evidencian en un 70% que Si quisieran saber cómo utilizar la plataforma moodle y así conocer otras estrategias más didácticas para impartir sus clases y los estudiantes se motiven y participen más en las clases, mientras que un 30% que No está interesado en saber cómo usarla.



Variable: Mercadeo

Dimensión: Educación para el trabajo.

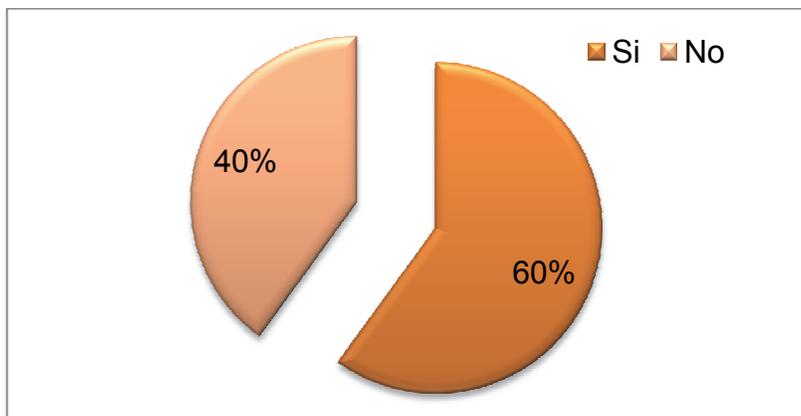
Indicador: Educación para el trabajo.

¿Sabe que asignaturas están enmarcadas en el área de Educación para el Trabajo (EPT)?

Tabla N° 7

Ítem 7	Cantidad	Porcentaje
Si	6	60%
No	4	40%

Gráfico N° 7



Fuente: información obtenida de la encuesta aplicada a los docentes de la U.E.I. "José María Vargas"

Interpretación: Los resultados obtenidos de la encuesta realizada a los docentes de la muestra seleccionada, evidencian en un 60% que Si conoce las asignaturas que integran la mención de Educación para el Trabajo, mientras que un 40% que No sabe con exactitud todos las asignaturas que la integran.



Variable: Mercadeo

Dimensión: Asignatura.

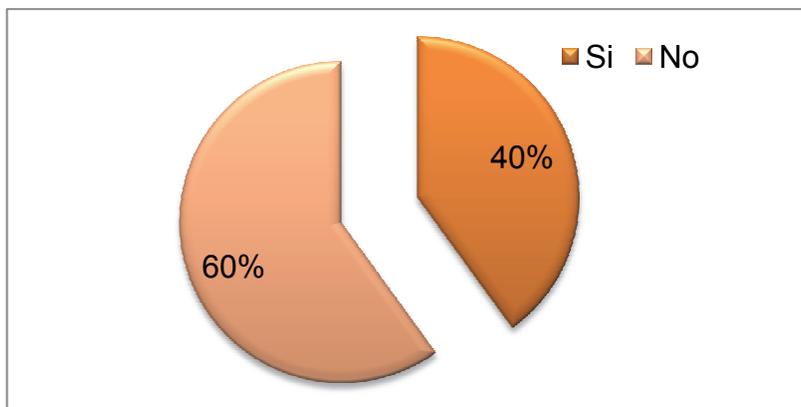
Indicador: Importancia.

¿Considera que la asignatura mercadeo es de importancia para el desarrollo de los estudiantes?

Tabla N° 8

Ítem 8	Cantidad	Porcentaje
Si	4	40%
No	6	60%

Gráfico N° 8



Fuente: información obtenida de la encuesta aplicada a los docentes de la U.E.I. "José María Vargas"

Interpretación: Los resultados obtenidos de la encuesta realizada a los docentes de la muestra seleccionada, evidencian en un 40% que Si consideran importante que los estudiantes sepan identificar sus necesidades y deseos al momento de ofertar o demandar un producto o servicio en el mercado, mientras que un 60% que No considera importante que los estudiantes conozcan sobre la asignatura.



Variable: Mercadeo

Dimensión: Asignatura.

Indicador: Contenidos.

¿Si impartiera la asignatura le gustaría encontrar todo el contenido de mercadeo en el mismo lugar, de manera rápida y fácil?

Tabla N° 9

Ítem 9	Cantidad	Porcentaje
Si	10	100%
No	0	0%

Gráfico N° 9



Fuente: información obtenida de la encuesta aplicada a los docentes de la U.E.I. "José María Vargas"

Interpretación: Los resultados obtenidos de la encuesta realizada a los docentes de la muestra seleccionada, evidencian en un 100% que Si quisieran encontrar el contenido en un mismo sitio, ya que esto les facilitaría planificar su clase más rápida y con estrategias más didácticas y novedosas para los estudiantes.



Variable: Mercadeo

Dimensión: Asignatura.

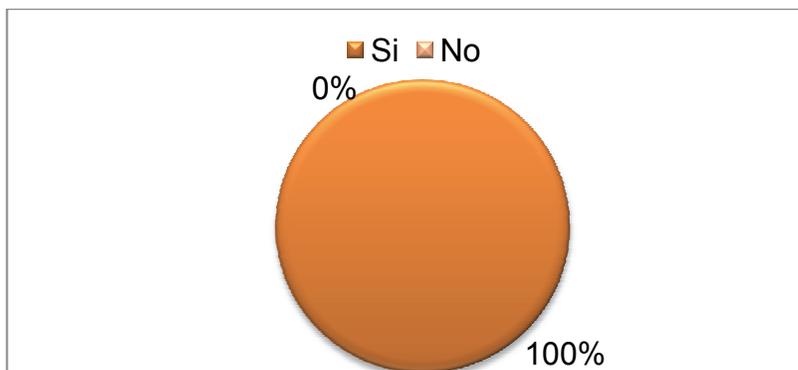
Indicador: Ventajas del uso de las tic.

¿Sería beneficioso un programa a través de una plataforma virtual que permita el desarrollo de los contenidos y además pueda compartir con otros colegas de las demás instituciones educativas?

Tabla N° 10

Ítem 10	Cantidad	Porcentaje
Si	10	100%
No	0	0%

Gráfico N° 10



Fuente: información obtenida de la encuesta aplicada a los docentes de la U.E.I. "José María Vargas"

Interpretación: Los resultados obtenidos de la encuesta realizada a los docentes de la muestra seleccionada, evidencian en un 100% que Si es provechoso usar la plataforma como recurso interactivo que se base en la necesidad de formar a los estudiantes, garantizando una calidad educativa para la colaboración, comunicación y acceso a gran cantidad de información, donde consideran que se encuentran inmersos



a las teorías del aprendizaje constructivista, cognitivista y conductual; permitiendo además la retroalimentación con otros docentes en cuanto a contenidos, estrategias, entre otros.

Observaciones

Las observaciones se realizaron en las instalaciones de la U.E.I. "José María Vargas", el cual se encuentra ubicado en el Municipio Valencia del Estado Carabobo, en el mismo se imparten clases de 1^{er} grado a 6^{to} grado de educación básica y de 1^{er} año a 5^{to} año de educación secundaria, cuenta con una estructura física de dos (3) plantas en buenas condiciones. En cuanto a los recursos tecnológicos que posee la institución, cuenta con un video beam, televisor y DVD , que pueden ser utilizado por los docentes y estudiantes para el desarrollo de sus actividades académicas.



CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Al finalizar la presente investigación acerca de las TIC en el ámbito educativo, el cual comprende un manual de uso de la plataforma moodle que permita desarrollar los contenidos de la asignatura de mercadeo a los profesores en el área de educación para el trabajo, el que permitió observar a través de los resultados que a pesar hay mayor conocimiento de las tecnologías de la información y comunicación (el 100% de los profesores encuestados consideran necesario la aplicación de las TIC en educación), por parte de los profesores en la actualidad, la mayoría sigue usando las herramientas tradicionales para desarrollar su trabajo pedagógico a nivel educativo (el 100% de los encuestados respondió que utilizan métodos tradicionales para desarrollar sus contenidos), razón por la cual se considera que los docentes en la actualidad deben tomar en cuenta nuevas tareas relacionadas directamente con su profesión y la labor que en ella se realiza, desde una actitud más abierta a los cambios tecnológicos que se generan a su alrededor.

Se considera necesaria la formación de los docentes en el área tecnológica, que le permita desarrollar actitudes positivas en el empleo de las Tics, a manera de disminuir el bloqueo que persiste como resistencia tecnológica. Así el docente podrá ser capaz de apropiarse de las Tics, convencido de que las mismas, aunque no son lo primordial en el proceso de enseñanza-aprendizaje, comprende un medio más para apoyar las actividades en la organización y construcción de nuevos conocimientos en el área de educación para el trabajo, así como también saber cuál sería el momento oportuno para hacer la integración de las TIC en su práctica pedagógica.

Cabe destacar, que, durante el estudio realizado en la U.E.I José María Vargas, se verificó la buena concepción de los docentes de educación para el trabajo hacia la aplicabilidad de las TICs dentro del sistema educativo en un 100%. Los encuestados consideraron que son un recurso necesario para la mejora de la enseñanza en las



instituciones educativas, sin embargo se prefiere seguir en el actual sistema tradicionalista y rudimentario de la educación, muchas veces olvidando el verdadero sentido de lo que es “la educación”.

