



Universidad Autónoma de Zacatecas

“Francisco García Salinas”

Unidad Académica de Docencia Superior

Maestría en Tecnología Informática Educativa

Reestructuración del curso en línea de Gestión y Manejo de Comunidades Digitales del
Centro Universitario Parral de la Universidad Autónoma de Chihuahua)

Trabajo Profesional que presenta

Denisse Victoria Rodríguez Reyes

Para obtener el grado de

Maestro(a) en Tecnología Informática Educativa

Asesor

Dra. Glenda Mirtala Flores Aguilera

Zacatecas, Zac.,

Oficios de liberación

Agradecimientos

En primer lugar, quiero agradecer a mi tutora la Dra. Glenda Mirtala Flores Aguilera, quién siempre estuvo con la disposición de apoyarme con su conocimiento, para poder lograr mis objetivos de este proyecto.

Doy las gracias a mi hijo por entender que para poder desarrollar esta tesis tuvimos que realizar algunos sacrificios tanto de situaciones como de momentos a su lado para poder concluir de manera exitosa este trabajo académico.

Le agradezco cada una de sus sonrisas y de sus abrazos, pues estoy segura que de no haber sido por sus muestras cariño no hubiera continuado. Gracias por entender, gracias por ser mi hijo; me siento orgullosa de ser tu madre mi niño.

Dedicatoria

Esta tesis está dedicada:

A mi esposo, quién falleció en marzo de 2020 y fue mi gran motor para poder continuar con esta etapa.

A mi hijo, por la paciencia que me tuvo todo este tiempo, sabiendo que había ocasiones que no le podía dedicar las horas que necesitaba.

A mí, por el esfuerzo diario que hice para cumplir con esta meta, que sin importar el cómo me sentía emocionalmente me sentaba a trabajar para poder cumplir mi meta y poder brindarle un mejor futuro a mi hijo.

Resumen

El presente trabajo muestra la reestructuración del curso de *Gestión y Manejo de Comunidades Digitales*, mismo que se encuentra alojado en el Campus Virtual de la Universidad Autónoma de Chihuahua, haciendo uso de la plataforma Moodle; para que el estudiante tenga un mayor acercamiento a los diferentes temas que se abordan, y de esta manera queden mejor comprendidos, haciendo uso de diferentes herramientas tecnológicas. El llevar a cabo este proyecto de intervención se tomó como base la metodología del Modelo ASSURE, se sabe que es necesario analizar una audiencia para después establecer los objetivos, seleccionando los métodos, tecnologías y materiales adecuados para poder desarrollar la asignatura; para ello, es necesario contar con la ayuda de los estudiantes para después evaluar y revisar el material cargado. Con este tipo de investigación se beneficia a los alumnos de primer semestre de la carrera de Medicina. Como resultado se obtuvo que el estudiante comprendió mejor los temas, ya que se le impartieron de una manera diferente.

Palabras clave: Reestructuración, curso en línea, Diseño Instruccional, Modelo ASSURE.

Tabla de contenido

Capítulo 1.	9
Introducción	9
1.1 Antecedentes	11
1.2 Marco contextual	15
1.3 Planteamiento del problema	16
1.4 Objetivos	17
1.4.1 <i>Objetivo General</i>	17
1.4.2 <i>Objetivos Específicos</i>	17
1.5 Pregunta de investigación	17
1.5.1 <i>Pregunta general</i>	17
1.5.2 <i>Preguntas secundarias</i>	18
1.6 Justificación	18
1.6 Alcances y limitaciones	19
1.6.1 <i>Alcances</i>	19
1.6.2 <i>Limitaciones</i>	19
Capítulo 2.	20
Marco Teórico	20
2.1 Educación en línea	20
2.2 <i>Plataformas e-learning</i>	23
2.3 Recursos didácticos para la elaboración de los cursos en línea y a distancia	28
2.4 La modalidad en línea y a distancia en la Universidad Autónoma de Chihuahua	29
Capítulo 3.	32
Metodología del proyecto y/o producto	32
3.1 Paso 1. Análisis de los alumnos:	34
3.1.1 <i>Estilos de aprendizaje</i>	35
3.2 Selección de Objetivos	37
3.2.1 <i>Establecimiento de objetivo general de la materia</i>	37
3.2.2 <i>Objetivos específicos de la materia</i>	37
3.3 Paso 3. Selección de materiales	37
3.2 Material didáctico	42
3.3 Método de enseñanza	43
3.5 Paso 5. Requiere de participación de alumnos	45
3.6. Paso 6. Evaluación	45

Capítulo 4.	47
Resultados	47
4.1 Generalidades de la materia	47
4.2. Unidad 1.- Conceptos, cronología y desarrollo de las redes sociales y la web 2.0	56
Descripción del desarrollo de actividades.	56
4.3. Unidad 2.- Consumo y difusión de la información en las redes sociales.	59
4.4. Unidad 3.- Creación, curación y agregación de contenido.	60
4.5. Unidad 4.- Patologías de la información: noticias falsas, posverdad e infoxicación	61
4.6. Unidad 5.- Branding, marcas y relaciones públicas	62
Capítulo 5.	64
Conclusiones	64
Referencias	65
Anexos	67

Índice de tablas

Tabla 1 Competencias de entrada de los estudiantes.....	34
Tabla 2 Competencias de Salida del estudiante	35
Tabla 3 Datos de identificación de la asignatura.....	36
Tabla 4 Medios y Materiales para el desarrollo de las unidades.....	38

Índice de Figuras

Figura 1	47
Figura 2	48
Figura 3	49
Figura 4	49
Figura 5	50
Figura 6	50
Figura 7	51
Figura 8	52
Figura 9	52
Figura 10	53
Figura 11	53
Figura 12	54
Figura 13	55
Figura 14	56
Figura 15	56
Figura 16	57
Figura 17	58
Figura 18	59
Figura 19	59
Figura 20	60
Figura 21	60
Figura 22	61
Figura 23	62

Capítulo 1.

Introducción

En el presente proyecto tiene como objetivo principal la reestructuración del curso de *Gestión y Manejo de Comunidades Digitales* que se imparte en primer semestre de las carreras de la Universidad Autónoma de Chihuahua (UACH). Este proceso se inició cuando en el año 2020 se comenzaron las clases de manera virtual por la presencia del virus llamado COVID-2019; fue en ese momento cuando al estar impartiendo la materia se encontró que el curso tenía algunas deficiencias, sobre todo en el momento de presentar los contenidos temáticos a los alumnos.

El problema principal que se detectó es la forma en que el docente disemina el conocimiento y los materiales en la plataforma, ya que el material es poco atractivo para el alumno; este problema se detectó por medio de un sondeo con algunos alumnos.

Los objetivos con que cuenta el proyecto son: elaborar recursos para cada inicio de tema para la materia de *Gestión y Manejo de Comunidades Digitales*; así como diseñar actividades para que el estudiante tenga mayor conocimiento sobre el tema y crear el material adecuado para que el estudiante pueda revisarlo accediendo tantas veces como lo desea para su mejor comprensión.

Con la aplicación de este proyecto se espera que el alumno tenga un mejor y mayor conocimiento acerca del tema que se aborda.

La razón principal que impulsó para poder llevar a cabo este proyecto fue la manera en que se cargan los diferentes archivos, pero estos se suben sin darles un tratamiento para que sea más entendible cada material.

Para desarrollar este proyecto se optó por apoyarse de la metodología del modelo *ASSURE*, este menciona que se deben realizar seis pasos, que a continuación se describen: Lo primero que se debe de considerar al momento de iniciar el proyecto es analizar las características del estudiante de cada estudiante, esto con la intención de saber las estrategias a utilizar; el siguiente paso es el de establecer los objetivos de aprendizaje, pues esto ayuda a saber cuál es la intención principal del proyecto a desarrollar; el tercer paso es seleccionar las estrategias, tecnologías, medios y materiales, para que el estudiante se le proporcione el material de la mejor manera posible y quede entendidos los temas a desarrollar; el cuarto paso es el poder organizar el escenario de aprendizaje con el objetivo de que se puedan identificar los diferentes aprendizajes para los alumnos, así como a su vez los temas y el formato por el cual se van a compartir el material; el quinto paso es la participación de los estudiantes, esto para que el estudiante comience a realizar las actividades que se le proporcionaron; y que para que por último, realizarles una la evaluación y revisión de la implementación y resultados del aprendizaje, todo esto con el objetivo de saber si se cumplió lo establecido en un inicio de al proyecto; esta metodología tuvo su aportación en el proyecto de manera tal que el curso se modificara con base a los seis puntos antes mencionados.

Este proyecto está integrado por cinco capítulos, en el primero se encuentran desde los antecedentes hasta los alcances y limitaciones; es aquí donde se comienza con un poco de la historia de la educación haciendo uso de la tecnología; el objetivo general habla respecto a una reestructuración del curso de la materia en *Gestión y Manejo de Comunidades Digitales*. En el capítulo siguiente, se habla acerca del Marco Teórico, en cual se profundiza sobre el tema de la educación virtual y su evolución; así como también el como a partir de una pandemia se tuvo que retomar en todos los niveles la educación virtual. Mientras que en el capítulo 3 se habla acerca de la metodología del proyecto, que para este caso se tomó como base el Modelo

ASSURE, pues como ya se sabe el objetivo de este modelo es seleccionar y usar los métodos, tecnologías y materiales para desarrollar de una mejor manera el curso para que los estudiantes aprendan y/o adquieran mejor los conocimientos, para que al finalizar se pueda realizar una evaluación a los estudiantes para saber si se cumplió con el objetivo del curso que desarrollo. Los resultados se encuentran en el capítulo 4, y aquí se puede ver las diferentes capturas de pantalla donde se les cargó a los estudiantes las diferentes actividades haciendo uso de las diferentes métodos y materiales para que el quedará mejor comprendido el tema.

Se puede concluir que al momento de realizar las mejoras al curso de *Gestión y Manejo de las Comunidades Digitales* que se imparte en la Universidad Autónoma de Chihuahua, se pudo observar que los estudiantes tuvieron una mejor respuesta sobre los temas impartidos.

La relevancia de las referencias utilizadas es para poder realizar una comparativa de la evolución de la educación en línea en México.

1.1 Antecedentes

En el presente capítulo se abordan los temas de evolución del e-learning, que como se sabe, es un tipo de modalidad de formación que se asocia a la educación a distancia y al uso del Internet en la educación superior y la formación empresarial; mientras que plataformas virtuales, son un tipo de herramientas que nos permiten crear y mantener una web con facilidad ya sea en Internet o Intranet; y *Entorno de Aprendizaje en Línea (EVA)*, es una aplicación informática que fue diseñada para facilitar la comunicación pedagógica entre los estudiantes en un proceso educativo, sea este a distancia, presencial o mixta que combine ambas modalidades.

Con la llegada de la pandemia de *COVID-19* que inicio en marzo de 2020, la educación tuvo que dar un giro de 180 grados para impartir las clases de manera virtual; en la Universidad

Autónoma de Chihuahua ya se contaba con este modelo de clases, pero no para todas las materias; ésta cuenta con su página donde tiene alojados los diferentes cursos de todas las carreras con las que cuenta.

Para poder entender un poco los procesos educativos y su evolución, Pereyra (2018) menciona que:

La tecnología comenzó a utilizarse en los procesos educativos durante los años setenta, apoyándose de imágenes en proyectores, televisión y vídeo representando esto la oportunidad para que el docente enriqueciera su práctica con elementos complementarios y motivadores para el alumno; posterior a ello, la comunicación vía satélite permitió que medios como la radio y la televisión se pudieran realizar a distancia remota en la educación, sin embargo; fue a finales del siglo XX cuando el desarrollo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) a través de computadoras, dispositivos móviles y el internet, da un cambio drástico. A medida que la tecnología se ha vuelto más interactiva; ha pasado de ser una herramienta a hacer parte de las prácticas de los nuevos entornos de aprendizaje. (p.43)

Es importante regresar un poco en la historia y ver cómo nació el *e-learning*, como a continuación lo menciona Gros (2018):

El *e-learning* se comienza a desarrollar en los años noventa como una modalidad de formación asociada a la educación a distancia y al uso de Internet en la educación superior y la formación empresarial. La educación a distancia puede o no utilizar tecnología, aunque lo mejor es garantizar el estudio independiente sin necesidad de que exista una intervención continua del docente. Por otro lado, el *e-learning*, se comparte la no presencialidad del modelo, pero el énfasis se produce en la utilización de Internet como sistema de acceso a los contenidos y a las actividades de la

formación. Siendo la interacción y la comunicación una parte fundamental en este tipo de formación (p.2).

El *e-learning* cuenta con cinco generaciones o formas en que este ha evolucionado, a continuación, se describe cada una de ellas.

La *primera generación* del *e-learning* se sabe que tuvo sus inicios a partir del Internet y el uso del correo electrónico facilitando la comunicación virtual. La *segunda generación* se da a inicios de los noventa, sabiendo que su característica principal es por la aplicación de los juegos del ordenador para el aprendizaje en línea. En la *tercera generación*, se encuentra el desarrollo de los Sistemas de Gestión del Aprendizaje (*LMS por sus siglas en inglés Learning Management Systems*) ayuda a conectar los contenidos de la generación cero con las nuevas plataformas. De hecho, para muchos autores esta fase es muy relevante ya que el *e-learning* se materializa en el aula virtual (p.2). La existencia de una generación cero se caracteriza por el diseño y la publicación de los recursos multimedia en línea.

Las generaciones siguientes se consideran son las más importantes, pues son el parteaguas en el uso de las tecnologías en la educación *e-learning*. Es donde se ve más marcado el uso de la computación en línea, así como también los cursos que se pueden realizar en línea.

La *generación cuatro* se apoya en el uso de las herramientas de la Web 2.0. Su característica principal es la interacción social entre los alumnos. Esta orientación social también se ve impulsada gracias al uso de los dispositivos móviles. La *quinta generación* su característica es por la computación en la nube y el contenido abierto. Mientras que la *séptima generación* se caracteriza por los Cursos Abiertos Masivos en Línea (*MOOC por sus siglas en inglés Massive Open Online Course*) [Gros, 2018, p.3].

