



UNIVERSIDAD VERACRUZANA

FACULTAD DE PEDAGOGÍA

REGIÓN XALAPA

**EMINUS una plataforma tecnológica que promueve la innovación educativa y
soporte para el proyecto RECREA**

**Trabajo práctico
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
Lic. En PEDAGOGÍA**

**PRESENTA
Viridiana Méndez Trujillo**

**DIRECTORA
Dra. Elena del Carmen Arano Leal**

Xalapa, Ver

2018

Índice

Introducción.....	3
Justificación	4
Capítulo I	5
PROYECTO RECREA	6
Pensamiento complejo.....	8
Investigación-docencia.....	9
Tecnología de Información y Comunicación (TIC).....	10
EMINUS	14
Guía de EMINUS para facilitar el uso de la plataforma	16
Pantalla de acceso.....	16
Pantalla de inicio de EMINUS	17
Barra de navegación	18
Capítulo II	¡Error! Marcador no definido.
Ejemplo del diseño de una asignatura utilizando EMINUS (RECREA)	22
Reflexión del diseño.....	31
Capítulo III	34
Marco contextual.....	35
Capítulo IV	39
Objetivo general	42
Conclusión.....	63
Referencia de las figuras.....	64
Bibliografía	65

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo práctico educativo tiene como propósito la innovación educativa, surgió particularmente por la importancia de innovar la práctica docente, basándome en el proyecto RECREA y sus ejes; este documento se enfoca en el tercer eje que es el uso de las tecnologías de información y comunicación, por la razón que pertenezco al área de nuevas tecnologías. He aprendido que es importante utilizar la tecnología para sacarle provecho, y siempre tenerla presente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que resulta ser una forma atractiva de aprender para los estudiantes.

En el **Capítulo I** se contextualiza el proyecto RECREA y sus tres ejes; que identifica a su metodología, el primero es pensamiento complejo, el segundo investigación-docencia, y el último eje es el uso de la Tecnología de Información y Comunicación (TIC) describiendo en términos generales lo que conlleva cada uno. Se aborda brevemente la historia de la plataforma EMINUS, continuando con una guía para un recorrido de la plataforma.

En el **Capítulo II** se les da a conocer el diseño de la Experiencia Educativa Psicología Evolutiva y de como si incorporo la plataforma EMINUS durante todo el semestre.

En el **Capítulo III** se aborda el marco contextual el cual es dentro de la Universidad Veracruzana y la Facultad de Pedagogía.

En el **capítulo VI** se presenta la propuesta, en la cual se describe la problemática identificada durante mi trayectoria académica en la Facultad de Pedagogía. Ya que, durante mis ocho semestres de la carrera de Pedagogía, me percaté que la plataforma EMINUS no es utilizada con frecuencia, tanto los docentes como los estudiantes no aprecian la importancia que tiene. Así que este trabajo es una propuesta para la implementación de la plataforma EMINUS en todas las experiencias educativas, de esta manera se contribuye a la innovación de la práctica docente, que los docentes adquieran conocimiento de las funciones y las ventajas al utilizar la plataforma EMINUS.

JUSTIFICACIÓN

Esta propuesta pretende ayudar a mejorar la práctica docente, y una forma de hacerlo es, innovando el proceso de enseñanza-aprendizaje, como lo es la implementación de la plataforma EMINUS como apoyo a sus clases, esta propuesta surge cuando indagué en el proyecto RECREA, el cual busca que el docente desarrolle sus capacidades de enseñanza, que alcance las competencias, a partir de la formación de grupos académicos, la auto-reflexión, la experimentación, de esta manera el docente desarrollará habilidades, y será capaz de buscar las estrategias acorde a cada una de las actividades a realizar.

El proyecto RECREA se conforma de tres ejes, en este trabajo me incliné al tercer eje que es el uso de las TIC, ya que soy del Área terminal de Nuevas Tecnologías, siendo mi interés la implementación una de las herramientas que la Universidad Veracruzana nos ofrece, y que en su mayoría las hacen a un lado remplazándola con otra herramienta, con la finalidad de volver las clases más atractivas para los estudiantes, llamando su atención de una forma muy familiar para ellos e innovando a la vez la práctica docente.

En el ámbito profesional del campo educativo, es importante que el personal tenga una formación pedagógica junto con un amplio conocimiento y manipulación de las TIC, como una herramienta de apoyo a la hora de impartir sus clases. Es importante que los docentes estén actualizados en la tecnología, ya que las nuevas generaciones suelen tener mayor conocimiento de ellas, por esta razón el docente deberá adaptarse a las actualizaciones tanto en las tecnologías como en el contexto donde imparte clases.

En lo personal y social es necesario conocer todo respecto a nuestra universidad, ya que desgraciadamente muchas de los programas son ignoradas por los estudiantes y es una lástima, ya que son creadas para facilitar la trayectoria universitaria, pero por desconocimiento de ellas a veces se nos complica el trayecto, por esta razón es importante que como docente den a conocer las herramientas y su funcionamiento en los primeros semestres.

CAPÍTULO I

PROYECTO RECREA

El proyecto Redes de Comunicaciones para la Renovación de la Enseñanza-Aprendizaje en Educación Superior (RECREA), iniciativa de la Subsecretaría de Educación Superior, coordinada por la Dirección General de Educación Superior para Profesionales de la Educación, y la Dirección General de Educación Superior Universitaria. La metodología del proyecto es disponer a los docentes en interacción que forman parte de los distintos cuerpos académicos, de las escuelas de educación superior (Universidades en colaboración con Escuelas Normales), para renovar de forma conjunta sus prácticas docentes, con la finalidad de lograr mayores y mejores aprendizajes en los estudiantes, de acuerdo con el nivel educativo de su acción (RECREA, 2018).

El proyecto RECREA tiene por objetivo que el personal docente mejore sus capacidades, competencias y conocimientos, a partir de la formación de grupos académicos, el aprendizaje por pares, la autorreflexión, la experimentación y con ello se eleve el desempeño docente, se estimule el bienestar personal y el desarrollo profesional continuo, y con esto los docentes busquen estrategias adecuadas para que su práctica sea efectiva e incite a los estudiantes a mejorar su aprendizaje.

Para que el proyecto RECREA funcione como se espera, es necesario que los docentes realicen diseños y planeaciones previas del curso a impartir, es importante reflexionar las capacidades, las habilidades y dificultades de los estudiantes para que su ejecución sea favorable, otro de los aspectos necesarios que hay que tomar en cuenta es el contexto en el que se encuentran, porque las estrategias a utilizar deben ser adecuada a cada lugar, por ejemplo, no puedes impartir una clase de la misma manera en una zona rural que en una zona urbana.

La metodología RECREA, integra tres ejes metodológicos que implementa el proyecto RECREA, los cuales tienen por objeto lograr la transformación de la práctica docente y con ello la formación en el estudiante:

- Un enfoque epistemológico en el pensamiento complejo y el desarrollo de las competencias profesionales.

- Incorporación de los últimos avances de la investigación en el proceso y contenido de la enseñanza-aprendizaje.
- Uso de tecnologías de la información y comunicación (RECREA, 2017).

El proyecto RECREA propone seis elementos para llevar a cabo la innovación de las prácticas docentes

- Trabajar a partir de tareas/proyectos que refieran situaciones o problemáticas reales.
- Trabajar con un enfoque dirigido a generar estrategias de solución a los problemas que se viven a partir de la incertidumbre, generar conciencia de permanencia, y decisión, incorporando valores sobre el cuidado del medio y de los otros.
- Vincular el trabajo del estudiante con los avances, metodologías y/o resultados de la investigación en los campos disciplinar y profesional
- Incorporar el uso de tecnologías de información y comunicación como herramienta de apoyo para el trabajo académico y para las interacciones con y entre los estudiantes
- Conformar comunidades de académicos para diseñar y compartir experiencias sobre la transformación e innovación de la docencia
- Documentar la experiencia docente con base en una metodología de investigación en la acción

(RECREA, 2017).

Pensamiento complejo

El eje del pensamiento complejo en el proyecto RECREA, consiste en innovar en el estudiante su forma de pensar acerca de las problemáticas que se le presentan día a día, y de esta manera el estudiante estará capacitado para resolver los problemas de manera efectiva. Dicho eje desarrolla en el estudiante habilidades que le ayude a reflexionar, a comprender e interpretar cada una de las experiencias que vive cotidianamente y así clarificará su realidad.

Por otro lado, con la aplicación del eje se pretende generar en el estudiante el interés de explorar cada vez más el entorno que le rodea, acercarse a la realidad para que perciba las situaciones a su alrededor y las interprete de manera crítica. Donde el estudiante no se quede con lo que ya conoce e indague sobre los contenidos revisados en clases, para que continúe explorando la realidad. Se busca que con dicho eje aumente su interés de conocer más allá de lo que dice el docente, que tengan una visión propia sobre las situaciones que se le presentan y que reconozca a través de ello cómo puede actuar, de tal manera obtengan nuevos y mejores conocimientos.

Asumir esas experiencias implica desarrollar un proceso de aprendizaje y de conocimiento, sobre un suelo frágil caracterizado por la ausencia de fundamento. No es una experiencia de la nada, es la experiencia de algo mucho más profundo y paradójico. La enorme plenitud que nos rodea envuelve y desafía no puede conocerse a partir de un fundamento que asegure el tránsito y el resultado de semejante esfuerzo, tal vez, sea lo único que verdaderamente seduce para iniciar el esfuerzo de aprender. El fundamento de nuestro método es la ausencia de todo otro fundamento (Morín, 2002).

En cada una de las experiencias vividas se obtiene un aprendizaje, como lo dice Paulo Freire (2008) “Nadie ignora todo, nadie sabe todo. Todos sabemos algo, todos ignoramos algo”. Aprendemos a través de lo que nos transmiten nuestros padres, abuelos, profesores o algún ser significativo en nuestras vidas, que las creemos pero que no siempre son verídicas o totalmente acertadas, cada uno de nosotros conoce algo y lo desconocemos al mismo tiempo. “Una teoría no es una solución, es la

posibilidad de tratar un problema. Una teoría sólo cumple su papel cognitivo, sólo adquiere vida, con el pleno empleo de la actividad mental de sujeto” (Morín, 2002).

El estudiante debe dar paso a los nuevos aprendizajes a partir de lo que adquiere en clase. No debe ser conformista a lo que remite el docente en el aula, debe generar su propia conciencia de decisión. La interacción que se maneja en el aula para abordar los contenidos es de manera dialógica, lo cual le permite al estudiante comprender y descubrir, es decir reflexionar la situación para brindarle una solución a estos.

El estudiante partirá de lo desconocido para aproximarse a lo complejo, tomará en cuenta las partes y el todo, ya que al conocer cada uno de los factores que interviene dentro de un problema o situación en particular, esta será analizado y comprendido por el sujeto, de igual manera conocer muy bien el todo para después ir analizando cada una de las partes y tener buenos resultados.

Investigación-docencia

El segundo eje del proyecto RECREA se identifica con la incorporación de los últimos avances en el proceso y contenido de la enseñanza-aprendizaje.

“... ahora todos somos investigadores, ... la docencia y la investigación están cada vez más íntimamente relacionadas.... En una sociedad del conocimiento todos los estudiantes – sin duda los graduados – tienen que ser investigadores. No sólo están dedicados a la producción de conocimiento; sino también deben ser educados para hacer frente a los riesgos e incertidumbre que se generan por el avance de la ciencia (Scott 2002, 13).

