

ESCUELA POLITÉCNICA DEL EJÉRCITO

SEDE LATACUNGA



CARRERA DE TECNOLOGÍA EN COMPUTACIÓN

**ELABORACIÓN DEL MANUAL DE USUARIO DEL SISTEMA DE
EDUCACIÓN VIRTUAL DE LA FF.TT.**

**PROYECTO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE TECNÓLOGO EN
COMPUTACIÓN**

CBOP. DE COM. TENELEMA ASES HOLGUER MANOLO

CBOS. DE COM. SUNTAXI CEVALLOS LUIS PATRICIO

CBOS. DE COM. CAIZA COLA EDWIN FABIÁN

Latacunga, Marzo 2009

CERTIFICACIÓN

Se certifica que el presente trabajo fue desarrollado en su totalidad por los señores CBOP. DE COM. TENELEMA ASES HOLGUER, CBOS. DE COM. SUNTAXI CEVALLOS LUIS Y CBOS. DE COM. CAIZA COLA EDWIN, bajo nuestra supervisión.

ING. JAVIER MONTALUISA
DIRECTOR DE PROYECTO

ING. ALEXANDRA CORRAL
CODIRECTOR DE PROYECTO

AGRADECIMIENTO

Nuestro profundo agradecimiento y reconocimiento, a la Escuela Politécnica del Ejército Sede Latacunga y a sus docentes, por los conocimientos impartidos y su experiencia aportada de manera desinteresada e incondicional para nuestra formación profesional, y de una manera muy especial a los Ingenieros Javier Montaluisa y Alexandra Corral por su acertada dirección y recomendaciones durante el desarrollo del presente proyecto.

DEDICATORIA

Este presente trabajo lo dedico en agradecimiento a Dios, y con mucho amor a mis padres, hermanos y muy especialmente a mi esposa Yadira y mi Hijo Didhier, quienes fueron mi respaldo fundamental en aquellos momentos de dificultad y desmayo, por su apoyo incondicional siendo mi motivación para alcanzar este objetivo como primer paso de mi vida profesional.

Edwin.

DEDICATORIA

Este presente trabajo lo entrego en ofrenda a Dios, lo dedico a mi esposa y a mis padres que han sido mi ayuda y mi inspiración para concluir este proyecto.

Dedico la presente tesis a los seres que más amo: mi esposa Patricia, a mis padres Edith y Polivio, por ser la fuente de mi inspiración y motivación para superarme cada día más y así poder luchar para que la vida nos depare un futuro mejor, gracias por todo el amor, pero sobre todo por la paciencia y comprensión.

Holguer.

DEDICATORIA

Este presente trabajo lo entrego en ofrenda a Dios, lo dedico a mi esposa mi hija Carolina y a mis padres que han sido mi ayuda y mi inspiración en los momentos de dificultades y desmayo, por todo su apoyo incondicional y la motivación para alcanzar este objetivo.

A mis padres porque son la principal fuente de inspiración brindándome siempre sus acertados consejos, por toda su paciencia, ayuda y apoyo incondicional porque ellos son los testigos de mi constante lucha por superarme, por ellos aprendí a seguir en los caminos de la vida.

Patricio

ÍNDICE DE CONTENIDO

I.- PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO	1
1.1.- TEMA:	1
1.2.- ANTECEDENTES	1
1.3.- JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA	2
1.4.- OBJETIVO GENERAL	3
1.5.- OBJETIVOS ESPECÍFICOS	3
1.6.- METODOLOGÍA	3
1.7.- META.....	4
II.- FUNDAMENTOS DE LA VIRTUALIDAD	5
2.1.- INTRODUCCIÓN A LA EDUCACIÓN VIRTUAL	5
2.2.- FUNDAMENTOS TEÓRICOS DE LA VIRTUALIDAD.....	7
2.2.1. - HISTORIA DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL	7
2.2.2. - VIRTUALIDAD	8
2.2.3. - LA ESENCIA DE LOS MUNDOS VIRTUALES.....	8
2.2.4. - CARACTERÍSTICAS DE LOS MUNDOS VIRTUALES	9
2.2.5. - LOS ENTORNOS VIRTUALES	10
2.2.6. - CONOCIMIENTO VIRTUAL	10
2.3.- METODOLOGÍAS DE EDUCACIÓN VIRTUAL.....	11
2.3.1. - MÉTODO SINCRÓNICO	11
2.3.2. - MÉTODO ASINCRÓNICO	12
2.3.3. - POLARIZACIÓN DE MÉTODOS	12
2.4.- EDUCACIÓN Y VIRTUALIDAD.....	13
2.5.- CONCEPTO DE EDUCACIÓN VIRTUAL.....	13
2.6.- CARACTERÍSTICAS DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL	14
2.7.- ELEMENTOS DEL AULA VIRTUAL.....	15
2.8.- EDUCADORES VIRTUALES	16
2.8.1.- CARACTERÍSTICAS DE UN EDUCADOR VIRTUAL	16

2.9.-	EL EJÉRCITO ECUATORIANO Y LA EDUCACIÓN.....	17
2.10.-	LA EDUCACIÓN VIRTUAL EN EL EJÉRCITO	17
2.11.-	VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL	18
2.11.1.-	EL MODELO EDUCATIVO EN LÍNEA	18
2.11.2.-	VENTAJAS PARA EL ALUMNO	19
2.11.3.-	VENTAJAS PARA LA UNIVERSIDAD.....	19
2.11.4.-	DESVENTAJAS	20
2.12.-	NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA EDUCACIÓN	21
2.12.1.	INTRODUCCIÓN	21
2.12.2.	USO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA EDUCACIÓN	22
2.12.3.	AMBIENTES DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE POR COMPUTADOR	25
2.12.4.	LA INFORMÁTICA COMO ESTRATEGIA PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE.....	27
2.12.5.	BASES PEDAGÓGICAS PARA EL USO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA EDUCACIÓN	30
2.12.6.	VENTAJAS Y DESVENTAJAS DEL USO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA EDUCACIÓN.....	34
2.12.6.1.	Ventajas	34
2.12.6.2.	Desventajas.....	35
III.-	PLATAFORMAS, RECURSOS Y ANÁLISIS DEL SISTEMA	39
3.1.-	INTRODUCCIÓN.....	39
3.2.-	CONFIGURACIÓN DE LA PLATAFORMA	40
3.3.-	REQUERIMIENTOS INFORMÁTICOS	40
3.3.1.	REQUERIMIENTOS DE HARDWARE.....	40
3.3.2.	REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE.....	41
3.4.-	RECURSOS DE COMUNICACIONES	41
IV.-	DISEÑO DEL MANUAL DE USUARIO	43
4.1.-	INTRODUCCIÓN A LA PLATAFORMA.....	43
4.2.-	INGRESANDO AL AULA VIRTUAL	44
4.2.1.	USUARIOS Y CONTRASEÑA	45
4.2.2.	PERFIL DE USUARIO	49

4.2.3.1. - Subir una imagen a nuestro perfil personal	53
4.3.- DESCRIPCIÓN DEL ENTORNO	54
4.3.1. - DESCRIPCIÓN DE LA PANTALLA DE INICIO.....	54
4.3.1.1. - Cursos disponibles	54
4.3.1.2. - Seguridad de los cursos	55
4.3.1.3. - Calendario académico	55
4.3.1.4. - Descripción de los cursos.....	55
4.3.2. - DESCRIPCIÓN DE LA PÁGINA DE INGRESO	55
4.3.2.1.- Nombre de usuario.....	56
4.3.2.2.- Contraseña.....	56
4.3.2.3.- Entrar.....	56
4.3.2.4.- Entrar como invitado.....	57
4.3.2.5.- Ayuda a entrar	58
4.3.2.6.- Inicio del registro	59
4.3.3. - DESCRIPCIÓN DE LA PANTALLA PRINCIPAL.....	59
4.3.3.1. - Alumnos del curso.....	60
4.3.3.2. - Dirección en que se encuentra actualmente.....	61
4.3.3.3. - Nombre del curso	61
4.3.3.4. - Usuario actual	61
4.3.3.5. - Salir	61
4.3.3.6. - Búsqueda	61
4.3.3.7. - Notas del alumno.....	62
4.3.3.8. - Cursos tomados	62
4.3.3.9. - Capítulos del curso.....	63
4.3.3.10. - Material didáctico	63
4.3.3.11. - Novedades	64
4.3.3.12. - Eventos a realizarse	64
4.3.3.13. - Actividad del alumno.....	64
4.4.- MODULO ALUMNO	65
4.4.1. - INGRESO A LA PLATAFORMA VIRTUAL.....	65

4.4.2. - MATRICULARSE EN LOS CURSOS	65
4.4.3. - INGRESO COMO INVITADOS	67
4.4.4. - DIAGRAMA DE TEMAS	68
4.4.4.1.- Archivos y notas del curso	70
4.4.4.2.- Documentos importantes	71
4.4.5. - PERSONAS	71
4.4.6. - ACTIVIDADES	74
4.4.7. - CHAT DEL CURSO	75
4.4.7.1.- Uso de chats	80
4.4.8. - CUESTIONARIOS	81
4.4.9. - FORO	85
4.4.9.2.- Darse de baja de un foro	88
4.4.9.3.- Foros generales y de aprendizaje	89
4.4.9.4.- Búsqueda en foros	90
4.4.10. - Ir a...	91
4.4.11. - RECURSOS	92
4.4.12. - TAREAS	93
4.4.13. - CALIFICACIONES	94
4.4.13.1.- Ayuda sobre calificaciones del estudiante	94
4.4.14. - MIS CURSOS	96
4.4.15. - NOVEDADES	97
4.4.16. - EVENTOS PRÓXIMOS	97
4.4.17. - IR A CALENDARIO	98
4.4.17.1.- Preferencias	99
4.4.17.2.- Exportar calendario	99
4.4.17.3.- Nuevo evento	101
4.4.17.4.- Atajos para edición de texto	103
4.4.18. - ACTIVIDADES RECIENTES	105
4.4.19. - BOTONES DE INFORMACIÓN	106

V.- MODULO PROFESOR.....	107
5.1.- INTRODUCCIÓN.....	107
5.2.- INGRESO A LA PLATAFORMA	107
5.3.- ESTRUCTURA Y ORGANIZACIÓN	109
5.3.1. - PARTICIPANTES.....	110
5.3.2. - BUSCAR EN FOROS.....	111
5.3.3. - CAMPO DE ADMINISTRACIÓN	111
5.3.4. - CAMPO DE ACTIVIDADES.....	112
5.3.5. - CAMPO DE MATERIALES Y TAREAS DEL CURSO.....	112
5.3.6. - NOVEDADES	113
5.3.7. - ACTIVIDAD RECIENTE	113
5.4.- ACTIVAR EDICIÓN.....	113
5.5.- AYUDA	114
5.6.- MODIFICACIÓN DE LOS PANELES	115
5.6.1. - FUNCIONES.....	116
5.6.2. - ICONOS DE VISIBILIDAD.....	116
5.6.3. - ICONO DE BORRADO.....	116
5.6.4. - ICONOS DE MOVIMIENTO	116
5.7.- AGREGANDO UN RECURSO	117
5.7.1. - AÑADIR UN ETIQUETA.....	118
5.7.2. - EDITAR UNA PÁGINA DE TEXTO.....	120
5.7.3. - EDICIÓN DE UNA PÁGINA WEB.....	124
5.7.4. - ENLAZAR UN ARCHIVO O UNA WEB.....	125
5.7.4.1. - Subir un archivo.....	126
5.7.4.2. - Enlazar una página web	128
5.7.5. - MOSTRAR UN DIRECTORIO	131
5.8.- AGREGAR ACTIVIDAD	132
5.8.1. - TAREA	133
5.8.2. - CONSULTA	134
5.8.3. - ENCUESTA.....	136

5.8.3.1. - Encuesta Attls.....	137
5.8.3.2. - Encuestas Colles.....	137
5.8.3.3. - Foros.....	138
5.8.3.4. - Creando cuestionarios.....	140
5.9.- ENTORNO DEL CURSO	147
5.10.- CONFIGURACIÓN.....	148
5.11.- ASIGNAR ROLES A USUARIOS	150
5.12.- COPIA DE SEGURIDAD	152
5.13.- REINICIAR.....	154
5.14.- INFORMES	154
5.15.- ARCHIVOS	155
5.16.- CALIFICACIONES.....	156
5.17.- DESMATRICULAR.....	156
5.18.- ACTIVIDADES.....	156
5.19.- MIS CURSOS	157
5.20.- NOVEDADES.....	158
VI.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	159
6.1.- CONCLUSIONES:.....	159
6.2.- RECOMENDACIONES	160