El uso de las plataformas educativas en el último año ha tenido mucho auge, pues con la pandemia del COVID-19, las instituciones educativas tuvieron que adaptarse a dar las clases

y cargar material a algunas de las plataformas educativas que existen y que son sencillas de usar, ya que muchos de los docentes no tenían las bases para impartir las clases en alguna plataforma.

Juan Silva Quiroz (2011) menciona en su libro *Diseño y Moderación de Entornos Virtuales de Aprendizaje*; que las plataformas virtuales son instrumentos que permiten crear y mantener una web con facilidad ya sea en Internet o Intranet; esto quiere decir, que puede ser de manera interna de la institución.

Se sabe que un Entorno Virtual de Aprendizaje mejor conocido como (EVA), es una aplicación informática diseñada para proporcionar la comunicación académica entre los estudiantes en su proceso educativo, sea este completamente a distancia, presencial o de la una naturaleza mixta que combine ambas modalidades (Silva, 2011, p.63).

La plataforma de *e-learning*, es un espacio virtual de aprendizaje que se orienta a facilitar la experiencia de educación a distancia, permitiendo la creación de “aulas virtuales”; en ellas se produce la interacción entre tutores y alumnos, y entre los mismos alumnos; como también la realización de evaluaciones, intercambio de archivos, participación en foros, chats, y una amplia gama de herramientas.

Una plataforma de *e-learning* brinda los siguientes beneficios de una capacitación flexible y económica; combinando el poder de Internet con el de las herramientas tecnológicas; eliminando las distancias tanto geográficas como temporales; permitiendo utilizar la plataforma con un mínimo de conocimientos; facilitando un aprendizaje constante y nutrido a través de la interacción de los tutores y alumnos. (e-ABC Learning, 2019)

Una plataforma *e-learning*, es una aplicación web que integra un conjunto de herramientas para la enseñanza-aprendizaje en línea, permitiendo una enseñanza no presencial (e-learning) y/o una enseñanza mixta (b-learning), donde se combina la enseñanza en Internet

con experiencias en la clase presencial (Fernández. s/f, p.2). Siendo así una manera de poder apoyar a los estudiantes.

La Universidad Autónoma de Chihuahua (UACH) cuenta con una página llamada Campus Virtual UACH, que se encarga de brindarle a la comunidad universitaria, tanto de docentes como de estudiantes acceso a las plataformas educativas virtuales con las que cuenta.

1.2 Marco contextual

El Centro Universitario Parral (CUP) es una extensión de la Universidad Autónoma de Chihuahua (UACH), se ubica en el municipio de Hidalgo del Parral al sur del estado. En el CUP labora tanto personal administrativo (secretarias, intendentes y veladores), así como personal docente para las diferentes áreas académicas que son: Médico Cirujano y Partero, Derecho, Economía Internacional, Negocios Internacionales, Contabilidad, Enfermería, Nutrición e Ingeniería Civil.

En la actualidad por el tema de la pandemia del COVID-19 todas las carreras se imparten de manera virtual. Es importante el que se pueda identificar a los coronavirus, ya que son una familia de virus que causan y circulan tanto en humanos como en animales. En este caso, se trata del denominado SARSCoV-2 que apareció en China en diciembre de 2019, el cual provoca una enfermedad llamada COVID-19, la cual fue declarada pandemia por la Organización Mundial de la Salud el 30 de enero de 2020.

Pero, ¿cómo funciona en sí el virus? El virus SARS-CoV-2 se sabe que puede entrar al organismo de una persona sana a través de la boca, nariz y ojos; y que cuando una persona infectada expulsa gotas de saliva al estornudar o toser sin cubrirse boca y nariz e inclusive al hablar o cantar, asimismo expulsa aerosoles contaminados con virus con el simple hecho de respirar; al saludar de mano o de beso a una persona enferma; al tener contacto con una

superficie contaminada con el virus y llevarse las manos sucias a la boca, nariz u ojos; al convivir en condiciones de hacinamiento.

Es por ello, que el Gobierno Federal en el Diario Oficial de la Federación (2020), reformó el artículo Primero del Acuerdo número 02/03/20 emitiendo un comunicado en donde se menciona que, a partir de la fecha de 16 de marzo de 2020, suspenden las clases en las escuelas de nivel básico, medio superior y superior.

La UACH es una universidad pública perteneciente al nivel superior, contando con un aproximando de dos mil alumnos.

1.3 Planteamiento del problema

El curso de *Gestión y Manejo de Comunidades Digitales* se imparte en las carreras de Médico Cirujano y Partero, Derecho, Economía Internacional, Negocios Internacionales, Contabilidad, Enfermería, Nutrición e Ingeniería Civil.

Se pretende hacer una reestructuración del curso, ya que al momento que el alumno accede a la plataforma le hace falta que esté mejor organizada para que sea más sencillo el poder ubicar los temas. Otra de las situaciones por las cuales se va a realizar tal reestructuración es para que los alumnos comprendan mejor los temas haciendo uso de diferentes herramientas tecnológicas, para que de esta manera poder abarcar todos los estilos de aprendizaje que tienen los estudiantes.

Para ello, se considera hacer uso de herramientas como *Powtoon*, *Genially* o *Canva* para crear diversidad de materiales atractivos para cada tema y de esta forma sea sencillo su entendimiento.

Se considera que teniendo el curso una mejor reestructuración hay más probabilidad de que se siga impartiendo de manera virtual para que así lo alumnos puedan dedicar más tiempo a los diferentes laboratorios de su carrera.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

- Realizar una reestructuración al contenido del curso de Gestión y Manejo de Comunidades Digitales que se encuentra alojado en el Campus Virtual de la Universidad Autónoma de Chihuahua, haciendo uso de la plataforma Moodle. Para que el estudiante tenga un mayor acercamiento a los diferentes temas que se abordan, y de esta manera queden mejor comprendidos, haciendo uso de diferentes herramientas tecnológicas.

1.4.2 Objetivos Específicos

1. Realizar un diagnóstico de los elementos, recursos y actividades que se requieren para que el curso sea entendido por los estudiantes.
2. Elaborar recursos para cada inicio de tema para la materia de Gestión y Manejo de Comunidades Digitales.
3. Diseñar actividades para que el estudiante tenga mayor conocimiento sobre el tema.
4. Crear el material adecuado para que el estudiante pueda revisarlo accediendo tantas veces como lo desea para su mejor comprensión.

1.5 Pregunta de investigación

1.5.1 Pregunta general

¿Cuáles son los contenidos a reestructurar del curso de Gestión y Manejo de Comunidades Digitales, haciendo uso de elementos, recursos y actividades para que el estudiante tenga un mayor conocimiento del tema?

1.5.2 Preguntas secundarias

1. ¿Qué tipo de recursos se deben de elaborar para cada tema?
2. ¿Qué actividades hay que realizar para que el estudiante tenga mayor conocimiento del tema?
3. ¿Qué elementos, recursos y actividades se requieren para reestructurar el curso?
4. ¿Qué material es el adecuado para que el estudiante tenga una mejor comprensión del tema?

1.6 Justificación

El realizar este tema proyecto de investigación es de gran ayuda tanto para el docente como para los alumnos, ya que al momento de cargar tanto el material como las actividades, no se realizan de una manera que sean más atractivas para el alumno, pues solamente se carga el material y nada más; es por ello que se considera de suma importancia darle una renovada a la plataforma de la materia de Gestión y Manejo de Comunidades Digitales, siendo así que el alumno se motive más al entrar a plataforma y por lo tanto su rendimiento mejorare de manera considerable.

Tomando como base mi experiencia impartiendo la materia de Gestión y Manejo de Comunidades Digitales considero que al tener una reestructuración del curso el alumno se verá más interesado en el mismo.

Al crear la reestructuración al curso de *Gestión y Manejo de Comunidades Digitales* el alumno será capaz de crear publicidad orientada a las redes sociales, ayudando así a las pequeñas empresas o comercios que lo requieran.

La reestructuración al curso de *Gestión y Manejo de Comunidades Digitales*, va ayudar al estudiante a que reconozca los diferentes conceptos de publicidad y a su vez ponerlos en práctica.

Tomando como base el modelo ASSURE, donde este explica que es necesario diseñar, desarrollar, implementar y por último evaluar el programa educativo para saber si se cumplió con lo establecido.

1.6 Alcances y limitaciones

1.6.1 Alcances

Esta reestructuración comprende únicamente la materia de *Gestión y Manejo de Comunidades Digitales* que se imparte solamente en primer semestre, del Centro Universitario Parral de la Universidad Autónoma de Chihuahua. Esto ayudará a demostrar que al momento de ofrecerle al estudiante material más accesible va a mejorar la elaboración de sus actividades como la comprensión de las mismas; todo esto será implementado para corroborar lo antes mencionado.

1.6.2 Limitaciones

Algunas de las limitaciones son:

- Debido a las características que presenta la materia y por los planes de estudio no se podrá implementar para efectos de este trabajo.
- El periodo estimado para la elaboración de la reestructuración del curso de *Gestión y Manejo de Comunidades Digitales* comprende en el semestre Agosto- Diciembre, pudiendo implementarse en el próximo semestre.

Capítulo 2.

Marco Teórico

En este capítulo se abordan temas como la educación en línea, que como ya se sabe ésta tuvo sus inicios con el desarrollo del correo electrónico, para después crecer con ayuda de las tecnologías de la información y la comunicación. Mientras que la Educación a Distancia, se entiende como aquella forma de enseñanza en la que el estudiante no debe de estar de manera física en el aula, dentro de las ventajas con la que se cuenta es que es flexible y de costos accesibles para los estudiantes. Se entiende por plataformas *e-learning*, aquel conjunto de herramientas para la enseñanza en línea, ayudando ésta un aprendizaje en línea.

Es importante tener claro que para poder llevar a cabo una educación a distancia efectiva es necesario hacer uso de los diferentes recursos didácticos que existen como lo son, los foros, las reuniones on-line, chat y algunas herramientas de creación de contenido para que el estudiante reciba mejor la información, considerando que cada uno tiene una manera diferente de captar la misma.

2.1 Educación en línea

La educación en línea a apoyado mucho a las personas a retomar sus estudios y en estos tiempos de pandemia de COVID-19, ayudo demasiado a los diferentes niveles educativos para que no retrasaran su educación; pero es importante conocer un poco de la evolución de este tipo de educación, y a continuación se da una breve historia de la misma.

Es importante antes de iniciar con el tema de la educación en línea retomar un poco de sus inicios, pues como se menciona a continuación todo comenzó gracias al desarrollo del correo electrónico en el año de 1972 y así fue evolucionando hasta llegar a la educación que se

conoce hoy en día, con ayuda de diferentes plataformas para poder llegar a más personas y en tiempo casi real.

Para que se pudiera dar la educación en línea fue necesario que se desarrollara el correo electrónico, pero no fue sino hasta 1993 aproximadamente cuando se desarrolló el internet y los navegadores gráficos se fue satisfaciendo la educación en línea. El auge y crecimiento de la educación en línea se debe al desarrollo aplicado a las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Una característica que habría que resaltar, inherente a su origen y relacionada íntimamente con su evolución, son las opciones de asincronía, que relativizan el tiempo y el espacio a través de la conexión remota. (Mc Anally 2007, pp. 2-3)

En México, este tipo de acceso a la educación presenta condiciones ambivalentes como lo menciona Villafranco (2014), que dice que la educación en línea va a evolucionar tanto que el aprendizaje se más práctico y sobre todo especializado con la ayuda del Internet. Algo más que comenta es el costo que tienen los diferentes cursos que se ofertan.

Mientras que las desventajas que tiene la educación en línea en México están fuertemente relacionadas con el Internet; pues el ancho de banda es algo fundamental en la educación en línea y es algo en lo que se tiene que trabajar lo suficiente para que el estudiante no tenga problema alguno al momento de hacer sus conexiones.

Beltrán (2020), menciona que con la crisis del coronavirus que se está viviendo en estos tiempos, la educación en línea ha tomado un papel protagónico en el día a día de las familias mexicanas, gracias a esto, en México existen más de 36 millones de alumnos que han continuado sus estudios de manera remota.

La educación virtual o en línea, es una modalidad de la educación a distancia sin embargo “exige el uso de redes telemáticas como entorno principal, en el cual se llevan a cabo todas o

al menos el ochenta por ciento de las actividades académicas”. La enseñanza-aprendizaje es a través de las Tecnologías de Informática y de la Comunicación (TIC)[Herrera y Herrera, 2013]. Es importante mencionar que para poder cursar o estar en una modalidad virtual, el estudiante debe de contar con las herramientas tecnológicas necesarias para poder desarrollar su curso de manera correcta y sin contratiempos.

Herrera y Herrera (2013) mencionan en su publicación *La educación en Línea*, que aún existen algunos mitos sobre ésta ya que muchas personas piensan que es menos demandante, es más fácil, por lo mismo que no tienen que asistir de manera física a un aula; existen instituciones reconocidas por la Secretaría de Educación Pública (SEP) que incorporan en sus programas lineamientos para poder tener la validez oficial que así se requiere.

Es importante recalcar que en este tipo de modalidad el estudiante debe de cumplir con requisitos para poder aprobar cierta materia como son: exámenes, investigaciones, actividades; así como lo tienen que realizar los estudiantes que asisten de manera física a la clase.

Cabe resaltar, que según Herrera y Herrera (2013) “La educación en línea se encuentra actualizada con las herramientas de la web 2.0 o web social, que se refiere a la segunda generación de los sitios interactivos” (p.8). Esto quiere decir, que es más sencilla la manera en que se comparte la información entre los estudiantes.

La principal característica de la educación en línea es que el aprendizaje es de manera colaborativa; esto quiere decir, para Herrera y Herrera (2013) “el alumno es capaz de participar en la construcción de actividades para poder procesar la información de una manera más sencilla y eficaz”. (p. 8)

2.2 Plataformas e-learning

Antes de hablar de plataformas *e-learning* es necesario retroceder un poco y conocer cómo fueron los inicios de la educación a distancia y para esto, todo dio inicio en 1941, con el objetivo de poder alfabetizar las poblaciones rurales de México.

