



Bajar [artículo en PDF](#)

## **METODOLOGÍA PARA DISEÑAR CONTENIDOS EN LÍNEA USANDO ESQUEMAS CON HERRAMIENTAS SOCIALES EN UN CAMPUS VIRTUAL**

Carmenza Montañez Torres, Erika María Sandoval Valero  
Leonardo Bernal Zamora, Jorge Alberto Ojeda Cortés  
EDUTIC

### **RESUMEN**

LIPCRE es una propuesta innovadora para aquellos tutores que quieren publicar contenidos en línea utilizando esquemas. Este documento presenta la metodología LIPCRE, desarrollada bajo la experiencia que se ha tenido en la plataforma virtual de la Universidad de Boyacá; además, se encontrará una contextualización de lo que son las metodologías y la importancia que tienen ellas en el proceso de aprendizaje, involucrando herramientas de Tecnología Web 2.0, en el caso específico.

### **PALABRAS CLAVE**

Metodología, Contenido en línea, Esquema, Web 2.0, Tecnologías de Información y Comunicación, LIPCRE.

### **ABSTRACT**

LIPCRE is an innovative offer for those tutors who want to publish contents on line using schemes. This document presents the methodology LIPCRE, Developed under the experience that has been had in the virtual platform of Boyacá's University; In addition, A contextualización

will be of what they are the methodologies and the importance that they have in the learning process, involving tools of Web Technology 2.0, in the specific case.

## KEY WORDS

Methodology, Contained on line, Scheme, Web 2.0, Technologies of Information and Communication, LIPCRE.

## INTRODUCCION

En el presente artículo los autores quieren dar a conocer la metodología que utilizan los tutores virtuales para diseñar esquemas con el fin de exponer contenidos de aprendizaje a través del Campus Virtual de la Universidad de Boyacá, esto con el fin de innovar en la creación de material didáctico de los cursos impartidos.

Para poder llegar a publicar un esquema en un entorno virtual académico es necesario llevar a cabo una serie de pasos que son de gran importancia para el desarrollo del mismo, para que, como contenido didáctico cumpla la función de apoyar el proceso de aprendizaje. En estos nuevos procesos que se caracterizan por el uso de tecnologías de la información y la comunicación, aparece la Web social o la Web colaborativa, un recurso que permite interacción, participación y construcción de saberes en el escenario de la sociedad del conocimiento.

Una de las características de la Web 2.0 es el brindar herramientas a los actores del proceso de aprendizaje para llevar a cabo materiales enriquecedores en el mismo, algunas de ellas permiten la creación de esquemas, tales como mapas mentales, mentefactos, mapas conceptuales, entre otros.

## USO DE METODOLOGIAS

En primer instancia, es pertinente conocer lo que se define como metodología: “la metodología (meta = a través de, fin; óidos = camino, manera; lógos = teoría, razón, conocimiento): es la teoría acerca del método o del conjunto de métodos. La metodología es normativa (valora),

pero también es descriptiva (expone) o comparativa (analiza)".

Para efectos de este artículo se ha tomado como definición de metodología, las diferentes etapas que debe realizar un tutor virtual para poder publicar un esquema en el campus virtual, basados en la experiencia profesional que se ha tenido en la Universidad de Boyacá, teniendo en cuenta las estrategias y herramientas utilizadas.

Los procesos cambian y por ello las metodologías también, al utilizar las TIC, los procesos, no sólo los de aprendizaje, sino también los subprocesos que se llevan a cabo para llevar conocimiento al estudiante deben transformarse, de modo que el uso de una metodología en cualquier proceso que se lleve a cabo garantiza un alto grado de excelencia, es por ello que la implementación de una nueva estrategia metodológica para diseñar esquemas es una habilidad que interesa a la comunidad educativa.