ÍNDICE DE FIGURAS

IV.- DISEÑO DEL MANUAL DE USUARIO.....	43
<i>Figura 4.1.- Ingreso de la dirección al navegador.</i>	<i>44</i>
<i>Figura 4.2.- Pantalla principal.</i>	<i>45</i>
<i>Figura 4.3.- Enlace para entrar a los cursos</i>	<i>45</i>
<i>Figura 4.4.- Registro de usuario.</i>	<i>46</i>
<i>Figura 4.5.- Datos requeridos para el registro.</i>	<i>47</i>
<i>Figura 4.6.- Botón crear cuenta de usuario.....</i>	<i>48</i>
<i>Figura 4.7.- Enviando correo de confirmación.</i>	<i>48</i>
<i>Figura 4.8.- Mensaje del administrador del sistema.....</i>	<i>48</i>
<i>Figura 4.9.- Confirmación de registro.</i>	<i>49</i>
<i>Figura 4.10.- Usuarios registrados.....</i>	<i>49</i>
<i>Figura 4.11.- Cursos disponibles.....</i>	<i>50</i>
<i>Figura 4.12.- Perfil de usuario.....</i>	<i>50</i>
<i>Figura 4.13.- Edición de perfil.</i>	<i>51</i>
<i>Figura 4.14.- Subir imagen.</i>	<i>53</i>
<i>Figura 4.15.- Actualizar información.</i>	<i>53</i>
<i>Figura 4.16.- Descripción pantalla de inicio.....</i>	<i>54</i>
<i>Figura 4.17.- Descripción de pantalla de ingreso.....</i>	<i>56</i>
<i>Figura 4.18.- Acceso como invitado.....</i>	<i>57</i>
<i>Figura 4.19.- Contraseña olvidada.....</i>	<i>58</i>
<i>Figura 4.20.- Confirmación de datos.</i>	<i>58</i>
<i>Figura 4.21.- Ingreso datos personales.</i>	<i>59</i>
<i>Figura 4.22.- Pantalla principal de curso.....</i>	<i>60</i>
<i>Figura 4.23.- Búsqueda avanzada.</i>	<i>62</i>
<i>Figura 4.24.- Calificaciones alumno.....</i>	<i>62</i>

Figura 4.25.- Confirmación de acceso a evaluación.	63
Figura 4.26.- Evento programado.	64
Figura 4.27.- Informe actividad del alumno.	64
Figura 4.28.- Ingreso a cursos.	65
Figura 4.29.- Ventana principal del curso S.I.	66
Figura 4.30.- Opción matricularse.	66
Figura 4.31.- Confirmar Matricula.	66
Figura 4.32.- Ingreso a curso matriculado.	67
Figura 4.33.- Ingresar como Invitado.	68
Figura 4.34.- Entrar al curso.	68
Figura 4.35.- Temas que contiene el curso.	69
Figura 4.36.- Ingreso a novedades.	69
Figura 4.37.- Tipos de archivos del curso.	70
Figura 4.38.- Documentos importantes.	71
Figura 4.39.- Participantes del curso.	72
Figura 4.40.- Datos de los participantes.	72
Figura 4.41.- Descripción de un participante.	73
Figura 4.42.- Enviar mensaje a un participante.	73
Figura 4.43.- Mensajes del participante.	74
Figura 4.44.- Actividades.	74
Figura 4.45.- Ingreso a Chats.	75
Figura 4.46.- Ingreso al Tema del Chat.	75
Figura 4.47.- Ingreso a la Sala del Chat.	76
Figura 4.48.- Opciones de Sala del Chat.	76
Figura 4.49.- Ventana de mensaje.	77
Figura 4.50.- Ventana de mensaje sin marcos ni JavaScript.	78
Figura 4.51.- Ver Sesiones anteriores.	78
Figura 4.52.- Participantes en Sesiones anteriores.	79
Figura 4.53.- Descripción de Sesiones anteriores.	80
Figura 4.54.- Cuestionarios.	81

<i>Figura 4.55.- Ingreso al Cuestionario.....</i>	<i>82</i>
<i>Figura 4.56.- Descripción del Cuestionario.....</i>	<i>82</i>
<i>Figura 4.57.- Preguntas del Cuestionario.....</i>	<i>83</i>
<i>Figura 4.58.- Enviar y Terminar Cuestionario.....</i>	<i>83</i>
<i>Figura 4.59.- Corrección del Cuestionario.....</i>	<i>84</i>
<i>Figura 4.60.- Puntaje del Cuestionario.....</i>	<i>85</i>
<i>Figura 4.61.- Suscribirse a Foros.....</i>	<i>86</i>
<i>Figura 4.62.- Confirmación de Suscripción a Foros.....</i>	<i>86</i>
<i>Figura 4.63.- Preguntas del Foro.....</i>	<i>87</i>
<i>Figura 4.64.- Responder Preguntas del Foro.....</i>	<i>87</i>
<i>Figura 4.65.- Editar respuesta.....</i>	<i>88</i>
<i>Figura 4.66.- Darse de Baja del Foro.....</i>	<i>88</i>
<i>Figura 4.67.- Confirmación Baja del Foro.....</i>	<i>89</i>
<i>Figura 4.68.- Tipos de Foros.....</i>	<i>89</i>
<i>Figura 4.69.- Búsqueda en Foros.....</i>	<i>90</i>
<i>Figura 4.70.- Búsqueda Avanzada en Foros.....</i>	<i>91</i>
<i>Figura 4.71.- Acceso directo a Temas.....</i>	<i>92</i>
<i>Figura 4.72.- Recursos del curso.....</i>	<i>92</i>
<i>Figura 4.73.- Tareas del curso.....</i>	<i>93</i>
<i>Figura 4.74.- Ejemplo de Tarea del curso.....</i>	<i>93</i>
<i>Figura 4.75.- Ingreso a Calificaciones.....</i>	<i>94</i>
<i>Figura 4.76.- Detalle de Calificaciones.....</i>	<i>95</i>
<i>Figura 4.77.- Puntaje de una Evaluación.....</i>	<i>95</i>
<i>Figura 4.78.- Detalle de Cursos Tomados.....</i>	<i>96</i>
<i>Figura 4.79.- Inicio de Curso Tomado.....</i>	<i>96</i>
<i>Figura 4.80.- Novedades.....</i>	<i>97</i>
<i>Figura 4.81.- Descripción de Novedades.....</i>	<i>97</i>
<i>Figura 4.82.- Eventos Próximos.....</i>	<i>98</i>
<i>Figura 4.83.- Calendario.....</i>	<i>98</i>
<i>Figura 4.84.- Preferencias.....</i>	<i>99</i>

<i>Figura 4.85.- Exportar Calendario.....</i>	<i>99</i>
<i>Figura 4.86.- Tipo de Calendario.....</i>	<i>100</i>
<i>Figura 4.87.- Abrir o Guardar Calendario.</i>	<i>100</i>
<i>Figura 4.88.- Evento Descargado.</i>	<i>100</i>
<i>Figura 4.89.- Editar Nuevo Evento.....</i>	<i>101</i>
<i>Figura 4.90.- Atajos para edición de texto.....</i>	<i>103</i>
<i>Figura 4.91.- Nombre Evento.....</i>	<i>103</i>
<i>Figura 4.92.- Editar Evento.</i>	<i>104</i>
<i>Figura 4.93.- Ingreso de Fechas.....</i>	<i>104</i>
<i>Figura 4.94.- Actividades Recientes.....</i>	<i>105</i>
<i>Figura 4.95.- Informe de Actividades.</i>	<i>105</i>
<i>Figura 4.96.- Página Principal.</i>	<i>106</i>
<i>Figura 4.97.- I.D. del Usuario.....</i>	<i>106</i>
<i>Figura 4.98.- Directorio de Trabajo.....</i>	<i>106</i>
V.- MODULO PROFESOR	107
<i>Figura 5.1.- Ingreso de Usuario con rol de profesor.</i>	<i>108</i>
<i>Figura 5.2.- Entorno de trabajo del profesor.....</i>	<i>108</i>
<i>Figura 5.3.- Módulos de sistema.....</i>	<i>110</i>
<i>Figura 5.4.- Informe de participantes.</i>	<i>110</i>
<i>Figura 5.5.- Búsqueda en foros.....</i>	<i>111</i>
<i>Figura 5.6.- Búsqueda avanzada.....</i>	<i>111</i>
<i>Figura 5.7.- Opciones de administración.....</i>	<i>111</i>
<i>Figura 5.8.- Opciones de actividades.....</i>	<i>112</i>
<i>Figura 5.9.- Material del curso.....</i>	<i>112</i>
<i>Figura 5.10.- Campo de novedades del curso.</i>	<i>113</i>
<i>Figura 5.11.- Campo de actividad reciente.</i>	<i>113</i>
<i>Figura 5.12.- Modo de Edición Activado.....</i>	<i>114</i>

<i>Figura 5.13.- Icono Ayuda.....</i>	<i>114</i>
<i>Figura 5.14.- Ventana de Ayuda.....</i>	<i>115</i>
<i>Figura 5.15.- Índice de ayuda.....</i>	<i>115</i>
<i>Figura 5.16.- Módulo en modo Edición.....</i>	<i>116</i>
<i>Figura 5.17.- Icono visibilidad.....</i>	<i>116</i>
<i>Figura 5.18.- Icono borrar.....</i>	<i>116</i>
<i>Figura 5.19.- Iconos de mover.....</i>	<i>116</i>
<i>Figura 5.20.- Panel agregar bloques.....</i>	<i>117</i>
<i>Figura 5.21.- Agregar un recurso.....</i>	<i>118</i>
<i>Figura 5.22.- Agregando etiqueta.....</i>	<i>118</i>
<i>Figura 5.23.- Actualizando etiqueta.....</i>	<i>119</i>
<i>Figura 5.24.- Añadir nueva etiqueta.....</i>	<i>119</i>
<i>Figura 5.25.- Editar página de texto.....</i>	<i>120</i>
<i>Figura 5.26.- Agregando página de texto.....</i>	<i>120</i>
<i>Figura 5.27.- Agregando nombre de la Página.....</i>	<i>121</i>
<i>Figura 5.28.- Un breve resumen.....</i>	<i>121</i>
<i>Figura 5.29.- Editando la página.....</i>	<i>121</i>
<i>Figura 5.30.- Aspecto de la página editada.....</i>	<i>122</i>
<i>Figura 5.31.- Formato de la página.....</i>	<i>122</i>
<i>Figura 5.32.- Opciones de visualización de la página.....</i>	<i>123</i>
<i>Figura 5.33.- Activando las opciones de visualización.....</i>	<i>123</i>
<i>Figura 5.34.- Ajustes del módulo.....</i>	<i>123</i>
<i>Figura 5.35.- Guardar los cambios.....</i>	<i>124</i>
<i>Figura 5.36.- Confirmación de la página guarda.....</i>	<i>124</i>
<i>Figura 5.37.- Agregar una página Web.....</i>	<i>124</i>
<i>Figura 5.38.- Opción dar formato al texto.....</i>	<i>125</i>
<i>Figura 5.39.- Selección opción Enlazar Archivo u un Web.....</i>	<i>125</i>
<i>Figura 5.40.- Ventana para llenar los datos del archivo o web.....</i>	<i>126</i>
<i>Figura 5.41.- Elección tipo del recurso.....</i>	<i>126</i>
<i>Figura 5.42.- Ventana opción subir archivo.....</i>	<i>127</i>