Hernández y Manzanilla (2017), mencionan que la educación en México se dio por la necesidad de alfabetizar a las diferentes comunidades rurales del país, gracias a eso se crea la Escuela de Radio de Difusión Primaria para Adultos, en 1941 aproximadamente.

Ya que se sabe del porque surgió la educación a distancia en México, ahora se hablará acerca del *e-learning*, según lo menciona (Boneu, 2007), esta proporciona la oportunidad de crear ambientes de aprendizaje centrados en el estudiante. Estos espacios se caracterizan por ser interactivos, eficientes, fácilmente accesibles y distribuidos.

Es importante mencionar que existen plataformas comerciales y de software libre, en esta ocasión solo se hablará de las plataformas de software libre como son: Bazaar, Claroline, Moodle, ILIAS, Dokeos, Sakai, Manhattan Virtual Classroom; pero, ¿Qué es lo que las hace ser de software libre? Bueno, pues es que disponen de un tipo especial de licencia, denominada GPL (*General Public License por sus siglas en inglés*), que adecúa cuatro libertades a los usuarios: La libertad de usar el programa con cualquier propósito (libertad 0). - La libertad de estudiar cómo funciona el programa y adaptarlo a tus necesidades (libertad 1). El acceso al código fuente es una condición previa para esto. - La libertad de distribuir copias, con lo que puedes ayudar a tu vecino (libertad 2). - La libertad de mejorar el programa y hacer públicas las mejoras a los demás, de modo que toda la comunidad se beneficie (libertad 3). El acceso al código fuente es un requisito previo para esto. (Sánchez, 2007, p.6)

García (2005) menciona en su artículo estado actual de los sistemas *e-learning*, que el concepto de *e-learning* se puede definir de diferentes maneras tomando en cuenta la idiosincrasia y a su vez la aplicación; es por ello que los sistemas de e-learning tienen una dualidad pedagógica y tecnológica, pedagógica en cuanto a que estos sistemas no deben ser meros contenedores de información digital, y tecnológica en cuanto que todo el proceso de enseñanza aprendizaje se sustenta en aplicaciones de software.

Rosenberg (2001, citado por García, 2005), define que el *e-learning* es el uso de tecnologías de Internet para la entrega de un amplio rango de soluciones que mejoran el conocimiento y el rendimiento; tomando como base que el e-learning trabaja en red, lo que lo hace capaz de ser instantáneamente actualizado, es entregado al usuario final a través del uso de ordenadores haciendo uso del Internet y enfocándose en la visión más amplia del aprendizaje que van más allá de los paradigmas tradicionales de capacitación (p.3).

Van (1997) citado por Fernández-Pampillón (2009), dice que las plataformas e-learning en los campus virtuales universitarios son el mecanismo más extendido y de mayor en la enseñanza y el aprendizaje universitario, en la actualidad, es el campus virtual; sabiendo que un campus virtual (CV) puede definir como el lugar para la enseñanza, aprendizaje e investigación creado mediante la unión de múltiples aplicaciones de la Tecnología la Información y las Comunicaciones (TIC).

Existen distintas plataformas, en esta ocasión se va a profundizar en Moodle, pues es la que se usa en la Universidad Autónoma de Chihuahua (UACH) para ofrecer los diferentes programas académicos que se imparten en el Centro Universitario Parral (CUP), específicamente hablando de la materia de Gestión y Manejo de Comunidades Digitales.

La plataforma Moodle es un sistema de enseñanza diseñado para crear y gestionar espacios de aprendizaje online adaptados a las necesidades de profesores, estudiantes y administradores. En términos más técnicos, es un sistema web dinámico creado para gestionar entornos de enseñanza virtual, basado en tecnología PHP y bases de datos MySQL. (Moodle, 2022)

La plataforma de Moodle está compuesta por diferentes elementos que se dividen en recursos y actividades; estas a su vez se dividen de la siguiente manera: Asistencia, base de datos, Chat, elección, encuesta predefinida, examen, foro, glosario, herramienta externa, lección, paquete SCORM, retroalimentación, taller, tarea y Wiki.

Los recursos con los que cuenta la plataforma Moodle son los siguientes: Archivo, carpeta, etiqueta, libro, página, paquete contenido IMS y URL.

A continuación, se describe cada una de las actividades y recursos con los que cuenta la plataforma Moodle:

- **Asistencia:** El módulo de actividad Asistencia (Attendance) le ayuda al profesor pasar lista durante la clase y a su vez a los estudiantes, les permite ver su propio registro de asistencias. El profesor puede crear sesiones múltiples pudiendo calificar el status de asistencia como "Presente", "Ausente", "Retardo", o "Justificado" o modificar los estatus para que se adapten a sus necesidades. Hay reportes disponibles para la clase completa o para alumnos individuales.
- **Base de datos:** permite al estudiante crear de modo individual o colaborativo un banco de registros de un tema específico, indicado con anterioridad por el facilitador.
- **Chat:** este ayuda a tener una conversación en tiempo real/asíncrono mediante texto escrito entre el facilitador y los estudiantes.
- **Elección:** facilita al docente para aplicar una encuesta rápida a sus estudiantes, lo cual le será útil para acordar horarios o recopilar información sobre un particular.

- Encuesta predefinida: esta ofrece la oportunidad de recabar información respecto al aprendizaje de los estudiantes, su opinión sobre el curso y evaluación general de éste.
- Examen: contiene una gran variedad de tipos de preguntas que permiten al facilitador realizar exámenes con planteamientos variados.
- Foro: ayuda a tener una conversación textual en tiempo real/asíncrono entre los participantes para resolver dudas, debatir o fomentar tutorías. Tiene como ventaja de que acepta anexión de archivos e incluso su participación en él puede recibir una calificación.
- Glosario: ayuda a identificar términos o conceptos principales de un tema específico e incluso programar una tarea que puede ser colaborativa. En ella los estudiantes ingresan entradas en las que pueden anexar términos o definiciones y adjuntar archivos de diferentes tipos.
- Herramienta externa: permite al facilitador programar desde Moodle actividades interactivas complementarias ofrecidas por sitios web que cumplen con la tecnología LTI (Learning Tools Interoperability).
- Lección: permite que el facilitador genere contenidos de modo diferente para sus estudiantes, pues puede crear un conjunto de páginas con información sobre algún tema, y cada página o varias pueden finalizar con una pregunta relacionada con el tema.
- Paquete SCORM: permite añadir un objeto de aprendizaje creado en alguna herramienta o aplicación externa que trabaje bajo el estándar SCORM o AICC. Este tipo de paquetes está conformado por páginas web y puede incluir textos, imágenes, videos, audios, entre otros.
- Retroalimentación: permite al profesor crear encuestas (no calificables) con preguntas propias. Pueden aplicarse cuando se desea conocer la opinión de los estudiantes respecto

a algún tema o sobre la materia. Puede aplicarse encuestas anónimas (se ven respuestas, mas no datos del estudiante).

- Taller: puede solicitar un trabajo individual o grupal para ser calificado por el facilitador y los mismos estudiantes. Para esta actividad pueden subir un archivo prácticamente de cualquier formato o redactar el texto en el editor propio de Moodle.
- Tarea: permite al facilitador programar trabajos a sus estudiantes y asignarles una calificación; además ofrece retroalimentación mediante mensajes o anotaciones en su tarea. Moodle maneja algunos tipos de envío de tareas: texto en línea y envíos de archivos.
- Wiki: permite a los participantes añadir y editar una colección de páginas web. Un wiki puede ser colaborativo, donde todos pueden editarlo, o puede ser individual, donde cada quien tiene su propio wiki que solamente esa persona puede editar.

A continuación, se describen los recursos con los que cuenta la plataforma, entendiendo por recurso los materiales que proporciona el facilitador al estudiante.

- Archivo: permite al profesor proporcionar al alumno un archivo como recurso para el curso. Donde sea posible, el archivo se mostrará dentro de la interfaz del curso; de otra forma, se les pedirá a los estudiantes que descarguen el archivo.
- Carpeta (folder): permite al profesor mostrar un número de archivos relacionados que están dentro de una sola carpeta, reduciendo el arrastrado (scrolling) de la página del curso.
- Etiqueta: permite insertar texto y multimedia en una página de curso junto con enlaces a otros recursos y actividades. Las etiquetas son muy versátiles y pueden ayudar a mejorar la apariencia de un curso si se emplean inteligentemente.

2.3 Recursos didácticos para la elaboración de los cursos en línea y a distancia

El significado de recursos educativo didáctico se le ha llamado de diversos modos, como es: apoyos didácticos, recursos didácticos, medios educativos, para esto, Morales (2012) define al recurso didáctico como al conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje; estos materiales pueden ser tanto físicos como virtuales, asumiendo como condición, el poder despertar el interés de los estudiantes, además que facilitan la actividad docente al servir de guía durante el desarrollo del curso.

Un recurso didáctico debe de tomar en cuenta el grupo al que va dirigido para que sea de utilidad; dentro de las funciones que tiene es poder proporcionar información, guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje todo esto con la intención de motivar al estudiante.

De acuerdo a Moya (2010), los recursos didácticos se clasifican en textos impresos como son: manual o libro de estudio, libros de consulta y/o lectura, biblioteca de aula y/o departamento, cuaderno de ejercicios, impresos varios; así como material específico: prensa, revistas, anuarios. Dentro del material audiovisual se tiene lo siguiente: proyectables, vídeos, películas, audios, tableros didácticos y pizarra tradicional; mientras que dentro de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) se encuentran: Software adecuado y Programas informáticos (DVD, Pendrive y/o ONLINE).

El proceso de enseñanza-aprendizaje está teniendo una nueva dinámica, ya que está ocupando los espacios físicos de las universidades y todo esto es dado por la Educación a Distancia y la educación virtual. El proceso de enseñanza-aprendizaje es el momento de la fase educativa donde el maestro y el alumno alcanzan su mayor nivel de sistematización, intencionalidad y direccionalidad. Por ello, Contreras (1990) explica que el desarrollo de enseñanza-aprendizaje es un “sistema de comunicación intencional que se produce en un marco institucional y en el que se generan estrategias encaminadas a provocar aprendizaje”.

Hernández y Hernández (2018), menciona que la enseñanza-aprendizaje debe ser por medio de los siguientes principios de coherencia, secuencia, elasticidad, realismo didáctico, precisión y objetividad.

Quirós (2009) en su artículo *Recursos didácticos digitales: medios innovadores para el trabajo colaborativo en línea* menciona que para entender que es un recurso digital, primeramente, se debe entender que es el Internet y este lo define como “un medio que ofrece una gran diversidad de recursos digitales para un sinfín de usos y que poseen características diferentes, por lo que ha sido necesario clasificarlos de acuerdo con el medio para el cual han sido creados.” Mientras que para Townsend (2000), éstos se clasifican en tres grupos: transmisivos, que son los que apoyan el envío, de manera efectiva, de mensajes del emisor a los destinatarios; activos, que permiten que el aprendiente actúe sobre el objeto de estudio, y, a partir de esta experiencia y reflexión, construya sus conocimientos; e interactivos, cuyo objetivo es que el aprendizaje se dé a partir de un diálogo constructivo, sincrónico o asincrónico, entre individuos que usan medios digitales para comunicar e interactuar.

2.4 La modalidad en línea y a distancia en la Universidad Autónoma de Chihuahua

A continuación, se muestra una breve historia de cómo evolucionó la Universidad Autónoma de Chihuahua para ser lo que hoy es, la máxima casa de estudios del estado de Chihuahua. Pero antes de ser nombrada como se conoce hasta el día de hoy a la Universidad Autónoma de Chihuahua, sus inicios fueron como Instituto Científico y Literario de Chihuahua fundado el 19 de marzo de 1835 con el fin de promover el desarrollo de la cultura en la naciente ciudad de Chihuahua. Pero fue el 8 de diciembre de 1954 cuando a partir de la demanda de la población escolar por espacios amplios y suficientes para educarse, y siendo el Gobernador del

Estado en ese tiempo Oscar Soto Maynez, el Congreso del Estado expidió el decreto 171 con el cual se estableció la Universidad de Chihuahua.

Inicialmente se tenían las escuelas de Medicina, Derecho, Educación Física, Farmacia e Ingeniería. En 1956 se fundó la escuela de Ganadería que luego llegaría a ser la Facultad de Zootecnia y Ecología. En 1958 se creó la Escuela de Contabilidad y Administración, posteriormente Facultad de Contaduría y Administración. En 1960 se fundó la biblioteca central con un acervo de 2,353 volúmenes. En 1963 se fundó la Escuela de Filosofía, Letras y Periodismo la cual cambió el nombre por Facultad de Filosofía y Letras. En 1967 se fundó la Escuela de Agronomía, que llegaría a ser la Facultad de Ciencias Agrícolas y Forestales. En 1968 nace la Escuela de Administración Pública y Ciencias Políticas, transformada a Facultad de Ciencias Políticas y Sociales unos años después. En 1974 dio inicio la carrera de Ingeniero Fruticultor, constituyéndose la Escuela Superior de Fruticultura. Ya para 1991, surge la Escuela de Odontología y la Escuela de Economía Internacional ubicada en la ciudad de Hidalgo del Parral, Chihuahua.

La Universidad Autónoma de Chihuahua (UACH), es la máxima casa de estudios del estado más grande de la república mexicana, considerada una de las instituciones de educación superior dentro del mejor ranking a nivel nacional y con impacto en 11 municipios de la entidad (Universidad Autónoma de Chihuahua, 2018)

Domínguez y López, 2020 en su artículo la *Geolocalización y el Reconocimiento Facial como apoyo en la Educación a Distancia* de la Universidad Autónoma de Chihuahua, mencionan; que la Universidad Autónoma de Chihuahua, ha operado a través de la Coordinación de Educación Continua, Abierta y a Distancia, diversos programas educativos en modalidades no convencionales. En el año 2003, puso en marcha los Centros Regionales de Educación Superior (CRES) en las cabeceras municipales de Madera, Ojinaga y Guachochi,

así como en el 2007 los Centros Universitarios de Autoaprendizaje (CUA) en Guerrero y Guadalupe y Calvo, con la intención de hacer llegar la educación superior, a través de modalidades no convencionales, a lugares, que por su capacidad de infraestructura, recursos humanos y cantidad de estudiantes resulta poco conveniente la apertura de programas presenciales. (p. 2)

El objetivo de estos centros es poder brindar un espacio con la infraestructura tanto física como tecnológica para que los estudiantes puedan acudir a realizar sus estudios, haciendo uso de la plataforma Moodle.