Son muchas las fortalezas que ofrece el usar metodologías, entre las cuales se encuentran:

- Mejorar la calidad. Realizando contenidos con mejores características que los que se han desarrollado hasta el momento.
- Corregir errores. En cualquier proceso se cometen errores, con la utilización de una metodología se busca bajar el margen de error que se haya cometido en procesos de enseñanza anteriores.
- Utilización inadecuada de herramientas y recursos. Hoy en día, el tutor tiene un sinnúmero de herramientas informáticas, pero en muchas ocasiones no se sabe cuál es la apropiada y pertinente para el desarrollo del aprendizaje

## **ENTONOS VIRTUALES EN LA EDUCACION**

En el medio se puede observar que cada vez son más las instituciones educativas que han ido incorporando sistemáticamente el uso de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje, son diversas las razones que han llevado a esta implementación, en algunos casos se hace para ampliar las propuestas académicas, en otros para ampliar su cobertura. para complementar los aprendizajes que tienen lugar en los programas de corte presencial, de esta manera, los entornos virtuales aumentan su popularidad e importancia tanto entre los docentes, como en los estudiantes de la educación superior, cambiando radicalmente el concepto de formación, aquel que apareció desde la aplicación de las leyes iniciales de la psicología, hasta presentarse hoy como una transformación de la personalidad, poniendo en juego unos mecanismos psicológicos más amplios, donde se debe tener en cuenta la

diferencia entre un profesor, un educador y un formador, diferencia que radica principalmente en que un profesor tiene una acción fundamental sobre el entendimiento, el educador sobre la voluntad y el formador sobre toda la persona.

El rol docente/estudiante tradicional se ha convertido en el mero emisor/receptor de la información, mientras que haciendo uso del e-learning el estudiante se convierte en el actor principal de su aprendizaje, es constructor de su conocimiento, ya que se impulsa el valor de la investigación.

El hecho de que la educación tradicional implique un desplazamiento (a veces extenso) entre lugares geográficos, así como también el cumplimiento de horarios, que por el mismo desplazamiento en muchos casos es complicado cumplir, tiende a ser un limitante de un proceso que debiera ser continuo. Ahora, con el uso de las TIC, estos factores no son limitantes o mejor aún, no son necesarios, cada persona adopta el horario más conveniente, así se tiene que el acceso a la educación se ha extendido a mayores sectores de población.

Se ha permitido que personas interesadas en determinadas áreas del conocimiento, se comuniquen e involucren en proyectos afines, aprovechando de una mejor manera la información, los recursos y los espacios de interrelación en la red.

### **LA WEB 2.0 EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE**

El concepto de Web 2.0 o herramientas sociales nace en el 2004 y se encuentra asociado a los principios de libertad, autonomía y solidaridad en el uso de software y de herramientas digitales creadas para facilitar la comunicación, la administración de información y la producción de contenidos en los ambientes virtuales.

Tim O'Reilly, uno de los creadores del concepto Web 2.0, y otros autores que han conceptualizado sobre el tema, han aportado diversas definiciones para referirse a esta evolución de la World Wide Web, en la investigación llevada hasta el momento, se ha hecho una abstracción de los diferentes conceptos encontrados, la cual reuniera los diversos discernimientos de los expertos, a fin de ofrecer una ilustración precisa de los alcances y posibilidades de la Web social.

Se puede señalar que la Web 2.0 corresponde a una segunda generación de comunidades basadas en la Web y de servicios residentes en ella; se refiere a sitios que permiten establecer o generar redes sociales que buscan facilitar la creatividad, la colaboración y que dan la posibilidad de compartir contenidos y otros recursos entre usuarios. La Web 2.0 es la transición que se ha dado de aplicaciones tradicionales hacia aplicaciones que funcionan a través de Internet enfocadas al usuario final. Se trata de aplicaciones que generan colaboración y servicios y que reemplazan a las aplicaciones de escritorio y ofimáticas.

Según O'Reilly los principios constitutivos de la Web 2.0 son los siguientes:

- La WWW (World Wide Web) como plataforma de trabajo
- El fortalecimiento de la inteligencia colectiva
- La gestión de las bases de datos como competencia básica
- El fin del ciclo de las actualizaciones de versiones del software
- Estandarización de los modelos de programación (XHTML, colaboración entre diferentes sistemas operacionales) buscando la comunicación
- El software no limitado a un solo dispositivo
- Experiencias enriquecedoras de los usuarios.