<i>Figura 5.43.- Enlazar un archivo.</i>	127
<i>Figura 5.44.- Archivo direccionado</i>	127
<i>Figura 5.45.- Archivo listo para subir.</i>	128
<i>Figura 5.46.- Confirmación de archivo enlazado.</i>	128
<i>Figura 5.47.- Escribir dirección de página Web.</i>	129
<i>Figura 5.48.- Buscar una Web.</i>	129
<i>Figura 5.49.- Página del motor de búsqueda para Web.</i>	129
<i>Figura 5.50.- Escribir la dirección de página web.</i>	130
<i>Figura 5.51.- Configuraciones para página de nuevo recurso.</i>	130
<i>Figura 5.52.- Confirmación de recurso agregado.</i>	131
<i>Figura 5.53.- Selección de Mostrar un directorio.</i>	131
<i>Figura 5.54.- Agregando mostrar un directorio.</i>	132
<i>Figura 5.55.- Directorio agregado.</i>	132
<i>Figura 5.56.- Agregar Tarea.</i>	133
<i>Figura 5.57.- Ventana de datos para nueva tarea.</i>	134
<i>Figura 5.58.- Ventana de confirmación de tarea agregada.</i>	134
<i>Figura 5.59.- Selección de Consulta.</i>	135
<i>Figura 5.60.- Ventana de datos para Consulta nueva.</i>	135
<i>Figura 5.61.- Ventana de confirmación de consulta agregada.</i>	136
<i>Figura 5.62.- Ventana para datos de nueva encuesta.</i>	136
<i>Figura 5.63.- Ventana de encuesta Attls.</i>	137
<i>Figura 5.64.- Ventana de encuesta Colles.</i>	138
<i>Figura 5.65.- Cuadro de selección de Foros.</i>	139
<i>Figura 5.66.- Ventana de datos para el Foro.</i>	139
<i>Figura 5.67.- Agregar cuestionario.</i>	140
<i>Figura 5.68.- Configuración de opciones del cuestionario.</i>	141
<i>Figura 5.69.- Cuestionario creado.</i>	144
<i>Figura 5.70.- Creando una pregunta.</i>	144
<i>Figura 5.71.- Editando pregunta de opción múltiple.</i>	145
<i>Figura 5.72.- Configurando opciones de respuesta.</i>	146

Figura 5.73.- Ventana de pregunta creada.....	146
Figura 5.74.- Ventana de Entorno del curso.....	147
Figura 5.75.- Acceso a configuración.	148
Figura 5.76.- Editando la configuración del curso.	148
Figura 5.77.- Otras opciones de configuración.	149
Figura 5.78.- Guardar la configuración.	150
Figura 5.79.- Acceso a Asignar Roles.	150
Figura 5.80.- Asignar Roles.	151
Figura 5.81.- Asignando Roles a Usuarios.	151
Figura 5.82.- Acceso a Copia de seguridad.....	152
Figura 5.83.- Opciones de Copia de Seguridad.	152
Figura 5.84.- Resumen de la Copia de Seguridad.	153
Figura 5.85.- Informe de Copia de Seguridad.....	153
Figura 5.86.- Ventana de Reinicio.....	154
Figura 5.87.- Informe sobre actividades de usuarios.....	155
Figura 5.88.- Administración de archivos.....	155
Figura 5.89.- Ventana de Calificaciones de alumnos.	156
Figura 5.90.- Confirmación de des matricular de Curso.....	156
Figura 5.91.- Cuadro de actividades.....	157
Figura 5.92.- Cuadro Mis Cursos.	157
Figura 5.93.- Novedades del Usuario.	158
Figura 5.94.- Salir de Usuario Profesor.....	158

I.- PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO

1.1.- TEMA:

“ELABORACIÓN DEL MANUAL DE USUARIO DEL SISTEMA DE EDUCACIÓN VIRTUAL DE LA FF.TT.”

1.2.- ANTECEDENTES

La DIRECCIÓN DE SISTEMAS Y COMUNICACIONES DE LA FUERZA TERRESTRE (DISICOM), dispone en producción los siguientes aplicativos: Internet, Antivirus, Correo Electrónico, Correo Seguro, Sistema Documental, Evaluación Militar, Orden General, SIPER, SIBIE, cuyos manuales de operación requieren ser elaborados y difundidos a todos los usuarios de los diferentes sistemas de la Fuerza Terrestre, estos manuales serán difundidos a través de la red Intranet e Internet que posee la Fuerza.

En el Centro de Control de la FF.TT. se dispone del servidor para entrenamiento y educación virtual, con su respectivo software apropiado para publicar los cursos que son de interés para el personal militar, por esta razón la DISICOM en coordinación con la Escuela Politécnica del Ejército sede Latacunga está desarrollando los manuales de los diferentes sistemas que posee el centro de control, una vez diseñados dichos manuales serán distribuidos por medio de la red a todo el personal militar con esto se evitara la problemática que genera el trasladarse hasta los centros de capacitación para el personal militar.

1.3.- JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

Por la necesidad de una formación continuada a lo largo de la vida y su convergencia con las posibilidades que las tecnologías de la información y la comunicación están ofreciendo para las aplicaciones educativas, se ha visto en la necesidad de migrar a lo que parece ser un nuevo mercado formativo, el del e-learning o educación virtual. Con la aparición de las denominadas universidades virtuales. Aunque de hecho sean una evolución moderna, pensadas para una nueva era de la educación a distancia, a menudo se encuentran ante la necesidad de demostrar la existencia de calidad en su funcionamiento y en su oferta formativa. Sin embargo, los parámetros que acostumbran a quererse utilizar para medir sus grados de calidad, suelen haber sido imaginados para instituciones que difieren en mucho de las mismas.

Dentro del ámbito de la educación virtual la Fuerza Terrestre cuenta con su propio portal, el cual ha sido desarrollado por técnicos de la Escuela Politécnica del Ejército en la cual permitirá la superación para el personal militar además de personal civil, porque en este portal podremos encontrar diferentes cursos de una manera interactiva y muy explicativa, pero para el correcto uso de este portal la DISICOM, como ente principal preocupado en la superación de los miembros de la Fuerza Terrestre se ha visto en la necesidad de contar con un Manual de Usuario, el cual servirá para que personas menos expertas en el uso del computador no tengan ningún tipo de dificultad al momento de utilizar este portal y de esta manera obtengan el mayor de los provechos cuando accedan a los cursos que ofrece este portal.

El proyecto a realizarse permitirá brindar ayuda a los usuarios que manejen el sistema, en todos los aspectos ya sea: ingreso, cursos, ingreso a evaluaciones, navegar y aprovechar todas sus ventajas para utilizarlo al máximo y sacar el mayor provecho para alcanzar la mayor satisfacción del usuario.

1.4.- OBJETIVO GENERAL

Elaborar un manual de usuario del Sistema de Educación Virtual de la Fuerza Terrestre, para optimizar el manejo de dicho sistema por parte de todos los miembros de la Fuerza Terrestre.

1.5.- OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Determinar las propiedades y características del sistema de Educación Virtual de la FF.TT.
- Operar el software del Sistema de Educación Virtual, para generar la información necesaria para el manejo del usuario.
- Levantar información del perfil del personal de usuarios que utilizarán el Sistema de Educación Virtual.
- Realizar pruebas de operación con el Manual de Usuario para verificar la utilidad del mismo.

1.6.- METODOLOGÍA

Un método es la ruta o camino a través del cual llegamos a un fin propuesto y se alcanza el resultado prefijado o como el orden que se sigue en las ciencias para hallar, enseñar y defender la verdad.

Para el desarrollo del manual de usuario aplicaremos tres métodos que se detallan a continuación.

El método deductivo: Es aquel que parte de datos generales aceptados como válidos para llegar a una conclusión de tipo particular.

El método inductivo: Es aquel que parte de los datos particulares para llegar a conclusiones generales.

El método analítico: Se distinguen los elementos de un fenómeno y se procede a revisar ordenadamente cada uno de ellos por separado. Consiste en la extracción de las partes de un todo, con el objeto de estudiarlas y examinarlas por separado, para ver, por ejemplo las relaciones entre las mismas.

Estas operaciones no existen independientes una de la otra; el análisis de un objeto se realiza a partir de la relación que existe entre los elementos que conforman dicho objeto como un todo; y a su vez, la síntesis se produce sobre la base de los resultados previos del análisis.

1.7.- META

Elaborar un Manual de Usuario del Sistema de Educación Virtual de la FF.TT.

II.- ¹ FUNDAMENTOS DE LA VIRTUALIDAD

2.1.- INTRODUCCIÓN A LA EDUCACIÓN VIRTUAL

Dentro del ámbito mundial las nuevas tecnologías de la información y de las comunicaciones posibilitan la creación de un nuevo espacio social-virtual para las interrelaciones humanas, con su aplicación en la educación, ha aportado soluciones a problemas insolubles en el pasado, pero al mismo tiempo ha creado otros en diferentes campos, oportunidades de desarrollo para unos y amenazas para otros porque permite nuevos procesos de aprendizaje y transmisión del conocimiento a través de las redes modernas de comunicaciones. Este entorno cada día adquiere más importancia, porque para ser activo en el nuevo espacio social se requieren nuevos conocimientos y destrezas que habrán de ser aprendidos en los procesos educativos. Pero también se ha creado exclusión social de la calidad entre quienes no disponen de los medios para acceder a esa educación, y su pertinencia no se ha evaluado de una manera sistemática. Además adaptar la escuela, la universidad y la formación al nuevo espacio social requiere crear un nuevo sistema de centros educativos, a distancia y en red, así como nuevos escenarios, instrumentos y métodos para los procesos educativos. Por muchas razones básicas, hay que replantearse profundamente la organización de las actividades educativas, mediante un nuevo sistema educativo en el entorno virtual. El nuevo espacio social tiene una estructura propia, a la que es preciso adaptarse. El espacio virtual, que lo podríamos

¹ <http://virtual.ces.edu.co/mod/resource/view.php?id=1178>

llamarlo aulas sin paredes, cuyo principal aliado actual es la red Internet, no es presencial, sino representacional, no es sincrónico, sino multicrónico, y no se basa en recintos espaciales con interior, frontera y exterior, sino que depende de redes electrónicas cuyos nodos de interacción pueden estar diseminados por diversos países y a miles de kilómetros.

Este entorno multimedia no sólo es un nuevo medio de información y comunicación, sino también un espacio para la interacción, la memorización y el entretenimiento. Precisamente por ello es un nuevo espacio social, y no simplemente un medio de información o comunicación. Por esta razón es preciso diseñar nuevos escenarios y acciones educativas, es decir, proponer una política educativa específica para el entorno cibernético.

Aunque el derecho a la educación es universal sólo se ha logrado plenamente en algunos países, motivo por el cual hay que seguir desarrollando acciones de alfabetización y educación en el entorno real. Este exige diseñar nuevas acciones educativas.

Debemos proponernos capacitar a las personas para que puedan actuar competentemente en los diversos escenarios de este entorno. Por ello, además de aplicar las nuevas tecnologías a la educación, hay que diseñar ante todo nuevos escenarios educativos donde los estudiantes puedan aprender a moverse e intervenir en el nuevo espacio telemático. El acceso universal a esos escenarios y la capacitación para utilizar competentemente las nuevas tecnologías se convierten en dos nuevas exigencias emanadas del derecho a que cualquier ser humano reciba una educación adecuada al mundo en el que vive. Es posible que pueda lograrse una relación armónica entre la calidad, la equidad y la pertinencia de la educación virtual y a distancia; sin embargo, a veces el desequilibrio persiste por largo tiempo y se necesita una intervención deliberada para volver a implantarlo. La relación entre

estas dimensiones es dinámica y puede presentar especificidades en diversas situaciones sociales.

2.2.- FUNDAMENTOS TEÓRICOS DE LA VIRTUALIDAD

2.2.1. - HISTORIA DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL

La “virtualidad” no es algo nuevo en la historia de la humanidad. Desde el mito de la Caverna de Platón, pasando por las imágenes o leyendas de la Edad Media, hasta la Visión no desde la fe de la percepción cristiana de la eucaristía, la virtualidad, entendida como semblanza de realidad (pero no real), ha estado siempre presente entre nosotros.

Hoy en día la tecnología nos brinda ese potencial, de posibilidad de incluso, visionarlo con nuestros propios ojos, reconstruir la imaginación, de hacer realidad visual nuestras ideas. Se trata de lo que paradójicamente llamamos “realidad virtual”. Hoy existe, la posibilidad ampliamente difundida de construir auténticas comunidades virtuales, es decir, espacios no físicos y atemporales de interacción humana.

Con la inserción de la técnica y la tecnología, las cosas van cambiando, hasta llegar a una emergencia del entorno virtual. En este surgimiento, se implementa la visión digital, que más tarde transforma nuevos ambientes naturales en la educación, modalidades como (la tele naturaleza), de juegos (los videojuegos e infojuegos), de memoria (la memoria digital multimedia), de percepción (sobre todo audiovisual).

La metodología y la práctica de educación a distancia, de algún modo ha sido el puntal que ha impulsado la evolución de la tecnología de la educación. Luego, la implementación de nuevas tecnologías como audiovisuales, y ahora materiales interactivos mediante el uso de computadoras, la Internet que ha dado el paso de aparición de aulas virtuales.