Por otra parte el 60% de los encuestados asigno que no conoce recursos como la plataforma moodle para hacer la integración con proceso pedagógico aplicado para impartir sus asignaturas en este caso mercadeo, por lo tanto es necesario esa instrucción, ya que es significativo que el 70% de los encuestados les interese saber cómo utilizar una plataforma virtual como lo es moodle, primeramente que se conozca como herramienta en el medio educativo y en segundo plano entender el funcionamiento y uso la misma para poder emplearla, es decir que en general falta adiestramiento para que pueda existir esa evolución de los recursos en educación acordes a la actualidad de los tiempos que se están viviendo.

Como parte de la especialidad de la mención de educación para el trabajo se infirió en saber si conocían las asignaturas que comprende la mención destacando mercadeo como una de las que se integran en el área, recalcando la relevancia de llevar el desarrollo estos contenidos en una plataforma virtual y donde el 100% de los encuestados les gustaría que todo el material de la asignatura se encontrara en un plataforma virtual como moodle de fácil y rápido acceso resultando que seria 100% beneficioso que existiera un manual que les permitiera a los profesores del área de educación para el trabajo específicamente los que imparten el contenido de la asignatura mercadeo desarrollar y mantener los contenidos de su asignatura a través de la mencionada plataforma virtual.



La introducción de nuevas tecnologías es uno de los mayores desafíos del sistema educativo actual. La inclusión de los medios tecnológicos como herramientas de ayuda en el desarrollo óptimo de la educación, Para finalizar, me atrevo a mencionar que el uso de la tecnología por parte de los profesores de educación para el trabajo dará un giro de 90° como mínimo, en lo que respecta a la aplicación de este manual de uso de la plataforma moodle ya que también es aplicable a cada una de las asignaturas que pueda impartir un profesional en educación, permitiendo a su vez compartir y actualizar los contenidos en consenso con otros colegas en el área, siempre y cuando se trabaje con mucha convicción de hacer las cosas con calidad, para que se mantengan y perduren en el tiempo. No obstante, para que ello suceda se necesita el respaldo de los profesores y de las autoridades que tienen bajo su cargo las políticas educativas del área que lo promuevan.



RECOMENDACIONES

- Extender dicha investigación a otros niveles como micro, meso y macro entre el profesorado de educación para el trabajo.
- Los recursos TIC no son por sí mismos una garantía de eficacia didáctica, que solo se logrará si responden a objetivos y planteamientos genuinamente pedagógicos, forman parte de una metodología efectiva, contrastada y asumida por los docentes, y facilitan aprendizajes significativos.
- Las actividades que hagan uso de las TIC siempre deben concebirse, programarse y realizarse teniendo en cuenta su relación con los objetivos, contenidos y criterios de evaluación formulados en el currículo y en el proyecto educativo del centro.
- Crear una comisión permanente de profesores de educación para el trabajo que se encargue de producir, evaluar, asesorar y divulgar de manera constante, información acerca de los adelantos tecnológicos en materia educativa, y, en especial, las que contribuyan al desarrollo del área de educación para el trabajo.
- Incentivar y crear mecanismos para que el profesorado de Educación Física comience a hacer uso de las herramientas tecnológicas dentro de su quehacer profesional en las diversas actividades que realiza dentro y fuera de las instituciones escolares.
- Promover en la medida de lo posible la difusión del uso de la plataforma moodle como herramienta educativa no solo a los profesores del área de



educación para el trabajo si no para todos los profesores en los diferentes niveles educativos.

- Crear un grupo multidisciplinario de profesionales interesados en el área de Educación para el trabajo, los cuales se encargarán del asesoramiento, mantenimiento y divulgación del uso y funcionamiento de la plataforma.
- Dotar con herramientas tecnológicas las instituciones de Educación Básica, para que la inserción de las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación dentro del sistema educativo venezolano, comience con una plataforma tecnológica adecuada a las necesidades que actualmente exige la educación Venezolana.



CAPITULO VI

La Propuesta

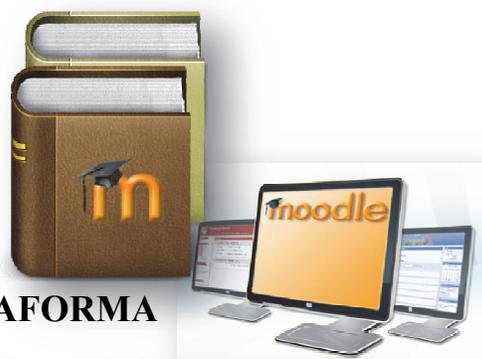
En esta parte de la investigación se desarrolla un **MANUAL DE USO DE LA PLATAFORMA MOODLE** dirigido **DIRIGIDO A LOS PROFESORES DE EDUCACION PARA EL TRABAJO** de la U.E.I “José María Vargas”, dicho manual se encuentra estructurado de la siguiente manera:

- ❖ Introducción
- ❖ Justificación de la propuesta
- ❖ Objetivos de la Propuesta
- ❖ Presentación del manual
- ❖ Objetivo General
- ❖ Objetivos Específicos
- ❖ Fundamentación del manual
- ❖ Información adicional sobre Moodle
- ❖ Manual de uso de la plataforma Moodle

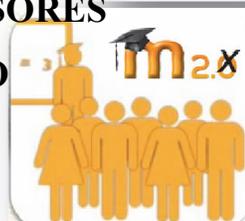




UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE ADMINISTRACIÓN Y PLANEAMIENTO
EDUCATIVO



MANUAL DE USO DE LA PLATAFORMA
MOODLE DIRIGIDO A LOS PROFESORES
DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO



AUTORES:
CAMPOS ALBERT
VARGAS ELIANNI

BÀRBULA, AGOSTO 2015.



Introducción

El presente documento es un manual básico de la plataforma Moodle, cuyo contenido ha sido elaborado por el Campus Virtual de MoodleDocs (<http://docs.moodle.org/es>).

Moodle es una aplicación web del tipo Plataforma de Gestión del aprendizaje (LMS, Learning Management System) que permite crear comunidades de aprendizaje en línea. Las principales funciones del LMS son: gestionar usuarios, recursos así como materiales y actividades de formación, administrar el acceso, controlar y hacer seguimiento del proceso de aprendizaje, realizar evaluaciones, generar informes, gestionar servicios de comunicación como foros de discusión, videoconferencias, entre otros.

Moodle fue diseñado por Martin Dougiamas de Perth, Australia Occidental, quien basó su diseño en las ideas del constructivismo en pedagogía, que afirman que el conocimiento se construye en la mente del estudiante en lugar de ser transmitido sin cambios a partir de libros o enseñanzas y en el aprendizaje colaborativo. Un profesor que opera desde este punto de vista crea un ambiente centrado en el estudiante que le ayuda a construir ese conocimiento con base en sus habilidades y conocimientos propios en lugar de simplemente publicar y transmitir la información que se considera que los estudiantes deben conocer.



Justificación de la propuesta

Los resultados obtenidos en este estudio de investigación, permiten confirmar la necesidad que existe en formar y actualizar a los docentes en el uso educativo y didáctico de las tecnologías de la información y la comunicación (TICs), a través del uso de la plataforma moodle, en función de mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en los docente y dar a conocer a los mismo, el uso de las herramientas tecnológicas que apoyen en el desarrollo de actividades educativas, por tal razón, la propuesta se fundamenta en los siguientes aspectos:

Partiendo de la necesidad que tienen los educadores en la actualidad de mantenerse constantemente informados y dotados con las herramientas tecnológicas que le permitan impartir sus conocimientos eh incluso de la planificación educativa y todos los aspectos académicos que el proceso de enseñanza afecta podemos tomar en cuenta ciertas tecnologías de la información y comunicación (TIC) han adquirido que a su vez gran relevancia, principalmente a partir del amplio uso de la red Internet, siendo el educativo uno de sus más importantes campos de acción.

Objetivo de la propuesta

El objetivo de este manual es que los docentes se familiaricen con la plataforma y puedan utilizar de manera eficaz y eficiente las diferentes herramientas con las que cuenta Moodle, para complementar y mejora las estrategias didácticas de las asignaturas que imparten.



Presentación del manual

Un manual es una publicación que incluye los aspectos fundamentales de una materia. Se trata de una guía que ayuda a entender el funcionamiento de algo, o bien que educa a sus lectores acerca de un tema de forma ordenada y concisa. Un usuario es, por otra parte, la persona que usa ordinariamente algo o que es destinataria de un producto o de un servicio.

El manual debe apoyar al docente que, como, cuando y con ayuda de que utilizar los contenidos de dicho manual, a fin de mejorar su conocimiento, sus estrategias y maximizar el aprendizaje y su aplicación.

Objetivo General

Diseñar un manual de uso para los docentes como herramienta didáctica en las asignaturas que imparten, en función de mejorar sus estrategias y proveer a los estudiantes un proceso de aprendizaje más dinámico y motivador.

Objetivos Específicos.

- Capacitar a los docentes en el manejo de la plataforma moodle
- Fomentar el uso masivo de las TICs en los docentes a través de la plataforma moodle.
- Ampliar los conocimientos que poseen los docentes sobre las TICs.



Fundamentación del manual

El presente manual tiene como finalidad ofrecer a los docentes de la Unidad Educativa Instituto “José María Vargas” una propuesta metodológica, que le va a otorgar conocimientos acerca de las TICs. Este manual contendrá una serie de pasos que permitirán a los docentes adquirir destreza en el manejo de la plataforma moodle y las herramientas informática y aprovechar los recursos de la tecnología para que los puedan utilizar de forma eficaz en su labor pedagógica diaria.