Domínguez y López, 2020 mencionan que para que la educación a distancia tenga los mismos resultados que la educación presencial es necesario que las instituciones académicas hagan adecuaciones en sus programas académicos para que estos se encuentren desarrollados de manera congruente con el esquema de enseñanza-aprendizaje.

La UACH, implementa a partir de 2003 como plataforma para la educación a distancia Moodle, año en el que surgen los Centros Regionales de Educación Superior. Posteriormente, en el año 2007, con el surgimiento de los Centros Universitarios de Autoaprendizaje. (Domínguez y López, 2020, p. 4)

Gracias a todos los avances que se han tenido respecto a la educación en línea y las herramientas y/o aplicaciones necesarias es que en estos tiempos de pandemia se pudo sacar adelante los diferentes cursos en todos los niveles educativos.

Capítulo 3.

Metodología del proyecto y/o producto

Para desarrollar este proyecto fue necesario tomar como base el Modelo ASURRE, que como se sabe su objetivo es analizar las características de los estudiantes estableciendo objetivos para después organizar el escenario donde se va a desarrollar el curso, para que los estudiantes puedan interactuar y ver si se cumplió con los objetivos.

El diseño instruccional tiene sus fundamentos en la tecnología instruccional y hablar de ésta obliga a recuperar elementos de la tecnología educativa. La tecnología educativa se concibe por la Association for Educational Communications and Technology (AECT, 2004) como el estudio y la práctica ética de facilitar el aprendizaje y de mejorar el rendimiento por medio de la creación, el uso, y la gerencia de procesos y de recursos tecnológicos apropiados. (Benítez, 2010)

Dentro del diseño instruccional se encuentran los modelos siguientes: Dick y Carey, ASSURE de Heinich y col., Gagne, Gagné y Briggs, Jonassen y ADDIE; pero en esta ocasión se va a enfocar solamente en el Modelo ASSURE de Heinich y col.

El propósito de analizar el modelo ASSURE en el proceso de enseñanza aprendizaje en línea, es por considerar que las características para aquellas instituciones que pretende implementar modelos semipresenciales o en línea, y para profesores que empiezan a innovar el proceso de enseñanza y aprendizaje; es adaptable para diseñar un curso o una lección, y además tiene todas las etapas de una adecuada planeación. (Benítez, 2010)

Y este modelo se aplicó más, ahora con el problema de la pandemia del COVID-19 que surgió en el año 2020

Benítez (2010) menciona que para Heinich, et al. (1999) es un modelo que los maestros y los capacitadores pueden utilizar para diseñar, desarrollar y mejorar ambientes de aprendizaje adecuados a las características de sus estudiantes.

El primer paso a considerar dentro del modelo ASSURE consiste en *Analizar* las características del estudiante; recuperar aspectos socioeconómicos y culturales, antecedentes escolares, edad, sexo, estilos de aprendizaje, así como sus hábitos de estudio y su nivel de motivación, todo esto con la intención de realizar una buena planeación (Benítez, 2010)

En esta primera etapa es necesario que el maestro se cuestione para poder así con base a sus respuestas planear sus objetivos. Es de suma importancia esta etapa ya que ayuda al maestro a tener información tanto general como específica de los estudiantes.

Mientras que el segundo paso es el Establecimiento de objetivos de aprendizaje, esto se realiza después de haber analizado las características de los estudiantes para poder preparar la enseñanza que va a garantizar y preparar el aprendizaje.

En el siguiente paso se realiza la selección tanto de estrategias como de tecnologías, medios y materiales; sabiendo que el objetivo del profesor es el poder construir un puente con las estrategias apropiadas, así como las tecnologías y materiales que se implementarán.

Esto significa que el maestro tiene que hacer una selección del material que existe, para después modificar.

El cuarto paso es *organizar el escenario de aprendizaje*. Es en este punto donde se va a desarrollar el curso, creando un escenario que propicie el aprendizaje, utilizando los medios y materiales seleccionados anteriormente. Es importante hacer una revisión del curso antes de su implementación, especialmente si se utiliza un entorno virtual, esto con la intención de comprobar el funcionamiento óptimo de los recursos y materiales que se van a ver en el curso.

El quinto paso es la *participación de los estudiantes*, fomentando a través de estrategias activas y cooperativas la participación del estudiante.

Y por último y no menos importante es la etapa de *evaluación y revisión de la implementación y resultados del aprendizaje*, la evaluación del propio proceso llevará a la reflexión sobre el mismo y a la implementación de mejoras que redunden en una mayor calidad de la acción formativa.

A continuación, se realiza un análisis de la reestructuración del curso de Gestión y Manejo de Comunidades Digitales tomando como base la metodología ASSURE.

3.1 Paso 1. Análisis de los alumnos:

Para llevar a cabo este análisis se tomará en cuenta una muestra de 13 alumnos de primer semestre del Centro Universitario Parral (CUP) de la Universidad Autónoma de Chihuahua (UACH), con un rango de edad entre los 18 a los 20 años, de ambos sexos y con preparatoria concluida.

En la Tabla 1 se describen las competencias de entrada del estudiante (ingreso):

Tabla 1

Competencias de entrada de los estudiantes

¿Qué habilidades o competencias debe tener el estudiante de entrada?	¿Qué conocimientos necesita antes de entrar?
Buscar información en diferentes medios de comunicación.	Uso de dispositivos móviles
	Manejo de redes sociales

En la Tabla 2 se describen las competencias de salida del estudiante (egreso)

Tabla 2

Competencias de Salida del estudiante

¿Qué habilidades o competencias debe de haber adquirido el estudiante al término del curso o programa?	¿Qué conocimientos debe de haber adquirido al concluir el curso o programa?
Planificar e implementar una estrategia de comunicación digital.	Distinguir la evolución de las redes sociales.
	Distinguir los conceptos de creación, curación y agregación de contenidos.
	Desarrollar contenido de interés

3.1.1 Estilos de aprendizaje

Los estilos de aprendizaje son elementos que intervienen en el aprendizaje de los estudiantes y a su vez sirven como indicadores para saber cómo los alumnos interaccionan y responden a los ambientes de aprendizaje. A continuación, se describen los diferentes tipos de estilos de aprendizaje que existen.

Visual: Esta ocurre cuando la persona tiende a pensar en imágenes y las relaciona con ideas y conceptos. En este estilo de aprendizaje se pretende trabajar con presentaciones digitales que contengan imágenes relacionadas con el tema que se aborda.

Auditivos: Este pasa cuando las personas tratan de recordar una información relacionándola con una explicación oral. Se pretende realizar videos con el tema que se va abordar para que lleve la explicación y sea más sencillo el poder recordar el tema.

Kinestésicos: Esta ocurre cuando las personas se mueven y pueden tocar las cosas. En este estilo de aprendizaje, en realidad no aplica para la asignatura, ya que está se trabaja con un proyecto intangible.

A continuación, se agrega un formato de identificación de la asignatura; en donde explica a qué institución pertenece, así como también saber en qué semestre se imparte

Tabla 3

Datos de identificación de la asignatura

Datos de identificación de la asignatura	
Nombre de la materia: Gestión de Comunicaciones y Comunidades Digitales.	Clave:
Institución académica: Universidad Autónoma de Chihuahua.	Programa académico: Ciencias de la Información, Lengua Inglesa, Periodismo, Ciencias de la Comunicación
Área de conocimientos en el plan de estudios: Universitaria	
¿Es factible para integrar asuntos de transversalidad?	
Ciclo semestral: Primero	Orientación: Teórica (x).Práctica ()
Carácter: Introdutoria Obligatoria Básica <u>x</u> Optativa Libre _____	
Modalidad de trabajo: Curso <u>x</u> . Taller <u>_</u> . Seminario Práctica _____	
Valor en créditos: 8	Página web de la materia:
Profesores que imparten la asignatura: I.S.C. Denisse Victoria Rodríguez Reyes	
Prerrequisitos para cursar la asignatura: Ninguno	
Otros datos sobre la asignatura:	

3.2 Selección de Objetivos

Es importante establecer cuáles son los objetivos específicos de la materia, para a partir de ese punto elaborar la reestructuración del mismo.

3.2.1 Establecimiento de objetivo general de la materia

Realizar una reestructuración al curso en línea de la materia de Gestión y Manejo de Comunidades Digitales que se imparte en primer semestre en el Centro Universitario Parral de la Universidad Autónoma de Chihuahua.

3.2.2 Objetivos específicos de la materia

- Elaborar recursos para cada inicio de tema para la materia de Gestión y Manejo de Comunidades Digitales.
- Diseñar actividades para que el estudiante tenga mayor conocimiento sobre el tema.
- Crear el material adecuado para que el estudiante pueda revisarlo accediendo tantas veces como lo desea para su mejor comprensión.

3.3 Paso 3. Selección de materiales

Para la selección de materiales se ve que lo mejor para que el alumno tenga una mejor apreciación del conocimiento es haciendo uso de herramientas como son: Power point, herramientas Web 2.0, algunos textos, materiales multimedia, video conferencia, podcast y en algunas ocasiones hacer uso de las diferentes redes sociales

Descripción de métodos, medios y materiales

Para cada unidad se usan diferentes medios y materiales para que el estudiante pueda comprender las unidades con las que cuenta la materia. A continuación, se describen las unidades con sus medios y materiales:

Tabla 4*Medios y Materiales para el desarrollo de las unidades*

Unidad	Medios	Materiales
Unidad 1.- Conceptos, cronología y desarrollo de las redes sociales y la Web 2.0	Plataforma Moodle de la Universidad Autónoma de Chihuahua	Power Point textos en PDF material multimedia
Unidad 2.- Consumo y difusión de la información en las redes sociales	Plataforma Moodle de la Universidad Autónoma de Chihuahua	textos en PD podcast material multimedia
Unidad 3.- Creación, curación y agregación de contenido	Plataforma Moodle de la Universidad Autónoma de Chihuahua	Internet Podcasts Herramientas web 2.0
Unidad 4.- Patologías de la información: noticias falsas, posverdad e infoxicación	Plataforma Moodle de la Universidad Autónoma de Chihuahua	Podcast

3.4 Paso 4.- Uso de materiales

Cada tarea cargada en plataforma requiere del uso del material visual y recursos digitales para poder desarrollarlas. Es por ello, que el estudiante deberá descargar el material que se proporciona en la plataforma para poder realizar las diferentes actividades que se encuentran alojadas en la misma.

3.5 Estrategias Instruccionales a implementar

Castro, Morillo y Peley (2007) señalan que una estrategia instruccional es aquella en la que se indican las actividades, ejercicios, problemas o cualquier tipo de experiencia por parte del docente o el alumno que tornen más efectivo el proceso de enseñanza-aprendizaje y faciliten la consecución de los objetivos.

Al inicio de cada tema se le brinda al estudiante una introducción, preparándolo para lo que se va a tratar el tema; de esta manera se estimula la atención incluyendo ejemplos relacionados al tema. Así a su vez, se le explican las diferentes actividades que se van a realizar y como las va a llevar a cabo.

La enseñanza a través del modelo educativo UACH-Desarrollo Sostenible, tiene como característica el ofrecer una formación a través de comunidades de aprendizaje que permiten trabajar con temas, retos y situaciones emergentes de la sociedad, para interpretar la realidad mediante el pensamiento complejo con una visión analítica, crítica, propositiva y de conciencia social para generar soluciones que contribuyan al desarrollo global.

Esto, ayuda al estudiante que aprenda a pensar, cuestionarse, investigar y a construir nuevas formas de transformar la realidad, considerando la complejidad de la vida, de los seres humanos y, en consecuencia, del conocimiento mismo.

Reconociendo a su vez, el valor de la diversidad y la inclusión de lo diferente como una oportunidad de crecimiento personal y comunitario que permite una participación proactiva en los procesos de cambio social, buscando el desarrollo integral y sostenible de personas y comunidades favoreciendo la construcción de una mejor sociedad.

Enfatiza el desarrollo constructivo de habilidades, conocimientos y actitudes que permitan a los estudiantes insertarse adecuadamente en la estructura laboral y adaptarse a los cambios y reclamos sociales.

Los ambientes de aprendizaje son espacios y situaciones reales profesionales, con el propósito de enfrentar al estudiante a una experiencia directa con lo que van a ser los retos y vivencias que va a experimentar a lo largo de su ejercicio profesional; así como ponerlo en la situación de vivir la experiencia de colaborar en la atención y servicio a grupos y comunidades en diversos contextos.

A través de la Unidad de Aprendizaje de Gestión de Comunicaciones y Comunidades Digitales, se busca lograr que los estudiantes puedan planificar e implementar los mecanismos, estrategias, formas y medios de comunicación para crear y desarrollar comunidades digitales que se generan alrededor de iniciativas emprendedoras, empresas, organizaciones sociales, gubernamentales y culturales, bibliotecas y centros de información e instituciones educativas y de investigación para desarrollar un cambio profundo en la forma de hacer las cosas, con gran imaginación en los nuevos contextos de aplicación.

El objetivo de esta unidad de aprendizaje es ayudar a los alumnos a que adquieran y potencien habilidades que les permitan resolver problemas por sí mismos y que de esa manera puedan decidir que herramientas resultan las más adecuadas a utilizar en cada caso.

La gestión de comunicaciones y comunidades es una competencia fundamental para todos los estudiantes, independientemente de la disciplina o profesión que vayan a estudiar, tiene aplicación en diversos momentos de la formación y requiere un espacio de estimulación, reflexión y experimentación para potenciar esta capacidad en los estudiantes para generar cambios en los sectores económicos, sociales y culturales, a través de la implementación de una respuesta original a una situación crítica y en condiciones de incertidumbre que garantice sostenibilidad para planear, ejecutar y sacar adelante proyectos que resuelvan problemas del entorno, con base en la colaboración y la gestión de recursos para desarrollar un cambio profundo en la forma de hacer las cosas, con gran imaginación en los nuevos contextos de

aplicación.