En los nuevos procesos de aprendizaje, caracterizados por el uso de tecnologías de la información y la comunicación y de Internet como plataforma de aprendizaje virtual, tiene hoy importante vigencia la Web social o la Web colaborativa, un recurso que permite interacción, participación y construcción de saberes en el escenario de la sociedad del conocimiento.

A partir de estos fundamentos, las plataformas virtuales a través de los campus o aulas virtuales deben incorporar herramientas Web 2.0 Audiovisuales y Conceptuales en dichos escenarios, como parte de su compromiso de consolidar un ambiente virtual de aprendizaje que incorpore herramientas dinámicas, innovadores, pertinentes y que respondan a las necesidades formativas de los estudiantes.

## **BENEFICIOS CON USO DE RECURSOS WEB 2.0**

El uso de estas herramientas han reportado beneficios significativos en la planeación y montaje de módulos virtuales. Entre los más destacados se encuentran:

- Mayor interacción de la comunidad académica (estudiantes, tutores, administración) con los contenidos de los módulos cursados.

- Fortalecimiento de las competencias comunicativas a través de foros y correo electrónico e incremento del trabajo colaborativo mediante los recursos del campus virtual.

- Inferencia de conceptos, argumentos y procedimientos en los contenidos de estudio a través de esquemas, videos, imágenes y audio, entre otros.

- Ahorro en tiempo y dinero y aporte a la conservación de los recursos naturales al posibilitarle al estudiante la entrega de las actividades de aprendizaje a través del campus virtual.

- Contenidos y material de estudio adquiridos a través de fuentes bibliográficas académicas y científicas.

- Inmediatez y disponibilidad de recursos pedagógicos acordes con las necesidades del aprendizaje.

En concordancia con las políticas de inclusión social, se brinda a personas con

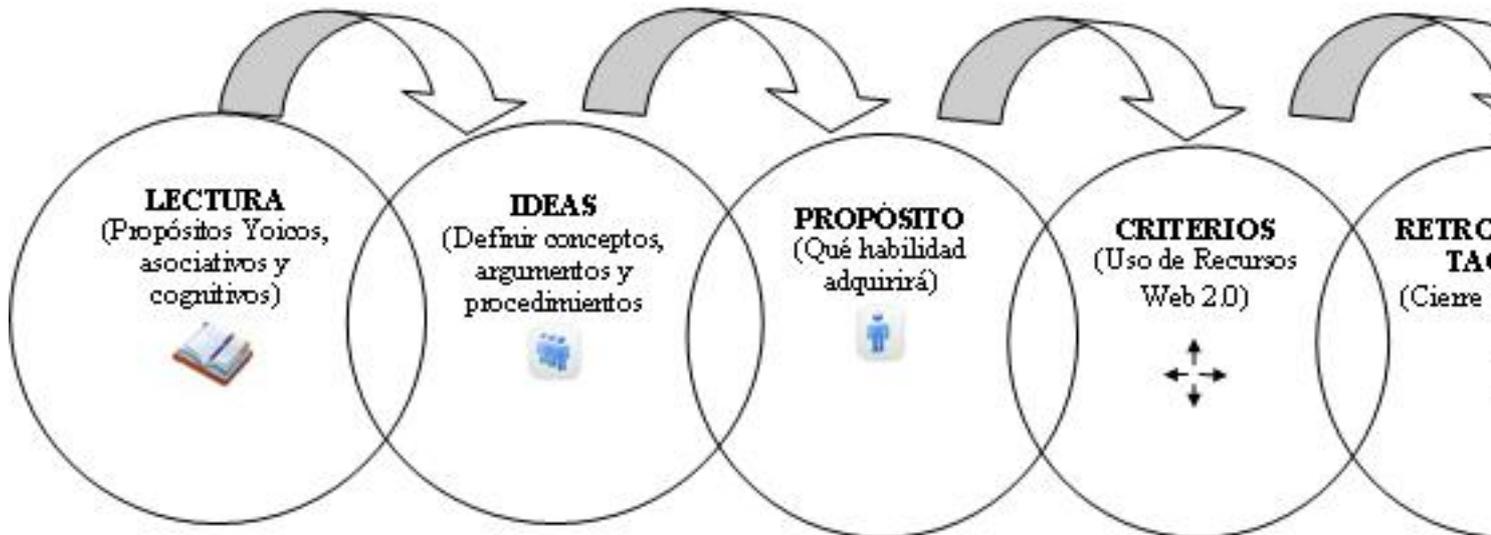
discapacidades físicas, dificultades de desplazamiento o que se encuentren por fuera del área geográfica de Tunja, la posibilidad de acceder a formación a través del Campus Virtual.

## DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA

Para cumplir con las exigencias de las necesidades que se presentan y aprovechar los beneficios que ofrece la Web 2.0, se propone a continuación la metodología denominada: LIPCRE:

- Identificar los propósitos de **lectura** encaminados para desarrollar una actividad de aprendizaje.
- Identificar el tipo de **ideas** que se desee expresar dentro de los contenidos virtuales; el concepto de ideas, definidas en los textos académicos se refiere a los conceptos, argumentos y procedimientos, los cuales responden a ¿Qué es?, ¿Por qué?, y ¿Cómo?.
- Identificar el **propósito** de aprendizaje con relación a la habilidad a desarrollar en ambientes virtuales de aprendizaje.
- Plantear la descripción de la temática teniendo en cuenta **criterios** tales como: título de la temática, recurso web 2.0 pertinente, entre otros.
- **Retroalimentación** de los contenidos expuestos en el campus virtual y cierre del sistema cognitivo.

En la siguiente imagen se describe la secuencia lógica para el desarrollo de esta metodología:



Se define el propósito de lectura de un texto como el fin que se persigue al leerlo. Este propósito puede ser de diferentes tipos: motivacional, cognitivo, asociativo, etc.



Se define el propósito de lectura de un texto como el fin que se persigue al leerlo. Este propósito puede ser de diferentes tipos: motivacional, cognitivo, asociativo, etc.

**Ejemplo: Propósito de lectura: Cognitivo → Temática: Estrategias motivacionales para el desarrollo de los procesos de aprendizaje en línea. Las cuales permitirán fortalecer y enriquecer el aspecto afectivo a través de**