El objetivo en este eje, es explorar las formas en las cuales la investigación participa en la docencia, con el propósito que los estudiantes reciban una mejor educación; a través de aprendizajes pertinentes y relevantes en el mundo contemporáneo, e inducir a los estudiantes con actitudes propicias para el aprendizaje continuo, despertar en ellos la creatividad, es decir que aprendan a ser independientes intelectualmente, a cuestionarse antes, durante y después del proceso de aprendizaje o cualquier otra actividad a realizar.

El docente debe buscar las estrategias adecuadas para impartir sus clases, tomando en cuenta las destrezas y dificultades que presentan los estudiantes, de esta manera tendrá conocimientos de cuál es la mejor opción para que el estudiante obtenga un aprendizaje y

así poder incorporar nuevos conocimientos. El docente deberá tener habilidades para organizar, sistematizar, fundamentar e incorporar conocimiento a sus estudiantes.

El docente deberá estar dispuesto a todo tipo de actualización, ya que día tras día, se descubren cosas nuevas, esto quiere decir que, aunque se haya concluido los estudios de la licenciatura en algún campo formativo no significa que no tengas que seguir estudiando, sino todo lo contrario, debes mantenerte actualizado para así poder destacar en tu trabajo y estés al nivel de las nuevas generaciones.

Griffths (2004) afirma que hay tres tipos de investigación: el primero, los estudiantes hacen investigación dependiendo el interés de los docentes; el segundo es el proceso de investigación: el estudiante obtiene conocimiento de los pasos de una investigación, enfatiza tanto los procesos para la generación del conocimiento, como lo que se ha logrado, el estudiante adquirirá la costumbre de investigar por interés propio sobre temas relevantes a su formación; el tercero es basado en investigación, cuando los estudiantes aprenden investigando, el curso está diseñado en torno a actividades de indagación y búsqueda y la división de los roles de profesor y estudiante se ha minimizado.

En el año 2008, Healey agrega un cuarto tipo, la investigación tutorada: referida a los estudiantes, aprenden mediante la discusión en torno a lo aprendido y lo investigado previamente, la discusión se realiza en pequeños grupos, con el profesor, reflexionando los contenidos y los avances a partir de la redacción y discusión de ensayos.

El proyecto RECREA, pretende involucrar de manera permanente a los académicos en las investigaciones, en las actividades de enseñanza aprendizaje, los docentes deberán fomentar en los estudiantes interés respecto a los temas vistos en clase, para que formulen preguntas adecuadas resolviendo sus dudas y al conducirlos a indagar más sobre el tema, el estudiante adquiere la habilidad de solucionar y explicar pertinentemente, desarrollando habilidades para ser capaces de generar posibles soluciones a las dificultades, de ésta manera tener alternativas en el caso de que las cosas no salgan como están planeadas, siempre generando un plan “B” para toda ocasión.

Tecnología de Información y Comunicación (TIC)

El tercer eje integra el uso de Tecnologías de la Información y Comunicación. El impacto de las TIC en la sociedad ha sido muy fuerte, pues ha modificado el acceso de

información y la forma de comunicarnos, y este repercute en nuestra forma de hablar, escribir y de pensar, hasta la forma en la que interactuamos con la sociedad. Hoy la comunicación con personas de distintos estados y países se ha facilitado notablemente, solo es cuestión de segundos para establecer comunicarnos e intercambiar información, mediante una máquina conectada a internet.

Las Tecnologías de Información y Comunicación es un conjunto de técnicas, desarrollos y dispositivos avanzados en nuevas herramientas (software y hardware), soporte y canales de información que integran funcionalidades de almacenamiento proceso y transformación digitalizados de la información (Fernández, 2018).

La incorporación de las TIC en el ámbito de la educación ha adquirido cada vez más importancia, a tal grado que la utilización de las tecnologías adquiera vital importancia como una opción más en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pasando a ser una necesidad, de igual manera se convierte en una herramienta importante para los docentes y estudiantes en este proceso.

La educación siempre se adapta a nuevas técnicas de enseñanza para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y de esta manera los estudiantes adquieran una educación de calidad, para que los egresados de la carrera estén preparados para el ámbito laboral, siempre estando actualizados en todos los aspectos, y como sabemos tras el paso de los años las tecnologías se volvieron elementales dentro de cualquier campo laboral.

Las TIC en la educación no debe limitarse, tal vez se tenga una idea equivocada respecto a la implementación de ésta, y a la educación pensando que solo es para hacer más atractivo el proceso de enseñanza para los estudiantes, pero solo es una de sus características, es importante implementarlas de manera que beneficie a los estudiantes, el desarrollo de una actitud crítica ante las TIC. Es decir, que sean capaces de distinguir en qué manera le puede ayudar y en que los limita, el proceso crítico ante las TIC no solo es fundamental en el ámbito educativo, de igual manera debe existir en el ámbito familiar y social.

Las TIC deben cumplir un papel importante en el proceso Enseñanza-Aprendizaje estimulando en los estudiantes la creatividad, experimentación y manipulación de las tecnologías, respetando el ritmo de los estudiantes y su curiosidad.

Ante lo mencionado anteriormente, es necesario describir las ventajas que tiene incorporar las TIC en la educación; por ejemplo, el estudiante se motiva de manera notable

debido a las diversas formas que se les presentan la información: mediante imágenes en movimiento, sonidos y música. Considero que la motivación e interés en el estudiante son factores fundamentales para el buen desempeño, porque si el estudiante está motivado hará con gusto y dedicación las actividades que el docente le solicite, el estudiante es el que “tiene todo el control” de qué tanto desea aprender, de él depende cómo y dónde aprender, el docente puede ser muy buen comunicador y estar comprometido a enseñar de la mejor manera, pero si al estudiante no le interesa en lo absoluto, simplemente no alcanza a obtener un aprendizaje. La interactividad a través del uso de las plataformas como herramienta didáctica, entre los compañeros y docente es más nutrida e instantánea, intercambiando información desde distintos lugares, es cuestión de segundos para que se resuelvan dudas o se aclaren algunos temas, no solo podrán hacerlo con compañeros de clase, también podrán hacerlo con estudiantes de otras instituciones. La comunicación es un elemento muy importante y necesaria en el proceso, ya no es necesario que docente y estudiante estén en el mismo espacio, solo basta con estar conectado a internet mediante un aparato tecnológico, donde todos tengan acceso a él, por medio de foros, chats y redes sociales, superando la escuela tradicional, el estudiante ya no tiene un papel pasivo, ya puede interactuar con el docente sin ningún problema. Volviéndose autónomos por la simple razón que ya pueden buscar información en distintas fuentes, ya no está esperando que el docente le brinde la información, Sino que se vuelva en un acompañante en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El proceso de aprendizaje se volvió más atractivo, divertido y ameno, convirtiéndose en una forma sencilla para hacer investigación. Eliminando por completo las barreras espaciotemporales entre profesores y estudiantes, volviéndose flexible la enseñanza, adaptando los medios a las necesidades de los sujetos.

Estas son unas de las ventajas para el docente en el Uso de las Tecnologías de Información y Comunicación:

- El profesor puede acceder a innumerables fuentes tanto de conocimiento como metodológicas para el desarrollo de sus cátedras. Además, puede acceder a las publicaciones más reciente sobre sus temas de investigación y publicación
- Permite dictar cátedras sin necesidad de contar con un espacio físico y puede asignar actividades para que los estudiantes hagan fuera del horario de clases

- Permite mantener una comunicación más fluida con los estudiantes, porque se pueden aclarar dudas sobre las actividades mediante correo electrónico, skype, etc.
 - El proceso de evaluación es más rápido, pues se pueden crear evaluaciones mediante planillas, con calificación automática al entregar la evaluación y permitir analizar los resultados
 - Es fácil de validar y evaluar la efectividad de las actividades y metodologías aplicadas, para mejorarlas y aplicarlas nuevamente
 - Mantener comunicación constante y fluida con otros profesores de la universidad y otras instituciones, para desarrollar investigaciones y el compartir experiencias
 - Cuidado del medio ambiente, al minimizar la impresión y el uso de materiales innecesarios en las cátedras
 - Motiva a los profesores a desarrollar las innovaciones y creatividad en el tratamiento de los contenidos de las cátedras
- (Díaz, L 2012).

Así como se presentan las ventajas al utilizar las TIC dentro del campo educativo es importante mencionar los inconvenientes; los estudiantes suelen distraerse con mayor facilidad consultando páginas de internet que son de su agrado e interés propio, en otras ocasiones existen estudiantes que se vuelven adictos a navegar en ciertas páginas como lo son redes sociales entre otras. Hay que saber distinguir las páginas oficiales y fiables ya que no toda la información que se encuentra en internet es apropiada, las TIC fueron creadas para facilitar la búsqueda de información.

A continuación, les describo algunas desventajas de utilizar las Tecnologías de la información y comunicación

- Exige un perfeccionamiento constante de los profesores, una inversión de tiempo y dinero
- La existencia de mucha información exige que los profesores dediquen tiempo en analizar su pertinencia y concluir que no tienen errores
- En ocasiones, el método clásico exige menos compromiso, tiempo y esfuerzo
- Existe oportunidades donde los videos y/o presentaciones no funcionan y no permite el normal desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje

- En ocasiones, los profesores son muy dependiente de la tecnología, y si algo falla no pueden desarrollar la clase (Díaz, 2012).

La sociedad al tener acceso a internet se le ha facilitado la búsqueda de información, pero también ellos pueden subir información de alguna investigación o trabajo que han realizado, de igual manera logran establecer redes sociales que en la última década son utilizadas con diferentes fines, como son: comunicarse con otras personas, esto se puede hacer de manera responsable y segura.

EMINUS

EMINUS es una plataforma exclusiva de la Universidad Veracruzana, es una herramienta para facilitar la trayectoria académica para los docentes y estudiantes, dicha plataforma educativa es un Sistema de administración de aprendizajes (Learning Management System - LMS), es un espacio virtual que emplea la tecnología de Internet para agrupar diversos elementos tecnológicos que pueden propiciar aprendizajes a distancia a partir del diseño del curso, los materiales educativos, la interacción y la mediación del profesor. En la Red están disponibles tanto plataformas comerciales como libres, por ejemplo: WebCT o Moodle respectivamente, las primeras con el inconveniente debido a la gran cantidad de estudiantes y académicos que tiene la Universidad, los costos de las licencias son altos y las segundas, aunque son gratuitas carecen de herramientas fundamentales; ambas desventajas propiciaron que la UV diseñara en 2004 su propia plataforma educativa a la se denominó EMINUS (Hernández, 2012).

Parra (2005), Colunga (2005) y Jiménez (2006), precursores de EMINUS, quienes la definen de la siguiente manera:

El sistema llamado “EMINUS” (Sistema de Educación Distribuida de la Universidad Veracruzana) es un sistema de Administración de Ambientes flexibles de Aprendizaje el cual sirve para presentar cursos en línea para distribuirse en internet o redes internas. Permite la comunicación en forma sincrónica y asincrónica ya que utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación para aprovechar la facilidad de distribución de materiales formativos y herramientas de

comunicación, lo anterior, permite crear un entorno completo para el aprendizaje ayudando a la vez a mejorar los niveles educativos sin límites de tiempo y de distancia, promoviendo que cada estudiante tome el control de su aprendizaje y formación de una forma independiente y colaborativa. Con este sistema se redefine la docencia de manera más placentera, útil y eficiente con énfasis en la comunicación, la colaboración y la distribución de materiales de enseñanza y aprendizaje.

