

Alfabetización digital y el aprendizaje a lo largo de la vida

Yessica Espinosa Díaz

Universidad Autónoma de Baja California

yespinosa@uabc.edu.mx

José Eduardo Perezchica Vega

Universidad Autónoma de Baja California

eperezchica@uabc.edu.mx

Jesúan Adalberto Sepúlveda Rodríguez

Universidad Autónoma de Baja California

jesuan@uabc.edu.mx

Resumen

En este trabajo se presenta la estrategia desarrollada para introducir el primer curso totalmente en línea que promueve el desarrollo de competencias digitales básicas y que puede ser incorporado en cualquier programa educativo de una institución de educación superior cuyo modelo de enseñanza aprendizaje es tradicionalmente presencial. El eje temático del curso es la alfabetización digital para el aprendizaje a lo largo de la vida; la implementación responde a dos iniciativas particulares, la primera, fomentar competencias informacionales y tecnológicas en los alumnos, y la segunda, comenzar a diversificar en los programas presenciales con oportunidades para los alumnos de cursar asignaturas en modalidad en línea dentro de los programas presenciales en los que están inscritos. A partir de lo anterior, se incluye en este trabajo: la estructuración y justificación de los contenidos temáticos elegidos, el modelo instruccional utilizado, la explicación de la selección de tecnologías, la metodología de diseño, la estrategia de implementación y operación a través de una red de aprendizaje y colaboración docente, así como los retos y expectativas respecto a la incorporación en diversos programas educativos.

Palabras clave: Alfabetización digital, Aprendizaje a lo largo de la vida, Educación superior, Estrategia, Educación a Distancia.

Introducción

En la sociedad actual es vital para los futuros profesionistas contar con un nivel de alfabetización digital elevado que les permitan desenvolverse en un mundo globalizado, multicultural, multidisciplinario en el que se requiere estar aprendiendo constantemente para contribuir con soluciones creativas e innovadoras a mejorar su entorno económico, político, social, tecnológico, ambiental y cultural. Ante esta realidad, la Universidad Autónoma de Baja California (UABC), una universidad cuyo modelo educativo ha sido tradicionalmente presencial, ha desarrollado a través de su Centro de Educación Abierta (CEA) una estrategia para introducir el primer programa de curso totalmente a distancia en línea que pueda ser incorporado en todos los programas educativos de la institución donde el eje temático es la alfabetización digital para el aprendizaje a lo largo de la vida.

Con lo anterior como antecedente en el presente trabajo se describe la estrategia desarrollada que incluye: la estructuración y justificación de los contenidos temáticos, el modelo instruccional, la selección de tecnologías, la metodología de diseño, la forma de implementación y operación a través de una red de aprendizaje y colaboración docente, así como los retos y expectativas del proyecto. A partir de este ejercicio, se espera contribuir con la comunidad al documentar buenas prácticas que sirvan de referencia para otras instituciones.

1 Antecedentes

La UABC es una institución pública de educación superior localizada en Baja California México, cuenta con tres campi localizados en las principales ciudades del estado (Mexicali, Tijuana y Ensenada), y seis unidades periféricas ubicadas en zonas estratégicas en ciudades más pequeñas (Rosarito, Tecate, Valle de las Palmas, San Quintín, Cd. Guadalupe Victoria y San Felipe). La universidad atiende a una población de alrededor de 53,000 estudiantes, y se ofertan 142 programas de licenciatura (UABC, 2010, p. 42), distribuidos en 44 unidades académicas (Escuelas, Facultades e Institutos) que operan bajo un esquema tradicionalmente presencial. Sin embargo, desde 2002 se

han trabajado diversos proyectos asociados a la incorporación de tecnologías de información, comunicación y colaboración (TICC) a procesos educativos con miras a la diversificación de modalidades. Es a partir de 2006 con la creación del CEA[1] que se formaliza la iniciativa de contar con una entidad cuya función esencial está dirigida a coordinar las estrategias institucionales de incorporación de TICC a procesos de enseñanza aprendizaje.