Es una competencia fundamental para todos los estudiantes, independientemente de la disciplina o profesión que vayan a estudiar, tiene aplicación en diversos momentos de la formación y requiere un espacio de estimulación, reflexión y experimentación para potenciar esta capacidad en los estudiantes.

Buscando que el alumno prepare e implemente, a partir de una iniciativa de su propia elección o creación, un proyecto y plan estratégico para generar una identidad visual y comunicacional acorde a necesidades específicas y diferenciadas.

Se tiene como objetivo que el alumno experimente el pensamiento de diseño y planteando nuevas preguntas, identificando obstáculos y proponiendo soluciones creativas en productos y servicios con valor para la sociedad. Analizando las ideas creativas que se transforman en innovaciones como una oportunidad de emprendimiento.

La forma de enseñar ha ido cambiando a lo largo de los últimos años, ello con la educación en línea y virtualización de las aulas ha permitido que la enseñanza sufra una globalización que permite que la misma llegue a todo el mundo a través de plataformas digitales como Webex, Moodle, Zoom y Meet, el aula física de clases, pues ha dejado de ser el lugar donde por excelencia y principalmente se imparte la enseñanza, puesto que se ha estado apoyando de estas plataformas, y se ha llegado al punto tal que las mismas han sustituido el uso de aulas físicas sobre todo en estos últimos dos años debido a la contingencia por COVID-19.

Es pues tanto las aulas físicas y las plataformas donde se da este fenómeno de enseñanza en la educación universitaria.

3.2 Material didáctico

Para Guerreo (2009) el material didáctico lo define como los elementos que emplea el docente para facilitar y conducir el aprendizaje de los alumnos y alumnas (libros, carteles, mapas, fotos, láminas, videos, software).

Es importante mencionar que los materiales didácticos se clasifican de la siguiente manera:

- Materiales impresos, son aquellos como los libros de texto, de lectura y de consulta; como son los diccionarios y enciclopedias, monografias, revistas.
- Materiales de área como pueden ser los mapas de pared, materiales de laboratorio, juegos, pelotas, entre otros.
- Materiales de trabajo, como los cuadernos de trabajo, las carpetas, fichas, lápices, plumas, etc.
- Materiales del docente pueden ser las leyes, las disposiciones oficiales, las resoluciones, programaciones de unidades didácticas, guías didácticas, entre otros.

Estos materiales a su vez cuentan con ciertas características como son la facilidad de uso, el uso tanto individual como colectivo, que sea versátil, que ayuden a promover el uso de otros materiales, que proporcionen información y tengan la capacidad de motivar al alumno.

Para la materia de Gestión de Comunicaciones y Comunidades Digitales se trabaja con material que se encuentra en internet, para después modificarlo para que sea de una comprensión más sencilla por parte del estudiante, esto va desde una presentación hasta un podcast, para después subirlo a la plataforma Moodle y que ahí los estudiantes puedan visualizar.

3.3 Método de enseñanza

Para poder desarrollar un método de enseñanza primeramente es necesario saber su significado y para ello, Rosell (2009) menciona que desde el punto de vista etimológico la palabra método significa “camino hacia una meta” y en un sentido más amplio es el modo razonado de obrar, manera de ordenar la actividad para alcanzar un objetivo. En general, todo método se puede definir como un sistema de acciones sucesivas y conscientes del hombre, que tiende a alcanzar un resultado, que se corresponde con el objetivo trazado.

Tomando como base la definición anterior, Rosell (2009) considera como método de enseñanza los modos de actuación de los profesores y alumnos, que se realizan de forma ordenada e interrelacionada, con el objetivo de facilitar a los educandos la asimilación del contenido de enseñanza. Indican cómo enseñar.

Los métodos de enseñanza se dividen en dos grupos: en **pasivos o reproductivos**, estos se caracterizan por la participación pasiva de los estudiantes, lo cual les limita el desarrollo de la independencia cognoscitiva y la capacidad creadora. En un nivel de familiarización, los estudiantes son capaces de reconocer o identificar los conocimientos y habilidades presentados, aunque no los pueden reproducir; y los **activos o productivos, productivos** se distinguen porque en ellos predomina la participación activa de los estudiantes, lo que les propicia el desarrollo de la independencia cognoscitiva y la capacidad creadora. En el nivel productivo, los alumnos aplican los conocimientos y habilidades que poseen, en situaciones nuevas para él y buscan la solución.

Las actividades de integración del aprendizaje se clasifican de la siguiente manera:

De análisis o síntesis: son actividades que realizan de manera individual que están relacionadas con los contenidos temáticos, ayudando a organizar o estructurar los nuevos

conocimientos y a su vez poder conectarlos con los conocimientos.

De investigación o resolución de problemas: suelen ser actividades individuales o con pequeños grupos, en donde se plantea una situación significativa sobre una tarea auténtica.

De interacción y comunicación: están diseñados para la participación de un conjunto amplio de personas, basadas en la responsabilidad y respeto hacia los otros.

De construcción colaborativa del conocimiento: orientadas al trabajo en grupos. Requieren una estructuración detallada y la participación activa de los estudiantes.

De reflexión: que buscan conectar los nuevos conocimientos con sus conocimientos y experiencias previas, además de posicionar al estudiante de forma crítica frente a los conocimientos y así darle significado al aprendizaje

3.5 Paso 5. Requiere de participación de alumnos

Cada actividad o tarea cargada a plataforma requiere la participación de los alumnos de manera individual. Ver el Anexo 1.

Es importante que al alumno se le asignen diferentes actividades para que pueda quedar mejor comprendidos los temas y algunas de esas actividades son la creación de su perfil en plataforma, desarrollar textos, el envío de productos como son las tareas y así también como la creación de productos multimedia.

Formato de organización de unidades didácticas, en función del proyecto de aprendizaje considerando:

1. Número de unidades: 5 unidades
2. Número de semanas del proyecto: 16 semanas
3. Número de horas por semana: 4 horas por semana
4. Número de semanas por unidad: 3.2 semanas

Ver anexo 2, donde explica de manera más detallada la organización de las unidades didácticas.

3.6. Paso 6. Evaluación

Para poder evaluar el curso se diseñaron rúbricas para cada tipo de actividad. Es importante mencionar que una rúbrica es una guía donde se van a valorar los diferentes requisitos para el desarrollo de la actividad, misma que estará en plataforma para que al momento que el alumno vea la actividad vea cuáles serán los puntos a considerar para evaluar la actividad.

Cabe mencionar que el curso, fue evaluado por docentes expertos en el tema, ya que pertenecen a la Academia de Gestión y Manejo de Comunidades Digitales.

Se tiene considerado que el próximo semestre que se ponga en marcha se van a evaluar los posibles fallas u omisiones que puedan llegar a tener los diferentes recursos y así como las actividades y en sí todo el curso en general. Ver el anexo 3 y 4.

Capítulo 4.

Resultados

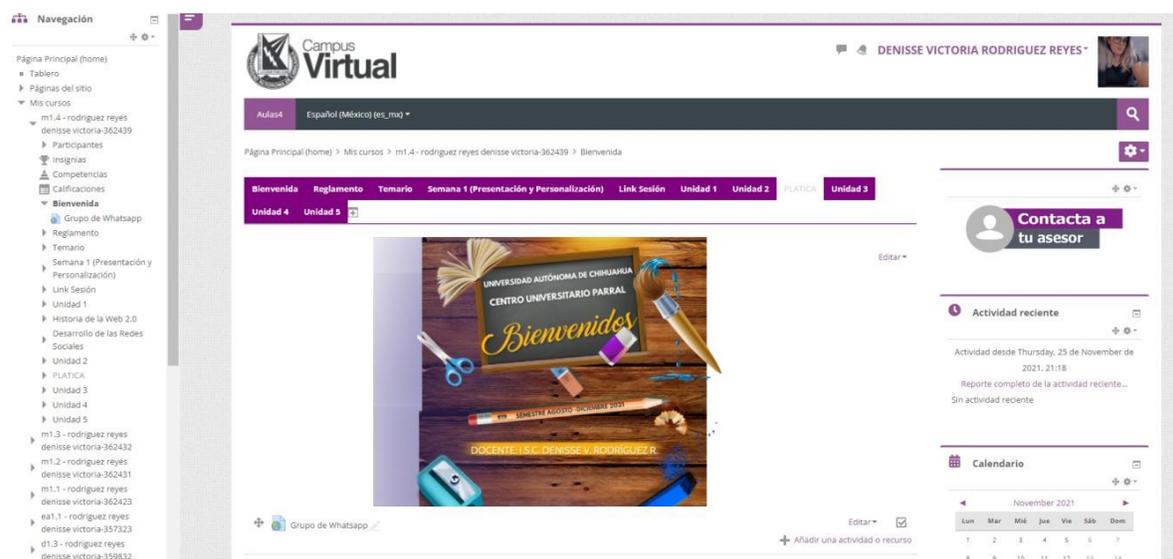
El sitio donde tenía el curso alojado, por motivos de reestructuración de plataforma no está disponible, pero que se guardó el curso y se pondrá en funcionamiento el próximo semestre

4.1 Generalidades de la materia

Lo primero que se hizo en plataforma fue crear una imagen para dar la bienvenida a los alumnos, esta se realizó *postermymwall*, en esa misma pestaña se optó por agregar el link del grupo de WhatsApp para poder estar en una comunicación más directa con los alumnos.

Figura 1

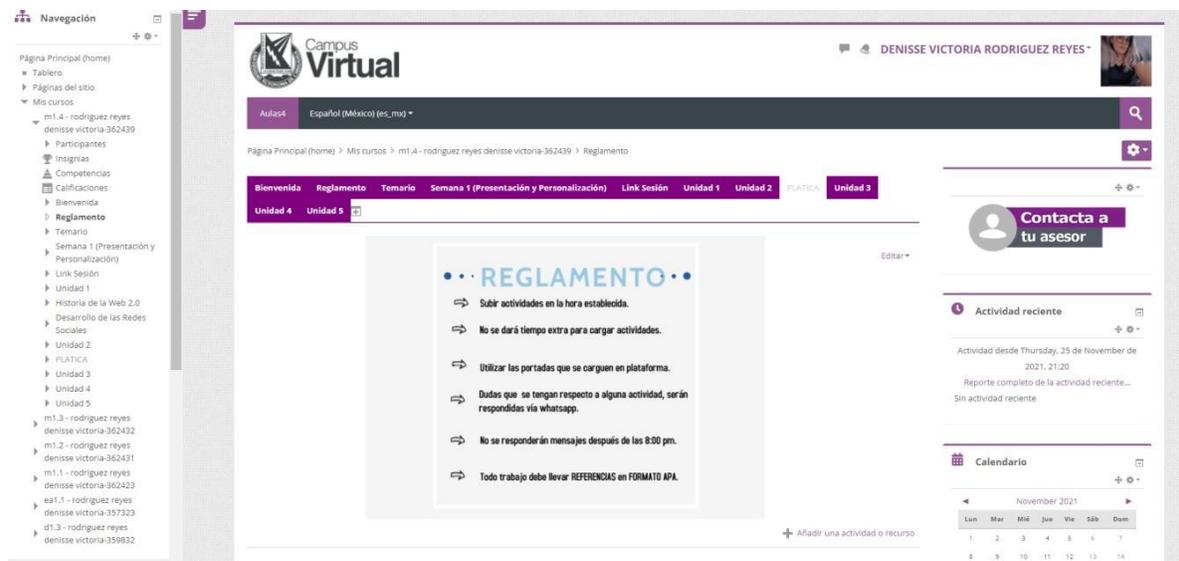
Bienvenida al curso



En la segunda pestaña se puso el reglamento con el que se va a estar trabajando en el transcurso del semestre, como se muestra en la Figura 2.

Figura 2

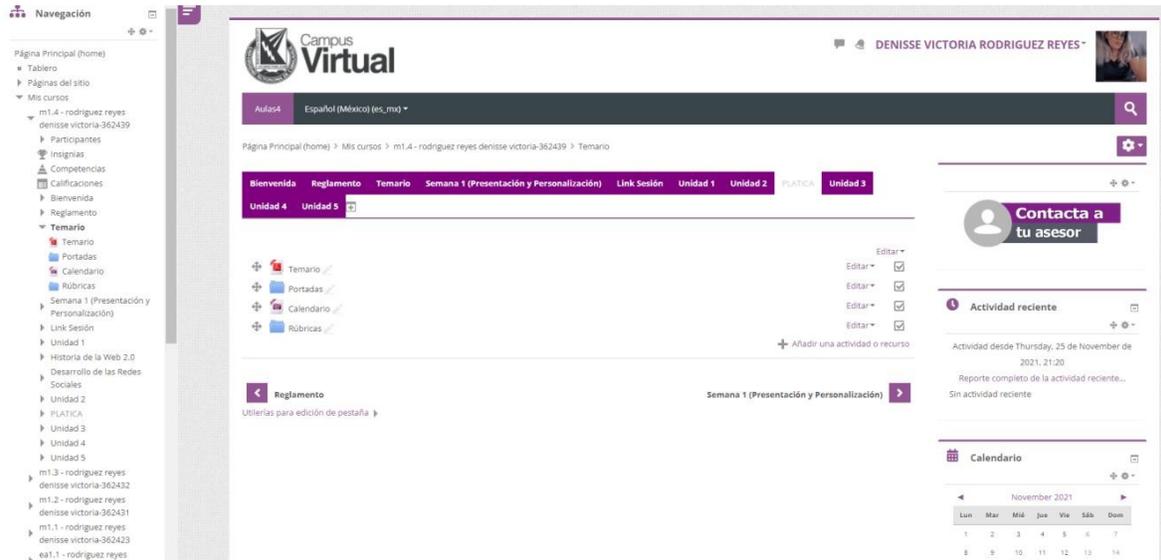
Reglamento



Para la siguiente pestaña se decidió incluir el programa académico, las plantillas de portadas, el calendario escolar y las rúbricas, esto con la intención de que desde un inicio el estudiante esté enterado de cómo se va a estar revisando las actividades, así como lo muestra la Figura 3.