El manual está diseñado para proporcionar a los docentes una guía fácil y sencilla para acceder a la plataforma y realizar las actividades correspondientes a la asignatura que imparte.



Información adicional sobre la plataforma

Características de Moodle

A nivel General:

- **Interoperabilidad:** Debido a que el sistema Moodle se distribuye bajo la licencia GNU, propicia el intercambio de información gracias a la utilización de los “estándares abiertos de la industria para implementaciones web” (SOAP, XML...) Al usar un lenguaje web popular como PHP y MySQL como base de datos, es posible ejecutarlo en los diversos entornos para los cuales están disponibles estas herramientas tales como Windows, Linux, Mac, etc.
- **Escalable:** Se adapta a las necesidades que aparecen en el transcurso del tiempo. Tanto en organizaciones pequeñas como grandes se pueden utilizar la arquitectura web que presenta Moodle.
- **Personalizable:** Moodle se puede modificar de acuerdo a los requerimientos específicos de una institución o empresa. Por defecto incluye un panel de configuración desde el cual se pueden activar o cambiar muchas de sus funcionalidades.
- **Económico:** En comparación a otros sistemas propietarios Moodle es gratuito, su uso no implica el pago de licencias u otro mecanismo de pago.
Seguro: Implementa mecanismos de seguridad a lo largo de toda su interfase, tanto en los elementos de aprendizaje como evaluación.



A nivel Pedagógico:

- **Pedagógicamente flexible:** Aunque Moodle promueve una pedagogía constructivista social (colaboración, actividades, reflexión crítica, etc.), es factible usarlo con otros modelos pedagógicos.
- Permite realizar un seguimiento y monitoreo sobre el alumno o estudiante.

A nivel funcional:

- **Facilidad de uso.**
- **Permite la Gestión de Perfiles de Usuario:** Permite almacenar cualquier dato que se desee sobre el alumno o profesor, no solo los que aparecen por defecto. Esta característica es muy útil para establecer estadísticas socioeconómicas, fisiológicas o demográficas.
- **Facilidad de Administración:** Cuenta con un panel de control central desde el cual se puede monitorear el correcto funcionamiento y configuración del sistema.
- **Permite realizar exámenes en línea,** es decir publicar una lista de preguntas dentro de un horario establecido y recibir las respuestas de los alumnos.
- **Permite la presentación de cualquier contenido digital.** Se puede publicar todo tipo de contenido multimedia como texto, imagen, audio y video para su uso dentro de Moodle como material didáctico.
- **Permite la gestión de tareas.** Los profesores pueden asignar tareas o trabajo prácticos de todo tipo, gestionar el horario y fecha su recepción, evaluarlo y



transmitir al alumno la retroalimentación respectiva. Los alumnos pueden verificar en línea su calificación y las notas o comentarios sobre su trabajo.

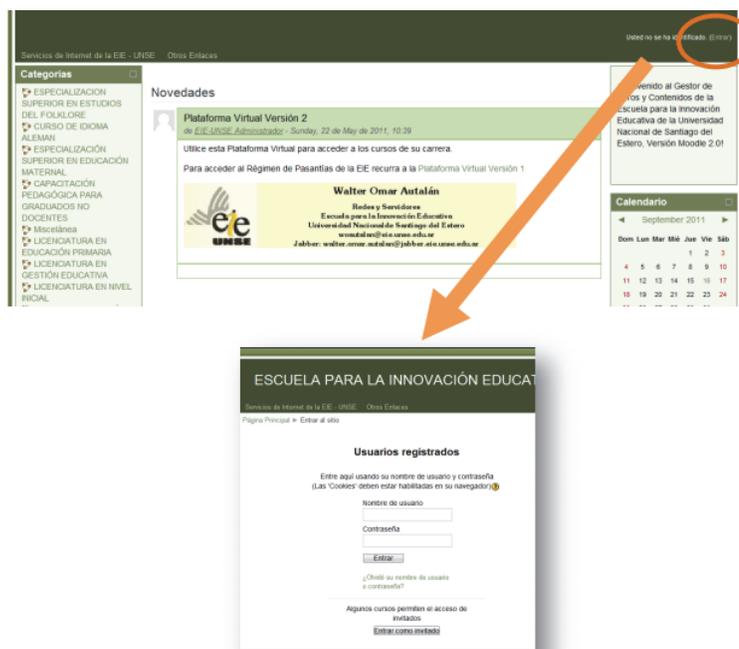
- **Permite la implementación de aulas virtuales.** Mediante el uso del chat o sala de conversación incorporada en Moodle, se pueden realizar sesiones o clases virtuales, en las cuales el profesor podría plantear y resolver interrogantes, mientras que los alumnos aprovechan la dinámica para interactuar tanto con el profesor así como con otros alumnos.
- **Permite la implementación de foros de debate o consulta.** Esta característica se puede usar para promover la participación del alumnado en colectivo hacia el debate y reflexión. Así como colaboración alumno a alumno hacia la resolución de interrogantes. El profesor podría evaluar la dinámica grupal y calificar el desarrollo de cada alumno.
- Permite la importación de contenidos de diversos formatos. Se puede insertar dentro de Moodle, contenido educativo proveniente de otras plataformas bajo el uso del estándar SCORM, IMS, etc.
- Permite la inclusión de nuevas funcionalidades. La arquitectura del sistema permite incluir de forma posterior funcionalidades o características nuevas, permitiendo su actualización a nuevas necesidades o requerimientos.



MANUAL DE USO DE LA PLATAFORMA MOODLE

1. ACCESO A LA PLATAFORMA MOODLE

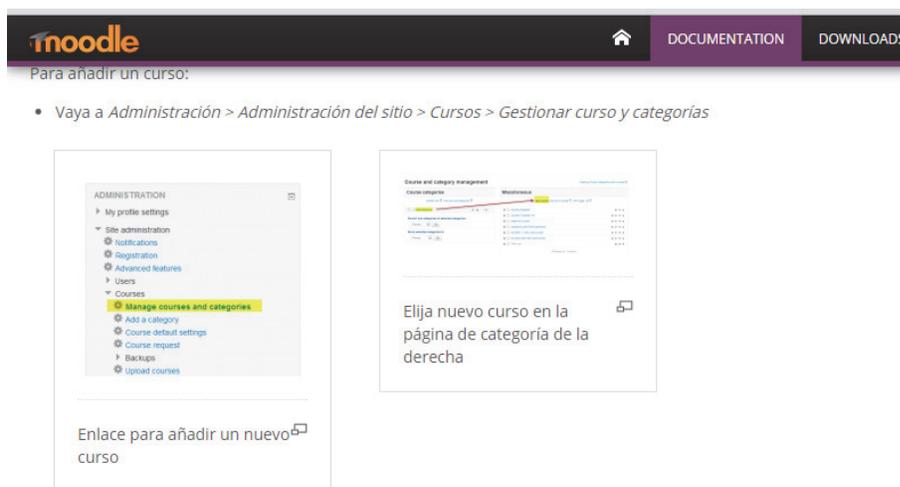
- El acceso a la plataforma virtual Moodle se realiza a través del enlace: <https://docs.moodle.org/all/es/index.php?title=Especial:Entrar&returnto=P%3C3%A1gina+Principal>.



- Para gestionar un curso en Moodle se necesita tener acceso como docente. Este acceso habrá que solicitarlo a través de la aplicación Gestor de Aulas Virtuales creada por el Campus Virtual https://docs.moodle.org/all/es/A%3C3%B1adiendo_un_nuevo_curso#A.C3.B1adir_un_curso (entre las funciones que pueden realizarse desde esta aplicación cabe señalar: la solicitud de aulas virtuales para docencia renovación de aulas, fusión de grupos, carga de estudiantes matriculados, incorporación de miembros al aula virtual, etc.).



- Introduciendo el nombre de usuario y contraseña podremos acceder a las aulas virtuales que tenemos dadas de alta en esta plataforma, mostrándose en color azul los cursos disponibles (visibles) para los estudiantes, y con texto atenuado (de color gris) los cursos que aún no están abiertos o disponibles para los estudiantes.



Para añadir un curso:

- Vaya a *Administración > Administración del sitio > Cursos > Gestionar curso y categorías*

Enlace para añadir un nuevo curso

- Elija la categoría en donde Usted quiere poner su curso. Para más información, vea [Categorías de curso](#)
- Elija el enlace para "Nuevo curso"
- Entre a [Configuraciones del curso](#), y después, elija el botón para "Guardar cambios".
- En la pantalla siguiente, elija a sus alumnos y maestros que tendrá el curso.