Así, de 2006 a 2012 dentro de los logros del CEA se encuentran:

- a) La integración de una red de docentes que al interior de cada unidad académica (UA) funge como coordinadores de educación abierta, cuya responsabilidad es promover la incorporación de TICC en procesos de enseñanza aprendizaje y generar estrategias para diversificar dentro de sus programas presenciales hacia la apertura a que los alumnos puedan tomar algunos cursos en modalidad semipresencial o a distancia en línea.
- b) La introducción de la plataforma Blackboard como un sistema de administración de aprendizaje (LMS por sus siglas en inglés) que actualmente se encuentra integrado con sus sistemas de información escolar.
- c) El diseño de un programa de formación docente que contempla el desarrollo de competencias digitales de los académicos para poder incorporar TICC a sus cursos como apoyo a la modalidad presencial, así como herramientas y metodologías para transitar al diseño e impartición de cursos en modalidad semipresencial y a distancia.
- d) El diseño de los primeros documentos normativos que conducen los procesos administrativos para el registro de cursos en modalidad semipresencial y a distancia.
- e) Actualmente, poco más del 41% de la población estudiantil están registrados con actividad dentro de Blackboard en alrededor de 1500 cursos apoyados con TICC, en modalidad semipresencial o a distancia en línea, en los que participan cerca de 630 docentes.

Si bien se han tenido avances significativos en crear una masa crítica de docentes preparados para utilizar TICC en procesos de enseñanza aprendizaje, aún el grueso de los cursos están diseñado para ser un apoyo a la modalidad presencial, y los cursos que se ofertan en modalidad semipresencial o a distancia en línea son adaptaciones de programas de cursos que fueron pensados para ser impartidos en modalidad presencial.

Con lo anterior como antecedente a partir de Plan de Desarrollo Institucional 2011-2015 se planteó:

“el objetivo de apoyar el aprendizaje de los estudiantes, ampliar sus competencias para la vida y favorecer su inserción en la sociedad del conocimiento...(a partir de)... impulsar el desarrollo y utilización de tecnologías de información y comunicación (TIC) ... para lo que se establecieron las estrategias siguientes: fomentar el desarrollo y uso de las TIC para mejorar los ambientes y procesos de aprendizaje, la operación de redes de conocimiento y el desarrollo de proyectos intra e interinstitucionales, así como impulsar la educación abierta y a distancia con criterios y estándares de calidad e innovación permanentes”. (PDI, 2011, p.24)

Esta directriz marcó la integración de diversos proyectos que tiene como objetivo crear las estructuras organizacionales, procesos, procedimientos, normatividad, metodologías y modelos instruccionales que faciliten la hibridación de los programas educativos actuales al incorporar, selectivamente y en respuesta a necesidades particulares relacionadas con calidad, cobertura y/o pertinencia, cursos en modalidad semipresencial o a distancia en línea.

Uno de estos proyectos es el diseño del curso de Competencias digitales para el aprendizaje a lo largo de la vida, primer programa de curso concebido desde su inicio bajo la lógica de la operación en modalidad a distancia en línea, a partir del cual se tienen tres objetivos particulares: documentar el proceso de diseño, implementación, evaluación y seguimiento para proponer una metodología estandarizada para toda la

institución y que facilite el proceso de transición para las estrategias que propongan las diferentes UA al interior de sus programas educativos; ofertar un curso en el que cualquier alumno de la UABC pueda participar sin importar el programa educativo en el que se encuentre inscrito; y promover el desarrollo de competencias digitales básicas (informacionales y tecnológicas) y la adquisición de herramientas para el aprendizaje a lo largo de la vida, aspectos útiles para cualquier profesionalista en el contexto actual.

2 Estructura y Descripción del programa.

Con lo anterior como antecedente, la decisión de seleccionar los temas de competencias digitales y aprendizaje a lo largo de la vida para el diseño del curso surgen de la necesidad concreta de proveer a los estudiantes de la UABC competencias para utilizar las TICC de manera eficiente no solo como herramientas para la vida profesional sino también para aprender. Es indispensable hacerlos consciente de que en la sociedad actual es vital para el futuro profesionalista contar con competencias que le permitan desenvolverse en un mundo globalizado, con ambientes multiculturales, multidisciplinarios y conectados a través de las TICC. En este contexto, es vital dominar las tecnologías y el lenguaje digital que permita usar eficientemente la información en el desarrollo de soluciones innovadoras que sirvan para mejorar el entorno económico, político, social, tecnológico, ambiental y cultural; y en este mismo sentido, como herramientas para la formación continua a lo largo de la vida. En este sentido, resulta relevante lo que se menciona en el documento publicado por UNESCO respecto a la alfabetización digital:

In the digital age, what information literacy means is that understanding technologies is not enough. What everyone must also do is learn how to utilize those incredibly diverse and powerful technologies efficiently and effectively to search for, retrieve, organize, analyze, evaluate information and then use it for specific decision-making and problem-solving ends (Horton, 2008,p. ii)

Bajo esta premisa, el propósito principal de esta unidad de aprendizaje es desarrollar competencias informacionales y tecnológicas (ver Tabla 1) en el futuro profesionista relacionadas con el manejo de la información, el uso de TICC tanto en la actividad profesional, como para el aprendizaje autónomo y en colaboración, la convivencia, la solución de problemas y la generación de conocimiento.

La competencia general del curso es crear una estrategia personal de aprendizaje autónomo y colaborativo a lo largo de la vida donde se incorpore el uso eficiente de tecnologías de información, comunicación y colaboración. Lo anterior, a partir de la comprensión del contexto de la sociedad del conocimiento en la que va a desenvolver su vida profesional, del manejo eficiente de la información y de practicar el uso de aplicaciones de internet para integrarlas como herramientas para la actualización, el aprendizaje continuo y la solución de problemas; demostrando en todo momento una actitud de superación y búsqueda de la excelencia; disposición para el trabajo en equipo; curiosidad y profesionalismo; responsabilidad y honestidad académica.

Las competencias particulares son:

- a) comprender el tipo de competencias digitales que se requieren en el contexto de la sociedad del conocimiento, a partir de una visión más amplia de su entorno, que le permita dirigir su quehacer profesional a la búsqueda de la excelencia;
- b) utilizar eficientemente fuentes de información digitales, a partir de la búsqueda especializada, su gestión, validación y reconocimiento de autoría, para fomentar criterios de honestidad académica en la producción de sus evidencias de aprendizaje;

Competencias y TICC			
Competencia informacional	Competencia tecnológica	Tecnologías/aplicaciones	Valores y Actitudes:
Utilizar las TIC para	☐ Navegar y utilizar	☐ Blogger ☐ LMS	☐ Conciencia de necesidades

<p>implementar una estrategia de aprendizaje autónomo y actualización en la profesión.</p>	<p>sistemas de administración de aprendizaje (LMS). ☐ Utilizar lectores RSS. ☐ Inscribirse en cursos en línea escolarizados y no escolarizados.</p>	<p>☐ OpenCourseWare ☐ Harvard Open Courses: Open Learning Initiative</p>	<p>de su entorno ☐ Superación personal ☐ Responsabilidad ☐ Aprendizaje autónomo ☐ Honestidad</p>
<p>Realizar búsquedas de información efectivas en internet y bases de datos.</p>	<p>Utilizar buscadores especializados .</p>	<p>☐ Google Search ☐ Bibliotecas digitales</p>	
<p>Identificar una necesidad de información y aplicar una metodología para validar e identificar fuentes fiables, evaluar, seleccionar, clasificar, sintetizar y</p>	<p>Utilizar marcadores sociales, generadores de formatos de referencias, aplicaciones para catalogación de información,</p>	<p>☐ Convertidores de referencias (http://www.workscited4u.com/) ☐ Diigo ☐ RSS</p>	

utilizar la información de manera efectiva.	detectores de coincidencias en internet (anti plagios)		
Utilizar las TIC como apoyo a la comunicación en diferentes idiomas.	Utilizar traductores de texto.	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Google Translate 	Visión de alcance global
Comunicar en medios electrónicos de manera oral y escrita, sincrónica y asincrónicamente.	Participar en sesiones de conferencias web, foros virtuales y a través de correo electrónico.	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Google Drive ☐ Google + Hangouts ☐ Foros virtuales ☐ Screencast ☐ Prezi 	Colaboración
Localizar, participar y crear redes de aprendizaje, comunidades de práctica, espacios de colaboración para proyectos específicos.			

Tabla 1. Mapa de competencia digitales.

c) crear una estrategia personal de aprendizaje a lo largo de la vida donde incorpore el uso de TIC, particularmente aplicaciones de internet, procurando tener una actitud de superación personal y dando un valor importante al desarrollo de competencias

digitales y a su capacidad para aprender de manera autónoma y en colaboración con otros.