A partir de la definición anterior, puedo rescatar que es un sistema de administración de ambientes flexibles de aprendizaje. La flexibilidad está en las modalidades: presencial, distribuida y a distancia, también se refiere a que al trabajar en EMINUS los horarios de atención son variables y determinados propiamente por el estudiante con base en un calendario que le proporciona el docente facilitador, dentro del calendario que el docente proporciona y ayuda a optimizar en la entrega de las actividades que serán revisadas a través de la plataforma, así como ayudarle al docente en la organización. La estructura de esta plataforma dispone de diversos medios de comunicación como correo electrónico, chat con audio y video, además de mensajes de texto, foros, sala virtual de asesorías y aula a distancia.

También cuenta con espacios de planeación para crear unidades, módulos o microunidades de competencia, las cuales formarán parte del curso o experiencia educativa y a su vez definir las formas de evaluación. Se pueden crear actividades, y subir archivos de tareas, descargar, calificar y retroalimentar al estudiante. Dispone de reservorios para alojar materiales educativos y recursos infográficos hipervinculados para fácil acceso. Y cuenta con un registro de calificaciones por estudiante o por grupo.

EMINUS es la plataforma educativa virtual oficial de la Universidad Veracruzana, como servicio a la comunidad docente, ya que como herramienta educativa puede tener contacto en todo momento con sus estudiantes, siempre y cuando lo solicite el docente; esta herramienta también ayuda a los estudiantes a optimizar sus aprendizajes con las distintas actividades que se pueden realizar dentro de la plataforma. La actualización dentro de su funcionamiento ayuda a los estudiantes y a los docentes a tener mejores herramientas.

EMINUS se consolida día a día como un sistema informático confiable y viable para el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Universidad Veracruzana. Es de vital importancia adaptarse, pero, sobre todo, explotar las grandes ventajas que nos ofrece la interconectividad tanto de dispositivos como de otros sistemas y ambientes basados en web. De no hacerlo, se frena y se pone en riesgo la eficiencia y funcionalidad de cualquier sistema que pretenda brindar servicios de calidad en la red (EMINUS 2018).

. Objetivo de la plataforma EMINUS

El objetivo general del sistema de educación distribuida es el de organizar, aplicar e integrar diferentes ambientes flexibles de aprendizaje para modalidades educativas convencionales, no convencionales, facilitando los procesos de enseñanza - aprendizaje, comunicación y colaboración para la formación integral de los estudiantes por medio del uso de las tecnologías de información (EMINUS 2018).

GUÍA DE EMINUS PARA FACILITAR EL USO DE LA PLATAFORMA

Para mejor uso de la plataforma de EMINUS es importante tener conocimiento de cada una de las funciones que tiene, y de cómo ingresar a la plataforma, y para esto se presenta a continuación un manual de uso de la plataforma, describiendo generalmente el funcionamiento de cada uno de sus apartados.

EMINUS es el resultado de la implementación de la interactividad, alcanza un nivel alto de comunicación, así como la capacidad de adaptación en distintos dispositivos. Por estas y diversas razones es necesario aprender a utilizar de manera adecuada esta plataforma, conociendo todos y cada uno de los apartados.

Pantalla de acceso

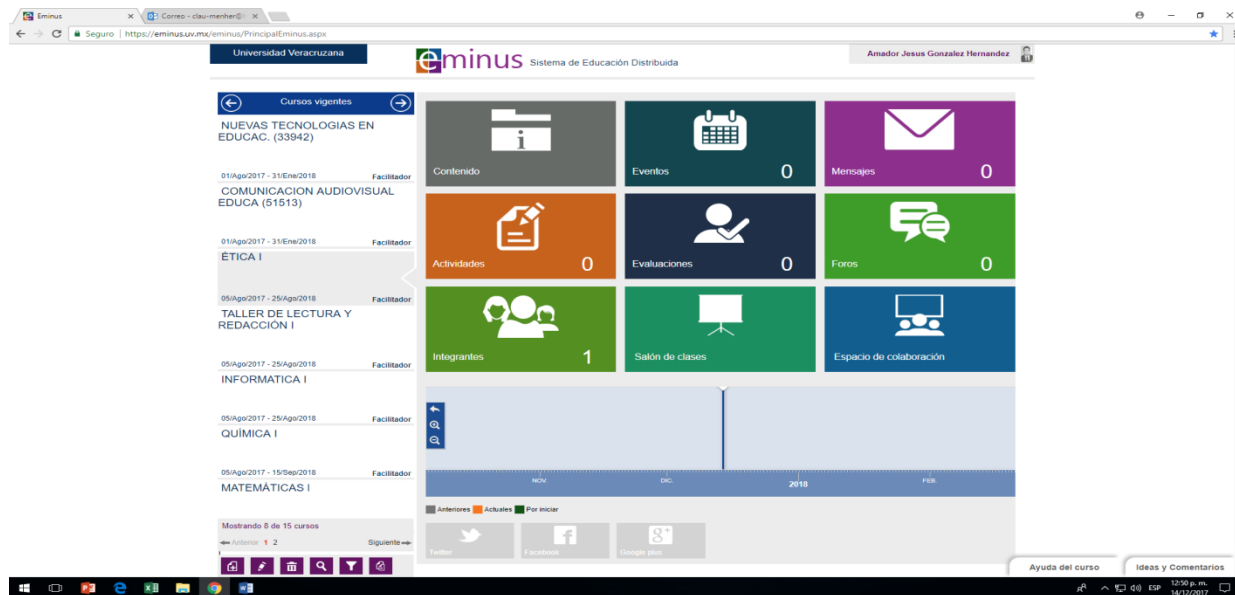
Se divide en tres elementos principales; La Zona de noticia, la cual mostrará las novedades y notas relevantes para toda la comunidad universitaria; identificación de usuario, donde colocar sus datos para ingresar a la plataforma, en la parte inferior de la página podran encontrar el material de ayuda como manuales, videos, guías y un centro de ayuda.



Pantalla de inicio de EMINUS

A simple vista te permite obtener información sin necesidad de entrar a uno de los cursos de los cuales se encuentran impartiendo durante el semestre y tienen facilidad de recorrer sus diferentes apartados.

La pantalla está dividida en tres elementos: lista de cursos, que se encuentra ubicada a la izquierda de la pantalla; mosaicos informativos que está ubicado al centro de la pantalla estos mosaicos mantienen a la persona informada de nuevos suceso o eventos que requieren su atención, los mosaicos que tienen un número en la parte inferior derecha, denotan la cantidad de eventos por atender; la línea del tiempo muestra todo el evento ocurrido que se presenta o que se llevará a cabo en algún tiempo cercano (EMINUS, 2018).



Barra de navegación

Una vez seleccionado un curso, notarás que es muy sencillo ingresar a cada uno de los mosaicos solo basta con darle clic al apartado que deseamos abrir en ese momento. A continuación, se muestran los mosaicos que conforman la plataforma:



Cursos: Al dar clic sobre los cursos, regresarás al listado de cursos inscritos.



Contenido: Te llevará al apartado donde podrás encontrar todos los recursos y materiales que verán en el curso.



Actividades: en este espacio estarán todas las actividades del curso seleccionado, te brindará el estado actual de cada una de ellas.



Evaluaciones: Podrás encontrar los ejercicios, tareas o exámenes que sirvan como evaluación del curso.



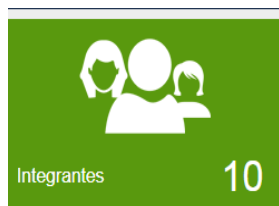
Mensajería: Es el centro de mensajería, en el cual podrás recibir y enviar mensajes con tus compañeros y maestros que estén inscritos en la misma experiencia educativa.



Seguimiento: es donde podrás obtener información gráfica sobre el estado del curso, ver los avances, promedios, entre otros.



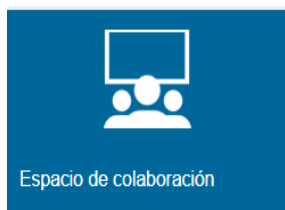
Salón: se abrirá en una nueva ventana contarás con un espacio pensado en la interacción por medio de audio, video, imágenes y texto. Podrás visualizar documentos e imágenes dentro de un área de presentación y sobre la cual se pueden realizar sencillas anotaciones.



Integrantes: se muestra las personas inscritas en el curso, desde aquí puedes mandar mensajes y ver la información de contacto de cada compañero.



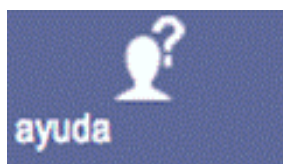
Foros: es el apartado donde se enlistan los foros a realizar del curso que ingresaste.



Espacio de colaboración: se abrirá una nueva ventana. Espacio pensado en la interacción por medio de audio, video, imágenes y texto. Podrás visualizar documentos e imágenes dentro de un área de presentación y sobre la cual se pueden realizar sencillas



Eventos: se muestra la agenda. Visualizando anotaciones personales y del sistema



Ayuda: Espacio que proporcionará información de apoyo, como para saber a quién dirigirse para solicitar ayuda u obtener información de contacto para con tu experiencia Educativa.

Es importante que reconozcas todos los mosaicos y apartados que están dentro de las plataformas, ya que ayudaran a hacer más rápido el proceso al utilizarla. Una vez que hayas dado una breve exploración podrás notar que el manejo de esta plataforma es realmente sencillo.

EJEMPLO DEL DISEÑO DE UNA ASIGNATURA UTILIZANDO EMINUS (RECREA)

Universidad Veracruzana

Carrera: licenciatura en pedagogía

Asignatura: Psicología evolutiva

Impartida por la Dra. Elena del Carmen Arano Leal

La Experiencia Educativa (E.E), Psicología Evolutiva pertenece a la Área de iniciación a la disciplina, la cual otorga 10 créditos del plan de estudios de la carrera de Pedagogía región Xalapa.

La dra. Arano menciona como el diseño de la E.E. aporta para la competencia principal que deberá adquirir el estudiante al finalizar el semestre, la E.E.:

Busca que el estudiante caracterice las manifestaciones físicas, cognoscitivas y psicosociales de grupos en variados ámbitos, según las etapas del ciclo vital humano. Comprende la particularidad del individuo resultado de la interacción de la herencia y el ambiente. Valora la singularidad del sujeto y su diversidad como condición necesaria para el diseño de sus futuras intervenciones pedagógicas (Plan de estudios 2016).

En el diseño de la E.E. es importante destacar de qué forma contribuye al perfil de egreso de un pedagogo. Compromiso social y ético que le permite identificar las necesidades socioeducativas para la búsqueda de soluciones innovadoras que impliquen inclusión, equidad y sustentabilidad.

Dentro de la E.E. de psicología evolutiva “se diseña, aplica y evalúa proyectos de intervención en orientación educativa – tutoría y orientación social, que promuevan en el sujeto de orientación su autodeterminación tendiente a un desarrollo humano integral” (Programa de la E.E Psicología Evolutiva, 2016).