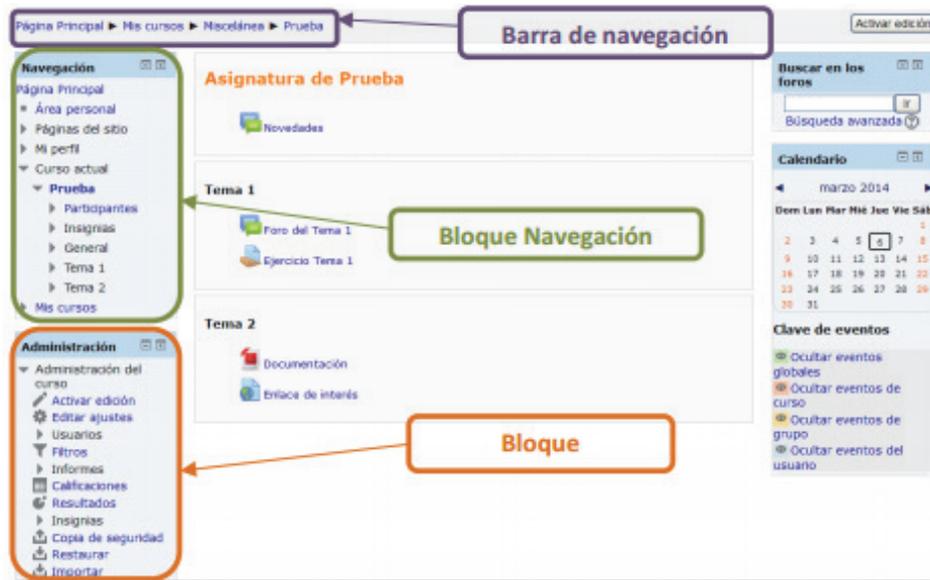
Eliminar un curso

2. CONFIGURACIÓN DE UN CURSO

- Desde el módulo de configuración pueden configurarse muchos parámetros que controlan cómo se muestra la interfaz visual del curso a los estudiantes y cómo funcionarán los módulos didácticos que vayamos añadiendo al curso.
- El acceso al formulario de configuración del curso se realiza desde el bloque Administración (en la columna izquierda de la página principal del curso)



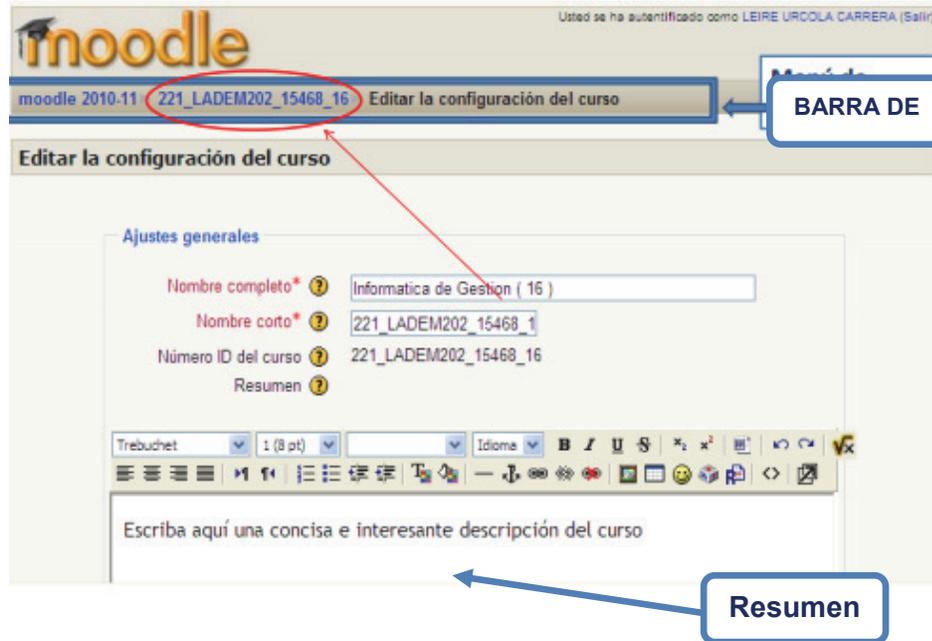
pinchando en el enlace “Configuración”. La ventana de configuración muestra un gran formulario con numerosas opciones que rellenar.



A continuación se describen las principales:

- **Nombre completo:** El nombre de la asignatura.
- **Resumen:** Es la descripción de la asignatura que aparecerá en el listado de asignaturas del Campus virtual. Debe introducir un texto breve pero descriptivo que indique a los estudiantes la materia que se estudia o qué aprenderá en la asignatura.





- **Formato:** El formato es la estructura visual del curso, el modo de presentación de la información. La elección del formato afecta a la disposición de los paneles de funciones y, sobre todo, cambia el significado lógico de los bloques de la columna central. Existen tres posibles formatos seleccionables:
- **Temas:** Es el formato predefinido en el Campus virtual. Es este formato, la columna central del curso consta de una serie de cajas que representan Temas o Bloques temáticos de la asignatura. La primera caja (Tema0) es especial. Esta caja contiene el foro de Novedades de la asignatura y está siempre visible. El resto se pueden ocultar o borrar.
- **Semanal:** En este formato las cajas de la columna central representan **semanas** de tiempo real del curso. La primera caja es general y no tiene una fecha asociada. Este formato es adecuado para asignaturas con una estructura cronológica muy definida y predeterminada. Idealmente el profesor debe colocar en las diferentes semanas los materiales o actividades concretas que se van a realizar.



- **Social:** En este formato no aparecen contenidos del curso de forma explícita en la interfaz. El curso se organiza alrededor de un foro de debate donde estudiantes y profesores pueden añadir mensajes (y adjuntar contenidos como ficheros adjuntos) y discutir sobre las aportaciones de unos y otros. Este formato es normalmente más adecuado para mantener en contacto a una comunidad que como base pedagógica, aunque puede utilizarse para asignaturas con poco contenido formal y donde la comunicación es lo fundamental (proyectos fin de carrera y similares). En muchos casos, el contenido formal del curso (temas, materiales de lectura, etc.) se puede colocar en el propio foro directamente o mediante archivos adjuntos.
- **Número de temas:** Es el número de cajas que aparecen predefinidas en la columna central del curso. Serán "semanas" o "temas" según el formato elegido para el curso. No aplicable al formato social.
- **Modo de Grupo:** Define los tipos de grupos de usuarios que utilizan el curso. Es preferible mantener la opción que viene por defecto “no hay grupos” y configurar los grupos, si así se requiere, para las distintas actividades que se establezcan.

A continuación se describe cada una de las opciones:

1. **No hay grupos:** todos los usuarios del curso (estudiantes y profesores) trabajan juntos en el aula virtual.
2. **Grupos separados:** Cada estudiante trabaja en el curso sólo con los miembros de su propio grupo. De hecho, en este modo el estudiante desconoce totalmente la existencia de otros alumnos.
3. **Grupos visibles:** cada estudiante trabaja sólo con los miembros de su grupo, pero puede ver la existencia de otros grupos. Puede leer sus debates y observar sus actividades, pero sólo puede contribuir dentro de su propio grupo.



4. **Disponibilidad:** Indica si la asignatura es visible o está abierta para los estudiantes para que puedan acceder al aula virtual. Hay que tener en cuenta que las asignaturas oficiales NO están disponibles para los alumnos de forma predefinida. Cuando el docente lo considere oportuno, modificará esta opción para hacer el curso visible para los alumnos. Contraseña de acceso: Se puede incluir una contraseña de acceso para permitir la entrada a usuarios “foráneos” (pe. profesores y alumnos de la UPV/EHU no matriculados en su asignatura) a través de la misma. Los alumnos matriculados en su asignatura acceden directamente (a través de su cuenta) al aula virtual. Acceso a invitados: Este parámetro define si se desea permitir que usuarios no registrados puedan entrar en su asignatura virtual. Los invitados no pueden en ningún caso participar en las actividades del curso (publicar mensajes en foros, enviar trabajos, etc.), su modo de acceso es de sólo-lectura. Normalmente este parámetro está configurado a NO.

La opción "forzar" define si el modo de grupo se aplica obligatoriamente a todas las actividades del curso o no. Si se deja en "No forzar", entonces cada actividad puede funcionar en distinto modo de grupos (sin grupos/visibles/separados), según esté configurado el parámetro en el momento de crear la actividad. Si se opta por "si", se fuerza el modo de grupo a nivel de curso, todas las actividades se comportaran siempre igual respecto a los grupos.



Grupos

Modo de grupo ? Grupos separados ▾

Forzar el modo de grupo ? No ▾

Agrupamiento por defecto Ninguno ▾

Disponibilidad

Disponibilidad ? Este curso está disponible para los estudiantes ▾

Idioma

Forzar idioma No forzar ▾

Progreso del estudiante

Rastreo de finalización Activado, control por medio de los ajustes de finalización y de actividad ▾

El rastreo de la finalización comienza en la matriculación

3. PERFIL DEL USUARIO

La página de perfil del usuario contiene toda la información conocida sobre un usuario particular. Si usted es profesor, o está mirando su propio perfil, verá algunas pestañas adicionales que le permitirán: editar información en su ficha personal, consultar la participación en Foros, incluir nuevas entradas en el blog, o consultar detalles de los informes y registros de actividad. Para acceder al perfil o ficha personal puede seleccionar la opción “Perfil” que se encuentra en el bloque Administración en la parte izquierda de la ventana principal de Moodle. Edite



información en su ficha personal, es recomendable además que incluya una fotografía suya (formato jpg o png).

La siguiente imagen muestra una visualización del perfil de usuario:

Spanish - España (es, es)

Usted se ha identificado como Pedro Pérez Celis (Salir)

COMILLAS

El valor de la excelencia

Página Principal Mi perfil Ver perfil

Perfiles de curso

Responsable Tecnologías WEB

País: España

Ciudad: Madrid

Dirección: Alberto Aguilera, 23

Teléfono: (00) 2343

Dirección de correo: pperez@tinc.upcomillas.es

Página web: http://www.upcomillas.es

Perfil de curso: Economía española y mundial, Asignatura ejemplo para los cursos de Moodle, Cómo elaborar y seleccionar materiales de calidad utilizando las TIC, Microsoft

Primer acceso: viernes, 16 de diciembre de 2011, 11:30 (77 días 3 horas)

Último acceso: viernes, 2 de marzo de 2012, 20:42 (13 segundos)

Mis archivos privados

No hay archivos disponibles

Mis mensajes

No hay mensajes en espera

Para modificar los datos de nuestro perfil tenemos que entrar en “Ajustes de mi perfil” “Editar información”. Esta opción muestra un formulario que nos permite cumplimentar todo la información personal de nuestro perfil, así como algunas preferencias dentro del sistema a la hora de interactuar con el mismo. Por ejemplo suscripciones a foros, rastreos, el idioma preferido, etc.