Figura 3

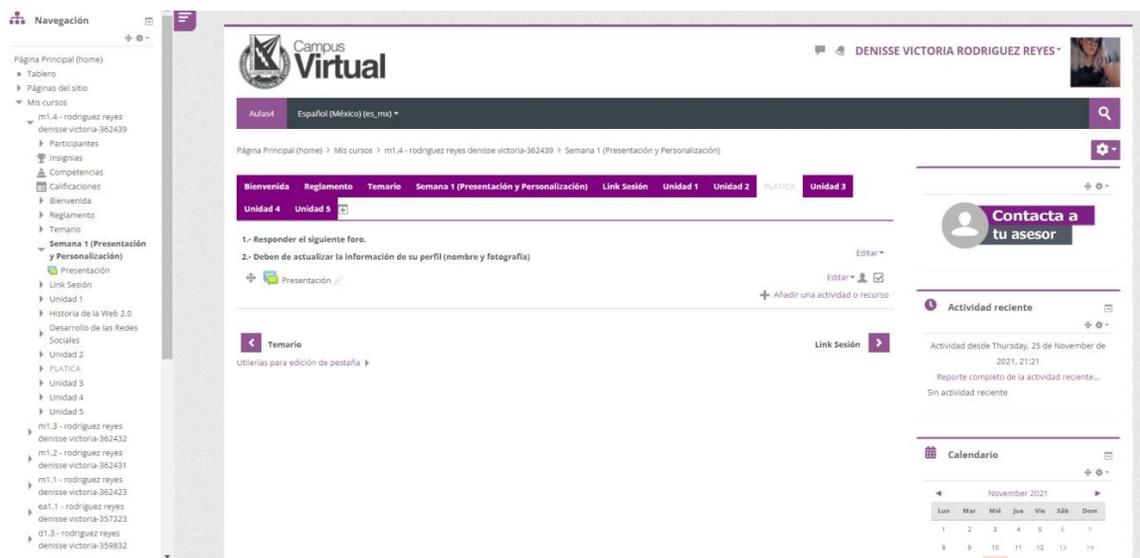
Recursos



En la Figura 4 se muestra la primera actividad que se les asignó a los estudiantes es un foro para que realicen una pequeña presentación y a su vez actualicen los datos y fotografía del perfil de Moodle.

Figura 4

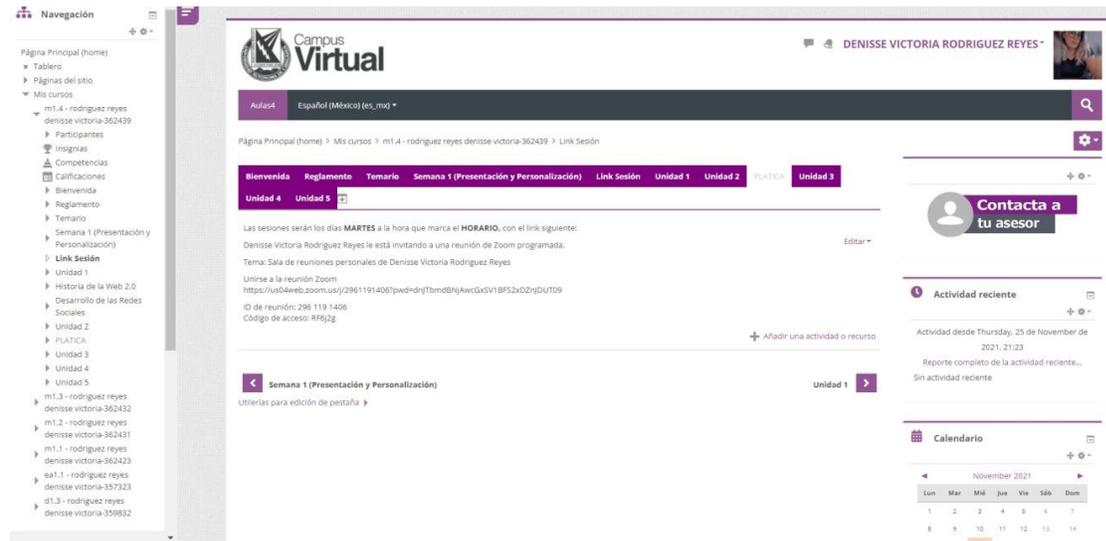
Presentación



Como lo muestra la Figura 5, se agregó una pestaña en donde se insertó el link de Zoom para estar teniendo sesión una vez a la semana.

Figura 5

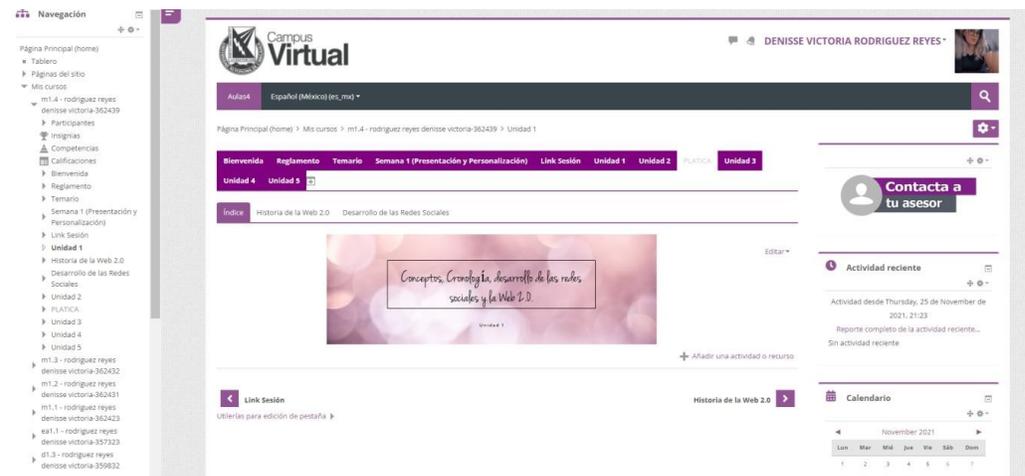
Link sesión de Zoom



En la siguiente Figura se puede observar la portada de la unidad 1 que lleva por nombre Conceptos, cronología y desarrollo de las redes sociales y la Web 2.0.

Figura 6

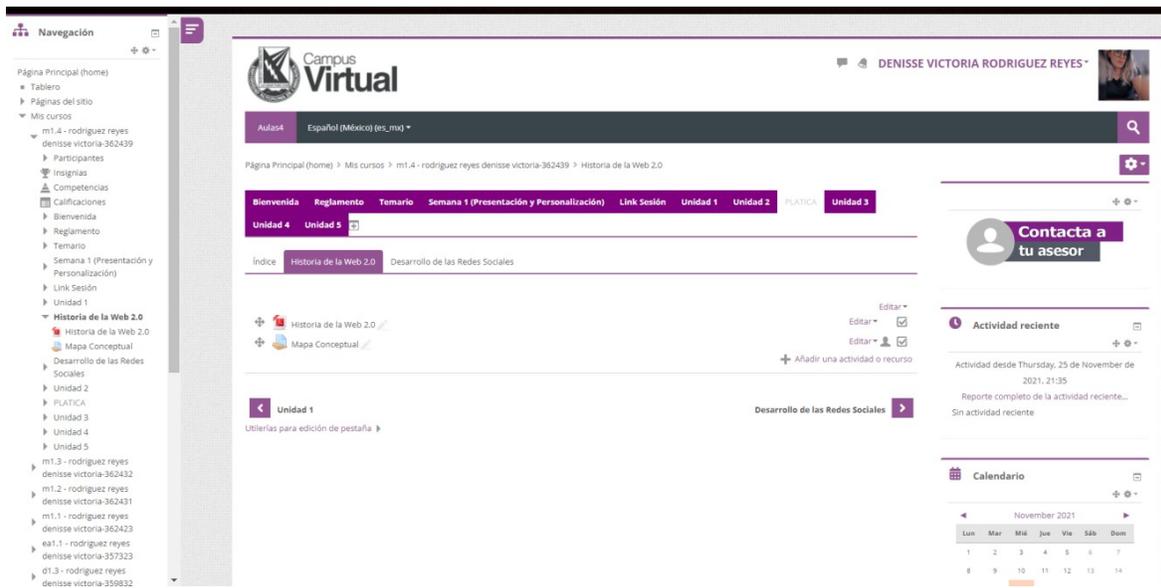
Portada Unidad 1



En la unidad 1 se divide en dos temas que son, Historia de la Web 2.0 y Desarrollo de las Redes Sociales; en la siguiente Figura se puede observar que en el tema de Historia de la Web 2.0, se agrega un PDF para que el estudiante pueda llevar a cabo la tarea correspondiente que es la elaboración de un mapa conceptual.

Figura 7

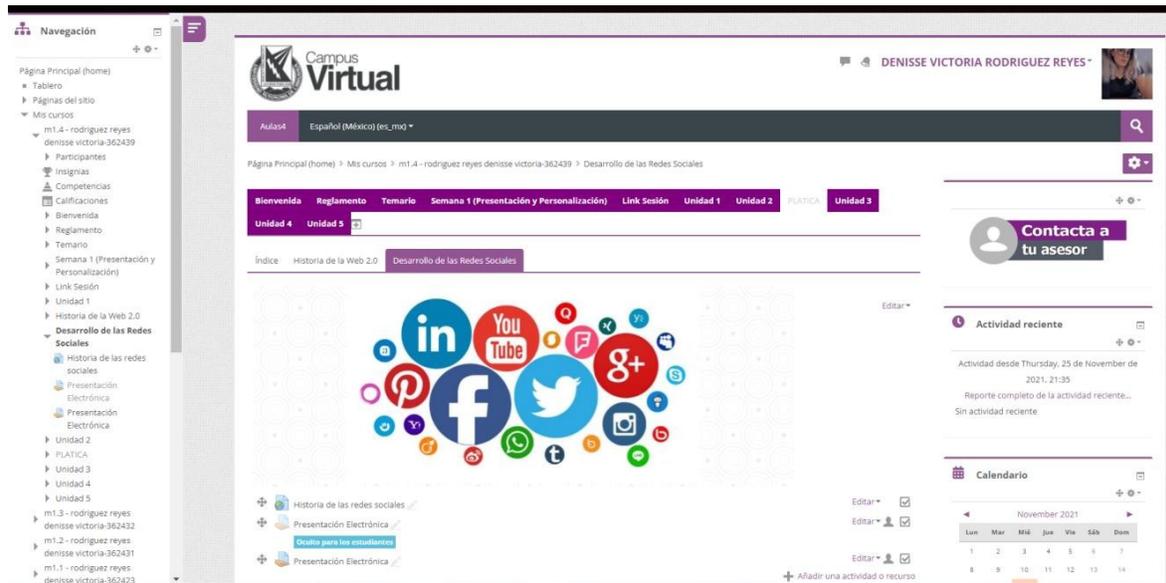
Historia de la web 2.0



En la Figura 8 muestra el tema de Desarrollo de las Redes Sociales, se agregó un link para que el estudiante pueda elaborar una presentación electrónica.

Figura 8

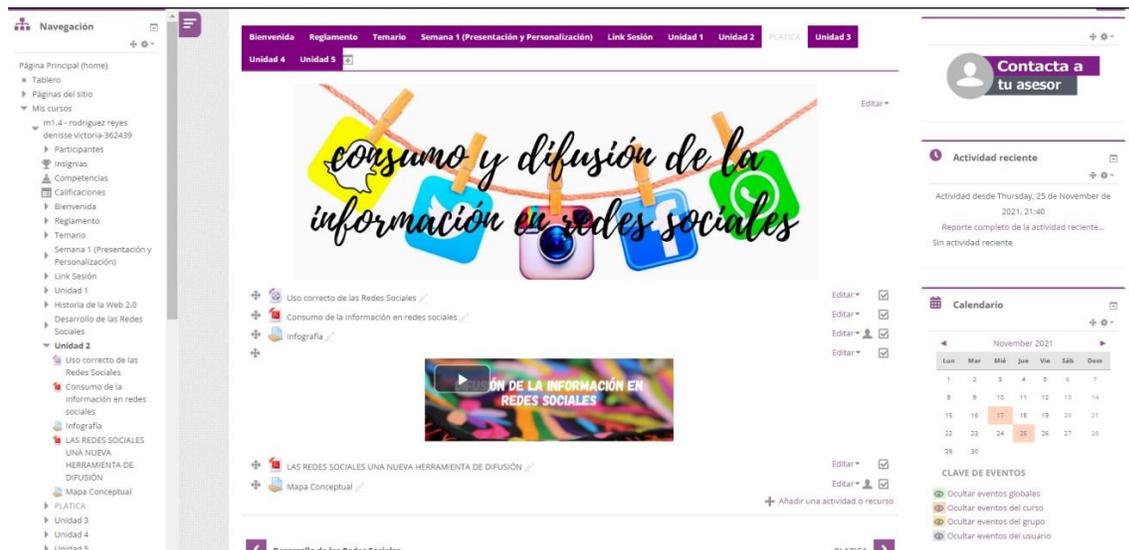
Desarrollo de las Redes Sociales



La figura 9 muestra la unidad 2 que lleva por nombre “Consumo y difusión de la información en las redes sociales”, también muestra las actividades y los recursos correspondientes para que el alumno pueda desarrollar las actividades.

Figura 9

Unidad 2



La Figura 10 que a continuación se muestra es de la unidad 3 que lleva por nombre “Creación, curación y agregación de contenidos”, en ella podemos ver que se divide en tres temas cada uno con los recursos necesarios para que el alumno pueda realizar las diferentes actividades que se presentan.