Considerando la competencia general definida para este curso, se estructuró el mismo en tres unidades:

Unidad 1: Sociedad del conocimiento, las TICC y el aprendizaje a lo largo de la vida.

Unidad 2: Aplicaciones de internet para manejo de la información, comunicación y colaboración.

Unidad 3: Estrategias de aprendizaje autónomo y colaborativo.

La primera de estas unidades se lleva a cabo de forma individual por los estudiantes y se busca que en ella puedan:

- a) Identificar necesidades de formación y dominio de TICC que demanda su contexto profesional, presente y futuro.
- b) Autoevaluar las competencias digitales que le permitan adaptarse al entorno presente y futuro.
- c) Diseñar y publicar una presentación audiovisual donde demuestre la comprensión de la interrelación de los conceptos revisados.

En el caso de las Unidades 2 y 3, estas están entrelazadas puesto que el eje del aprendizaje surge de un proyecto (una problemática a resolver) a desarrollarse de manera colaborativa. Sin embargo, en el transcurso del logro de la integración del proyecto el alumno lleva un registro (bitácora) individual de sus aprendizajes y de las herramientas/habilidades que incorpora a su entorno personal de aprendizaje. La Unidad 2 tiene como meta que los estudiantes:

- a) Identifiquen las implicaciones de la gestión, administración y validación de información disponible en internet.
- b) Diseñen, de forma colaborativa, un proyecto para la solución de un caso, evidenciando el uso eficiente de herramientas para la gestión, administración y validación de fuentes digitales de información.
- c) Publiquen la experiencia respecto al uso de aplicaciones de internet para la comunicación, colaboración, manejo y discriminación de información.

En tanto, la meta de la Unidad 3 es consecuencia del trabajo realizado, sobre todo, en el inciso b anterior puesto que en este trabajo colaborativo se integran las habilidades desarrolladas y, al enfocarse a la resolución de un proyecto, los estudiantes afinan el uso de las herramientas. Por tanto, la meta de esta Unidad 3 es:

- a) Crear una estrategia para aprender de manera autónoma y en colaboración con otros haciendo uso de las TICC.

La modalidad del curso es a distancia apoyada en TICC, para ello es requisito indispensable para desempeñarse exitosamente: un alto sentido de compromiso; responsabilidad; capacidad de gestión y de organización del tiempo; creatividad y actitudes proactivas; curiosidad y habilidades básicas de investigación. Adicionalmente, es recomendable haber acreditado dos asignaturas básicas: a) tecnología de información, informática, sistemas de información, o áreas afines; y comunicación oral y escrita, comunicación humana, o similares.

El curso es pertinente para cualquier perfil de ingreso, ya que atiende al desarrollo de competencias básicas para la vida profesional; asimismo, su enfoque contribuye con en el perfil de egreso general de alumnos de la UABC por su apego a las características educativas que marca el modelo educativo, donde se hace referencia al compromiso personal con la formación continua (aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a vivir juntos, aprender a ser), a la innovación, y al uso de TICC (UABC, 2006).

Este curso es recomendado para ser cursada en la etapa básica de los programas de estudio porque puede sacársele más provecho en actividades de aprendizaje en el transcurso de la carrera, sin embargo, también es de utilidad si se cursa en la etapa intermedia o final.

3 Modelo instruccional.

El modelo instruccional bajo el que se diseña este curso es el que ha propuesto el CEA desde su creación. Este modelo “se centra en la planeación por metas de aprendizaje y del cual se genera la información que contempla las competencias, metas de aprendizaje, actividades y métodos de evaluación del curso en un formato de plantilla de fácil modificación/adaptación” (Perezchica et al., 2012).

Una de las características principales de la estructura del formato de planeación es que está enfocado en orientar al estudiante durante el desarrollo de las actividades a partir de cuatro preguntas guía (CEA, 2012):

¿Qué voy a aprender? Esta pregunta se responde con el enunciado de la meta de aprendizaje, donde el conjunto de metas de aprendizaje permiten el logro de las competencias de unidad o bloque y, más adelante, la competencia general del curso.

¿Qué necesito tener a mi disposición? Aclara si existen materiales, software o condiciones específicas indispensables para realizar la actividad de la meta.