Página Principal ► Ajustes de mi perfil ► Editar información

Navegación

- Página Principal
- Área personal
- Páginas del sitio
- Mi perfil
- Cursos

Ajustes

- ▼ Ajustes de mi perfil
 - Editar información
 - Cambiar contraseña
 - Mensajería
 - Blogs

General

Nombre Usuario profesor

Apellido SIFO - Moodle

Dirección de correo* moodie@upcomillas.es

Mostrar correo Ocultar a todos mi dirección de correo

Formato de correo Formato HTML

Tipo de resumen de correo Sin resumen (un correo por cada mensaje del foro)

Subscripción automática al foro No, no me suscriba automáticamente a los foros

Rastreo del foro No: no registrar los mensajes que he visto

Cuando edite texto Usar el editor de HTML

AJAX y Javascript Sí: usar características web avanzadas

Lector de pantalla No

Ciudad* Madrid

Seleccione su país* España

Zona horaria Hora local del servidor

Idioma preferido Español - España (es_es)

Usar imagen

Imagen actual Ninguno

Imagen nueva Seleccione un archivo. Tamaño máximo para archivos nuevos: 200Mb

4. LOS ROLES

La versión de Moodle instalada en el Campus Virtual ofrece tres tipos de roles: Profesor, Estudiante y Profesor sin permiso de edición. El Profesor tiene control total sobre su curso de Moodle y de la actividad de los estudiantes que están inscritos a él. Es decir, tiene todos los permisos. En la parte superior derecha de la ventana de Moodle, se muestra un desplegable desde el cual el profesor puede cambiar de Rol para obtener vistas distintas. Así, si selecciona la “Vista de estudiante” se puede ver el curso casi exactamente como lo ven sus estudiantes.





LOS ROLES

Comisión de Moodle instalada en el Campus Virtual de...

EDICIÓN DE CURSOS

Una vez que el profesor ha creado su asignatura o el curso en Moodle y ha trasladado los contenidos actuales del Portal, en este capítulo vamos a ver cómo se puede actualizar la información del mismo y qué nuevos recursos podemos empezar a utilizar.

▪ El Modo De Edición:

El botón “Activar edición” sirve para activar la edición y realizar, por lo tanto, cualquier modificación en el curso de Moodle. Una vez activado este modo, pulsando de nuevo en el mismo botón, se desactiva la edición, impidiéndose en este caso cualquier modificación. Este botón se encuentra localizado en la parte derecha de la Barra de Navegación de Moodle.

Por ejemplo, si



activa



el modo de edición podrá modificar la disposición de los paneles o bloques laterales del curso, reorganizar las cajas temáticas de la columna central y, añadir, cambiar, mover o borrar los recursos didácticos que componen el contenido del curso.

Teniendo activado el modo de edición, el interfaz del curso cambia de apariencia, mostrándose una serie de pequeños iconos en cada uno de los bloques y elementos incluidos en el curso, que permitirán ejecutar diversas acciones, como: editar, añadir, mover y borrar los diferentes elementos del curso.

Tabla: Iconos cuando se activa el modo de edición

Icono	Nombre	Acción
	Edición	Modificar cualquier actividad o recurso, que esté junto a él, desde su página de configuración
	Ayuda	Muestra la ayuda en una ventana emergente
	Ocultar	Oculto algo, lo hace invisible a los participantes y cambiará el icono al ojo cerrado.
	Mostrar	Muestra un elemento oculto, lo hace visible a los participantes y cambiará el icono al ojo abierto.
	Indentar	Tabular los elementos del curso. Al tabular nos aparece el icono flecha izquierda
	Mover	Desplaza los elementos hacia arriba o hacia abajo en el curso
	Mover aquí	Aparece solamente después que hacer clic en el icono de Mover, e indica el destino del elemento que está moviendo
	Eliminar	Suprime permanentemente algo del curso después de su confirmación desde la página de advertencia
	Marcar	Señala la sección como actual.
	Única sección	Muestra sólo la sección actual ocultando el resto de las secciones o temas del curso.
	Todas las secciones	Muestra todas las secciones del curso



Asimismo, al lado de los componentes incluidos en el bloque central del curso aparecen los iconos de grupos, que pueden ser:

Sin grupos: todos  los estudiantes pueden acceder y trabajar con este componente.

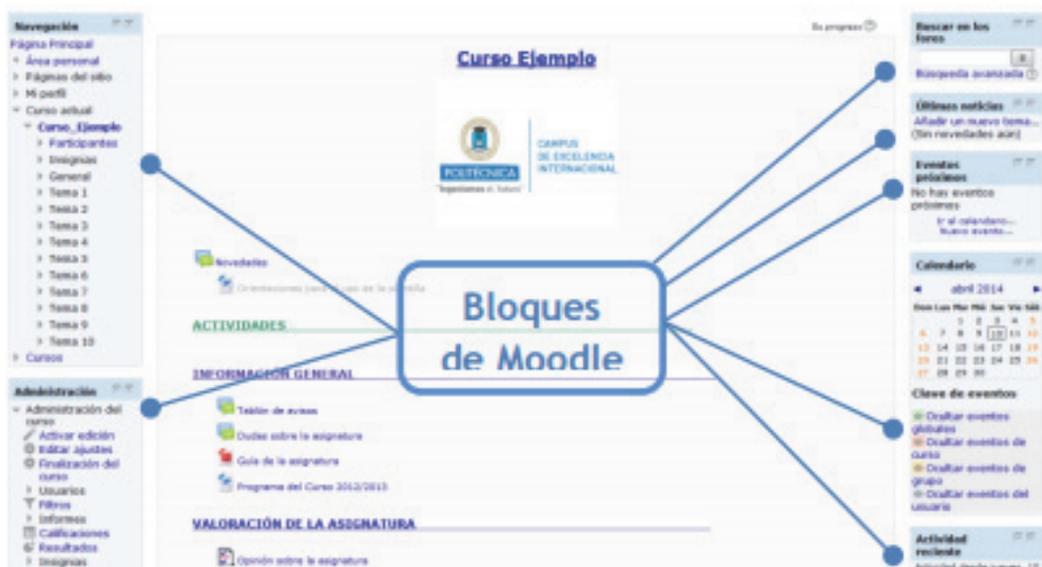
Grupos visibles: todos  los alumnos ven el trabajo de los demás, pero sólo pueden participar y compartir con los de su propio grupo.

Grupos separados: cada  alumno sólo puede ver a los compañeros de su propio grupo. El resto de estudiantes no existen para él en esta actividad. También se usan estos iconos para cambiar el modo de grupo del componente. Pinchando repetidas veces, el icono irá cambiando cíclicamente.

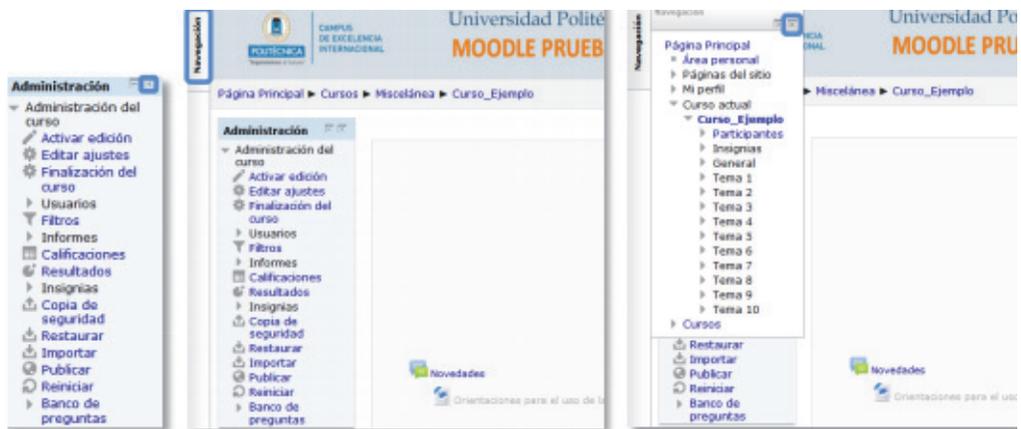
5. LOS BLOQUES

Los Bloques aportan herramientas para el desarrollo del curso. Aparecen a izquierda y derecha de la pantalla y permiten al profesor personalizar en cierta medida el aspecto del entorno. Todos los Bloques disponen del icono que permite ocultarlos en el borde izquierdo de la pantalla. Desde ahí, puede desplegarse o volver a posicionarse en donde estaba.





Existen varios Bloques con funcionalidades y herramientas muy diversas, algunos trabajan de forma independiente y otros están conectados entre sí. Al crear un curso aparecen unos Bloques por defecto. Algunos son fijos, como Administración o Navegación, y el resto pueden ser añadidos o borrados por el profesor.



A continuación se describen los principales bloques:

Actividad reciente: Muestra los últimos movimientos dentro del curso. Entre otras cosas, recoge las participaciones en los Foros más recientes o las últimas Actividades y Recursos actualizados. Pulsando en el enlace “Informe completo de la actividad reciente...” se accede a información detallada agrupada por temas o secciones.