Con la fusión de la informática en las comunicaciones (la teleinformática), ha convertido al computador en un fabuloso apoyo para el docente; gracias a sus diversas aplicaciones como la producción de acetatos a color, la edición multimedia o la comunicación simultánea de voz, datos y vídeo, es ya una verdadera revolución.

2.2.2. - VIRTUALIDAD

La palabra virtual proviene del latín **virtus**, que significa fuerza, energía, la virtud no es una ilusión ni una fantasía, ni siquiera una simple eventualidad, relegada a los limbos de lo posible. Más bien, es real y activa. Es a la vez la causa inicial en virtud de la cual el efecto existe y aquello por lo cual la causa sigue estando presente virtualmente en el efecto. Lo virtual, pues, no es ni irreal, lo virtual está en el orden de lo real.

2.2.3. - LA ESENCIA DE LOS MUNDOS VIRTUALES

La esencia de los mundos virtuales radica en el planteamiento del "sentido común". Lo virtual nos obliga a renunciar al apoyo de las apariencias, de nuestras percepciones. Nos exige una atención más organizada. Lo virtual nos obliga a volver a ser cazadores, a perseguir lo real en bosques de símbolos, a no tomar la sombra por la presa.

Los mundos virtuales pueden hacernos experimentar espacios artificiales. Producto de la correlación que dentro de ellos existe entre los movimientos del cuerpo y las percepciones visuales y táctiles, experimentadas producen la sensación de un verdadero desplazamiento físico. Para mayor realismo en general, la escena de los entornos virtuales obedece a las leyes del espacio euclidiano, pero nada impide correr programas y crear las más desconcertantes paradojas espaciales.

Los mundos virtuales no están en ninguna parte, ya que pueden ser recreados desde cualquier ordenador y transportados en la notebooks. Pero los espacios virtuales no² dejan de ser abstracciones matemáticas. Su lugar se encuentra dentro de los espacios algebraicos constituidos a la manera de Newton, como espacios continuos y homogéneos.

2.2.4. - CARACTERÍSTICAS DE LOS MUNDOS VIRTUALES

- En la representación para comprender mejor lo real.
- Son mundos en potencia, que nadie puede prever la magnitud de su avance.
- Se entremezclan entre lo real y lo virtual, lo potencial y lo actual.
- Se alimentan de la vida intermedia de los lenguajes simbólicos.
- Se alimentan de la realidad visible.
- Son inteligibles, de los sensible, la concepción y la percepción.
- Son sistemas que procuran darnos la ilusión más convincente posible de inmersión funcional dentro de un mundo sintético.
- Se esconde bajo la inconsciencia de lo potencial humano.
- Es parte del "potencial" aristotélico, aptitud para recibir una forma.
- La potencia hace que encuentre vías de actualización, en virtudes necesarias para su determinación.

A partir de estas generalidades de lo virtualidad, surge la siguiente pregunta fundamental, que llevará a los científicos en educación y sociólogos a investigar, replantear y formular de la siguiente manera: ¿Será que es posible realizar una transformación social educativa por medio de entornos virtuales?

² <http://www.monografias.com/trabajos13/educvirt/educvirt.shtml>²

2.2.5. - LOS ENTORNOS VIRTUALES

³La comunicación educativa refuerza las enormes potencialidades comunicativas que ofrecen los entornos virtuales en cuanto a la socialización. Lo paradójico es su "acentralidad" favorece la "desjerarquización" de las relaciones humanas. Su ubicuidad fomenta la distribución, intercambio y circulación de información, ideas y conocimientos. Su plasticidad permite la aprehensión sensible de modelos conceptuales aparejando un enorme salto el modo de abordar los objetos de conocimiento.

Pese a aparecer como el fin del absolutismo político epistemológico y perceptual, como hemos dicho anteriormente estos espacios no dejan de ser abstracciones matemáticas construidas según el modelo Newtoniano. Se conciben los fenómenos de la comunicación de un modo Positivista. Al suponer que tanto el emisor como el receptor de los mensajes, haciendo gala de una ontología realista, preexisten como identidad, más allá de su inserción dentro del diseño del acto comunicacional.

2.2.6. - CONOCIMIENTO VIRTUAL

- Surge de la virtud del hombre en el alcance de conocer la verdad y la realidad de las cosas.
- Es dependiente de las leyes de las redes virtuales, y la reacción personal a partir de la virtud humana.
- Está estructurado de acuerdo a los parámetros de versatilidad.
- Facilidad de acceso, rapidez de descarga y multimedia.
- Tiene posibilidad de manipularlo interactuar con cualquier usuario remoto.

³ BARAJAS Frutos, Mario, **La Tecnología Educativa en la Enseñanza Superior**, Mc Graw Hill 2003.

- Se puede generarse un debate, sin tener un tema específico en Internet.
- Se puede interactuar con individuos de cualquier parte del mundo.
- No es Internet, sino el saber que existe en Internet.

2.3.- METODOLOGÍAS DE EDUCACIÓN VIRTUAL

La metodología responde al cómo enseñar y aprender. Y en cada modelo de educación virtual se destaca la metodología como base del proceso. A continuación se destacan tres métodos más sobresalientes: el método sincrónico, asincrónico y ⁴aula virtual – presencial.

2.3.1. - MÉTODO SINCRÓNICO

Son aquellos en el que el emisor y el receptor del mensaje en el proceso de comunicación operan en el mismo marco temporal, es decir, para que se pueda transmitir dicho mensaje es necesario que las dos personas estén presentes en el mismo momento.

Estos recursos sincrónicos se hacen verdaderamente necesarios como agente socializador, imprescindible para que el alumno que estudia en la modalidad a virtual no se sienta aislado.

Dentro de los principales métodos sincrónicos tenemos: Videoconferencias con pizarra, audio o imágenes, el NetMeeting de Internet, Chat, chat de voz, audio y asociación en grupos virtuales.

⁴ <http://www.monografias.com/trabajos13/educvirt/educvirt.shtml>⁴

2.3.2. - MÉTODO ASINCRÓNICO

Transmiten mensajes sin necesidad de coincidir entre el emisor y receptor en la interacción instantánea, requieren necesariamente de un lugar físico y lógico, (un servidor), en donde se guardarán y tendrá también acceso a los datos que forman el mensaje.

Son más valiosos para su utilización en la modalidad de educación a distancia, ya que el acceso en forma diferida en el tiempo de la información se hace absolutamente necesario por las características especiales que presentan los alumnos que estudian en esta modalidad virtual (limitación de tiempos, cuestiones familiares y laborales.). Entre estos dispositivos están: email, foros de discusión, www., textos, gráficos animados, audio, Cds interactivos, video, entre otros.

2.3.3. - POLARIZACIÓN DE MÉTODOS

Al unir ambos métodos, la enseñanza aprendizaje de educación virtual se hace más efectivo. Como se describe en el siguiente detalle:

- Es el método de enseñanza es más flexible, porque no impone horarios.
- Es⁵ mucho más efectivo que las estrategias autodidactas de educación a distancia.
- Estimula la comunicación en todo el momento e instante.
 - Celebración de debates.
 - La asignación de tareas grupales.
 - El contacto personalizado con los instructores.
 - Audio videoconferencia.

⁵ <http://www.monografias.com/trabajos13/educvirt/educvirt.shtml>⁵

- Pizarras electrónicas.
 - Contenidos multimedia basados en web.
 - Conversaciones privadas, charlas y otras funciones de este tipo.
- Los instructores controlan las presentaciones, formulan preguntas a los alumnos, los orientan y dirigen la comunicación durante la clase.

2.4.- EDUCACIÓN Y VIRTUALIDAD

La educación es un ente socializador que impulsa al conocimiento epistemológico a sumergirse, hasta llegar al proceso de dialecticidad. Sin embargo, como ya antecedemos, la virtualidad no tiene límites, ni reglas, es espontáneo y transformador que parte de la virtud humana.

Muchas personas, cataloga lo "virtual" como un ente homogenizador a través de la educación: En las sociedades se constituyen la diferenciación de las clases. Las clases sociales tienden a estar concentradas regionalmente, la división entre los barrios de las ciudades son un ejemplo, también lo son las divisiones centro/periferia y norte/sur. El espacio social entonces, es un espacio calificado, cuya constitución topológica se basa en la lógica de la exclusión.

Sin embargo la virtualización aparece como un espacio homogéneo, sin diferencias de clases, razas o sexos. Que integra a grandes masas sociales, sin que tenga estas limitaciones de acceso a la educación.

2.5.- CONCEPTO DE EDUCACIÓN VIRTUAL

La educación virtual se refiere específicamente al proceso educativo del aprendizaje en línea, mediante la utilización de recursos metodológicos apoyados en las

posibilidades ofrecidas por las nuevas tecnologías de la información, la comunicación, internet y el computador, las cuales propician ambientes virtuales de aprendizaje que combinados con las metodologías del acto pedagógico, presencial ó semipresencial, permiten direccionar el proceso de enseñanza-aprendizaje y ⁶formación, hacia el escenario de las tendencias modernas de la educación en un mundo sin fronteras de tiempo y espacio.

En este contexto la Educación Virtual se puede definir como el paso de los modelos pedagógicos tradicionales, centrados en la enseñanza, en donde el profesor es un transmisor-relator de conocimientos, a un modelo pedagógico centrado en el aprendizaje activo, colaborativo y participativo en donde el estudiante es el constructor de su propio aprendizaje de manera abierta y flexible y el profesor es un orientador y facilitador.

2.6.- CARACTERÍSTICAS DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL

Loaiza Álvarez Roger (2002), en su obra "Facilitación y Capacitación Virtual en América Latina" describe las características de educación virtual de la siguiente forma:

- Es oportuno para datos, textos, gráficos, sonido, voz e imágenes mediante la ⁷programación periódica de tele clases.
- Es económico, porque no es necesario desplazarse hasta la presencia del docente o hasta el centro educativo.

⁶ <http://www.monografias.com/trabajos13/educvirt/educvirt.shtml>

⁷ <http://www.monografias.com/trabajos13/educvirt/educvirt.shtml>⁷

- Es compatible con la educación presencial en cumplimiento del programa académico.
- Es innovador según la motivación interactivo de nuevos escenarios de aprendizaje
- Es motivador en el aprendizaje, que estar enclaustrado en cuatro paredes del aula.
- Es actual, porque permite conocer las últimas novedades a través de Internet y sistemas de información.

2.7.- ELEMENTOS DEL AULA VIRTUAL

Los elementos que componen una aula virtual, surgen de una adaptación del aula tradicional a la que se agregan adelantos tecnológicos accesibles a las mayorías de los usuarios, y en la que se reemplazarán factores como la comunicación cara a cara, por otros elementos.

El aula virtual debe contener las herramientas que permitan:

1. Distribución de la información.
2. Intercambio de ideas y experiencias.
3. Aplicación y experimentación de lo aprendido.
4. Evaluación de los conocimientos.
5. Seguridad y confiabilidad en el sistema.

En cuanto al educador, los elementos esenciales para el uso del profesor componen:

- ⁸• Facilidad de acceso al aula virtual o página web

⁸ <http://www.angelfire.com/az2/educacionvirtual/menuprincipal.html>

- Actualización constante del monitoreo.
- Archivo y links de materiales disponibles.
- Tiempo en el que los materiales estarán disponibles.

2.8.- EDUCADORES VIRTUALES

Ser educador virtual será una de las opciones más cotizadas en el siglo XXI. No todos los docentes están dispuestos a renunciar a sus clases magistrales, así que el educador virtual, además de desarrollar una de las profesiones con más futuro en la Nueva Economía, si está convertido en el ente más buscado por universidades y escuelas de negocios.

2.8.1.-CARACTERÍSTICAS DE UN EDUCADOR VIRTUAL

- Es una persona interesada en las posibilidades de las nuevas tecnologías.
- Tiene voluntad de aprendizaje, reciclaje y superación continua, y con ganas de enseñar.
- Plantea nuevas formas de enseñar en la interacción del conocimiento.
- Ofrece mayor tiempo para reflexionar y las clases virtuales sean concretas y eficaces.
- No enfatiza el papel de emisor, sino de tutor en el proceso de enseñanza.
- Se dedica a orientar y enseñar de modo personalizada.
- Se ajusta al ritmo de aprendizaje de cada estudiante.
- Se actualiza y cambia constantemente el contenido y los materiales.
- Tiene proyecciones y actualizaciones de conocimientos continuas y permanentes.