Esta fue una Experiencia Educativa impartida por la Dra. Arano la cual implementó el proyecto RECREA en el diseño de la E.E, en este trabajo habló de la importancia de la incorporación de las tecnologías de información y comunicación como parte de la Innovación de la práctica docente, en esta investigación se resalta la plataforma EMINUS y como esta puede facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para lograr la competencia de la E.E se llevaron a cabo dos tareas durante el semestre, con apoyo de las tecnologías en particular la plataforma EMINUS, la Dra. Arano consideró adecuadas las siguientes:

Tareas/proyecto de Aprendizaje:

- Los estudiantes distinguen los principales cambios en la vida de los individuos, desde la exploración de los teóricos del desarrollo humano caracterizan las etapas que integran el Ciclo Vital Humano (CVH).
- Contrastan la perspectiva teórica del CVH con su experiencia directa respecto a los individuos y sus entornos; construyen un perfil de los sujetos de cada etapa del CVH.

A continuación, se les muestra las dos tareas principales del curso durante el semestre y cómo se implementó la plataforma EMINUS, para cumplir con los desempeños la información que se verá y sus respectivas fuentes:

Tareas	Desempeños	Información	Fuentes
1°	<p>a) Diferenciar los conceptos básicos relacionados al desarrollo humano. (NR)</p> <p>b) Análisis del desarrollo humano a partir de aspectos físicos, cognoscitivos y psicosociales. (NR)</p> <p>c) Caracterizan las etapa del desarrollo humano. (NR)</p>	<p>Conceptos básicos: crecimiento, maduración, desarrollo, aprendizaje, filogenia y ontogenia.</p> <p>Teorías del desarrollo humano, a partir de su diferenciación en rasgos físicos, cognoscitivos y psicosociales.</p> <p>Etapas del Ciclo Vital Humano (CVH): prenatal, infancia, adolescencia, adultez y vejez.</p>	<p>Papalia. D. y Olds S. Feldman, R. D. (2010). Desarrollo Humano 10ª Ed. Mc Graw Hill, México. (libro básico)</p> <p>Delgado Losada, María Luisa. (2015). Fundamentos de la Psicología para Ciencias Sociales y de la Salud. Panamericana. ISBN : 978849835253</p> <p>Referencias digitales y/o impresas diversas.</p>
2°	<p>d) Actualizan y Contextualizan las perspectivas teóricas del desarrollo humano, con la singularidad de individuos en contextos particulares. (NR)</p>	<p>Sobre observación.</p>	<p>-Rubio, Ma. José y Jesús Varas (2004) El análisis de la realidad en la intervención social: métodos y técnicas de investigación. ed. CCS. España. Pp.</p> <p>-Mínimos de la guía de observación y hoja de registro.</p>

Figura 1. Tareas. (Arano, E. diseño periodo Julio-Febrero 2017).

Tareas principales del curso durante el semestre y cómo se implementó la plataforma EMINUS

Desempeños	Actividades	Mediación
1°	Indagan y ejemplifican cada concepto básico.	En aula o biblioteca, el facilitador organiza equipos que buscan información en libro básico y fuentes diversas. Brinda una lista de ejemplos, que los estudiantes identifican con cada uno de los conceptos.
	Identifican individualmente los aspectos físicos, cognoscitivos y sicosociales a partir de un documental que los enuncia. En un Chat integran en colaboración grupal un listado de los rasgos.	El facilitador alerta sobre los aspectos que presenta el audiovisual. Documental: "Apocalipsis neandertal". History Channel en español. Uso del chat en plataforma EMINUS Plática del responsable de tecnologías sobre el uso de la plataforma EMINUS
	Exposición de las etapas del CVH, distribuidas en 8 equipos.	El facilitador enuncia los Elementos mínimos de la exposición: Síntesis de los aspectos físico, cognoscitivo y psicosocial de cada etapa, a partir del libro básico. Utilizar estrategias pedagógicas y una técnica de recuperación de los contenidos presentados. Generar la participación grupal.
	Individualmente elaboran evidencias de lectura de las etapas, que presentan antes de cada sesión en que se aborda. Las envían a la plataforma.	El facilitador enuncia los Elementos mínimos del reporte: síntesis de los aspectos físico, cognoscitivo y psicosocial de cada etapa. Uso de la plataforma EMINUS

Figura 2. Desempeños (Arano, E. diseño periodo Julio-Febrero 2017).

2°	En equipo realizan observaciones de la etapa que expusieron. Gestionan el acceso para observar un grupo correspondiente a la etapa.	El facilitador explica la actividad, enuncia las pautas para abordar la institución del grupo a observar y los equipos solicitan verbalmente la autorización y sus datos. Posteriormente lo hacen formal con el oficio de presentación elaborado por la Dirección de la Fac. de Pedagogía.
	Seleccionan un rasgo de la etapa, al respecto elaboran una guía de observación y eligen una técnica de registro. Envían la guía y forma de registro a EMINUS.	Explicación de los mínimos de la guía de observación.* Mínimos del formato de registro. ** Uso de la plataforma.
	Observaciones semanales al grupo de la etapa y envían individualmente sus registros a EMINUS	Uso de la plataforma.
	El equipo expone el proceso que siguieron y su análisis de las observaciones, apoyados en sus evidencias y registros.	El facilitador enuncia los Elementos mínimos de la exposición: Caracterización teórica del rasgo observado. Contextualizar el ámbito y grupo observado. Presentar la guía de observación y formato de registro. Señalar el proceso para la observación. Análisis de las observaciones. Evidencias de observación.
	En equipo redactan un reporte de observación, que articula la teoría con la observación.	El facilitador presenta un Índice del reporte

Continuación de Figura 2.1 Desempeños. (Arano, E. diseño periodo Julio-Febrero 2017).

Mediante actividades a realizar, que son para alcanzar las competencias de la Experiencia Educativa. La figura que se muestra a continuación enumera los desempeños que se deben cumplir, para lograrlos se alcanzan mediante actividades, en el apartado de medición se describe dónde y cómo se llevara a cabo la actividad

Guía de Observación		
Conceptualizar el rasgo	Indicadores	Forma, contexto y sujetos de observación
Señalar etapa del CVH, Aspecto: físico/ cognoscitivo/ psicosocial (seleccionar uno) Caracterizar un rasgo: Referencia textual, síntesis o paráfrasis de libro o revista especializada. Incluir fuentes	En correspondencia al concepto del rasgo caracterizar sus manifestaciones: conductuales, verbales, actitudinales, entre otras.	Observación: -Directa/ indirecta -Participativa/ no participativa -Registro descriptivo/ narrativo Horario, periodo. ámbito Grupo de observación: edades, número, género Actividades: recreativas/ deportivas/ educativas/ etc.
Registro De Observación		Número: (1, 2, 3...)
Nombre:	Hora de inicio y término:	Lugar y fecha:
Descripción / narrativa	Tiempo	Comentario

Figura 3. Guía de observación. (Arano, E. diseño periodo Julio-Febrero 2017).

Para mejor control durante el proceso de enseñanza aprendizaje es importante llevar una guía de observación durante todo momento de los avances de los estudiantes.

En todo proceso de Enseñanza-Aprendizaje es necesario realizar una evaluación, para ver si se lograron las competencias que se indicaron desde el principio de la Experiencia Educativa, para ver si las estrategias utilizados son las adecuadas para impartir la clase, y si no es así para la siguiente vez que docente imparta la clase se mejoren o modifique estas estrategias.

Evaluación: lista de cotejo. Rúbrica para la exposición teórica y la exposición sobre la práctica de observación.

Actividad	Hecho	Pendiente o parcial	No realizado
Diferenciación de conceptos básicos en actividad grupal en aula			
Participación en chat para crear el listado a partir del documental			
Evidencias de lectura que incluyan aspectos físicos, cognoscitivos y psicosociales de las ocho etapas del CVH			
Gestión de acceso y oficio de presentación			
Elaboración de guía de observación y formato de registro			
Observación individual y su reporte semanal			
Realización por equipo del informe de observación con los componentes señalados en el índice			

Figura 4. Lista de cotejo. (Arano, E. diseño periodo Julio-Febrero 2017).

Retroalimentación a los estudiantes de forma intermedia, a través de la plataforma EMINUS y al final del curso de manera presencial.

Rúbrica para la exposición teórica:

Dominio	Excelente 3	Muy bueno 2	Mínimamente competente 1	No acreditado 0
Contenido	Sintetiza los aspectos físico, cognoscitivo y psicosocial de la etapa con orden	Da información de los aspectos físico, cognoscitivo y psicosocial de la etapa con orden	Da información de dos aspectos de la etapa con orden	Da información de un aspecto de la etapa sin orden
Comprensión	Ejemplifica, responde a las preguntas y es claro	Ejemplifica y es claro, no responde a todas las pregunta	Es claro, no ejemplifica y no responde a las preguntas	No es claro, no ejemplifica y no responde a las preguntas
Apoyos	Utiliza más de una estrategia o recurso pedagógico	Utiliza una estrategia o un recurso pedagógico	Utiliza un recurso pedagógico	No utiliza estrategia o recurso pedagógico
Genera participación	Recupera la información, pide puntos de vista y pregunta.	Recupera la información y pide puntos de vista o pregunta.	Recupera la información o pide puntos de vista o pregunta.	No recupera la información, ni puntos de vista ni preguntas.

Figura 5. Rubrica de exposición teórica (Arano, E. diseño periodo Julio-Febrero 2017).

Para poder llevar a cabo una evaluación adecuada es necesario hacer una rúbrica de las actividades a realizar.

Rubrica para la exposición de la práctica

Dominio	Excelente 3	Muy bueno 2	Mínimamente competente 1	No acreditado 0
Fundamento	Caracterización teórica del rasgo observado. Explican la guía de observación y formato de registro	Caracterización teórica del rasgo observado. Muestran la guía de observación y formato de registro	Enuncian el rasgo observado. Muestran la guía de observación	No precisan el rasgo observado, no muestran la guía de observación ni formato de registro
Gestión	Ordenan y aclaran el proceso para el acceso a la observación, sus apoyos y dificultades	Ordenan y aclaran el proceso para el acceso a la observación	Omiten partes del proceso para el acceso a la observación	No hay orden ni claridad en el proceso para el acceso a la observación, apoyos o dificultades
Análisis	Presentan diferentes tipos de evidencias de las observaciones, las relacionan con la teoría	Presentan un tipo de evidencia de las observaciones, las relacionan con la teoría	Presentan un tipo de evidencias de la observación y no las relacionan con la teoría	No presentan evidencias de la observación ni las relacionan con la teoría
Conclusiones	Relacionan el informe de observación con la comprensión de la etapa correspondiente, con el CVH y con su formación pedagógica.	Relacionan el informe de observación con la comprensión de la etapa correspondiente y del CVH	Relacionan el informe de observación con la comprensión de la etapa correspondiente, no con el CVH ni con su formación pedagógica	No relacionan el informe de observación con la comprensión de la etapa correspondiente, ni con el CVH, ni con su formación pedagógica.

Figura 6. Rubrica para la exposición de la práctica. (Arano, E. diseño periodo Julio-Febrero 2017).