Figura 10

Unidad 3 parte 1

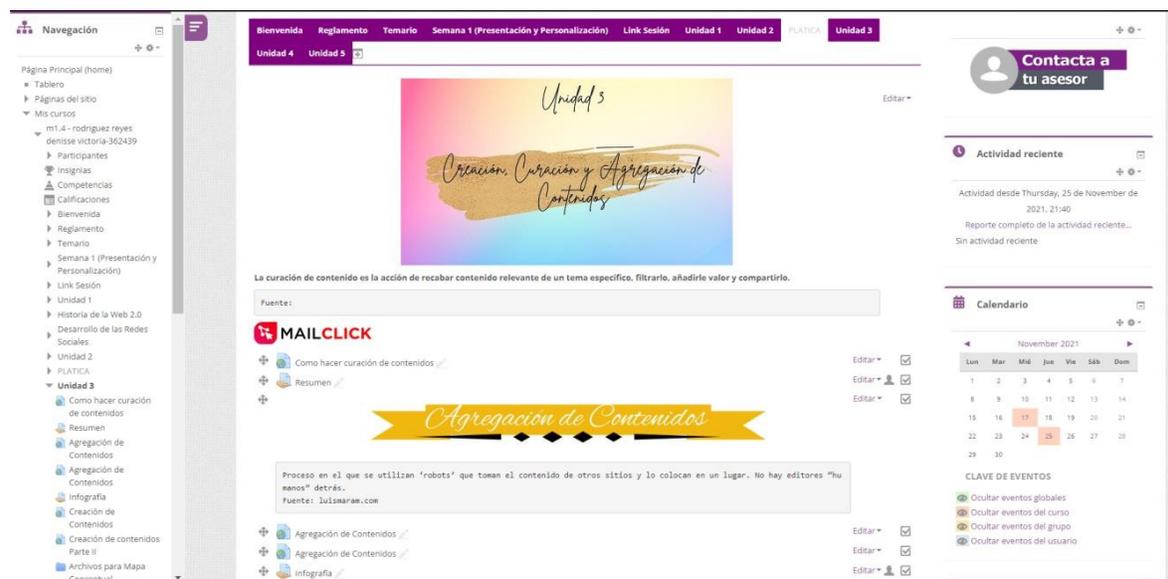


Figura 11

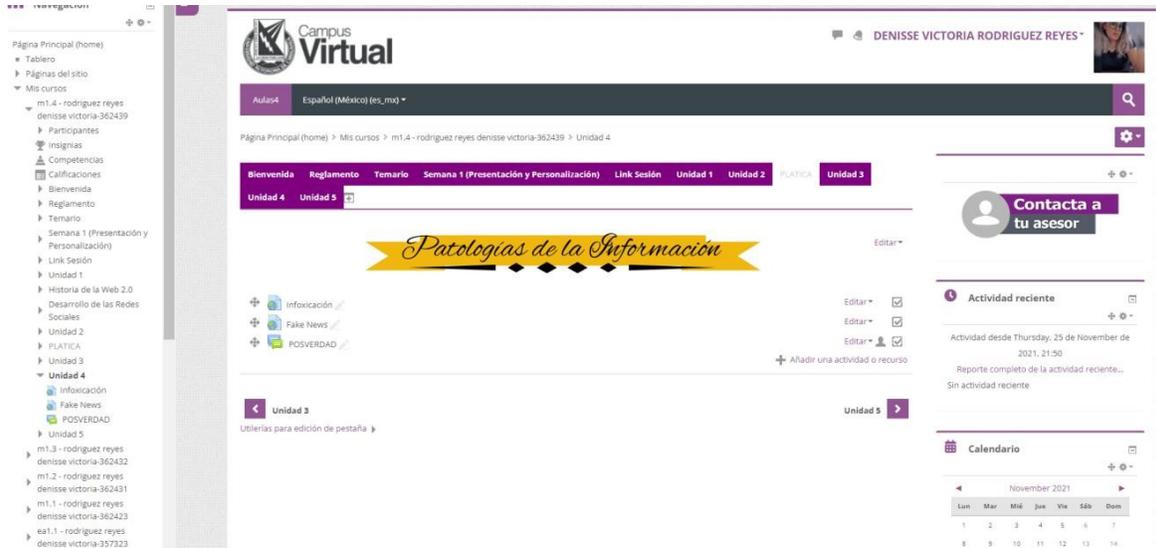
Unidad 3 Parte 2



En la Unidad 4 podemos observar que lleva por nombre *Patologías de la información*, en este apartado se optó por cargar podcast y un foro donde los alumnos pueden dar su punto de vista sobre el tema de posverdad.

Figura 12

Unidad 4



La última unidad con la que cuenta la plataforma Moodle es el número cinco, la cual lleva por nombre *Branding, marcas, net etiquetas y relaciones públicas*, añadiendo el material correspondiente para los temas ahí cargados.

Figura 13

Unidad 5

The screenshot shows a Moodle course page for 'Unidad 5'. The main content area is titled 'Branding, marcas, net etiquetas y relaciones públicas'. It features a central graphic with the word 'BRANDING' in a yellow speech bubble on a blue background. Below this, there is a text block defining branding: 'El branding de marca o de empresa es el proceso mediante el cual se construye una marca, comprendiendo este como el desarrollo y mantenimiento de un conjunto de atributos y valores inherentes a la marca y por la que esta será identificada por su público'. To the right of this text are three resource icons: 'Branding', 'Presentación electrónica', and 'Relaciones Públicas', each with an 'Editar' button. Below these is an infographic titled 'Relaciones Públicas'. At the bottom of the main content area, there is a button to 'Añadir una actividad o recurso'. The left sidebar shows a navigation menu with 'Unidad 5' expanded, listing 'Branding', 'Presentación electrónica', and 'Relaciones Públicas'. The right sidebar contains a 'Contacta a tu asesor' button, a 'Actividad reciente' section, and a 'Calendario' section for November 2021.

El curso de Gestión y Manejo de Comunidades Digitales está compuesto por un total de cinco unidades, mismas que se encuentran alojadas en la plataforma de Moodle de la Universidad Autónoma de Chihuahua. Para desarrollar cada unidad, el alumno tendrá un tiempo de una semana a dos dependiendo de las actividades a realizar. A cada una se le agregan los recursos necesarios y así como también una sesión a través de Google Meet para las dudas que puedan surgir antes de iniciar la actividad.

A continuación, se presentan los diferentes recursos que se le proporcionaron a los alumnos en la plataforma.

4.2. Unidad 1.- Conceptos, cronología y desarrollo de las redes sociales y la web 2.0

Descripción del desarrollo de actividades.

Para la unidad I los recursos que se necesitan para poder desarrollarla son la lectura de la Historia de la web 1.0, 2.0 y 3.0. En la figura 14 se puede observar que la actividad que tiene que realizar el estudiante es un mapa conceptual, apoyándose de la lectura antes mencionada.

Figura 14

Recurso historia de la web



En la figura 15 se puede observar el recurso agregado que es el link de una presentación del tema historia de las redes sociales.

Figura 15.

Recurso

Historia de las redes sociales



El procedimiento para realizar la actividad de la Unidad I es:

1. Cargar la lectura a la plataforma Moodle.
2. El alumno debe de acceder con su usuario y contraseña a la plataforma para poder visualizar la lectura y las indicaciones correspondientes.
3. Deberá de elaborar una línea del tiempo de la historia de la web 1.0, 2.0 y 3.0.

Se solicita como tarea de la unidad un mapa conceptual.

En la Figura 16 se muestra la actividad de un mapa conceptual, apoyándose de la lectura historia de la web 2.0.

Figura 16

Actividad mapa conceptual



En la Figura 17 se observa la actividad que tiene que llevar a cabo el alumno, es la elaboración de una presentación electrónica haciendo uso de la lectura historia de las redes sociales.

Figura 17

Actividad presentación electrónica



4.3.Unidad 2.- Consumo y difusión de la información en las redes sociales.

Descripción del desarrollo de actividades.

Recursos requeridos.

1. video del uso correcto de las redes sociales.
2. consumo de la información en redes sociales.

Figura 18

Recursos unidad 2



Dentro del procedimiento el docente debe de entrar a plataforma Moodle y cargar el material correspondiente a la unidad 2, para que después el alumno pueda acceder con su usuario y contraseña y pueda visualizar los recursos y actividades.

Se le solicita al alumno que realice las actividades de infografía y mapa conceptual para después éstas sean cargadas a la plataforma.

Figura 19

Actividades unidad 2



4.4.Unidad 3.- Creación, curación y agregación de contenido.

Descripción del desarrollo de actividades.

Recursos requeridos.

Para esta unidad se divide en tres actividades para que quede mejor comprendido el tema y se hace de la siguiente manera.

Para el tema de curación de contenidos se agrega como recurso un video, para que el alumno entienda de una mejor manera el tema.

Figura 20

Recurso curación de contenidos

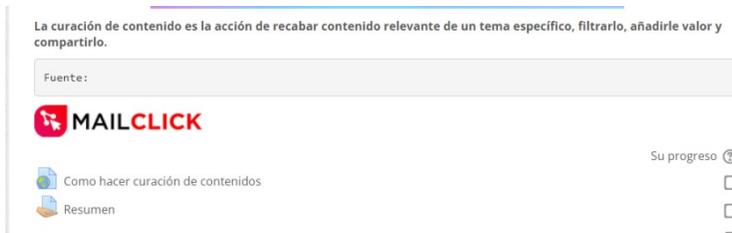


Dentro del procedimiento el docente debe de entrar a plataforma Moodle y cargar el material correspondiente a la unidad 3, para que después el alumno pueda acceder con su usuario y contraseña y pueda visualizar los recursos y actividades.

Para esta unidad se le pide al alumno realizar un resumen a partir del video “como hacer curación de contenidos”, se le proporciona una rúbrica donde contempla todos los requisitos necesarios para poder desarrollarlo.

Figura 21

Actividad curación de contenidos



4.5.Unidad 4.- Patologías de la información: noticias falsas, posverdad e infoxicación

Descripción del desarrollo de actividades.

Los recursos requeridos para esta unidad son podcast de los temas de infoxicación y fake news.

Dentro del procedimiento el docente debe de entrar a plataforma Moodle y cargar el material correspondiente a la unidad 3, para que después el alumno pueda acceder con su usuario y contraseña y pueda visualizar los recursos y actividades.

Se le solicita al alumno el acceder a plataforma para escuchar los podcasts y a su vez poder responder el foro que se encuentra en la plataforma.

Figura 22

Actividad de foro



4.6.Unidad 5.- Branding, marcas y relaciones públicas

Descripción del desarrollo de actividades.

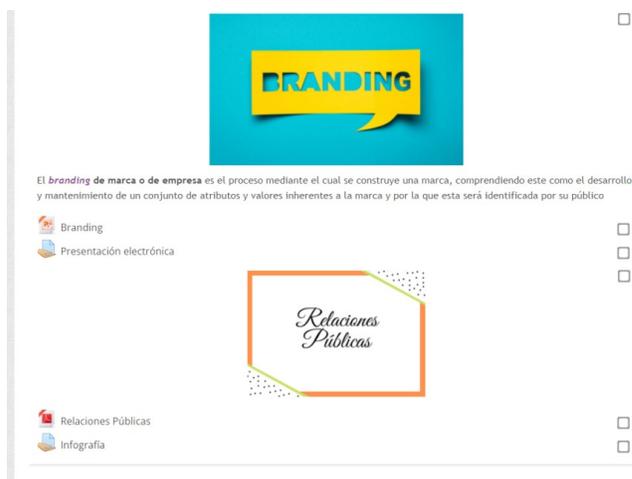
Los recursos requeridos para el desarrollo de esta unidad son la lectura de relaciones públicas y presentación de branding.

Dentro del procedimiento el docente debe de entrar a plataforma Moodle y cargar el material correspondiente a la unidad 5, para que después el alumno pueda acceder con su usuario y contraseña y pueda visualizar los recursos y actividades.

En esta unidad se le pide al alumno que tiene que elaborar una presentación electrónica a partir del tema “branding”, así como una infografía tomando como base la lectura “relaciones públicas”.

Figura 23

Actividad unidad 5



La evaluación del presente curso se realizó por expertos en el tema donde emitieron sus observaciones atendiendo a cada una de ellas. Los resultados de la puesta en marcha se tendrán próximamente cuando el curso se lleve a cabo por los estudiantes. Este curso se alimentará y se

actualizará semestralmente tomando en cuenta todas las aportaciones tanto de expertos como de estudiantes.

Capítulo 5.

Conclusiones

De acuerdo a los objetivos específicos, se concluye que la mejor manera en que los estudiantes pudieron comprender los temas proporcionados fue a través de los diferentes recursos como los son los podcasts y presentaciones electrónicas. También se logró ver que haciendo uso de las infografías los temas resultaban mejor comprendidos. Para poder lograr esto, se le proporciono al alumno un listado de herramientas tecnológicas que podía utilizar.

En general, no se tuvo ningún contratiempo para poder llevar a cabo la reestructuración de la materia de Gestión y Manejo de Comunidades Digitales.

Se sugiere que el curso sea llevado a cabo de manera híbrida, ya que es mucho mejor para el estudiante cursarlo de esa manera porque en el aula de clase se pudo dar explicación del tema.

Los docentes sugieren que se utilicen más recurso como Kahoot para que el curso no sea tedioso, así como también se puedan realizar los exámenes apoyándose de la herramienta Quizziz.