2.9.- EL EJÉRCITO ECUATORIANO Y LA EDUCACIÓN

A lo largo de la historia ecuatoriana, el sistema de educación ha sufrido modificaciones que han mejorado los niveles de instrucción de los ecuatorianos. Sin embargo, en los últimos 15 años, la educación se ha estancado debido a factores sociales y económicos que han afectado a todos los ecuatorianos, sumado a la falta de un compromiso claro y continuos de las autoridades educativas nacionales. Los censos de 1990 y 2001 presentan datos alarmantes sobre esta realidad que se manifiesta en el bajo nivel de instrucción de los ecuatorianos.

Pese a esta situación, estamos seguros que existen numerosas oportunidades para crear alternativas de solución utilizando nuevos recursos, como la tecnología informática existente en nuestro país, a los actuales programas académicos, especialmente en el nivel medio de educación que no han sido explotados en el Ecuador. Estas oportunidades se acrecientan con los nuevos planes que tiene el actual Gobierno de mejorar las telecomunicaciones, el acceso a la tecnología y uso de Internet.

El Ejército Ecuatoriano preocupado de esta realidad se encuentra implementando una serie de proyectos para facilitar el acceso a la educación de todos los miembros de las FFAA, y también para el acceso de todo tipo de personas, este proyecto tiene como finalidad llegar a cualquier rincón de nuestro territorio a través de la tecnología, específicamente por medio del Internet. Brindando cursos on-line para capacitación en el área de computación e informática y otros temas de interés.

2.10.- LA EDUCACIÓN VIRTUAL EN EL EJÉRCITO

El Ejército Ecuatoriano ha comenzado hace poco tiempo a desarrollar la formación virtual. Esta educación virtual soporta tanto a la educación a distancia tradicional

como también a la presencial. Los cursos de capacitación continua los estamos ya desarrollando a nivel virtual, y estamos ya dando cursos tanto a personal del ejército como a personas particulares.

Una de las universidades más prestigiosas del Ecuador, La Escuela Politécnica del Ejército continuando con la modernización, actualización y desarrollo las modalidades educativas no convencionales como la educación a distancia y la virtual creó La Unidad de Educación Virtual dando un apoyo directo al desarrollo e implementación de cursos, asignaturas y programas a través de entornos virtuales de aprendizaje para ampliar, complementar y sustituir recursos que se utilizan en las prácticas educativas tradicionales con herramientas proporcionadas por los avances tecnológicos y la comunicación.

2.11.- VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL

2.11.1.- EL MODELO EDUCATIVO EN LÍNEA

En la educación virtual el aprendizaje está centrado en el alumno y su participación activa en la construcción de conocimientos le asegura un aprendizaje significativo.

En la modalidad basada en Internet se definen los contenidos y actividades para un curso, partiendo de la estrategia didáctica diseñada por el profesor. El alumno realiza su proceso de aprendizaje a partir de dichos contenidos y actividades, pero sobre todo, a través de su propia motivación por aprender, de la interacción con otros compañeros y de la guía y asesoría de su profesor. El alumno de la educación virtual aprende de forma más activa pues no sólo recibe la instrucción del profesor, sino que aprende a través de la búsqueda de información, la auto reflexión y las diversas actividades que realiza de manera individual y colaborativa.

2.11.2.- VENTAJAS PARA EL ALUMNO

- Se siente personalizado en el trato con el profesor y sus compañeros.
- Puede adaptar el estudio a su horario personal.
- Puede realizar sus participaciones de forma meditada gracias a la posibilidad de trabajar off-line.
- Puede seguir el ritmo de trabajo marcado por el profesor y por sus compañeros de curso.
- El alumno tiene un papel activo, que no se limita a recibir información sino que forma parte de su propia formación.
- Todos los alumnos tienen acceso a la enseñanza, no viéndose perjudicados aquellos que no pueden acudir periódicamente a clase por motivos como el trabajo, la distancia o el tiempo del que dispongan.
- Existe feed-back (retroalimentación), de información, de manera que el profesor conoce si el alumno responde al método y alcanza los objetivos fijados inicialmente.
- Se beneficia de las ventajas de los distintos métodos de enseñanza y medios didácticos tradicionales, evitando los inconvenientes de los mismos.

2.11.3.- VENTAJAS PARA LA UNIVERSIDAD

- Permite a la universidad ofertar formación a las empresas sin los añadidos que suponen los desplazamientos, alojamientos y dietas de sus trabajadores.
- ⁹Permite a la universidad ampliar su oferta de formación a aquellas personas o trabajadores que no pueden acceder a sus cursos presenciales.
- Permite superar la calidad de los cursos presenciales.

⁹ <http://virtual.ces.edu.co/mod/resource/view.php?id=1063>

- Aumenta la efectividad de los presupuestos destinados a la educación: en muchos países los presupuestos de educación están congelados aunque la demanda aumenta. Mientras que la financiación disminuye, los gobiernos piden niveles más altos y mayor relevancia del factor "profesionalizador" de los cursos.
- Responsabilidad del sistema educativo: los gobiernos no sólo esperan que las instituciones educativas mejoren su relación coste-eficacia, sino que también esperan que éstas justifiquen el uso que hacen del dinero público.

2.11.4.- DESVENTAJAS

A pesar de las múltiples ventajas que ofrece el recurso virtual no se pueden desconocer los riesgos potenciales por el mal uso que se le puede dar, entre ellos tenemos:

- La pasividad del sujeto frente a este medio, pues se percibe como un "medio fácil".
- Inexistencia de estructura pedagógica en la información y multimedia.
Tecnófobos y tecnófilos.
- Dificultades organizativas, problemas técnicos y altos costos de mantenimiento.
- Temor a que los estudiantes vean los medios con pasividad de mirar un programa de TV (telenovelas) caracterizado por una tendencia al facilismo inmediato, inconveniente para aprender ciertos contenidos.
- La tendencia a trabajar cualquier aspecto o contenido de forma virtual, dejando de lado el uso de medios más sencillos como el retroproyector.
- Falta de una estructura pedagógica adecuada, diseñada intencionalmente teniendo en cuenta los procesos cognitivos y las formas de aprender de los estudiantes.

2.12.- NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA EDUCACIÓN

2.12.1. - INTRODUCCIÓN

Dentro de nuestra sociedad actual las instituciones educativas se encuentran experimentando vitales cambios en el sistema educativo; tales como la migración de la tradicional forma de enseñanza desde las aulas de las instituciones educativas hasta otros entornos completamente diferentes; crecimiento de la demanda estudiantil y hasta la comercialización del conocimiento por ello en el ámbito del aprendizaje varía de forma vertiginosa. Las tradicionales instituciones de educación, ya sean presenciales o a distancia, tienen que reajustar sus sistemas de distribución y comunicación. Porque siendo el centro de la estrella de comunicación educativa se constituyen en simples nodos de un entramado de redes entre las que el alumno-usuario se mueve en unas coordenadas más flexibles, al que hemos denominado ciberespacio. Por otra parte, los cambios en estas coordenadas espacio-temporales traen consigo la aparición de nuevas organizaciones de enseñanza, que se constituyen como consorcios o redes de instituciones y cuyos sistemas de enseñanza se caracterizan por la modularidad y la interconexión. Todo esto exige a las instituciones de educación superior una flexibilización de sus procedimientos y de su estructura administrativa, para adaptarse a modalidades de formación alternativas más acordes con las necesidades que esta nueva sociedad presenta. La manera de como comenzamos a acostumbrarnos a ver, de oferta on-line y de cursos en Internet, o los proyectos experimentales de algunos profesores y/o departamentos, no presuponen una universidad más flexible sino enmarcada en las exigencias para una educación de calidad con una formación integral de los alumnos. Tampoco lo es el hecho de que una institución esté investigando en los últimos avances en temas de telecomunicaciones o de aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Para que tanto las instituciones existentes como las que están naciendo, puedan responder verdaderamente a este desafío, deben revisar sus referentes actuales y promover experiencias innovadoras en los

procesos de enseñanza aprendizaje, apoyándose en las TIC y haciendo énfasis en la docencia, en los cambios de estrategias didácticas de los profesores y en los sistemas de comunicación y distribución de los materiales de aprendizaje; es decir, en los procesos de innovación docente, en lugar de enfatizar la disponibilidad y las potencialidades de las tecnologías. Al mismo tiempo, estos proyectos de flexibilización se han de entender como estrategias institucionales, globales, de carácter docente, que involucran a toda la organización. En resumen, las universidades necesitan implicarse en procesos de mejora de la calidad y esto, en nuestro terreno, se traduce en procesos de innovación docente apoyada en las TIC. El uso de las TIC's, en los centros educativos se impone y sustituye a antiguos usos y recursos. El uso del ordenador y el software educativo como herramienta de investigación, manipulación y expresión tiene una cualidad muy motivadora y atractiva para el alumnado de los distintos niveles educativos.

El trabajo cotidiano con y en la informática permite al alumnado una intervención creativa y personal, mantener un ritmo propio de descubrimiento y aprendizaje, así como el acceso a la información más integral. Así mismo, permite iniciar un proceso de universalización del uso y conocimiento de las TICs.

2.12.2. - USO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA EDUCACIÓN

En el ámbito de la educación gran parte de los avances pedagógicos alcanzados se le atribuyen a la tecnología, a implicado que muchas unidades educativas de Educación Básica, Media y Superior implementaran programas de inserción curricular de las TIC a fin de optimizar los procesos educativos que se llevan al interior de ellas; esto, ha significado la implementación de salas computacionales con conexión a Internet, capacitación docente en el uso de TIC y la generación de programas que apuntan, por ejemplo, a que los alumnos adquieran la mayoría de "las características más valiosas que deberían tener las personas que se contratan, independientemente de su profesión o especialización"

Las teorías curriculares como medio que nos ayuda a la construcción de conocimiento necesariamente nos llevan al diseño de un modelo que anticipe la interpretación de la realidad y acote la explicación y la comprensión de esa realidad. Las teorías curriculares son la expresión de la concepción que tenemos de la naturaleza, la sociedad y el ser humano. El modelo resultante será el que nos proporcione los objetivos, los enfoques epistemológicos, los contenidos, la planificación del proceso enseñanza/aprendizaje, las reglas y normas para las actividades que realizaremos, las interactividades tutor/aprendiz, aprendiz/aprendiz y de éstos con sistemas expertos que propiciaremos y en definitiva el modelo determinará los criterios que utilizaremos en nuestra intervención. Teniendo presente todo lo anterior, es necesario partir de los siguientes supuestos para desarrollar el currículo:

La visión que es capaz de entender el paradigma informático y el carácter complejo de la sociedad postmoderna.

La misión que se encarna en los nuevos enfoques curriculares asociados a este paradigma y que determinarán el proceso enseñanza/aprendizaje y posibilitarán la construcción de la red de significados a partir de la visión que se tiene de la sociedad.

La utilización de pertinentes ambientes virtuales de aprendizaje donde la utilización de las TICs en el nuevo currículo provocará importantes impactos en las estructuras de pensamiento, obligando a desarrollar nuevas formas de pensar para entender la complejidad del mundo de hoy en un acto colaborativo entre todos los protagonistas del proceso enseñanza/aprendizaje; la aplicación de las TICs al aprendizaje está provocando enormes transformaciones en la educación en todos sus niveles. En primer lugar, ello implica el traspaso del centro de las preocupaciones de la educación desde el profesor y el enseñar hacia el alumno y el aprendizaje. En

segundo lugar, con las TICs el espacio educativo pasó desde el aula y la infraestructura física de la Universidad hacia un espacio educativo conformado por las TICs o espacio virtual. De esta manera el proceso enseñanza/aprendizaje se hace más activo y centrado en el estudiante. Y en tercer lugar, el rol del profesor cambia porque participa ya no en la enseñanza del alumno, sino más bien es necesario un profesor más sabio que oriente el camino de aprendizaje del alumno sin diseñarlo. Un profesor que ayuda a fortalecer los conocimientos previos del alumno con enfoque epistemológicos y metodológicos audaces para que éste genere sus propios conocimientos a partir de su observación. Es un profesor que al mismo tiempo tiene la obligación de profundizar sus propios procesos de aprendizaje continuo y disponer para ello de tiempo adecuado que la Universidad debe garantizar. Todo lo anterior obliga a crear nuevos modelos pedagógicos.