Actividad	Producto	%
Diferenciación de conceptos básicos en actividad grupal en aula	Ficha de trabajo sobre los conceptos	5 %
Identificar en documental los aspectos físicos, cognoscitivos y psicosociales. En chat crear el listado de los aspectos.	Listado de los aspectos	5 %
Evidencias de lectura que incluyan aspectos físicos, cognoscitivos y psicosociales de las ocho etapas del CVH	8 evidencias de lectura	10 %
Exposición de las etapas del CVH, distribuidas en 8 equipos	Materiales de apoyo a exposición	20 %
Gestión de acceso y oficio de presentación	Firma de recibido del oficio	5 %
Elaboración de guía de observación y formato de registro	Guía de observación/ formato de registro	5 %
Observación individual y su reporte semanal	Reporte de observación	10 %
Exposición sobre observación	Materiales de apoyo a exposición	20 %
Realización por equipo del informe de observación con los componentes señalados en el índice	Reporte	20 %

Figura 7. Porcentaje de calificación final. (Arano, E. diseño periodo Julio-Febrero 2017).

El docente asigna el porcentaje a cada actividad realizada durante el semestre de acuerdo a las características mencionados anteriormente.

Reflexión del diseño

Una vez analizando el diseño instruccional de la E.E. psicología evolutiva, se percibe como es que la implementación de las tecnologías facilitó la trayectoria durante el proceso de enseñanza- aprendizaje. Las tecnologías fueron utilizadas con frecuencia, para el registro de observación, para tener evidencias mediante fotos y/o videos.

Los estudiantes apreciaron la ayuda de la tecnología, porque le facilitó a la hora de analizar los resultados de las prácticas realizadas.

Cada vez que la dra. Arano solicitó una actividad les pidió a los estudiantes que la adjunten a la plataforma EMINUS, a la hora que dio las instrucciones se percató que no tenían conocimiento de esta, debido que son estudiantes de nuevo ingreso y es algo que nunca habían escuchado, la dra. Solicitó la ayuda del encargado de laboratorio de informática

aplicada a la educación que les explique de manera clara y precisa el funcionamiento de la plataforma, y como ingresar a ella.

Considero que es importante hacerles un hábito utilizar la plataforma EMINUS desde los primeros semestres, para que cuando estén en semestres avanzados la utilicen de manera natural y sin complicaciones. Una vez explicado las funciones la dra. Les explica que trabajarán con ella para comunicarse y colgar las actividades que solicita, recordándole que las actividades tendrán un tiempo límite para subirla.

Se le solicita al estudiante que realice actividades con apoyo al material que el docente les presentó y solicitó que indaguen en otras fuentes como: revistas periódicos e internet, etc.

En este diseño el alumno utiliza las tecnologías, de distintas maneras (tomando evidencias, consultando información de internet, viendo videos, elaborando la guía de observación y registros personal.)

Una de las prácticas que se les solicitó a los estudiantes fue observar a un grupo de personas con ciertas características y que notaran las diferencias que existen entre sí, teniendo evidencias para poder comprobar a la hora del análisis de la información obtenida, todo el registro de observación y evidencias, posteriormente las subieron a la plataforma en el apartado correspondiente.

La plataforma EMINUS es realmente útil para que los estudiantes lleven el control de los productos que se han solicitado por el docente, cuantas actividades han realizado hasta ese momento y que porcentaje se le asignó a cada una de las actividades, esto concientiza al estudiante de que tanto fue su desempeño en la actividad.

La dra. Arano notó que al utilizar la plataforma EMINUS durante el semestre facilitó el proceso a la hora de asignar calificaciones, debido a que la plataforma lleva el conteo del porcentaje de cada una de las actividades que se hicieron durante el semestre.

Este diseño utilizo la plataforma de EMINUS para mantener contacto con los estudiantes en cualquier momento mediante chats, o mensajería instantánea.

Considero que los estudiantes en los primeros meses no tienen el hábito de revisar el porcentaje que obtuvieron en cada actividad, por eso es importante que el docente les recuerde que deben entrar a EMINUS con frecuencia, para que conozcan su avance, y estén al pendiente de las actividades semanales que se les puede encargar, siempre deberán estar enterados de los eventos próximos.

En este diseño se puede notar que la plataforma EMINUS fue utilizada para la entrega de tareas, para mejorar esta práctica se debieron utilizar todos los elementos que contiene, creando foros de discusión, chat's individuales con la docente y grupales, pero antes explicarles las reglas de un foro, ya que existen formas de participar y formas de escribir.

CAPÍTULO III

Marco contextual

La Universidad Veracruzana inició por primera vez el 11 de septiembre de 1944. Después de algunos años la universidad tomó mucha fuerza, se empezaron con algunas Facultades, pero por su éxito se logró expandir en cinco regiones diferentes y en 27 municipios a lo largo del territorio veracruzano (Guevara, 2018).

Cuando se fundó la Universidad Veracruzana se crearon las áreas en las que debería estar dividida como es la educación, cultura nacional y todos los sectores de la sociedad. Las artes (teatro, danza, Música y artes plásticas), la ciencias humanas y sociales (filosofía, lingüística, antropología y derecho.)

La Universidad Veracruzana ha adquirido importantes cambios a lo largo de su evolución, conforme transcurría el tiempo se fueron ampliando el número de áreas, de formación, se incorporaron carreras que en un principio no contaba la universidad Veracruzana, la oferta para cada una de las carreras se ampliaron debido a que la demanda fue mayor a comparación a sus inicios.

El conjunto de programas de docencia impartidos por la Universidad Veracruzana la ubican como la universidad pública de provincia con mayor diversificación en su oferta educativa. Actualmente nuestra Institución atiende una matrícula de 63,369 estudiantes en 305 programas de educación formal: 173 de licenciatura, 124 de posgrado, 8 de TSU. Otros 21,619 estudiantes son atendidos en programas de educación no formal, a través de los Talleres Libres de Arte, Centros de Idiomas y de Autoacceso, de Iniciación Musical Infantil, Departamento de Lenguas Extranjeras, Escuela para Estudiantes Extranjeros y, Educación Continua, por lo que la matrícula total atendida es de 84,988 estudiantes (Guevara, 2018).

La Facultad de Pedagogía, modalidad escolarizada, de la región Xalapa (FaPEX) dependiente de la Dirección General del Área Académica de Humanidades de la Universidad Veracruzana, ofrece el Programa Educativo de Licenciatura en Pedagogía que se brinda en la calle Paseo 112, Desarrollo Habitacional Nuevo Xalapa, en la ciudad de Xalapa-Equez., Ver., México (González, 2015).

Actualmente, la entidad académica cuenta con 938 estudiantes, atendidos por 20 profesores de tiempo completo (PTC); 1 medio tiempo, 10 investigadores que complementan su carga académica en esta entidad, 9 técnicos académicos y 34 académicos

por horas. La Facultad tiene a la fecha, tres cuerpos académicos, cuyas denominaciones son: a) Estudios de Complejidad: Sustentabilidad e Innovación en la Docencia, b) Educación y Trabajo, c) Tecnologías e Innovación en Educación para la Sustentabilidad; éstos, desarrollan líneas de generación y aplicación del conocimiento relevantes para la formación de los estudiantes y para los retos de la sociedad actual (González, 2015).

A partir del año 2014, la Facultad dispone de nuevas instalaciones, mismas que comparte con el Sistema de Enseñanza Abierta (SEA) y el Instituto de Investigaciones en Educación (IIE), esta vecindad es una plataforma para trabajar proyectos académicos conjuntos que podrán derivarse de las redes que se deriven de los propios planes de mejora de cada dependencia.

De acuerdo con el Plan de Trabajo Estratégico (PTE) 2013-2017, de la actual rectoría a cargo de la Dra. Sara Deifilia Ladrón de Guevara González, que considera el marco normativo institucional y el Plan General de Desarrollo 2025, es que la FaPEX se plantea una nueva forma de gestión, donde la convocatoria abierta invite a la participación y compromiso de todos y cada uno de los integrantes de la comunidad universitaria y sea la estrategia para la elaboración, retroalimentación, aval y difusión de su Plan de Desarrollo (PlaDEA) 2014-2017.

El primer Plan de Estudios de la Facultad de Pedagogía (1954), otorgaba el grado de licenciatura y el título de Maestro en Educación Secundaria, con una duración de tres años. La FaPEX pretende transitar por una vía que posibilite el apego de sus ideales educativos y continuar con la formación de profesionales de la educación, con una actitud crítica, reflexiva, propositiva y proactiva, para construir y fortalecer una identidad que fomente los valores, que les permita responder a las necesidades y avances científicos, tecnológicos y humanistas de la sociedad, utilizando innovadoras herramientas teórico-metodológicas e instrumentales adecuadas a su contexto.

La carrera de Pedagogía inició con una matrícula de 72 estudiantes los cuales estaban divididos en primero y segundo semestre. La estrategia de estudio era mediante seminarios para que todos los estudiantes dieran su punto de vista y pudieran intercambiar información en cada uno de los temas.

El programa consideraba no sólo materias que pudieran madurar la obtención del grado universitario correspondiente a Maestro en Educación (Profesor en Educación Secundaria) paralelamente se consideró el establecimiento de la licenciatura y el doctorado en Pedagogía, como grados universitarios. Sin embargo, sólo se llevó a la práctica el plan de educación secundaria, netamente escolar y con duración de tres años de estudios (Facultad de Pedagogía 2018).

En 1997 la Facultad crea un nuevo plan de estudios, con grado en la licenciatura en Pedagogía, con especialidades como orientación, administración y orientación educativa, las tres especialidades tenían una duración de cuatro años, la Facultad se vio obligada a impartir clases en el turno matutino debido a la gran demanda que tenía esta carrera y de igual forma se vio en la necesidad de nueva infraestructura. No es hasta la década de los 70' que se incorpora el área de tecnología educativa en las instituciones educativas de educación superior. Se vio en la necesidad de cubrir esta área debido a que los egresados eran solicitados para impartir clases en secundarias y bachilleratos y debían estar actualizados respecto a los avances de tecnologías que en ese momento estaban surgiendo, la Facultad de Pedagogía se vio en la necesidad de reformar su plan de estudios. En 1980 se crearon las Facultades de Pedagogía en Veracruz y Poza Rica.

La Facultad se integra en cuatro áreas terminales: Administración Educativa, Orientación Educativa, Nuevas tecnologías y Educación Comunitaria. En el plan 2000 las experiencias educativas de experiencia recepcional y servicio social están integradas al mapa curricular (son curativas, adquiriendo valor a crediticio) estas experiencias educativas son obligatorias para todas las carreras de la universidad Veracruzana.

La Facultad de Pedagogía reestructura su organización para atender las necesidades de la sociedad estudiantil, haciendo la famosa Expo Orienta; consiste en informar a todos los estudiantes que desean estudiar en el nivel superior, conociendo cada una de las carreras que ofrece la universidad Veracruzana y otras universidades.

El plan de estudios vigente de la Facultad de Pedagogía es el 2016, el cual tiene como objetivo general: formar profesionales de la educación con una visión holista, crítica, reflexiva, colaborativa e innovadora para entender, intervenir y valorar los procesos educativos en todas sus manifestaciones y dimensiones, en la búsqueda de su mejora permanente, para impulsar el desarrollo del país.

Este plan de estudios cuenta con la misión de formar profesionales de la educación con un sustento reflexivo-humanista, en el que se cultivan los valores de honestidad, responsabilidad, compromiso, integridad, flexibilidad, sensibilidad, equidad, solidaridad, cultura de paz, trabajo en equipo, respeto, tenacidad, verdad, innovación, inclusión y autonomía, lo cual les permite el desarrollo pleno de saberes teóricos y metodológicos que implican capacidades críticas y creativas, para ser agentes de cambio a través de la generación, implementación, valoración y gestión de proyectos de intervención pedagógica en los sectores sociales.