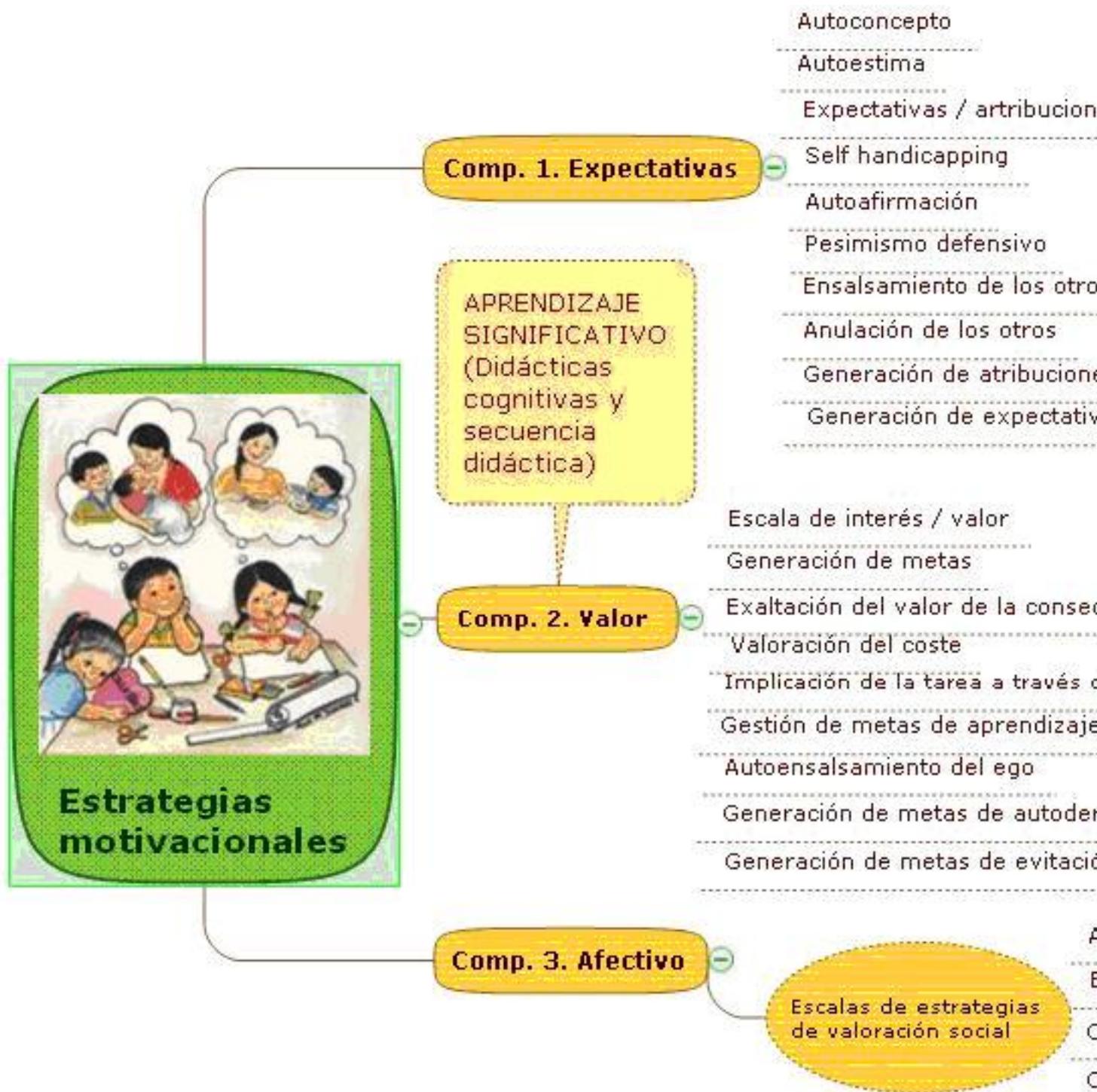
Se define el propósito de lectura de un texto como el fin que se persigue al leerlo. Este propósito puede ser de diferentes tipos: motivacional, cognitivo, asociativo, etc.

**Ejemplo: Propósito de lectura: Cognitivo → Temática: Los recursos naturales → Tipo de idea: conceptual → ¿Qué son los recursos naturales?,** el tipo de idea al cual se hace referencia es la definición de un concepto relacionado con las estrategias motivacionales. Para definir visualmente este concepto se puede diseñar cualquier tipo de recurso didáctico que aparece frente al tipo de idea Conceptos.

Se define el propósito de lectura de un texto como el fin que se persigue al leerlo. Este propósito puede ser de diferentes tipos: motivacional, cognitivo, asociativo, etc.

*Ejemplo: Propósito de lectura: Cognitivo → Temática: Los recursos naturales → Tipo de idea: conceptual → ¿Qué son los recursos naturales? → Diseñar un mapa mental. Analizar la información de los contenidos propuestos y realizar búsquedas bibliográficas o en la Web para **diseñar un mapa mental** relacionado con la siguiente pregunta: ¿Qué son las estrategias motivacionales y sus características?. Esto con el fin de fortalecer los conocimientos, identificar las características significativas y aplicarlas a través de las TIC.*

El propósito de la lectura es fortalecer los conocimientos sobre las estrategias motivacionales y sus características, con el fin de aplicarlas a través de las TIC.



Contenido de la asignatura de Psicología de la Educación, curso de Grado de Educación Primaria, Universidad de Zaragoza, España. Este documento es propiedad de la Universidad de Zaragoza y no se permite su reproducción sin el consentimiento expreso de la misma.