La aplicación de las TICs al proceso de enseñanza/aprendizaje provoca cambios en los modelos pedagógicos que permita; que los aprendices aprenden no sólo de forma diferente, sino que además con capacidad para sintetizar mayor cantidad de conocimientos con una calidad superior. En primer lugar se desarrollan un conjunto de habilidades que caracterizan al estudiante moderno que tiene que ver con el uso de diferentes lenguajes como el de las TICs, al menos dos idiomas: el materno y otro de uso internacional, saber encontrar la información relevante en los lugares precisos, saber utilizar la plataforma tecnológica disponible, trabajar en equipo y ¹⁰poseer los conocimientos previos suficientes para transformar los datos en información y éstos en nuevos conocimientos, entre otras habilidades.

En esta nueva modalidad de enseñanza/aprendizaje los conocimientos previos entendidos como dominios cognitivos juegan el rol principal. Los conocimientos previos son el conjunto de saberes que una persona tiene del mundo en que vive y

¹⁰ http://www.fundacionorange.es/documentos/analisis/cuadernos/cuadernos_05_rocio.pdf

deberían expresar las realidades más profundas o tendencias del desarrollo histórico de la sociedad y la naturaleza. Estos dominios en el ámbito del conocer son fundamentales porque desde un enfoque sistémico podríamos entender que todo problema local y contingente surge siempre en el marco de dinámicas coherentes con la totalidad que esos procesos locales integran.

2.12.3. - AMBIENTES DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE POR COMPUTADOR

Dentro del avance de la tecnología educativa y la nueva visión acerca de los procesos de enseñanza-aprendizaje, llevan a la educación a una modalidad de ambientes de aprendizaje apoyado por los medios, diseñados para crear condiciones pedagógicas y contextuales favorables, donde el conocimiento y sus relaciones con los individuos son el factor principal para formar una “sociedad del conocimiento”.

“Si pensamos que la computación tiene un papel muy importante en el enriquecimiento de la labor educativa, podemos sacarle el mayor provecho y obtener beneficios sin límites, sirviendo para el usuario como medio de enseñanza-aprendizaje, como herramienta de trabajo y como objeto de estudio. De esta manera, las expectativas que crea la computadora, se fundamentan tanto en las características técnicas que tiene la máquina como en los desarrollos de la tecnología educativa en que se fundamenta el diseño de ambientes de aprendizaje”.

Por lo anterior, crear cambios creativos en el ambiente que se desarrolla en el ámbito educativo como innovación educativa y más aún, en que los paradigmas de educación están transformándose de un aprendizaje orientado en la enseñanza a un aprendizaje centrado en el alumno, se hace necesario una propuesta pedagógica que permita generar un ambiente propicio para el logro del aprendizaje. Por lo que en la subdirección de Nuevas Tecnologías de la Dirección de Investigación y Tecnologías Educativas (DICE), en el Instituto Latinoamericano de Comunicación Educativa (ILCE) plantea el proyecto de “Ambientes de Aprendizaje Computarizado”

(ADAC) que permite adaptarse a contextos tanto presenciales como en la educación a distancia.

El entorno ADAC busca ser una herramienta cognitiva integrada por soportes informáticos para apoyo del docente y principalmente para el alumno; se compone por varios software que se desarrollan para facilitar la planificación y ejecución de secuencias de instrucciones.

Hay diversas maneras de concebir a un ambiente de aprendizaje en la educación formal, que contemplan no solamente los espacios físicos y los medios, sino también los elementos básicos del diseño instruccional. Los roles que el estudiante y el profesor desempeñan son dos de los componentes básicos de los ambientes de aprendizaje que estarán en función de la estrategia didáctica elegida y las necesidades y objetivos planteados. Por otro lado, los ambientes de aprendizaje pueden desarrollarse en formas diversas, pudiendo incluso prescindir total o parcialmente de la intervención de un profesor o tutor hasta, por el contrario tener una intervención constante y directa de él, así como también centrarse únicamente en el alumno. Lo importante es considerar que al utilizar medios adquiere relevancia el aprendizaje mediado de los alumnos, en el cual la tarea del profesor responde al perfil de un asesor o guía de aprendizajes.

En un entorno educativo real se desarrolla paralelamente el llamado currículo oculto que constituye el componente informal del proceso de enseñanza aprendizaje, en el que se sitúan la formación de valores, actitudes, negociaciones entre los actores involucrados, y las relaciones de poder en el aula, que dan un sentido formativo para la vida.

Otra característica de los ambientes de aprendizaje es que añaden elementos motivantes para el aprendizaje cuando se construyen entornos centrados en la

fantasía y el juego, en los que el estudiante puede aprender lúdicamente, salvando retos y solucionando problemas que lo conducen a una meta deseada.

En este sentido, los ambientes de aprendizaje apoyados por computadora buscan ser una herramienta interactiva con atributos propios del medio impreso como es la palabra escrita; la imagen, color, animación y sonido que son prerrogativas del medio audiovisual apropiadas para propiciar a aprender, además de brindar al profesor y al alumno mayor flexibilidad en la organización y entrega de sus cursos que apoyen al proceso de construcción del conocimiento.

2.12.4. - LA INFORMÁTICA COMO ESTRATEGIA PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Las tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC'S), se tienen como una posibilidad de brindarle al individuo en formación las herramientas necesarias para que integre desde las diferentes áreas del conocimiento las nuevas tecnologías de punta, pues dentro del sistema educativo se observa como una necesidad.

La educación en tecnología e informática, cumple hoy un papel muy importante en la formación intelectual, tanto de alumnos como maestros, permitiendo tomar una posición crítica y reflexiva frente al proceso de enseñanza-aprendizaje, en cuanto presentan una serie de herramientas que nos posibilitan didactizar los diferentes trabajos y tareas de una manera más creativa y dinámica; brindando la oportunidad de descubrir aptitudes formativas en el campo social y personal de la comunicación, permitiéndonos avanzar significativamente en el buen manejo del computador y en este caso la Internet, pues ha contribuido significativamente en el desarrollo de la globalización y por ende de la educación permitiendo la alfabetización digital y audiovisual. Estos últimos materiales proporcionan a los alumnos un contacto con las TIC como medio de aprendizaje y herramienta para el proceso de la información (acceso a la información, proceso de datos, expresión y comunicación), generador de

experiencias y aprendizajes. Contribuyen a facilitar la necesaria alfabetización informática y audiovisual. Las denominadas nuevas tecnologías de la información y comunicación (videoconferencia, CD-ROM, Internet, etc.) están posibilitando la creación de nuevos entornos y contextos para los procesos de enseñanza-aprendizaje. En estos últimos años se está experimentando en el desarrollo de aulas virtuales para la educación a distancia y es previsible que a corto y medio plazo este tipo de experiencias se generalicen de modo habitual.

El Internet permitirá que la educación tenga muchos más servicios y de mejor calidad que en la actualidad, a medida que la globalización se introduzca cada vez más a los recónditos lugares del mundo, debido a las redes de banda ancha que se están creando, así como el espectacular desarrollo de la telefonía móvil que por ende permitirá aplicaciones como la telemedicina, videoconferencia de alta calidad y todo tipo de servicios en cualquier parte del mundo gracias a la telefonía móvil.

La educación en línea de manera acelerada ha cobrado especial importancia en los últimos años, debido principalmente a tres aspectos fundamentales. El primero se refiere al avance tecnológico que se ha venido llevando a cabo desde mediados del siglo pasado, el uso de la informática y la Internet, han dado cabida al aprendizaje a distancia. El segundo aspecto se refiere a la necesidad de las empresas e instituciones de exigir formación continua de sus empleados, esto para incrementar su competitividad en el mercado. De aquí, que el tercer punto se refiera al tiempo, el tiempo tiene un costo, y un costo de oportunidad elevado para cualquier trabajador, por lo que necesitan de flexibilidad en el tiempo y todo el proceso educativo.

De ahí la importancia que en la educación ha tomado la Internet como medio de globalización, gracias a que es posible continuar la formación académica en cualquier parte y a cualquier hora con un servicio de calidad, a su vez es de gran ayuda para que las personas no requieran utilizar tanto tiempo en la memorización

de textos y búsqueda de los mismos, pues son encontrados más rápidamente y en breves palabras, lo que antes se tenía que incurrir a textos excesivamente largos.

La educación virtual tiene grandes expectativas en cuanto al desarrollo de un aprendizaje efectivo, que entre muchas otras ventajas tendrá el continuo contacto con la tecnología, permitiendo llevar un proceso que no evita tener comunicación con las demás participantes del mismo y ofreciendo grandes posibilidades a aquellos limitantes para continuar sus estudios; limitantes principalmente de espacio y de tiempo. Otras de la ventajas o beneficios que la Internet ofrece entre muchos, es su contribución especialmente en el incremento del turismo alrededor del mundo, debido a que es de fácil acceso conocer la cultura, idioma, sitios turísticos y formas de vida de otros lugares y así poder desenvolvernos adecuadamente en el momento de la visita a cualquier país o ciudad, se puede decir que es como una ventanita por la que se puede no solo viajar por todo el mundo, sino también una ventanita al legado de la humanidad, a la cultura y a las artes, a la técnica y a la historia puesto permite interactuar conocer y sobre todo obtener el conocimiento necesario en nuestro campo profesional, laboral y personal.

En la actualidad, en algunas escuelas de varios países las publicaciones de boletines, circulares, calendarios, calificaciones, reconocimientos, tareas, exámenes, invitaciones y en general toda la documentación que en el pasado se imprimía en papel, han sido montadas en plataformas virtuales de manera que se contribuye al ahorro del papel y por ende a la protección del medio ambiente.

Finalmente, se pretende que el manejo de la Internet por parte de los profesionales en formación se efectivo y aprendan a procesar la información de manera dinámica y transversal, capaces de ejecutar operaciones de alto nivel en un computador, pues esta herramienta pedagógica, les permite dar una re significación al uso del PC, verla como un recurso de aprendizaje que facilitan el desarrollo del pensamiento por medio de audiovisuales. Con este panorama de innovación surge la idea de compartir

saberes entre docentes y estudiantes en un proceso de retroalimentación donde se pueda hacer una integración entre la teoría y la práctica, no alejada de la ciencia en busca de ambientar el desarrollo de las clases aplicando la tecnología de la informática en el aula y no simplemente se vea como lo han visto profesores y demás profesionales de la educación, pues consideran que esta nueva modalidad de recolectar datos es perjudicial para el aprendizaje de los estudiantes, pues se les hace muy fácil copiar monografías enteras, donde todo está hecho y sólo tienen que hacer pocas modificaciones. El estudiante sólo se limita a "copiar y pegar" trozos de texto sin haber asimilado ningún tipo de conocimiento.

En conclusión, el acercamiento a la Internet debe manejarse a partir de los principios pedagógicos que permitan la interpretación de los problemas del medio, la satisfacción de necesidades y el mejoramiento de la calidad de vida, teniendo como mediador el diseño, la investigación y el procesamiento de la información.

2.12.5. - BASES PEDAGÓGICAS PARA EL USO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA EDUCACIÓN

El impacto de la tecnología en la era moderna ha sido tal que los docentes y en general las instituciones han apostado todo al papel que estas pueden representar en él la transmisión de contenidos, pero no se han preocupado con anterioridad de conocer sus características discursivas y sus relaciones con la percepción de los aprendices. Cada tecnología tiene una forma distinta de comunicar y de transmitir información, pero de estas condiciones recientemente se está tomando conciencia para lograr un mejor aprovechamiento de las mismas.

Una de la tecnología más difundida y más antigua de las utilizadas es el libro, sin embargo los docentes, aún no están seguros y los investigadores no han podido establecer como aprenden los estudiantes, pero lo cierto es que lo hacen. Lo mismo sucede con todos los demás recursos modernos que ofrece la tecnología. En

realidad los niños aprenden, pero cuánto se dejó de aprender o se hubiera podido aprender con una mediación pedagógica más adecuada.

Se denomina pedagógica a una mediación capaz de promover y acompañar el aprendizaje, es decir, la tarea de cada educando de construirse y de apropiarse del mundo y de sí mismo. El individuo construye conocimientos a partir de sí mismo. En el campo de la educación, educar es construirse, y uno se construye solamente a través de conocimientos. Se hace por el arte, por el juego, con el propio cuerpo y por las interacciones, es decir con los encuentros con otros seres.

Apropiarse del mundo significa "hacerlo de uno", relacionarse con él fluidamente, poder moverse entre distintas situaciones con la capacidad para resolver los problemas que se vayan presentando, buscando causas y previendo las consecuencias de las acciones propias y ajenas.