Y su visión a futuro es un programa educativo de alta calidad en el nivel Licenciatura y Maestría, que posee una plantilla académica con nivel formativo de doctorado al 90% de la totalidad de los docentes, con funciones de: docencia, investigación basada en líneas de generación y aplicación del conocimiento, vinculación sustentada en programas con los diferentes sectores sociales. Con una formación integral del estudiante que promueve el incremento en la movilidad estudiantil nacional e internacional, con apertura a la complejidad del dinamismo del sistema social vinculando saberes y prácticas de modo multidisciplinar en diversos contextos, enfatizando además de lo científico, los valores y las actitudes adquiridos durante su formación escolar, con capacidad para incidir en su entorno social y contribuir a la mejora de la calidad de vida de la población a través de sistemas innovadores, el empleo de la tecnología de la información y la comunicación, proyectos de desarrollo sustentable y vinculación con la comunidad, con ética y responsabilidad social. (Facultad de Pedagogía, 2016).

CAPÍTULO IV

Propuesta para fortalecer la innovación educativa con ayuda de las tecnologías (EMINUS)

Esta propuesta se desprende del eje referido al uso de Tecnología de Información y Comunicación del proyecto RECREA, como bien se mencionó en las primeras hojas de este trabajo, RECREA (Redes de comunicaciones para la Renovación de la Enseñanza - aprendizaje en Educación Superior), el cual tiene por propósito favorecer de manera continua la renovación de los procesos de la enseñanza-aprendizaje, promoviendo una conducta de colaboración entre académicos, como meta de innovación de la práctica docente. Siendo su objetivo principal que el personal docente mejore sus capacidades, competencias y conocimientos a partir de formación de grupos académicos, el aprendizaje por pares, la autorreflexión, la experimentación y con ello se eleve el desempeño docente, se estimule el desarrollo profesional continuo, para que los docentes busquen estrategias adecuadas para que su práctica sea efectiva e incite a los estudiantes a mejorar su aprendizaje. El docente se ve obligado a buscar nuevas estrategias de enseñanza adecuadas para cada uno de los temas que dará durante el semestre, antes de implementar las estrategias deberá de realizar planeación y diseños previos, para enfocar el proceso de enseñanza, sin dejar de tener cierta libertad, ya que puede o no funcionar como él lo planea, es necesario que el docente este abierto al cambio siendo espontaneo, teniendo la habilidad de improvisar desde el marco de la planeación.

Es importante que el estudiante desarrolle toda la metodología del proyecto RECREA donde se abordan los tres ejes el primero es pensamiento complejo; el segundo investigación, y el tercero es el uso de las Tecnologías de Información, y Comunicación, el primero les ayuda a adquirir habilidades del pensamiento complejo como la reflexión de cada una de las experiencias vividas, tomando en cuenta más allá de lo que se ve a simple vista, despertando el interés en explorar cada vez más lo que le rodea. El segundo de los ejes es la investigación-docencia es estar actualizados en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para que de esta manera el estudiante reciba una educación de calidad, con los aprendizajes pertinentes y relevantes al mundo contemporáneo, despertando en ellos la creatividad, a ser independientes intelectualmente. El último de los ejes es el uso de las tecnologías de información y comunicación, del cual surge mi propuesta, gracias a las TIC se ha modificado el acceso a internet, la forma de comunicación entre docente-estudiantes y

la comunidad académica, y hasta la forma de interactuar con la sociedad, en cuestión de segundos podemos comunicarnos con otras personas del mismo país incluso de otros países, y esto es posible gracias al internet mediante algún medio tecnológico y sepan utilizarla de manera apropiada, con responsabilidad.

Se dará a conocer una de las definiciones de la plataforma, para que tengan el conocimiento de lo que es. Parra (2005), Colunga (2005) y Jiménez (2006), precursores de EMINUS, quienes la definen de la siguiente manera:

El sistema llamado “EMINUS” (Sistema de Educación Distribuida de la Universidad Veracruzana) es un sistema de Administración de Ambientes flexibles de Aprendizaje el cual sirve para presentar cursos en línea para distribuirse en internet o redes internas. Permite la comunicación en forma sincrónica y asincrónica ya que utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación para aprovechar la facilidad de distribución de materiales formativos y herramientas de comunicación, lo anterior, permite crear un entorno completo para el aprendizaje ayudando a la vez a mejorar los niveles educativos sin límites de tiempo y de distancia, promoviendo que cada estudiante tome el control de su aprendizaje y formación de una forma independiente y colaborativa. Con este sistema se redefine la docencia de manera más placentera, útil y eficiente con énfasis en la comunicación, la colaboración y la distribución de materiales de enseñanza y aprendizaje. (Parra, Colunga, Jiménez 2005, p. 02)

Durante los 4 años que estuve en la Facultad de Pedagogía he podido percatarme la plataforma EMINUS no es utilizada con frecuencia, en realidad son muy pocos docentes que utilizan esta herramienta a la hora de impartir su clase, no la usan por distintas razones; prefieren utilizar diferentes medios de comunicación e interacción con los estudiantes. Los docentes que he tenido durante mi trayectoria académica son muy pocos los que implementan el uso de esta herramienta, y como bien se mencionó anteriormente esta plataforma es creada por y para la Universidad Veracruzana en todas sus regiones y carreras, me enfoque en la Facultad de Pedagogía, debido a que, con las experiencias propias obtenidas, de amigos y de compañeros durante toda mi trayectoria escolar, puedo hablar de lo que ocurre dentro de ella.

La propuesta surge al ver que los docentes no implementan el uso de la plataforma EMINUS, y no logran entender la importancia que tiene darle uso en todos sus aspectos.

No todos los docentes conocen las ventajas que tiene utilizar la plataforma EMINUS, una de ellas es que facilita la comunicación, ya que hay un espacio de chats, foros para cada una de las experiencias educativas que llevan durante el semestre.

Con esta propuesta los docentes optimizarán las clases generando con la plataforma EMINUS un nuevo espacio de interacción, mejorando la comunicación con todo el grupo.

La implementación de la plataforma EMINUS ayuda al docente a transformar la práctica docente, dejando atrás las formas tradicionales de enseñanza, y que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea novedoso, atractivo para el grupo y sea más fácil intercambiar aprendizajes, muchas veces los estudiantes tienen pena hablar frente a todo el grupo, y con las herramientas de comunicación en EMINUS se les facilita hacerlo con ayuda de la tecnología escribiendo sus puntos de vistas.

A continuación, describo los objetivos y actividades de la propuesta:

Objetivo general

Obtener conocimientos de los beneficios que tiene utilizar la plataforma EMINUS dentro de las clases de la facultad de pedagogía escolarizado región Xalapa.

Objetivos específicos

- Conocer las ventajas de utilizar la plataforma EMINUS
- Propiciar uso de la plataforma EMINUS en los docentes para agilizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Optimizar las clases y la interacción entre el docente-estudiante y estudiante-estudiante, a través de la plataforma EMINUS.

ACTIVIDADES

Impartir un Taller para el uso adecuado de la plataforma EMINUS a los docentes que no tienen conocimiento de todas sus funciones. Dar a conocer el procedimiento y el manejo dentro de la plataforma.



Universidad Veracruzana

**FACULTAD DE PEDAGOGIA-ESCOLARIZADO
ZONA XALAPA**

Trabajo práctico educativo

VIRIDINA MENDEZ TRUJILLO

Descripción

A continuación, se presenta el diseño instruccional para el taller a los docentes con la finalidad de que implementen la plataforma EMINUS en sus clases, basándonos en el proyecto RECREA, el taller se llevará a cabo en la licenciatura de pedagogía, sistema escolarizado, región Xalapa de la Universidad Veracruzana.

La modalidad que aplicaremos a lo largo del taller será la de aprendizaje mixto, es decir habrá cuatro sesiones presenciales y diez virtuales.

El taller tendrá una duración de **tres semanas** de las **cuales cuatro sesiones serán presenciales y once virtuales, se realizarán en el laboratorio de informática aplicada a la docencia (LIAD), las clases virtuales se realizarán a través de la plataforma EMINUS**, la participación colaborativa e individual serán fundamentales durante el proceso de enseñanza aprendizaje. Con la implementación de este taller se pretende que los docentes adquieran el conocimiento necesario para utilizar de manera adecuada la plataforma, conocerán las ventajas de EMINUS; permite mantener una comunicación más fluida con los estudiantes, porque se pueden aclarar dudas sobre las actividades en cualquier momento; el proceso de evaluación es más rápido, pues se puede crear evaluaciones mediante plantillas, con calificación automática al entregar la evaluación y permite analizar los resultados.

La metodología RECREA incluye tres ejes, los cuales tienen por objetivo lograr una transformación en la práctica docente y con ello la formación en el estudiante, en esta propuesta solo me enfoque en el tercer eje referido a las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), para innovar la práctica docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje con tecnología, sabiendo utilizar las herramientas que la Universidad Veracruzana nos ofrece, implementando el uso de EMINUS en las sesiones de las Experiencias Educativas.

Justificación

La capacitación pretende concientizar a los docentes en la importancia del uso de las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Las TIC en el ámbito educativo han sido de gran ayuda para facilitar todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, a tal grado que hoy en día las TIC se consideran una necesidad básica en este proceso, tanto en el docente como en el estudiante.

En esta propuesta se utiliza una herramienta de la Universidad Veracruzana como lo es la plataforma EMINUS que muchas de las veces los docentes dejan a un lado por no salir de su zona de confort, o simplemente porque no conocen los beneficios que trae consigo el implementar su uso en los estudiantes.

Objetivo general

Obtener conocimientos de los beneficios que tiene utilizar la plataforma EMINUS dentro de las clases de la facultad de pedagogía escolarizado región Xalapa

Fundamentación

Empezaremos por el término del diseño instruccional, el cual es un proceso donde se analiza, organiza y se presentan competencias, información, estrategias de enseñanza aprendizaje, en este caso para la capacitación que se les dará a los docentes de la facultad de pedagogía.

Berger y Kam (1996 en: Belloch, 2010) describen el diseño instruccional es la ciencia de creación de especificaciones detalladas para el desarrollo, implementación, evaluación, y mantenimiento de situaciones que facilitan el aprendizaje de pequeñas y grandes unidades de contenidos, en diferentes niveles de complejidad.

Para Bruner (1969 en: Belloch, 2010) el diseño instruccional se ocupa de la planeación, la preparación y el diseño de los recursos y ambientes necesarios para que se lleve a cabo el aprendizaje.

Es importante conocer que el diseño instruccional es de gran importancia para la educación a distancia, porque nos ayuda a comprender la importancia de planificar las actividades a desarrollar durante el curso/taller.

En el campo de la educación a distancia se presentan dos acepciones para el concepto de diseño instruccional; el primero como un proceso sistemático general en el diseño de propuestas formativas; el segundo una planeación anticipada de las actividades a realizar de un curso (Córlica, 2010).

Para el desarrollo del taller se ha considerado un modelo de diseño instruccional en el cual se desarrollarán cinco etapas: 1) análisis es la identificación del problema, 2) identificar el objetivo 3) desarrollar los temas a evaluar; 4) implementación del taller y por último, 5) la evaluación.