Referencias

- Acuerdo Número 06/03/20, se amplía el periodo suspensivo del 27 de marzo al 30 de abril del año en curso. Diario Oficial de la Federación [DOF].
https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5590981&fecha=01/04/2020
- Beltrán, F. (26 de octubre de 2020). *Educación a distancia, ventajas y beneficios*. <https://www.berlitz.com/es-mx/blog/educacion-a-distancia-ventajas-y-beneficios>
- Boneu, J. (2007). *Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos*. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento.
- Benítez, M. (2010). *El Modelo de Diseño Instruccional ASSURE aplicado a la Educación a Distancia*. Revista Académica de Investigación.
- Belloch, C. (2013). *Entornos Virtuales de Formación*. [Fecha de Consulta: 17 de octubre de 2021]. Disponible en: <https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA4.wiki?3>
- Cesteros, A. F.-P. (s. f.). *Las plataformas e-learning para la enseñanza y el aprendizaje universitario en Internet*.
https://eprints.ucm.es/id/eprint/10682/1/capituloE_learning.pdf
- Gros, B. (2018). *La evolución del e-learning: del aula virtual a la red*. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia
- Hernández Larios, S., Hernández Berumen, J. (2018). *El autoaprendizaje en el posgrado no escolarizado*. El proceso de enseñanza-aprendizaje. Fontamara.
- Pereyra, S. (2018). El profesor y la Tecnología Educativa. En *Tecnologías Educativas para el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje*. Fontamara.
- Navarrete-Cazales, Z. y Manzanilla-Granados, H.M. (2017). *Panorama de la educación a distancia en México*. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos.
- Sánchez Rodríguez, José (2009). *Plataformas de enseñanza virtual para entornos educativos*. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, (34),217-233. [fecha de Consulta 19 de septiembre de 2021]. ISSN: 1133-8482. Disponible en:
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36812036015>
- Silva, J. (2011). Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje (EVA).
https://books.google.com.mx/books?id=_OdFFeq_wbMC&pg=PA71&dq=plataformas+educativas&hl=es419&sa=X&ved=2ahUKewj115vQr6_zAhXPIjQIHZwCDyQQ6AF6BAgGEAI#v=onepage&q&f=true
- McAnally Salas, Lewis, & Organista Sandoval, Javier (2007). La educación en línea y la capacidad de innovación y cambio de las instituciones de educación. *Apertura*, 7(7),82-94. [fecha de Consulta 4 de octubre de 2021]. ISSN: 1665-6180. Disponible en:
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68800707>
- Moodle. (2021, 19 de septiembre). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Fecha de consulta: septiembre 19, 2021 desde <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Moodle&oldid=138445798>.
- Quirós, E. (2007). Recursos didácticos digitales: medios innovadores para el trabajo colaborativo en línea. [Fecha de Consulta 10 de octubre de 2021]. Disponible en:
<https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/EDUCARE/article/view/1491/15836>
- ¿Qué es una plataforma de e-Learning?, (2019), e-ABC Learning.
<https://www.e-abclearning.com/queesunaplataformadeelearning/>

- Universidad Autónoma de Chihuahua (2018). *Historia*. [Fecha de Consulta 10 de octubre de 2021]. Disponible en: <https://uach.mx/acerca/historia/>
- Vargas, G. (2017). *Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje*. http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v58n1/v58n1_a11.pdf
- Villafranco, G. (2014). Educación en línea: ¿el futuro de la especialización? <https://www.forbes.com.mx/educacion-en-linea-el-futuro-de-la-especializacion/>
- García Peñalvo, Francisco José (2005). Estado actual de los sistemas e-learning. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, 6(2).[fecha de Consulta 10 de octubre de 2021]. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201021055001>
- Guerrero Armas, A. (2009). *Los materiales didácticos en el aula*. Disponible en: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6415.pdf>
- Rosell Puig, W. (2009). *Consideraciones generales de los métodos de enseñanza y aprendizaje y su aplicación en cada etapa del aprendizaje*. Disponible en: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-519X2009000200016
- Herrera Ordoñez, A., Herrera López, P. (2013). *La educación en línea*. Disponible en: <https://revistas.up.edu.mx>
- Castro, Elizabeth, & Peley, Rosario, & Morillo, Roselia (2007). Las estrategias instruccionales y el logro de aprendizajes significativos. *Omnia*, 13(2),56-75.[fecha de Consulta 29 de Septiembre de 2022]. ISSN: 1315-8856. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/737/73713204.pdf>

Anexos

Anexo 1

Formato de descripción de desarrollo de actividades

Nombre de la Unidad	Objetivos	Material del curso	Planea y organiza actividades	Tipo de recursos a emplear
1.- Conceptos, cronología y desarrollo de las redes sociales y la Web 2.0.	Analizar la evolución de las redes sociales para discutir los cambios que han causado en el consumo y difusión de la información a nivel mundial con el fin de ejercer una ciudadanía digital responsable.	Lectura historia de la web 1.0, 2.0 y 3.0	Elaborar una línea del tiempo a cerca de la cronología de las redes sociales y la web 2.0.	Usar una herramienta de su conocimiento para elaborar la línea del tiempo.
2.- Consumo y difusión de la información en las redes sociales.	Utilizar fuentes de información de calidad para investigar, identificar buenas prácticas, generar contenidos (respetando los derechos de autor y condiciones de confidencialidad) y sustentar la solución de problemas específicos, en este caso, de la gestión de estrategias de comunicación digital y de comunidades digitales.	Lectura “Consumo de la información en redes sociales” Lectura “las redes sociales una nueva herramienta de difusión”	A partir de la lectura “Consumo de la información en redes sociales” proporcionada elaborar una infografía. Tomando como base la lectura “Las redes sociales una nueva herramienta de difusión, elaborar un mapa conceptual.	Hacer uso de la herramienta CANVA para su elaboración.

<p>3.- Creación, curación y agregación de contenido.</p>	<p>Distinguir entre los conceptos de creación, curación y agregación de contenido y ser capaz de utilizar o desarrollar cada uno de estos tipos de contenido para generar interés y crecimiento cuantificables, a través de métricas sociales, en una comunidad digital que gestione.</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=p7islYrmv9o https://www.occamagenciadigital.com/blog/creacion-de-contenidos-digitales-que-son-tipos-y-sus-beneficios https://www.forbes.com.mx/como-crear-buen-contenido-para-redes-sociales/ https://www.luisamaram.com/diferencia-entre-agregar-curar-y-crear-contenido/</p>	<p>Una vez analizado el material deben de realizar un resumen, una infografía y un mapa conceptual.</p>	<p>Para poder realizar las actividades deberán apoyarse de la herramienta CANVA para poder elaborar la infografía y el mapa conceptual, mientras que para el resumen se elabora en Word.</p>
<p>4.- Patologías de la información: noticias falsas, posverdad e infoxicación.</p>	<p>Utilizar fuentes de información de calidad para investigar, identificar buenas prácticas, generar contenidos (respetando los derechos de autor y condiciones de confidencialidad) y sustentar la solución de problemas específicos, en este caso, de la gestión de estrategias de comunicación digital y de comunidades digitales.</p>	<p>https://soundcloud.com/denisse-victoria-rodriguez-reyes/infoxicacion-creado-con?si=6bbe718a838d4b5692b09c448317763d https://soundcloud.com/denisse-victoria-rodriguez-reyes/fake-news-creado-con-spreaker?si=a7d3cc2eb3ac46dc95eac0249d0b7c28</p>	<p>Elaborar un resumen a partir de los podcast proporcionados.</p>	<p>Usar Word para la elaboración del resumen</p>

Anexo 2

Desarrollo de Unidades

Unidades	Temas	Tipo de recurso informático	Actividades/estrategias	Aprendizajes esperados	Horas semana	Número de semanas
Unidad 1.- Conceptos, cronología y desarrollo de las redes sociales y la Web 2.0.	*Historia de la web 2.0. *Desarrollo de las redes sociales.	Documentos en PDF Link de una página	Elaborar una línea del tiempo. Presentación electrónica	El alumno será capaz de explicar la evolución de las redes sociales y discutir los cambios que han causado en el consumo y difusión de la información.	56 horas	3.2 semanas
Unidad 2.- Consumo y difusión de la información en las redes sociales.	*Consumo de la información en redes sociales. *Difusión de la información en las redes sociales.	Video Documentos en PDF	Elaborar una infografía. Elaborar un mapa conceptual.	El alumno será capaz de consumir y de difundir información en redes sociales de manera apropiada.	56 horas	3.2 semanas
Unidad 3.- Creación, curación y agregación de contenido	*Curación de contenidos. *Agregación de contenidos. *Creación de contenidos.	Podcasts Link de video Link de documento en línea	Resumen Infografía Mapa conceptual	El alumno será capaz de explicar las diferencias entre creación, curación y agregación de contenido	56 horas	3.2 semanas
Unidad 4.- Patologías de la información: noticias falsas, posverdad e infoxicación.	*Infoxicación. *Noticias falsas. *Posverdad	Podcasts	Responder un foro	El alumno será capaz de identificar noticias falsas y debilidades en algún contenido disponible en línea.	56 horas	3.2 semanas

Anexo 3

Rúbrica para exposición

<p>Hoja de presentación: Logos (UACH, CARRERA), datos de la institución, materia, tema, alumno, facilitador y fecha.</p>	<p>Contiene todos los elementos solicitados. 3 puntos</p>	<p>Omite máximo dos de los elementos solicitados. 2 puntos</p>	<p>Omite de tres a cuatro elementos solicitados. 1 punto</p>	<p>No contiene hoja de presentación. 0 puntos</p>
<p>Desarrollo coherente del tema.</p>	<p>Se cubre a profundidad el tema que se expone. 12 puntos</p>	<p>Cubre de manera suficiente los tópicos del tema que se expone. 8 puntos</p>	<p>Cubre de manera deficiente los tópicos del tema que se expone. 4 puntos</p>	<p>No se desarrolla el tema. 0 puntos</p>
<p>Exposición de ideas y conceptos por diapositiva</p>	<p>Expresa máximamente tres ideas por diapositiva. 3 puntos</p>	<p>Expresa máximamente cuatro ideas por diapositiva. 2 puntos</p>	<p>Expresa máximamente cinco ideas por diapositiva. 1 puntos</p>	<p>Expresa más de cinco ideas por diapositiva. 0 puntos</p>
<p>Cantidad de líneas y tamaño de texto adecuado por diapositiva.</p>	<p>Emplea máximo cinco líneas de texto con tamaño adecuado por diapositiva. 3 puntos</p>	<p>Emplea máximo seis líneas de texto con tamaño adecuado por diapositiva. 2 puntos</p>	<p>Emplea máximo siete líneas de texto con tamaño adecuado por diapositiva. 1 puntos</p>	<p>Contiene más de siete líneas de texto. 0 puntos</p>
<p>Elección de fondo(s).</p>	<p>El fondo utilizado es el adecuado para visualizar los contenidos. 3 puntos</p>	<p>El fondo utilizado es poco adecuado para visualizar el contenido. 2 puntos</p>	<p>El fondo utilizado limita la visualización del contenido. 1 puntos</p>	<p>El fondo no permite la visualización del contenido. 0 puntos</p>

Tipografía (Tipo de fuente).	Emplea adecuadamente dos fuentes diferentes en la diapositiva. 3 puntos	Se limita a utilizar tres fuentes diferentes en la diapositiva. 2 puntos	Se limita a utilizar cuatro fuentes diferentes en la diapositiva. 1 puntos	Aplica más de cuatro fuentes diferentes en la diapositiva. 0 puntos
Elementos de diseño (imágenes, organigramas, gráficos, videos, entre otros).	Los elementos visuales empleados ilustran el tema y refuerzan las ideas principales. 3 puntos	La mayoría de los elementos visuales empleados ilustran el tema y refuerzan las ideas principales. 2 puntos	Algunos de los elementos visuales empleados ilustran el tema y refuerzan las ideas principales. 1 puntos	No contiene ningún elemento que ilustre el tema ni refuerce las ideas principales. 0 puntos
Ortografía, redacción.	No presenta ningún error ortográfico y muestra ideas claras, lógicas y secuenciadas en el contenido. 3 puntos	Presenta pocos errores ortográficos; muestra ideas con poca claridad, lógica y secuencia en el contenido. 2 puntos	Presenta demasiados errores ortográficos; y muestra ideas que carecen de claridad, lógica y secuencia en el contenido. 1 punto	La mayor parte del producto presenta errores ortográficos y no muestra ideas claras, ni lógicas, ni secuenciadas en el contenido. 0 puntos

Anexo 4

Rúbrica resumen

Hoja de presentación: Logos (UACH, FACULTAD), datos de la institución, materia, tema, alumno, facilitador y fecha.	Rúbrica Resumen			
	Contiene todos los elementos solicitados. 3 puntos	Omite máximo dos de los elementos solicitados. 2 puntos	Omite de tres a cuatro elementos solicitados. 1 punto	No contiene hoja de presentación. 0 puntos
Idea principal y secundaria.	Las ideas son claras, lógicas y secuenciadas. 3 puntos	La mayoría de las ideas son claras, lógicas y secuenciadas. 2 puntos	Solo algunas de las ideas son claras, lógicas y secuenciadas. 1 punto	Las ideas no son claras, lógicas ni secuenciadas. 0 puntos
Comprensión del tema: estructura y organización del material proporcionado; se expresa con sus propias palabras o se ligan las frases del autor.	Respeto la estructura y organización del material proporcionado; se expresa con sus propias palabras o puede ligar las frases que usa el autor de manera adecuada y con objetividad. 12 puntos	En su mayoría respeta la estructura y organización del material proporcionado; en mayor medida: expresa con redacción propia; liga las frases que usa el autor de manera adecuada y con objetividad. 8 puntos	La estructura y organización realizada, respecto del material proporcionado es deficiente. Expresa mínimamente redacción propia y omite frases que usa el autor y no las relaciona entre si adecuadamente. 4 puntos	No respeta la estructura y organización del material proporcionado; no se expresa con sus propias palabras, ni puede ligar las frases que usa el autor de manera adecuada y con objetividad. 0 puntos
Ortografía, redacción.	No presenta ningún error ortográfico y muestra ideas claras, lógicas y secuenciadas en el contenido. 3 puntos	Presenta pocos errores ortográficos; muestra ideas con poca claridad, lógica y secuencia en el contenido. 2 puntos	Presenta demasiados errores ortográficos; y muestra ideas que carecen de claridad, lógica y secuencia en el contenido. 1 punto	La mayor parte del producto presenta errores ortográficos y no muestra ideas claras, ni lógicas, ni secuenciadas en el contenido. 0 puntos
Citas y referencias: en formato APA 6.0	Las citas y referencias se apegan al formato solicitado. 3 puntos	Las citas y referencias se apegan en mayor medida al formato solicitado. 2 puntos	Las citas y referencias se apegan en menor medida al formato solicitado. 1 punto	Las citas y referencias no se apegan al formato establecido. 0 puntos