Apropiarse de uno mismo es contar con las capacidades necesarias como recursos para la acción y la relación. Una persona sólo puede apropiarse de sí mismo si dispone de las formas más elementales de comunicación, como son el lenguaje y la escritura.

El individuo aprende cuando construye a partir de sí mismo, cuando adquiere las competencias que le permiten apropiarse de sus posibilidades y las que le ofrecen la cultura y el mundo en general.

En este momento los docentes ya deben estar convencidos de que no es conveniente incorporar sin una preparación adecuada, sin el previo conocimiento de las mismas y sin que se establezca plenamente su utilidad dentro del sistema que se emplea en la institución. En materia de educación no se trata de consumir tecnologías, sino de apropiarse de ellas para que hagan parte de los recursos de expresión individuales y de grupo.

En consecuencia, en materia de educación, mediar pedagógicamente las tecnologías significa abrir espacios para poder apropiarse de las posibilidades estéticas y lúdicas que se encuentran en cualquier creación.

En síntesis se puede decir que existen tres alternativas cuando se utilizan tecnologías:

1. Uso, producción, distribución y aplicación de la información.
2. Encuentro e interlocución con otros seres.
3. El placer de la creación, expresado en lo estético y en lo lúdico.

De todo lo explicado una cosa queda perfectamente clara, y es que la tecnología por sí sola no hace lo pedagógico. La tecnología sirve para transmitir información, pero una tecnología sólo adquiere valor pedagógico cuando se le utiliza sobre la base del aprovechamiento de sus recursos comunicativos. El valor pedagógico le viene de su capacidad para promover y acompañar el aprendizaje.

El docente se apoya eficiente y eficazmente en la tecnología cuando conoce sus lenguajes y sus posibilidades de comunicación. Esto quiere decir que el valor pedagógico proviene ante todo del aprovechamiento que le pueda dar el docente y los estudiantes.

Entre estas tecnologías en las que se apoya el docente tenemos las siguientes:

¹¹El texto impreso.- Tal como se conoce y se utiliza en las universidades resulta una tecnología dura porque está mal mediado, es decir no se preocupa para nada del tamaño de la letra, el largo de las líneas, la diagramación y la estructura, y mucho

¹¹ <http://es.wikipedia.org/wiki/Hiperv%C3%ADnculo>

menos de las imágenes. Los libros quieren transmitir información a cualquier costo. Se interesan sólo en el tema y en la información. Los alumnos lo estudian pero emplean en su aprendizaje un tiempo valioso que pudieran aplicar en otras direcciones.

El audio.- Se utiliza poco en las aulas universitarias. Sin embargo el audio, con el uso de las grabadoras puede ser un recurso valioso, sobre todo cuando se trata de trabajar no sólo con el texto, sino también con el contexto.

Lo visual.- Las proyecciones de transparencias son muy utilizadas en los establecimientos, pero su valor pedagógico se desperdicia si no aporta buenas síntesis, si no se aprovecha para globalizar contenidos y para enfatizar sobre otro.

Lo audiovisual.- Lo audiovisual ha cambiado mucho en los últimos años convirtiéndose en un gran recurso porque dispone de un lenguaje en imágenes muy rico.

¹²Hipertexto.- En informática, es el nombre que recibe el texto que en la pantalla de una computadora conduce a su usuario a otro texto relacionado. La forma más habitual de hipertexto en documentos es la de hipervínculos o referencias cruzadas automáticas que van a otros documentos. Si el usuario selecciona un hipervínculo, hace que el programa de la computadora muestre inmediatamente el documento enlazado.

En definitiva, el uso adecuado de la tecnología en la educación depende de la madurez pedagógica que permita el dominio del contenido y la capacidad de utilizar

¹² <http://tecnologiaedu.us.es/nweb/htm/pdf/Bases456.pdf>

para acompañar el aprendizaje, los recursos de comunicación propios de la relación educativa.

2.12.6. - VENTAJAS Y DESVENTAJAS DEL USO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA EDUCACIÓN

2.12.6.1. - Ventajas

1.- Herramientas que facilitan, enriquecen y motivan los procesos educativos

Las TIC brindan excelentes oportunidades para desarrollar las capacidades de comunicación, análisis, resolución de problemas, gestión y recuperación de la información. Internet no es la panacea didáctica, pero es una herramienta que debe facilitar al alumnado el aprendizaje, y al profesorado la preparación de clases actualizadas y motivadoras. Ambos elementos, profesorado y alumnado nunca pueden ser sustituidos por la tecnología. Si bien el profesor no ha sido marginado, su papel sí que ha cambiado: debe poseer las nuevas habilidades y capacidades, familiarizarse con el software apropiado y planificar e incorporar las nuevas tecnologías en su programación.

2.- Material novedoso y necesario en educación

El planteamiento más coherente es emplear los medios informáticos como componentes del proceso didáctico. No son una moda o un capricho pedagógico, deben estar integrados en nuestra labor didáctica. Es preciso señalar que la utilización de los medios tecnológicos más avanzados no garantiza, en principio, ni una mejor enseñanza ni un mejor aprendizaje. No obstante, las tecnologías de la información pueden conseguir que nos replantiemos las estrategias docentes. La incorporación de las TIC favorece procesos de reelaboración y apropiación crítica del conocimiento, en la línea de una construcción colaborativa del conocimiento. Así mismo, el uso de las TIC hace que el profesorado sea más receptivo a los cambios en la metodología y en el rol docente: orientación y asesoramiento, dinamización de

grupos, motivación de los estudiantes, diseño y gestión de entornos de aprendizaje, creación de recursos, evaluación formativa, etc.

3.- Promotor de aprendizajes colaborativos

Aprendizaje entre iguales: debates entre el alumnado, proyectos colaborativos. La realización de debates o proyectos entre alumnos de diversas universidades e incluso países constituye otra actividad de gran valor formativo. El alumnado puede realizar trabajos de forma conjunta, coordinándose a través del correo electrónico. Las clases prácticas se pueden aprovechar para la preparación de monografías, que serían revisadas por el profesor. Las funciones de éste son motivar y orientar al alumnado.

4.- Interacción virtual y presencial determinadas

La formación a demanda y las tutorías telemáticas de alumnos, propias de las universidades a distancia, también se realizan ahora en los centros presenciales. A través del correo electrónico, el profesorado contesta las dudas del alumnado, le asesora y así puede seguir mejor las actividades que realiza.

5.- Accesibilidad ilimitada de materiales educativos

El alumnado accede a materiales didácticos “en línea”: programas, guías didácticas, manuales, etc. El profesor elabora su página web con el programa de la asignatura, información detallada de cada uno de los temas, noticias de interés, etc.; además, se pone a disposición del estudiante para cualquier consulta.

2.12.6.2. - Desventajas

1.- Pasividad, pues se percibe como medio "fácil"

La desventaja o riesgo mayor en el uso de las TIC con propósitos de aprendizaje, es el permitir que sean absorbidas por viejas prácticas pedagógicas. Una de éstas viene dada, sin duda, por la multipresencia de la informática en la vida cotidiana. Es un

lugar común la constatación de las diferencias generacionales en la manera de entender y utilizar las últimas tecnologías. Una consecuencia de ello, mucho menos tenida en cuenta, es que las generaciones jóvenes, cada vez con más intensidad, tendrán formados ciertos patrones de uso y decodificación de información, contruidos desde la infancia mediante las experiencias cotidianas de interacción con estos nuevos medios, las estrategias que desarrollaron para interactuar con ellos y los valores que fueron atribuyendo a esas experiencias. Esa forma de usar y entender el computador puede no coincidir con la forma de uso que se espera en un ambiente de aprendizaje formal. El temor mayor es que el uso cotidiano de estos medios tenga el mismo efecto que en el caso de la televisión: no se puede seguir un programa serio de TV educativa, con la misma atención, actitud y actividad mental con que se ve una telenovela. Ver telenovelas es fácil. Se teme que el alumno, a fuerza de haber visto televisión como entretenimiento o información sobre hechos, actúe ante un programa educativo televisado con una tendencia a ese facilismo automático, necesario en un caso, pero inconveniente en el nuevo: aprender ciertos conceptos o adquirir ciertas capacidades.

2.- Abuso o Uso Inadecuado

Las novedades tecnológicas producen a veces espejismos, que llevan a abusar de su uso, sobre todo cuando se da una presión publicitaria y comercial tan fuerte como en el caso del computador y las redes de información. Hay profesores y administradores educativos que piensan en cambios radicales: todo debe trabajarse ahora en el computador. Esto lleva a usos inadecuados; no es conveniente utilizar una tecnología cara, poco disponible y más compleja, para una acción que se puede realizar con la misma eficacia usando medios más sencillos. Por ejemplo, para mostrar información esquemática o verbal simultáneamente a un grupo, el retroproyector es de uso sencillo y eficiente. El computador añade poco y exige demasiado para este fin.

3.- La Inexistencia de Estructura Pedagógica en la Información y Multimedia

Una de las teorías de aprendizaje más sólidas y aplicadas en educación, el aprendizaje verbal significativo, postula como condición para aprender significativamente el significado potencial del contenido, tanto desde el punto de vista de la lógica de la disciplina, como desde el punto de vista de la lógica psicológica de quien debe construir esos conocimientos. Esta diferenciación esencial no ha llegado a Internet, ni a la mayoría de los programas, informaciones, documentos y aun cursos virtuales existentes. Las TIC ofrecen acceso a CASI TODA la cultura simbólicamente codificada en forma de conocimiento; pero lo ofrecen pareciéndose cada vez más al mundo real: en el mundo real están las cosas y los acontecimientos; en la red están esas mismas cosas y acontecimientos virtualizados. La pregunta del pedagogo es obvia: si el aprender en interacción con la realidad exige transformarla pedagógicamente, ¿No exigirá lo mismo la realidad virtual, en la cual se han perdido de suyos elementos contextuales y relacionales de esa realidad? Nuestra respuesta es que sí es preciso, indispensable, que en los ambientes de aprendizaje diseñados intencionalmente, los contenidos tengan una estructura pedagógica adecuada; por esto entendemos algo fundamentalmente útil a los procesos mentales y formas de aprender de los alumnos que la utilizan. Insistimos que este es el escollo principal para la integración de las TIC en educación.

4.- Tecnófobos y Tecnófilos

Un peligro conocido es la aparición de tecnófobos y tecnófilos. Personas que se aficianan en exceso al uso de las tecnologías, o que desarrollan temores excesivos ante ellas. El uso excesivo hace que se desconozca el valor formativo de otros entornos imprescindibles, en particular los que exigen interacción personal.

En cuanto a las fobias, en nuestra opinión no son tan alarmantes. Nuestra experiencia muestra que el tan mencionado miedo del profesor a las tecnologías, no es tal. Cada día nos convencemos más de que el rechazo se asocia estrechamente con la calidad del docente y la forma en que concibe su función. Las fobias son

actitudes complejas y necesitan tiempo para ser superadas. Apenas un profesor, que rechazaba las tecnologías, encuentra que le permiten llevar a cabo acciones didácticas, pensadas como convenientes, y por tanto deseadas, aunque irrealizables en un ambiente de aprendizaje convencional, en ese mismo momento las fobias desaparecen y se sustituyen de inmediato por entusiasmos hasta excesivos. Los miedos al computador camuflan la exigencia de repensar el propio quehacer docente y la voluntad de informarse y conocer lo que ofrecen los nuevos entornos para enseñar y aprender.

5.- Dificultades Organizativas y Fallas Técnicas

Los investigadores y académicos podemos olvidar que la infraestructura tecnológica tiende a cambiar la organización existente y está sujeta a fallas. Los costos de ¹³mantenimiento de equipos informáticos escolares ascienden ya en promedio al 53% de la inversión.

¹³ <http://yeruky.wordpress.com/2008/03/10/video-ventajas-y-desventajas-de-las-nuevas-tecnologias/>

III.- PLATAFORMAS, RECURSOS Y ANÁLISIS DEL SISTEMA

3.1.- INTRODUCCIÓN

La Plataforma Virtual de LMS (Learning Management System), es un nuevo sistema de estudio que ha implementado la Fuerza Terrestre, yendo a la par con las nuevas tecnologías y avances de la educación.

Con este sistema se busca que los estudiantes del ejercito y particulares, tengan más facilidades y oportunidades en sus estudios, puesto que así llegamos a cada rincón del Ecuador y del mundo. Con este novedoso sistema de interacción educativa y aprendizaje el estudiante tendrá más flexibilidad en sus horarios de clases y será un estudiante mas abierto mentalmente al cambio y avancen de la humanidad.