Se debe diferenciar entre un diseño instruccional y una planeación, ya que son similares en muchos aspectos, ambos incluyen aspectos pedagógicos, pero una de sus grandes diferencias es que el diseño instruccional se enfoca en los procesos educativos a distancia y la planeación didáctica es utilizada para educación presencial. Por esta razón se considera adecuado el diseño instruccional para este taller debido que el 80 por ciento de las sesiones se llevará a distancia mediante la plataforma EMINUS.

Walter Dick y Lou Carey (2013) desarrollaron un modelo para el diseño de sistemas instruccionales basado en la idea de que existe una relación predecible y fiable entre un estímulo (materiales didácticos) y la respuesta que se produce en un estudiante (el aprendizaje de los materiales). El diseñador tiene que identificar las competencias y habilidades que el estudiante debe dominar y a continuación seleccionar el estímulo y la estrategia instruccional para su presentación.

El modelo de Dick y Carey establece una metodología para el diseño de la instrucción basada en un modelo reduccionista de la instrucción de romper en pequeños componentes. La instrucción se dirige específicamente en las habilidades y conocimientos que se enseñan y proporciona las condiciones para el aprendizaje.

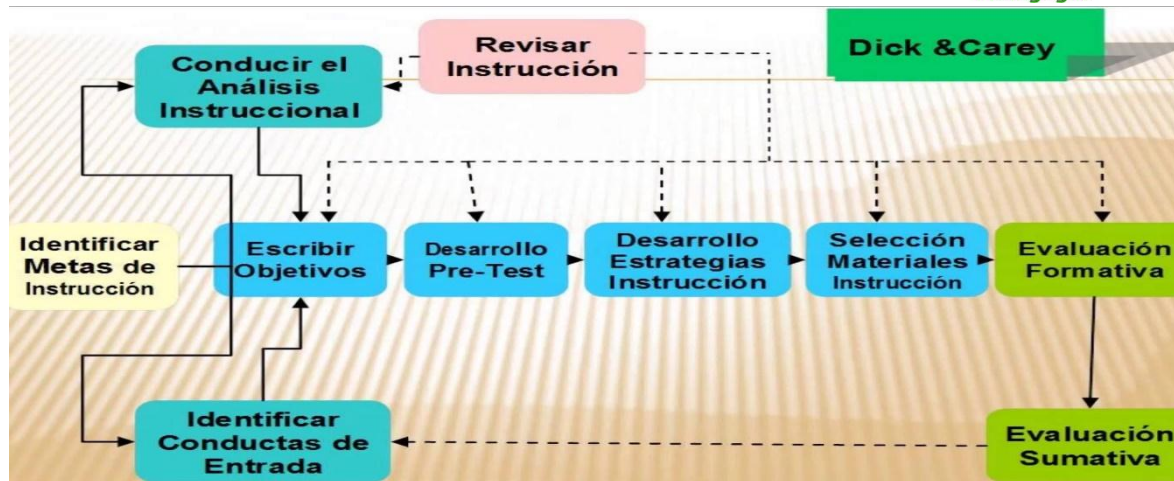


Figura 8. Diseño instruccional (Dick, Carey. 2013)

Durante el transcurso del taller se pretende hacer constantes evaluaciones durante el proceso para realizar correcciones si son necesarias en cualquiera de las etapas en el mismo momento para tener mejores resultados.

Tabla 1. Presentación del taller. Elaboración propia

1.- Presentación del taller		
<p>Te damos la bienvenida al taller del uso de la plataforma EMINUS, el cual se llevará a cabo en el laboratorio de informática aplicada a la docencia dentro de las instalaciones de la facultad de pedagogía, región Xalapa de la Universidad Veracruzana.</p> <p>En este taller se promoverá el uso de la plataforma EMINUS durante el semestre, para facilitar el proceso enseñanza-aprendizaje, utilizando una herramienta existente por la Universidad Veracruzana.</p> <p>El taller tiene la siguiente temática: conceptualización de TIC y plataforma EMINUS, incorporación de las TIC en la Universidad Veracruzana</p>		
Duración del taller		
Tres semanas	4 presenciales	11 virtuales
2.-Objetivo general		
<p>Obtener conocimientos de los beneficios que tiene utilizar la plataforma EMINUS dentro de las clases de la facultad de pedagogía escolarizado región Xalapa.</p>		
2.1 Articulación de ejes		
<p>En esta capacitación se entrelazan los ejes empezando por el TEÓRICO, el cual tienen la finalidad de dar a conocer la conceptualización de las TIC y el de la plataforma EMINUS y el contexto donde se llevará a cabo la propuesta. Se sustenta en el eje HEURÍSTICO cuando se entra en contacto con los recursos ya mencionados, es decir cuando se lleva a la práctica, sin olvidarnos del eje AXIOLÓGICO donde se pone en práctica los valores de respeto, puntualidad, responsabilidad, entre otros.</p>		

Tabla 2. Elaboración del taller elaboración propia

Nombre de la capacitación		Innovando la práctica docente
Capacitador		Viridiana Méndez Trujillo
Alumna que intervino en el diseño Instruccional		
<ul style="list-style-type: none"> • Estructura general de la capacitación 	Recursos	
Cuatro clases presenciales de 4 horas cada sesión	Computadora con internet, cañón, pizarrón, pintaron	
Once clases virtuales para realización de las actividades		

Tabla 3. Contenidos del taller. Elaboración propia

Modulo	Conocimientos	Duración
1. EMINUS	<ul style="list-style-type: none"> • Concepto • Historia de EMINUS • Ventajas de utilizar la plataforma EMINUS en las clases 	Primera semana

<p>2. Tecnología Aplicada a la educación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Que es la educación a distancia • Aprendizaje y tecnología • Aprendizaje virtual • TIC aplicadas a la educación 	<p>Segunda semana</p>
<p>3. Proyecto RECREA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • RECREA • Pensamiento complejo • Investigación docencia • Tecnología de información y comunicación 	<p>Tercera semana</p>

Nota: debido a la modalidad mixta que se llevará durante el taller las clases serán presenciales y otras virtuales según el tema o actividad a abordar.

Tabla 4. Actividades. Elaboración propia

Actividad en clase (presencial)	
<ul style="list-style-type: none"> • Presentación del taller y encuadre • Indagar en libros de la biblioteca virtual de la UV. • Esquemas del tema que el capacitador solicite. • Comentar en clase la actividad realizada para la retroalimentación. • Participar un par de veces en los temas vistos en la sesión. 	30 a 40 minutos por actividad
Actividad en EMINUS (Virtual)	
<ul style="list-style-type: none"> • Ingresar a la plataforma EMINUS con matrícula y contraseña. • Localizar las actividades del taller. • Subir las actividades en el apartado que corresponda en tiempo y forma. • Se deberá enviar un mensaje al capacitador de que has subido las actividades en la fecha señalada. • Deberás estar entrando a la plataforma constantemente para ver si han subido actividades nuevas. • Debes participar en todos los foros las veces que la instrucción describe. 	
<p>Nota: los docentes deberán realizar cada una de las actividades de los equipos, y tenerlas en una carpeta electrónica que les servirá como portafolio de evidencias, para la evaluación del módulo.</p> <p>Todas las actividades se deberán subir a EMINUS</p>	

Tabla 5. Primer módulo. Elaboración propia

4. Planeación del taller por módulos					
4.1. Módulo 1 EMINUS					
4.2. Objetivo del módulo 1					
<ul style="list-style-type: none"> • Aprender a utilizar la plataforma EMINUS • Conocer los beneficios que tiene la plataforma EMINUS 					
Inicio del módulo (una semana)			Termino módulo (una semana)		
Competencia del taller					
El docente promoverá el uso frecuente de la plataforma EMINUS en sus clases durante el semestre, aplicara las TIC de manera pertinente en cada actividad.					
Tarea de la competencia					
Promover el uso de la plataforma EMINUS en las Experiencias Educativas que el docente impartirá durante el semestre en curso.					
NUM.	Conocimiento	Actividad de enseñanza	Actividad de aprendizaje	Tarea/ evidencia fecha	Fecha
1.	Concepto de EMINUS (3	El facilitador expone el concepto de EMINUS a través de un mapa	(Clase presencial) Los docentes deberán	Esquema realizado en clase, el docente deberá realizar	Primera semana

	<p>horas)</p>	<p>mental y les presenta un video de cómo es que realizó el mapa con el programa de IMINDMAP HD y explica las funciones que tiene.</p> <p>El facilitador les da un listado de programas para realizar cualquier tipo de esquemas, dándoles una explicación muy breve sobre ellas, programas gratuitos:</p> <p>SIMPLEMIND, MINDEMEISTER, MINIDOMO, IDEA SKETCH, CREATELY.</p>	<p>explorar todos los programas del listado, y elegirán uno de ellos, para realizar un esquema distinto al del capacitador</p>	<p>una búsqueda de programas gratuitos para realizar esquemas y dar una breve explicación.</p>	
--	---------------	--	--	--	--

2.	Historia de la plataforma EMINUS (3 horas)	<p>Exponer mediante unas diapositivas la historia de la plataforma EMINUS.</p> <p>El facilitador deberá dar a conocer algunos programas para realizar presentaciones y explicará brevemente de cada una de ellas.</p> <p>Prezi, Knovio, Emaze, PowToon, Genially. Sway, Canva, Visme.</p> <p>De igual manera les dará a conocer programas para realizar cuestionarios dinámicos (QUIZBEAN, BLUBBF, QUIZ ME ONLINE, GNOWLEDGE).</p>	<p>(Clase presencial)</p> <p>Se divide el grupo en dos equipos, y cada equipo deberá hacer un cuestionario, y después de 30 min, se lanzarán las preguntas al otro equipo.</p> <p>Elegir un programa para realizar el cuestionario en equipos y al finalizar deberá presentar el cuestionario del otro equipo.</p>	<p>Tomar captura de pantalla del cuestionario contestado y subirla a la plataforma EMINUS. Hacer un escrito como el programa facilito la realización del cuestionario.</p>	Primera semana
3.	Ventajas de utilizar la plataforma EMINUS (tendrán un	<p>Realización de un video explicando las ventajas de utilizar EMINUS.</p> <p>En los anexos se enseña el programa que utilizo para realización del video, seguido de un</p>	<p>(clase virtual)</p> <p>En equipos de tres personas elegirán un programa y realizarán un video con una representación de como</p>	<p>El video lo deberá subir uno de los integrantes del equipo con el nombre de todos los integrantes, a la plataforma EMINUS.</p>	Primera semana

	lapso de 2 días)	listado de programas para crear y editar videos. (FINAL CUT PRO AVID MEDIA COMPOSER. PINNACLE STUDIO SONY VEGAS PRO COREL VIDEOSTUDIO. IMOVIE. WINDOWS MOVIE MAKER)	EMINUS facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje.		
El capacitador les da un recorrido dentro de la plataforma EMINUS, y les explica cada uno de los apartados					

Tabla 6. Evaluación primer módulo.