¿Qué pasos debo dar? Esta sección proporciona una secuencia de lo que el estudiante deberá hacer para lograr la meta indicada, es decir, el cómo. Esta descripción debe incluir la(s) actividad(es) que se realiza(n), los contenidos y recursos revisados, así como las herramientas de comunicación, colaboración y/o evaluación que se utilizan y de qué forma. Además, se recomienda describir las características de las evidencias o productos a desarrollar durante la meta.

¿Cómo sabré que logré la meta? Se indican de nuevo las evidencias específicas que demuestren que la meta ha sido satisfactoriamente cumplida, a fin de que el alumno pueda verificar el desempeño que se espera de él. Se recomienda dar respuesta al menos en dos de las siguientes tres formas: a) Enunciado del logro de la meta; b)

Evidencias y/o productos desarrollados durante la meta; c) Criterios de evaluación cumplidos para el logro de la meta.

4 Selección de tecnologías.

En el diseño de la asignatura las competencias generales y específicas marcaron la selección de tecnología que se decidieron incorporar en el proceso de aprendizaje. Lo más importante es lograr que el alumno reconozca que existen diferentes herramientas que le puede ayudar a manejar la información, a comunicarse y a colaborar, si bien en el curso se hace mención a un número limitado de herramientas, durante todo el curso se invita al alumno a que utilice otras que conozca que cumplan el mismo fin. Evidentemente, con la rapidez con que evolucionan las tecnologías lo relevante no es que aprenda cómo utilizar una aplicación, sino que aprenda que independientemente de la aplicación, hay procesos, metodología, buenas prácticas asociadas al uso de éstas.

Así la selección se centró en dos tipos de tecnologías, las que facilitan el acceso, manejo y clasificación de información; y las que son útiles para comunicarse y colaborar en medios síncronos y a asíncronos.

a) RSS (Información)

Cuando se trata de recopilar información de interés y ahorrar tiempo de navegación en la red no hay nada mejor que el uso de los RSS (Rich Site Summary o Really Simple Syndication). Es la forma más sencilla de facilitar contenidos actualizados desde sitios web para la integración en otros sitios o lectores RSS. Estos documentos (generalmente llamados "RSS feeds") son leídos mediante lectores (RSS readers), son generalmente utilizado para publicar los titulares de noticias, las entradas de los blog y otras informaciones relevantes, pero últimamente están siendo encontrados nuevos usos, especialmente en el ámbito educativo, tras el desarrollo de redes hipervinculadas que abre potencialidades muy grandes en el acceso a la información.

Como herramienta de aprendizaje el uso de los RSS tiene muchísimo potencial, se tendrán siempre las novedades del campo de interés directamente en tu computadora, alertas de actualizaciones en contenidos que sean clasificados como relevantes y la posibilidad de comunicar también la información generada de una manera rápida y sencilla con los ya existentes generadores RSS automáticos.

En el ámbito profesional los RSS permiten a los interesados suscribirse a cualquier experiencia de trabajo similar e intercambiar materiales y avances a través de la suscripción de noticias y de la publicación de resultados que aprovechan la ya amplia colección de materiales y soluciones existentes en la red. Suscribirse a noticias y novedades de cualquier campo de especialidad sin navegación diaria por los cientos de sitios que las producen ahorrando tiempo al suscribirse aquellos medios especializados que facilitan la información necesaria de cualquier tipo.

Mejorar la conectividad entre profesionistas y estudiantes que no se conocen entre sí y aprovechar en beneficio propio conocimientos especializados de terceros con su consentimiento.

b) Mercado Social Diigo (Información y colaboración)

Los marcadores sociales son un recurso que permite a los usuarios almacenar y clasificar enlaces web favoritos que pueden compartirse con otros, los usuarios pueden añadir los favoritos de otros a su colección y suscribirse a las listas de otras personas. Se tiene el antecedente de la función de favoritos o bookmarks de los navegadores web y funciona de manera similar, con la diferencia de la accesibilidad desde cualquier lugar con conexión a internet y con la posibilidad de poner a disposición de otros usuarios los propios favoritos ya localizados y etiquetados. Los marcadores sociales permiten a los profesores localizar, almacenar, etiquetar y anotar recursos de Internet para reutilizarlos desde cualquier ordenador, y compartirlos con la comunidad educativa.