Actividades: Facilita al usuario un acceso rápido a los diferentes tipos de actividades incluidas en un curso, presentándolas agrupadas por temas o secciones y mostrando la información más importante para el usuario, como descripción de los Recursos o las fechas de entrega las Tareas.



la
en



Calendario y Evento Próximos: Refleja todas las fechas que pueden resultar de interés en el desarrollo de un curso (apertura de una nueva unidad didáctica, fecha de entrega de una Actividad, etc.). El profesor puede añadir Eventos, y además algunas Actividades, como las Tareas o los Cuestionarios, marcan automáticamente sus fechas de entrega en el Calendario. El calendario distingue cuatro tipos de Eventos.

Tipo	¿Quién puede crearlo?	¿Quién puede verlo?
General	Administrador	Todos
Curso	Profesor	Profesor y todos los estudiantes del curso
Grupo	Profesor	Profesor y los integrantes de un grupo
Usuario	Profesor, Estudiante	Sólo el que lo crea

Pulsando sobre el mes, se accede a una vista más detallada.

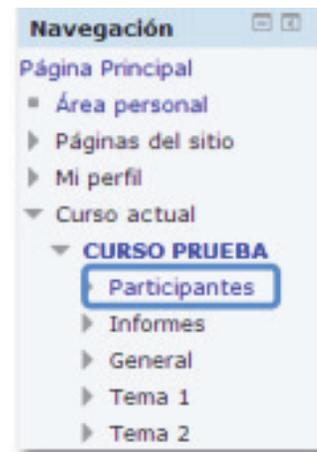
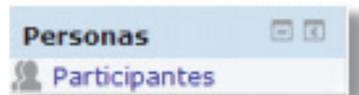
The screenshot shows a user interface for a calendar. On the left, a small calendar for March 2013 is visible, with the date '21' highlighted. A blue arrow points from this date to a larger, detailed view of the calendar for March 2013. This detailed view includes a grid of dates from Sunday to Saturday. On the right side of the detailed view, there is a section titled 'Eventos próximos' (Upcoming Events) which lists several tasks with their scheduled times: 'Tarea de texto en línea' (jueves, 21 marzo, 12:30), 'Tarea fuera de línea' (jueves, 21 marzo, 12:35), 'Tarea de subida de un solo archivo' (jueves, 21 marzo, 12:35), and 'Tarea de subida avanzada de archivos' (jueves, 21 marzo, 12:35). Below the list, there are two buttons: 'Ir al calendario...' and 'Nuevo evento...'. A legend titled 'Clave de eventos' is also visible on the left side of the detailed view, listing options to filter events by site, course, group, or user.



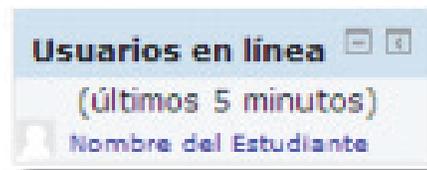
Últimas noticias: Muestra un resumen de los últimos mensajes publicados en el Foro de Novedades del curso. Este listado de anuncios da la posibilidad de acceder al contenido completo del mensaje o de añadir alguno nuevo. El número de noticas que aparecen puede configurarse en el formulario “Editar ajustes” del curso.



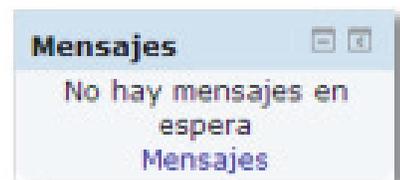
Personas: Muestra los Participantes del curso. El profesor puede encontrar información detallada sobre la actividad de cada uno de ellos. También se puede acceder a Participantes desde Navegación ◇ Mis cursos ◇ Nombre del curso ◇



Usuarios en línea: Muestra los usuarios conectados en ese momento en un curso.

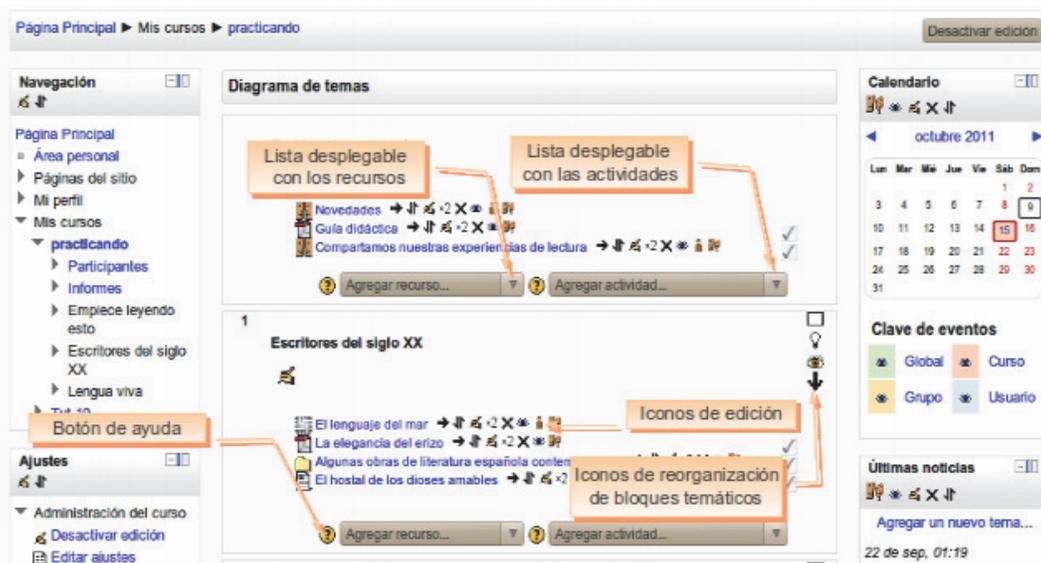


Mensajes: Permite al usuario, alumno o profesor, gestionar sus mensajes personales.

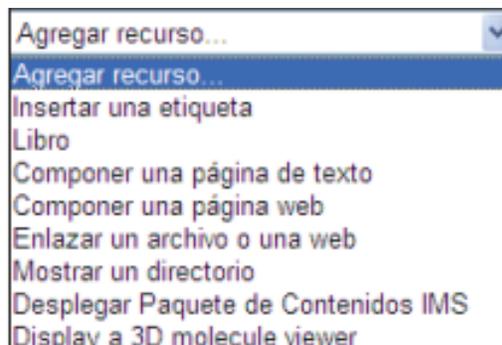


9. ORGANIZACIÓN Y CONTENIDO DE UN CURSO

Una vez que tenemos el curso definido, estamos en disposición de ir añadiéndole nuevos contenidos. En Moodle los contenidos sin interacción elaborados en nuestro ordenador se denominan recursos. Para incorporar un recurso vimos anteriormente que primero tenemos que activar el modo de edición y posteriormente seleccionar el recurso a añadir en el desplegable que aparece al final de la sección donde queremos incluir el elemento.

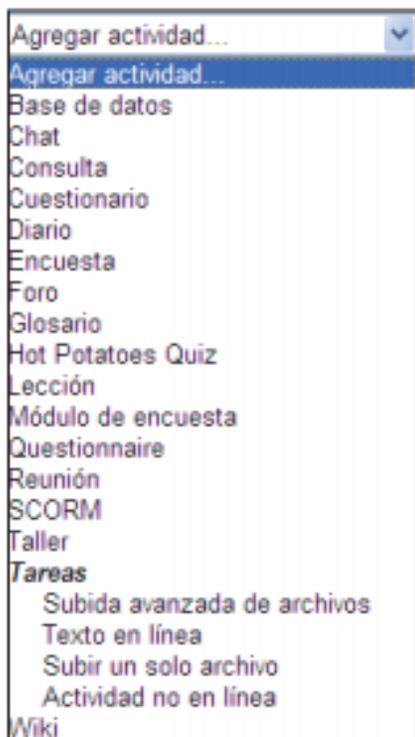


Agregar recurso: Esta lista desplegable contiene un conjunto de diferentes recursos que nos permiten añadir cualquier contenido al curso. recurso seleccionado se añadirá al final del tema actual. En la figura adjunta, se muestra el menú desplegable para agregar un recurso.



El





Agregar actividad: Mediante un menú desplegable podemos agregar al curso un conjunto de módulos de actividades didácticas:

. Hay disponibles módulos de actividad de aprendizaje interactivo: los trabajos del alumnado pueden ser enviados y calificados por los profesores/as mediante los módulos de Tareas o Talleres, calificados automáticamente mediante los Cuestionarios o añadir ejercicios Hot Potatoes.

- Las comunicaciones se pueden realizar en los Chats y en los Foros para debates y las Consultas para obtener sus opciones preferidas. Los estudiantes pueden trabajar de forma colaborativa mediante los Wikis.
- El contenido se puede presentar y gestionar usando actividades de Lecciones y SCORM. Las palabras claves del curso se pueden agregar en los Glosarios.
- Las Encuestas y las Bases de Datos son actividades de gran ayuda en cualquier curso.