Evaluación del modulo	Porcentaje
Asistencia y puntualidad	5%
Portafolio de evidencia electrónico	10%
Exposiciones	10%
Actividades en EMINUS en tiempo y forma	5%

Tabla 7. Segundo módulo. Elaboración propia

5. Planeación del taller por módulos					
5.1. Módulo 2 Proyecto RECREA					
5.1. Objetivos del módulo 1					
<ul style="list-style-type: none"> • Identificar el aprendizaje a distancia • Conocer el proyecto RECREA y su finalidad 					
Inicio del módulo (una semana)			Termino del módulo (una semana)		
Competencia del taller					
El docente conocerá los tres ejes del proyecto RECREA					
Tarea de la competencia					
Promover el uso de la plataforma EMINUS en las Experiencias Educativas que el docente impartirá durante el semestre en curso.					
NUM.	Conocimiento	Actividad de enseñanza	Actividad de aprendizaje	Tarea/ evidencia fecha	Fecha
1.	RECREA	El capacitador presenta el proyecto mediante esquemas y videos.	(actividad presencial) Participaran en un foro en la plataforma EMINUS, y	La participación en el foro en la plataforma EMINUS	Segunda semana

		Explica el apartado de foro en EMINUS Forma tres equipos y sortea los ejes del proyecto	deberán contestar las preguntas se les pida, deberán comentar por lo menos a tres compañeros de su opinión del tema.		
El grupo se divide en tres equipos, se reparten los tres ejes del proyecto RECREA. De los programas vistos elegirán uno para presentarles a sus compañeros la información pertinente, antes el capacitador deberá revisar el contenido para que se presente ante los compañeros.					
2.	Pensamiento complejo	El capacitador les da la rúbrica de calificación de la presentación	Todos los equipos deberán escoger un programa de lo visto en clase o buscar otro programa para la presentación. Realizar actividades para sus compañeros con uno de los programas.	Mandar el producto al capacitador dos días antes de la presentación para sugerir mejoras y compartirlos con sus compañeros en la plataforma EMINUS.	Segunda semana
3.	Investigación-docencia	El capacitador les da la rúbrica de calificación de la presentación	Todos los equipos deberán escoger un programa de lo visto en clase o buscar otro programa para la presentación.	Mandar el producto al capacitador dos días antes de la presentación para sugerir mejoras y compartirlos con sus compañeros en la plataforma	Segunda semana

			Realizar actividades para sus compañeros con uno de los programas.	EMINUS.	
4.	Tecnología de Información y Comunicación	El capacitador les da la rúbrica de calificación de la presentación	Todos los equipos deberán escoger un programa de lo visto en clase o buscar otro programa para la presentación. Realizar actividades para sus compañeros con uno de los programas.	Mandar el producto al capacitador dos días antes de la presentación para sugerir mejoras y compartirlos con sus compañeros en la plataforma EMINUS.	Segunda semana

Nota: los docentes deberán realizar cada una de las actividades de los equipos, y tenerlas en una carpeta electrónica que les servirá como portafolio de evidencias, para la evaluación del módulo.

Evaluación del modulo	Porcentaje
Asistencia y puntualidad	5%
Portafolio de evidencia electrónico	10%
Exposiciones	10%
Actividades en EMINUS en tiempo y forma	5%
Porcentaje del módulo 30%	

Tabla 8. Evaluación del segundo módulo. Elaboración propia

Tabla 9. Tercer módulo. Elaboración propia

6. Planeación del taller por módulos					
6.1. Módulo 3 Tecnología Aplicada a la educación					
6.2. Objetivo del módulo					
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer los términos de educación a distancia y sus beneficios • identificar el aprendizaje a distancia 					
Inicio de taller módulo (una semana)				Termino del taller módulo (una semana)	
Competencia del taller					
El docente conoce las ventajas de implementar la TIC en la educación.					
Tarea de la competencia					
Utilizar la tecnología para presentar información dinámicamente					
NUM.	Conocimiento	Actividad de enseñanza	Actividad de aprendizaje	Tarea/ evidencia fecha	fecha
1.	Educación a distancia	Con ayuda de un video realizado por el capacitador dará a	(Actividad en línea) Analizar el video Historia de La Educación a Distancia y sus	Cuadro comparativo de la educación presencial y a distancia con ayuda de un	Tercera semana

		conocer las características de la educación a distancia.	modalidades https://www.youtube.com/watch?v=NINKuZCUT64	programa para realizarlo.	
2.	Aprendizaje y tecnología	El capacitador les da a conocer los programas en los cuales se pueden trabajar colaborativamente. (ACTITIME, STARS, PROWORKFCOW, NUTCACHE, DROXPOX)	Actividad presencial Se forman equipos de tres personas, y cada equipo elige un programa para trabajar con sus compañeros, en el cual hablarán del aprendizaje y tecnología	Al finalizar agregaran a todos sus compañeros en el programa para que les hagan observaciones de su trabajo.	Tercera semana
3.	Aprendizaje virtual	Les presenta información de las ventajas de un aprendizaje en línea.	Virtual Dialogo de como se ha modificado el rol del profesor y el estudiante al incorporar TIC.	En EMINUS se abrirá un foro donde deberán ampliar más los comentarios hechos presencialmente.	Tercera semana
El docente les recuerda a los docentes que toda la información la encontraran en el apartado de contenido de la plataforma EMINUS, donde está todo el material necesario para la realización de las actividades.					

Tabla 10. Evaluación del tercer módulo. Elaboración propia

Evaluación del modulo	Porcentaje
Asistencia y puntualidad	5%
Portafolio de evidencia electrónico	10%
Exposiciones	10%
Actividades en EMINUS en tiempo y forma	5%
Examen práctico	10%
Porcentaje del módulo 40%	

CONCLUSIÓN

En los últimos años se ha visto un gran cambio dentro de la educación gracias a las TIC, la cual ha modificado la forma de enseñar y de aprender. Pero si hablando de la Universidad Veracruzana, se percibe un gran cambio al incorporar la plataforma EMINUS, gracias a este trabajo se puede notar que son pocos los maestros que implementan el uso de esta plataforma, quizás es porque no conocen las ventajas que tiene la plataforma.

La práctica docente se puede innovar con las herramientas ya existentes, solo es cuestión de saber cómo utilizarlas y darles la utilidad adecuadas. Hoy en día las tecnologías son muy atractivas para toda la sociedad y que mejor que usarlas para algo productivo, por ejemplo, en el ámbito educativo, es importante la implementación de la plataforma EMINUS en las aulas y que los estudiantes sepan que este espacio fue creado para facilitar nuestra trayectoria académica, es una forma de tener conocimiento de todas las actividades realizadas y que porcentaje tienen en cada una de ellas.

El tercer eje del proyecto RECREA es el uso de las tecnologías de información y comunicación, el cual nos ha cambiado la forma de interactuar con toda la sociedad, hemos modificado nuestra forma de escribir, hablar y hasta de pensar.

La plataforma EMINUS es de gran importancia para facilitar a los docentes a la hora de evaluar, y de igual manera para los estudiantes ya que podrán estar al pendiente que porcentaje de la calificación llevan hasta el momento, y esto les permite que visualicen que avance tienen para su calificación final.

EMINUS es una plataforma que permite contactar a cada uno de sus compañeros, debido a que en el apartado de integrantes ellos podrán obtener información de sus compañeros como el correo electrónico, o crear un chat con su compañero de trabajo, ya no existirá excusas de que no pudieron realizar el trabajo en equipos porque no tenían forma de comunicarse con él o ellos.

Referencia de las figuras

(Arano, E. 2017) Figura 1. Tareas. Proyecto RECREA.....	25
Arano, E. (2017) Figura 2. Desempeños. Proyecto RECREA.....	26
Arano, E. (2017) Figura 2.1 Desempeños. Proyecto RECREA.....	27
Arano, E. (2017) Figura 3. Guía de observación. Proyecto RECREA.....	28
Arano, E. (2017) Figura 4. Lista de cotejo. Proyecto RECREA.....	29
Arano, E. (2017) Figura 5. Rubrica de exposición teórica. Proyecto RECREA.....	30
Arano, E. (2017) Figura 6. Rubrica para la exposición de la práctica. Proyecto RECREA.....	31
Arano, E. (2017) Figura 7. Porcentaje de calificación final. Proyecto RECREA.....	32
Dick, Carey. (2013) Figura 8. Diseño instruccional. Recuperado de https://www.mindmeister.com/es/798491618/modelos-de-dise-o-instruccional	51

Referencias de las tablas

Tabla 1. Presentación del taller. Elaboración propia.....	49
Tabla 2. Elaboración del taller. Elaboración propia.....	50
Tabla 3. Contenidos del taller. Elaboración propia.....	50
Tabla 4. Actividades. Elaboración propia.....	52
Tabla 5. Primer módulo. Elaboración propia.....	53
Tabla 6. Evaluación primer módulo. Elaboración propia	56
Tabla 7. Segundo módulo. Elaboración propia.....	57
Tabla 8. Evaluación del segundo módulo. Elaboración propia.....	59
Tabla 9. Tercer módulo. Elaboración propia.....	60
Tabla 10. Evaluación del tercer módulo.....	62

BIBLIOGRAFÍA

- Guevara, R. (2018). Introducción Universidad Veracruzana. Recuperado de: <https://www.uv.mx/universidad/info/introduccion.html>
- Facultad de Pedagogía. (2018). Recuperado de <https://www.uv.mx/Pedagogía/historia-de-la-Facultad/>
- Parra, R. (2005) EMINUS v1.0 Sistema de Educación Distribuida. Fecha de consulta: 22-10-2012
- Colunga, A. (2005) EMINUS. Sistema de Educación distribuida. Diapositivas. Dirección General de Tecnología de Información. Universidad Veracruzana. En.http://www.cudi.edu.mx/primavera_2005/presentaciones/alejandro_colunga.pdf Fecha de consulta: 22-10 2012.
- Jiménez, J. (2006) EMINUS. Sistema de Educación Distribuida. Dirección General de Tecnología de Información. Universidad Veracruzana. En: http://www.cudi.mx/primavera_2006/presentaciones/educacion_jcarlos_jimenez.pdf Fecha de consulta. 22-10-2012.
- Gómez C. M. (2008). Paulo Freire: un educador para el siglo XXI. EA, Escuela abierta: revista de Investigación Educativa, ISSN 1138-6908, N° 11, 2008, pags. 191-201.
- Cucuzza G. (2018). 10 consejos de cómo utilizar las tecnologías de información y comunicación. 2018, de Escuela de Capacitación Docente del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires Sitio web: <https://educrea.cl/10-consejos-sobre-como-usar-las-tecnologías-de-la-información-y-la-comunicación-tic/>
- Adès, J. y Lejoyeux, M. (2003). Las nuevas adicciones Internet, juego, deporte, compras, trabajo, dinero. Barcelona; Kairós.
- Ali, A. Ganuza, J. (1997). Internet en la educación. Madrid. Anaya Multimedia.
- Vittadini, N. (1995). Las nuevas tecnologías de comunicación. Barcelona; Paidós.

- Hernández, R. (2012). EMINUS: una opción tecnológica para el aprendizaje de lenguas. Universidad Veracruzana
- Morín, E, (1999). Los siete saberes necesarios para la educación del futuro. UNESCO.
- Sánchez, J. (2000). Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación para la construcción del Aprender. Santiago: Universidad de Chile.
- Belloch, C. (2010). Diseño Instruccional. Valencia: Unidad de Tecnología Educativa.
- Córlica, J. L. (2010). Fundamentos del Diseño de Materiales Para Educación a Distancia. Andrea Bruno: Argentina.
- Instruccional, D. (2010). Consuelo belloch. Velencia: Unidad Tecnología Educativa.
- Luis, C. J. (2010). Fundamentos para diseños de materiales de educación a distancia. Andrea Bruno: Argentina.
- Lynne, P. W. (2010). Fundamentos del diseño técnico-pedagógico. uoc.