Dentro de las herramientas diseñadas para la tecnología de marcadores sociales, se destaca Diigo (Digest of Internet Information, Groups and Other stuff) definido como un “sistema de gestión de información personal basado en el concepto “nube”, que incluye marcadores web, bloc de notas post-it, archivo de imágenes y documentos, así como selección de textos destacados” (Wikipedia, 2012), esto convierte a Diigo en un sitio para compartir conocimiento y contenido en comunidad y en una útil herramienta de investigación y colaboración.

Mediante el uso de la herramienta de marcación social, los alumnos practican la selección de contenidos relevantes para desarrollar su propio conocimiento, algo esencial para proyectos de investigación o para contar con información actualizada sobre temas contemporáneos y de su propia localidad, los contenidos que se pueden ver en clase serán mejor analizados a partir de fuentes seleccionadas y analizadas previamente. “Aprender a diferenciar entre fuentes y a discriminar y seleccionar aquellas susceptibles de ser más veraces o imparciales forma parte de la competencia digital que el alumno debe adquirir, y los marcadores sociales son un instrumento útil al servicio de la clasificación, ordenación y comparación de fuentes existentes sobre un mismo tema”. (Rekursostic, 2011)

La experiencia que genera el correcto uso de los marcadores sociales tendrá un impacto en la vida profesional de los estudiantes acercándolos a las fuentes cada vez más confiables y actualizadas de toda la información que les será importante para desarrollarse laboralmente.

c) Screencast (Comunicación y colaboración)

Screencast es una técnica que consiste en la captura de pantalla (toda o una sección) de una computadora o dispositivo móvil en un video digital que puede contener audio sin ser imprescindible. Se usa, en general, para hacer demostraciones de uso de alguna característica de una aplicación o también para tutoriales de programas o sitios web. El software moderno para grabar screencast ofrece características perfeccionadas durante la captura del video y permiten gran alcance en la edición del mismo, además

de generar archivos sumamente compactos. Asimismo como el software instalable existen servicios web que permiten generar screencast tales como Screenr.com y Screencast-O-Matic.com, dos excelente servicios en línea que están teniendo mucho éxito por la sencillez y facilidad de uso de la plataforma.

Se consideró interesante promover que el alumno utilice este tipo de tecnologías para crear contenidos en lo que pueda comunicarse asertivamente, sin embargo, debe limitarse su uso como herramienta asíncrona, la colaboración en la creación de screencast y la posterior compartición en una comunidad o red vuelve a esta herramienta una fuente de información social, cualquier profesionista con acceso a recursos screencast de su área de especialidad tendrá una ventaja sobre sus competidores.

d) Buscadores Avanzados (Información)

Los buscadores de internet permiten encontrar multitud de páginas web sobre un determinado tema, pero existen buscadores con características adicionales donde además de la búsqueda simple por medio de cadenas de texto poseen búsquedas avanzadas ofreciendo todo un formulario para ayudarnos a encontrar resultados más específicos. Estos formularios de búsqueda avanzada, permiten aplicar filtros sobre la posición de las palabras o frases, delimitar por idioma, formato de archivo o fecha de publicación, también dentro de las páginas web podemos depurar por fecha de actualización, dominios o posiciones específicas del texto dentro del sitio. En la educación el tratamiento de la información siempre ha sido una competencia clave, las habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información son practicadas en el espacio digital por medio de búsquedas avanzadas logrando acercar a los estudiantes los contenidos más apropiados para los temas vistos en clase.

Al igual que el resto de las herramientas antes vistas las búsquedas avanzadas complementan una experiencia de investigación que podrá ser útil en cualquier ámbito ya sea laboral, personal o educativo donde se tendrá a disposición información relevante para casi cualquier situación.

e) Google + Hangouts (Comunicación y Colaboración)

Los Hangouts son aplicaciones de chat de video o conferencia vía web proporcionado por los servicios de Google de manera gratuita, en ésta puede existir una comunicación entre dos o nueve personas al mismo tiempo en una conferencia privada o con un ilimitado número de personas en una conferencia pública. Si a todo lo anterior se le añade la posibilidad de compartir la pantalla del equipo, ya sea el escritorio completo o una ventana concreta, así como la posibilidad de presentar o editar documentos de Google Docs de manera colaborativa sin duda lo convierten en una herramienta muy potente para el trabajo y el aprendizaje colaborativo. En el ámbito profesional las herramientas de conferencia vía web son cada vez más utilizadas, permitiendo desarrollar reuniones en línea desde cualquier lugar y en cualquier momento con personajes clave y ahorrando los gastos de movilidad del personal además de los peligros que estos conllevan. La experiencia de ya haber utilizado una aplicación de este tipo es lo mínimo que se espera del profesionalista moderno.