Adjuntar un Archivo, Carpeta o una Web

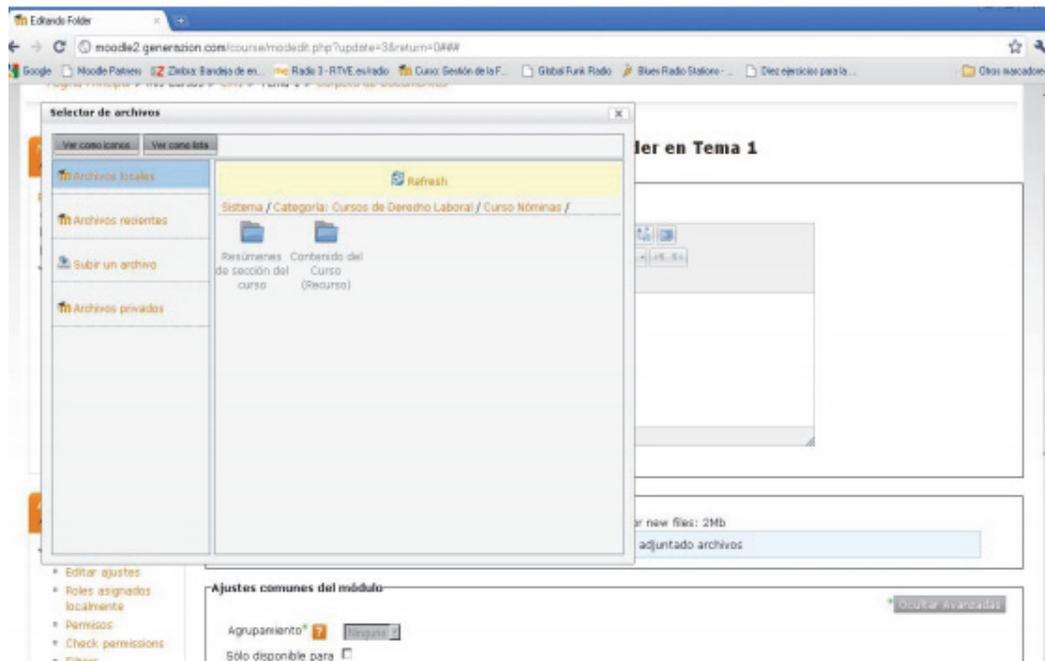
Son los recursos utilizados para “subir” documentos y dejarlos a disposición de los alumnos.



Los pasos para agregar un archivo es el siguiente:

1. Pulsar el Botón de Activar Edición
2. Abrir el desplegable de Agregar Recurso
3. Pulsar en archivo
4. Subir un Archivo
5. Cumplir con el formulario de ajustes correspondiente.

Para subir el archivo el sistema nos abre una pantalla donde podemos subir un archivo nuevo (buscándole en nuestro ordenador) o seleccionar uno subido previamente o situado en nuestra librería de archivos privados:



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

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

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

General:

Se introduce un “Nombre” representativo. •

Agregar la “Descripción”.

Ajustes comunes de módulo

Seleccionar el resto de ajustes comunes.

3. Pulsar el botón “Guardar cambios y mostrar”.

Agregando Libro a Tema 2

General

Nombre*

Descripción*

Paragraph B I List Link Image Video

Ruta p

Muestra la descripción en la página del curso

Guardar cambios y regresar al curso Guardar cambios y mostrar Cancelar



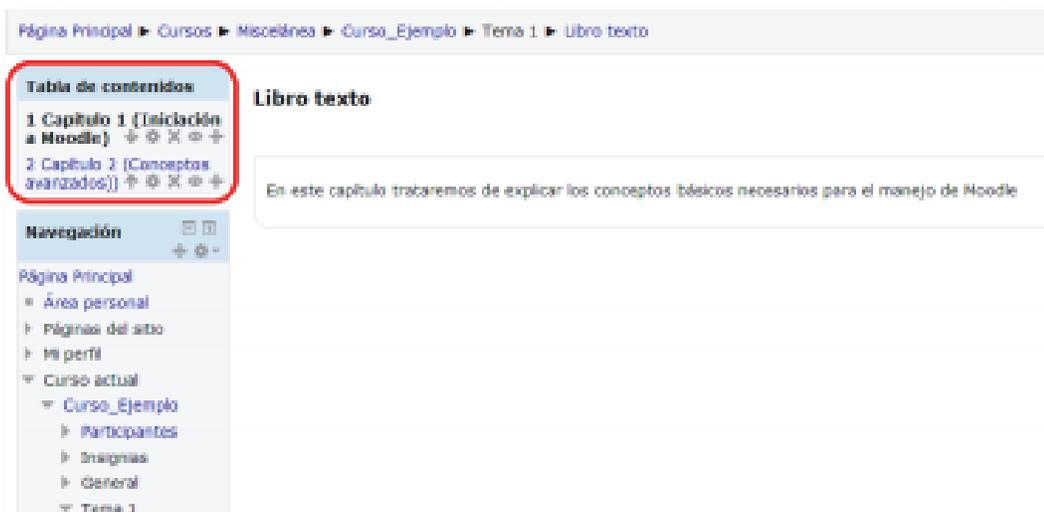
Una vez creado el libro, para su gestión se emplea el cuadro que aparece en la parte superior izquierda de la pantalla tras haber entrado en él.

Etiqueta: La Etiqueta es un simple texto que aparece sobre-escrito en la pantalla, sirve para presentar los contenidos de un módulo, realizar un esquema de contenidos, realizar anotaciones, etc.

Insertar Archivos Multimedia: Con el editor podemos también insertar un archivo multimedia de modo que quede incrustado en la página que estamos construyendo.

Para ello:

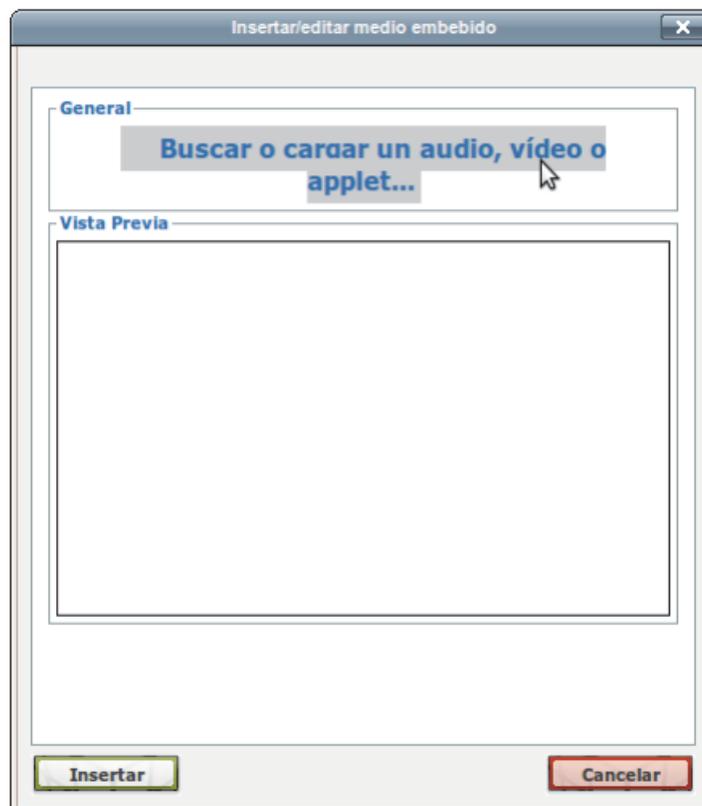
1. Haga clic en el lugar donde quiere insertar el archivo.
2. Pulse entonces el botón de la barra de herramientas.
3. Verá entonces la ventana de diálogo Insertar/editar medio. Haga clic en Buscar o cargar un audio, vídeo o applet



The screenshot shows a Moodle course page with a breadcrumb trail: [Página Principal](#) > [Cursos](#) > [Miscelánea](#) > [Curso_Ejemplo](#) > [Tema 1](#) > [Libro texto](#). On the left, there is a 'Tabla de contenidos' (Table of Contents) widget with two entries: '1 Capítulo 1 (Introducción a Moodle)' and '2 Capítulo 2 (Conceptos avanzados)'. Below it is a 'Navegación' (Navigation) widget showing a tree structure: 'Página Principal', 'Área personal', 'Páginas del sitio', 'Mi perfil', 'Curso actual' (expanded to show 'Curso_Ejemplo', 'Participantes', 'Insignias', 'General'), and 'Tema 1'. The main content area is titled 'Libro texto' and contains a text block with the text: 'En este capítulo trataremos de explicar los conceptos básicos necesarios para el manejo de Moodle'.