f) Google Drive (Colaboración)

Google Drive es un servicio más de Google dedicado al almacenamiento de archivos en línea, su precursor Google Docs fue la base de este servicio introducido en 2009 y a partir de abril del 2012 se incorporaron nuevas características y una mejor integración con otros antiguos y nuevos servicios Google como Hangouts, Google+ y Youtube, uno de los cambios fue el nombre ahora denominado Google Drive. Esta aplicación ofrece muchas ventajas para explotar en clase, profesores y alumnos pueden almacenar y compartir documentos, fotos y videos, es posible editar documentos durante una clase y continuar después en casa o cualquier otro lugar con acceso a internet, el registro de versiones tras la modificación de los archivos es automático, solo se necesita enviar por correo el enlace hacia el nuevo recurso para compartir algo, los alumnos pueden trabajar de forma colaborativo documentos y el profesor podrá ingresar y retroalimentar sobre el mismo documento en línea, además de la posibilidad del chat en tiempo real para enviar y recibir comentarios de los participantes.

En lo correspondiente a lo laboral, Google Drive permite mantener siempre disponible los documentos o archivos que se puedan necesitar en cualquier momento, su característica de ser un servicio multiplataforma posibilita ingresar a nuestra cuenta desde cualquier navegador, dispositivo móvil o tableta con los más populares sistemas operativos, además de obtener todos los beneficios del trabajo colaborativo implementado y promoviendo el uso de esta tecnología en nuestro entorno profesional.

5 Metodología de diseño y operación a través de redes de aprendizaje y colaboración docente.

En relación a la metodología de diseño es importante destacar que se integró un equipo multidisciplinario en el que participaron docentes pero principalmente alumnos avanzados de las licenciaturas de diseño gráfico, lengua y literatura, educación e informática, con una alta habilitación en TICC (ver tabla 2). En conjunto el equipo trabajó de manera presencial y a distancia apoyándose en distintas tecnologías que se incluyeron en el curso, cabe destacar que la participación de alumnos en este diseño ha sido muy importante.

Actividades por áreas	Participantes
Diseño instruccional	
1. Planeación modelo instruccional, selección de estrategias E-A y trabajo con el grupo.	☑ Docente especializado en
2. Supervisión y seguimiento Pre-Producción de presentación (introducción y unidades de la asignatura)	☑ Alumnos de
3. Supervisión y seguimiento Pre-Producción de apuntes (Por unidad de la asignatura)	licenciatura en
4. Diseño de formatos de reporte de evidencias por unidad	diseño gráfico
5. Descripción del diseño instruccional del curso en plantillas.	educación e
6. Supervisión Producción de apuntes (por cada unidad)	informática.
7. Supervisión Diseño de la interfaz de navegación,	

<p>personalización, logotipos institucionales y de identidad</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Definir secciones de la plataforma Blackboard (e-mail, cafetería, espacios de comunicación, evaluación, etc.) 9. Apertura de espacios: foros, e-mail, wikis, evaluación, etc. 10. Publicación de contenidos y plantillas instruccionales dentro de Blackboard. 11. Proceso de capacitación y alineamiento de la red de instructores. 12. Envío estandarizado de notificaciones de acceso al curso 13. Seguimiento a instructores (Respuesta a dudas, motivación en foros, retroalimentación) 14. Seguimiento a alumnado (supervisión de actividad de alumnos, Blackboard y Facebook) 15. Colaboración en el diseño del instrumento de evaluación docente y del diseño del curso por parte de instructores. <p>Análisis de reportes de la evaluación (docentes y alumnos)</p>	
Tecnología educativa	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Producción de video de presentaciones (introducción y por cada unidad) 2. Producción (integración imagen gráfica y formateo) de apuntes y materiales (por cada unidad) 3. Diseño de la interfaz de navegación, personalización, logotipos institucionales y de identidad gráfica. 4. Habilidad de secciones y espacios de comunicación y retroalimentación en la plataforma Blackboard y en aplicaciones de apoyo (e-mail, cafetería, foros, evaluación, YouTube, Facebook, Google drive, etc.) 5. Publicación de videos en canal YouTube y en Blackboard. 6. Producción de video tutoriales de aplicaciones web. 	<p>☒ Docentes especializados en uso de TICC.</p> <p>☒ Alumnos de informática.</p>

Desarrollo de contenidos	
1. Presentaciones dinámicas.	[?] Docentes expertos en diversas temáticas del curso. [?] Alumnos de lengua y literatura.
2. Antología y apuntes.	
3. Selección de recursos multimedia de apoyo.	