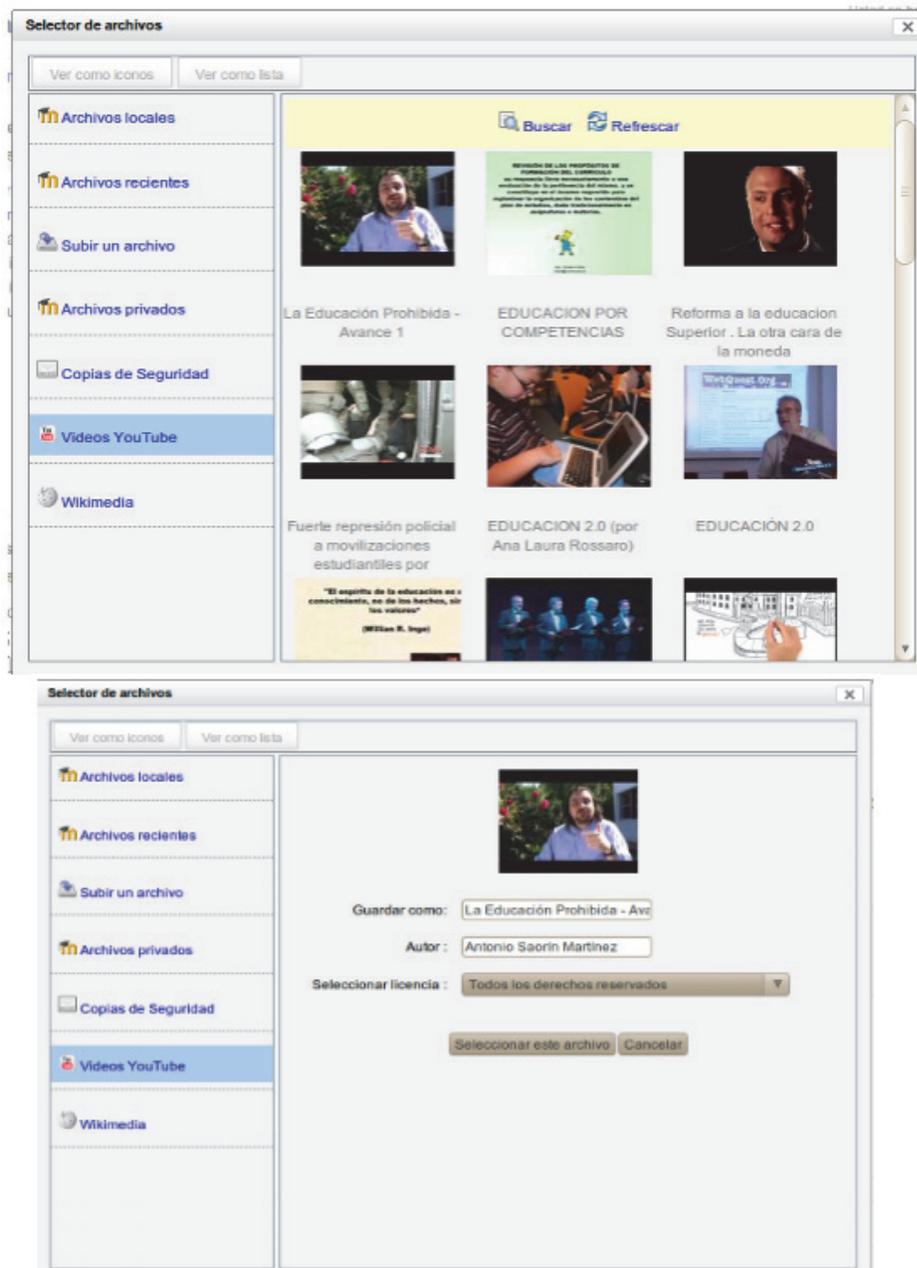
- Verá entonces la pantalla del Selector de archivos. Lo usaremos de un modo semejante al caso anterior. Así podemos seleccionar un archivo de los ya existentes en la plataforma, sea en cualquier curso (archivos locales) o en nuestro espacio personal de almacenamiento (archivos privados) o subir un archivo en ese momento. También podemos usar vídeos de sitios web externos tales como Youtube.



- El selector de archivos le mostrará entonces un listado con los vídeos encontrados. Si no le satisface el resultado pulse el enlace Buscar de la parte superior de la ventana para regresar a la pantalla de búsquedas.



6. Para seleccionar cualquiera de esos vídeos haga clic en él. Si lo desea puede cambiar el nombre al archivo mediante el campo Guardar como: También es posible indicar el tipo de licencia que es aplicable al vídeo utilizando el menú desplegable Seleccionar licencia. Finalmente pulse el botón Seleccionar este archivo.



7. Volverá entonces a la pantalla de Insertar/editar medio embebido, dónde se le mostrará una vista previa del vídeo en cuestión. En esa ventana pulse Insertar.



BIBLIOGRAFÍA

Área Moreira, M. (2009). *Introducción a la tecnología educativa*. La Laguna, Universidad de La Laguna. Disponible en PDF.

Área Moreira, M., Gros Salvat, Begoña., Miguel Á., & Marzal García, Q. (2008). *Alfabetizaciones y tecnologías de la información y la comunicación*, Madrid, Síntesis.

Baños, J. (2007) Moodle versión 1.8. Manual de consulta para el profesorado.

Barbera, E. y Badia, A. (2004). Educar con aulas virtuales. *Orientaciones para la innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. Madrid. Machado Libros

Barberà Gregori, E., Majós, T. & Javier Onrubia Goñi (coords.). (2008). *Cómo valorar la calidad de la enseñanza basada en las TIC. Pautas e instrumentos de análisis*, Barcelona, Graó.

Barroso Osuna, J., & Cabero Almenara, J. (2010). *La investigación educativa en TIC*. Madrid, Síntesis.

Barroso Osuna, J., & Cabero Almenara, J. (coords.). (2013). *Nuevos escenarios digitales*, Madrid, Ediciones Pirámide.

Bartolomé, Antonio R. (2004). *Nuevas tecnologías en el aula. Guía de supervivencia*. (5ª ed.).Barcelona, Graó.

Bartolomé, Antonio, *Guía del profesor cibernauta. ¿Nos ponemos las pilas?*, Barcelona, Graó, 2008.

Castellanos Vega, J. J., Martín Barroso, E., Pérez Marín, D. P., Santacruz Valencia, L., & Luis Miguel Serrano Cámara. (2011). *Las TIC en educación*, Madrid, Anaya Multimedia.

Castaño, C., Maiz, I., Palacio, G. & Villarroel, J. D. (2008). *Prácticas educativas en entornos web 2.0*, Madrid, Síntesis.



Castro López, T. E. (2009) “Moodle: Manual del profesor”. Disponible: <http://download.moodle.org/docs/es/teacher-manual-es.pdf>. [Consulta: 2015, mayo 6].

Correa Feo, A., & Hidalgo Rivero, H. (2008). LA INVESTIGACION: Manual para la realización y organización del informe.(1ra. Ed). Corporación ASM, C.A. Venezuela, Valencia.

Galvis, A. & Mendoza, B. (1999). Ambientes virtuales de aprendizaje: una metodología para su creación. Informática Educativa. UNIANDES – LIDIE Vol.

González (2004). Espacios Virtuales de Aprendizaje. Disponible: http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/moodle/EVAE_001/presentacion/presentacion.htm. [Consulta: 2014, noviembre 4].

Ley Orgánica de Educación (2009), Gaceta Oficial de la Republica Bolivariana de Venezuela N° 5.929 Extraordinario del 15 de agosto de 2009.

Lugo, N. (2007). Capacitación docente en las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Trabajo de grado para optar al título de magíster. Universidad Bicentenario de Aragua. Maracay .

Kotler, Armstrong, Cámara y Cruz, Prentice Hall. Marketing, (10ma Ed), Pág. 10.

Pérez Clerencia, I., Pérez Oñate, B. “Moodle manual del profesor”. Disponible: <http://moodle.unizar.es/file.php/1/Manual-profesor-moodle.pdf>. [Consulta: 2015, junio 30].

República Bolivariana de Venezuela (2000) Constitución de la República Bolivariana de Venezuela. Caracas. Gaceta Oficial nr. 5453 del 26 de marzo de 2000

Rodríguez, J. (2002). Uso de las TIC (Tecnologías de la Información y de la Comunicación) en la formación inicial y permanente del profesorado.



Rodríguez Martín, F. Jr. (2007). “Tutorial para la creación de un módulo en Moodle”. Disponible: http://www.moodle.org/file.php/11/moddata/forum/338/366774/Tutorial_M_dulos.pdf. [Consulta: 2015, julio 20].

Sánchez, G. (1998). La Tecnología en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje (1ra edición) México.

Stanton, Etzel y Walker. Fundamentos de Marketing, (13a. Ed). Mc Graw Hill, Pág. 49.

Tamayo y Tamayo (2005). El Proceso de la Investigación Científica. Editorial Episteme. México.

UNESCO. (2004). Las tecnologías de la información y la comunicación en la formación docente: Guía de planificación. Recuperado de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001295/129533s.pdf>. [Consulta: 2015, junio 10].

Vázquez L. (2005). Diseño Instruccional. [página Web en línea]. Disponible: http://www.mse.buap.mx/recursos/disenio_instruccional/programa.html [Consulta: 2015, julio 02].



Anexos





UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE ADMINISTRACIÓN Y PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

Instrumento de recolección de datos

1. ¿Usa usted recursos tradicionales como programas y guías para desarrollar los contenidos de su asignatura?

Si No

2. ¿Cree usted que es necesaria la implementación de las tics (tecnologías de información y la comunicación) en el contexto educativo?

Si No

3. ¿Le parece que es difícil la implementación y el uso de los recursos tecnológicos en educación?

Si No

4. ¿Le gustaría desarrollar sus contenidos y planes de trabajo a través de una plataforma que integre todo el programa de la asignatura que imparte?

Si No

5. ¿Conoce la plataforma moodle?

Si No

6. ¿Le gustaría saber cómo usar la plataforma (moodle)?



Si No

7. ¿Sabe que asignaturas están enmarcadas en el área de educación para el trabajo?

Si No

8. ¿Considera que la asignatura mercadeo es de importancia para el desarrollo de los estudiantes?

Si No

9. ¿Si impartiera la asignatura le gustaría encontrar todo el programa de contenidos de mercadeo en el mismo lugar, de manera rápida y fácil?

Si No

10. ¿Cree usted que sería beneficioso un programa a través de una plataforma virtual (moodle) que permita el desarrollo de los contenidos la asignatura mercadeo, que además pueda compartir con otros colegas de las demás instituciones educativas?

Si No