Tabla 2. Actividades de la red de diseño del curso.

Adicionalmente, el aprendizaje que se obtuvo en la planeación y desarrollo de curso ha hecho posible dimensionar las necesidades de distintos recursos (humanos, financieros, organizacionales) para escalar la producción de cursos con estas características.

Por otro lado, en lo referentes a la operación del curso se integró una red de docentes cuyo perfil incluía el manejo de TICC en procesos de enseñanza aprendizaje y la conducción de cursos en línea, a partir de esta selección se les capacitó para comprender la esencia del curso y alinearlos con la forma en que el curso debía ser dirigido. En este mismo sentido, dentro del programa de curso se especifica que cualquier docente que imparta este curso en el futuro debe comunicarse con la red de docentes para incorporarse y poder ser parte de la comunidad que imparte este curso.

[1]A partir de 2011 por acuerdo de la rectoría el CEA se encuentra ligado a la Facultad de Pedagogía e Innovación Educativa, con el objetivo de integrar y fortalecer líneas estratégicas de acción e investigación en los enfoques educativo, tecnológico e de innovación en la institución.

Conclusión

El curso será ofertado por primera vez durante el intersemestre de invierno de 2012, esta primera edición es la fase de pilotaje que permitirá hacer ajustes preliminares antes de sacarlo a promoción en diversas unidades académicas. En este sentido, algunos de los retos importantes son: lograr un buen desempeño por parte de los docentes que impartan la asignatura para crear una buena experiencia de aprendizaje en los alumnos; entusiasmar a los alumnos en participar en cursos en modalidad en línea; con la modalidad en línea equiparar e incluso superar la calidad de la experiencia de aprendizaje presencial; facilitar los procesos de inscripción en línea a las asignaturas de alumnos localizados en otras UA y/o ciudades; y finalmente, dos de las más grandes expectativas de este proyecto son seguir fomentando la producción y operación de cursos a través de redes de aprendizaje y colaboración; y a partir de los resultados poder tener un caso de éxito que pueda alentar el desarrollo de más proyectos de este tipo.

Bibliografía

Centro de Educación Abierta, (2012). Plantilla General de Diseño Instruccional. Universidad Autónoma de Baja California, México. (inédito).

Horton, E. (2010). Understanding Information Literacy: A Primer. Unesco. Pág.ii, Disponible en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001570/157020e.pdf>

Perezchica, J.; Espinosa, Y; Lizalde, F.; Candolfi , N.(2012). Cursos modelo: estrategia de diversificación hacia la modalidad semipresencial y a distancia. XX Encuentro Internacional de Educación a Distancia, Guadalajara, 26-30 noviembre, (paper).

Universidad Autónoma de Baja California. (2010). Gestión rectoral 2007-2010. Informe de resultados institucionales. Mexicali: UABC. Disponible en: <http://www.uabc.mx/planeacion/informe/informe2010/Gestion2007-2010.pdf>

Universidad Autónoma de Baja California. (2011). Plan de Desarrollo Institucional 2011-15. Mexicali: UABC. Disponible en: <http://www.uabc.mx/planeacion/pdi/2011-2015/pdi2011.pdf>

Universidad Autónoma de Baja California. (2006). Modelo Educativo de la UABC. Mexicali: UABC. Disponible en: <http://www.uabc.mx/formacionbasica/modeloedu.htm>

Tecnologiapyme.com (2012) Google Hangout, una nueva manera de comunicarte con los clientes. Disponible en: <http://www.tecnologiapyme.com/servicios-web/google-hangout-una-nueva-manera-de-comunicarte-con-los-clientes>

Wikipedia, (2012). Diigo. Wikipedia.org. Disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Diigo>