Un LMS registra usuarios, organiza catálogos de cursos, almacena datos de los usuarios. Incluye también herramientas de comunicación al servicio de los participantes en los cursos.

El LMS gestiona usuarios, recursos así como materiales y actividades de formación, administra el acceso, controla y hace el seguimiento del proceso de aprendizaje, realiza evaluaciones, gestiona servicios de comunicación como foros de discusión, chat, mensajes entre otros.

Para la elaboración del sistema LMS de la FF.TT., se lo desarrollo en 2 capas que son:

CAPA 1.- Esta basada en lenguaje C y Linux.

CAPA 2.- Esta basada en lenguaje PHP.

3.2.- CONFIGURACIÓN DE LA PLATAFORMA

La configuración de la plataforma está definida por las modificaciones en propiedades y atributos que el administrador del sistema los realice, el administrador puede ingresar con su nombre de usuario y contraseña, como es de suponerse el administrador tendrá todos los permisos para modificar el entorno de la plataforma, dar de alta a los profesores y subir cursos. Los profesores también tienen permisos para subir cursos e implementar las evaluaciones, estableciendo fechas para las mismas.

En la plataforma la sección de foros, mensajes y chat están disponibles para los estudiantes, de esta forma los mismos pueden estar en permanente contacto con sus compañeros y de igual manera con los profesores.

3.3.- REQUERIMIENTOS INFORMÁTICOS

3.3.1. - REQUERIMIENTOS DE HARDWARE

- 1 Procesador: 2 unidades Intel Itanium 1.5 Ghz.
- Memoria: 1 Gb DDR.
- Discos Duros: 2x73 hot-plug Ultra 320 SCSI disks de 15 000 rpm.
- Slots: 4 full-lenght, 64 bit/133 Mhz PCI-X slots.
- Tarjeta Raid: soporte mínimo 1,0.

- Estructura para instalar en RACK: 2U.

3.3.2. - REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

- Sistema operativo para el servidor Linux
- Servidor de aplicaciones: Desarrollado sobre la base del Apache.
- Base de Datos: preferiblemente Postgresql o MySQL.
- Lenguaje de programación: JSP, PHP, Perl.
- Capacidad para administrar un número ilimitado de usuarios desde clientes con interfaces Windows o Linux, que utilicen diversos navegadores de Internet y además mantengan todas las seguridades necesarias.
- Independencia entre el sistema operativo y el aplicativo.

3.4.- RECURSOS DE COMUNICACIONES

El sistema LMS cuenta con diferentes herramientas que facilitan la comunicación entre profesores y alumnos, de esta forma facilita la interactividad entre los dos principales protagonistas de la educación virtual, entre las principales herramientas de comunicación tenemos:

Foro: Organización de debates entre alumnos y profesores.

Biblioteca: Puesta on-line de recursos por parte de los profesores, y accesible para los alumnos.

Espacio colaborativo: Puesta on-line y revisión de los recursos por los profesores y los alumnos.

Medio de comunicación: Envío de correo electrónico, por parte de los alumnos hacia el profesor y del profesor hacia los alumnos.

Agenda: Organización de la agenda de formación y calendario de evaluación de los capítulos.

IV.- DISEÑO DEL MANUAL DE USUARIO

4.1.- INTRODUCCIÓN A LA PLATAFORMA

Las plataformas virtuales de aprendizaje surgen en primera instancia como el aprendizaje electrónico el cual permite la incorporación de cursos en línea.

Posteriormente, cuando se asocian a ciertas universidades e instituciones expanden su abanico de posibilidades abarcando varios espacios del área educativa, en especial, el de educación superior y autoeducación, lo cual ha permitido tanto a estudiantes como a profesores y otras personas que se desenvuelven en este ámbito el poder desarrollar contenidos programáticos y cursos en línea con la realización de sus respectivas evaluaciones, manteniendo una constante interacción y fluidez en el proceso enseñanza - aprendizaje con las nuevas herramientas que ofrece la tecnología.

Dentro de las plataformas existentes actualmente, encontramos LMS, es un portal de educación virtual de la Fuerza Terrestre, la cual es integral en los ambientes de aprendizaje en línea, este sitio de educación virtual ha sido desarrollado por un docente de La Escuela Politécnica del Ejército, para poder acceder al sitio es necesario digitar en el navegador la siguiente dirección *www.lms.ejercito.mil.ec*, en sus inicios fue sólo a nivel de la Fuerza Terrestre y actualmente cuenta con usuarios de todo el mundo.

LMS es una plataforma que además de ofrecer cursos en línea, ha incorporado múltiples recursos educativos abarcando diferentes entornos de aprendizaje en red, tales como: Información, foros, chat, mensajes, evaluaciones en línea, entre otros,

donde tanto alumnos como profesores e investigadores pueden acceder sin mayores limitaciones de tiempo y espacio.

Así mismo, se viene desarrollando paulatinamente la implementación de estándares en la generación de contenido, de tal forma que se reutilicen en beneficio de la comunidad nacional e internacional.

LMS es una plataforma integra capaz de aceptar todas las ambiciones que pudiese aportar el aprendizaje electrónico, desde colocar cursos en línea, crear comunidades virtuales y compartir contenidos digitales.

4.2.- INGRESANDO AL AULA VIRTUAL

LMS es una aplicación web a la que se accede por medio de un navegador. Esto significa que para utilizar LMS se necesita un ordenador con un navegador instalado y con conexión a Internet, también se necesita conocer la dirección web (URL) del servidor donde LMS se encuentre alojado. Ver figura 4.1.



Figura 4.1.- Ingreso de la dirección al navegador.

Para ingresar a la plataforma virtual de la FF.TT. se digita en el navegador Web la siguiente dirección: www.lms.ejercito.mil.ec, a continuación se despliega la ventana de la figura 4.2.

Cursos disponibles	
Linux Red Hat 5.1 	<p>Linux es una variante de UNIX diseñado para la compatibilidad con una gran variedad de plataformas. Este es un sistema operativo muy popular para servidores, porque tiene un extensivo soporte para redes TCP/IP y su estabilidad.</p> <p>Esta serie esta diseñada para aquellas personas competentes para administrar cualquier sistema Linux, independientemente de la distribución particular.</p>
Curso de Mantenimiento 	<p>Para que todo funcione correctamente y evitar posibles errores y fallos, es necesario realizar un mantenimiento de nuestro Equipo tanto en el ámbito Físico, como en el de Programación,</p>
Curso de Redes de Computadores 	<p>Una red de área local no es simplemente una serie de microcomputadores interconectados mediante un sistema de cableado</p>
Curso de Project 2003 	<p>Con Microsoft Office Project 2003, se domina con rapidez el proceso de administración de proyectos mediante la Guía de proyectos.</p>
Curso de Office 2003 	<p>Office 2003 ofrece el mejor ambiente de trabajo, es una versión reciente del paquete de aplicaciones comerciales de Microsoft.</p>

Figura 4.2.- Pantalla principal.

Para poder acceder al sistema debe estar registrado como usuario del mismo.

4.2.1. - USUARIOS Y CONTRASEÑA

En todo sistema seguro es necesario que la persona que desea acceder al mismo primero se autentifique con su nombre de usuario y contraseña, por lo que en el sistema LMS es necesario registrarse.

Para iniciar el proceso de registro de usuario en la pantalla principal dar click sobre el enlace “**Entrar**” que se encuentra en la parte inferior izquierda.



Figura 4.3.- Enlace para entrar a los cursos

La plataforma del sitio de educación virtual muestra la pantalla de la figura 4.4, luego de haber presionado la opción Entrar.

Registrarse como usuario

Hola. Para acceder al sistema tómese un minuto para crear una cuenta. Cada curso puede disponer de una "clave de acceso" que sólo tendrá que usar la primera vez. Estos son los pasos:

1. Rellene el [Formulario de Registro](#) con sus datos.
2. El sistema le enviará un correo para verificar que su dirección sea correcta.
3. Lea el correo y confirme su matrícula.
4. Su registro será confirmado y usted podrá acceder al curso.
5. Seleccione el curso en el que desea participar.
6. Si algún curso en particular le solicita una "contraseña de acceso" utilice la que le facilitaron cuando se matriculó. Así quedará matriculado.
7. A partir de ese momento no necesitará utilizar más que su nombre de usuario y contraseña en el formulario de la página para entrar a cualquier curso en el que esté matriculado.

Figura 4.4.- Registro de usuario.

Para que el usuario pueda registrarse en el sistema debe dar click en el botón **“Comience ahora creando una cuenta”**:

El proceso de registro continúa y muestra la figura 4.5 en pantalla, lo primero que el usuario debe realizar es la selección del idioma en la pestaña desplegable que se encuentra en la parte superior derecha, caso contrario todos los campos que contengan datos personales serán borrados y debe repetir el proceso de ingreso de datos.

Crear un nuevo usuario y contraseña para acceder al sistema

Nombre de usuario* Este nombre de usuario ya existe. Por favor, selecciónelo otro.
hogar

Contraseña* ●●●●

Por favor, escriba algunos datos sobre usted

Dirección de correo* Esta dirección de correo ya está registrada. ¿Quieres otra contraseña?
hoguero@html.com

Correo (de nuevo) hogar@html.com

Nombre* hogar

Apellido* harelma

Ciudad* amato

País* Ecuador

Crear cuenta Cancelar

En este formulario hay campos obligatorios

Figura 4.5.- Datos requeridos para el registro.

La figura 4.5 muestra los campos que el alumno debe llenar como requisitos para registrarse como usuario del sistema LMS.

Nota: los campos que contienen un asterisco, indican que deben ser llenados de forma obligatoria.

El usuario debe tomar en cuenta que los datos que llene en **Nombre de usuario** y **Contraseña** serán los que le permitirá ingresar al sistema.

Políticas para ingreso de Usuarios y Contraseña:

- Para ingresar el nombre de usuario se debe tomar en cuenta nombres lógicos, sin caracteres especiales, en un número máximo de 24 letras.
- De la misma forma las contraseñas deben ser ingresadas sin caracteres especiales, fáciles de recordar para el usuario en un número máximo de 10 caracteres para que puedan ser recordadas fácilmente.

Una vez llenados los datos del usuario, dar click en el botón **crear cuenta**.



Figura 4.6.- Botón crear cuenta de usuario.

Hay que tomar muy en cuenta que en esta etapa de registro de datos del usuario todos los campos son requeridos para la creación de la cuenta de usuario y asignación de su contraseña.

Si los datos ingresados son correctos, el sistema le mostrara un mensaje de confirmación, el usuario debe dar un click en **continuar**, caso contrario debe volver a ingresar los datos donde le indica el error, este estará remarcado de color rojo.

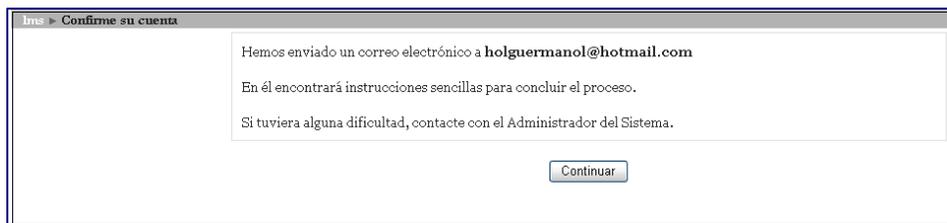


Figura 4.7.- Enviando correo de confirmación.

El usuario debe revisar su correo electrónico donde encontrara un mensaje enviado por el administrador del sistema.

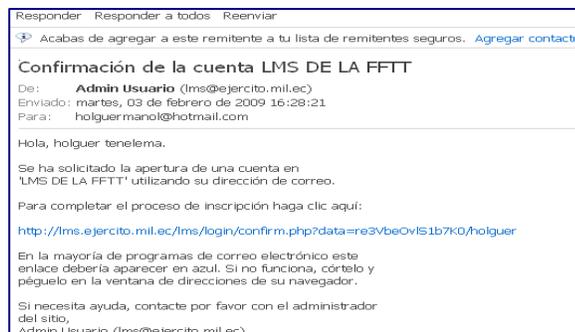


Figura 4.8.- Mensaje del administrador del sistema.

Para concluir con el proceso de registro, dar click sobre el enlace que se muestra en el mensaje de confirmación.

<http://lms.ejercito.mil.ec/lms/login/confirm.php?data=re3VbeOvIS1b7K0/holguer>

En pantalla se muestra un mensaje de confirmación:

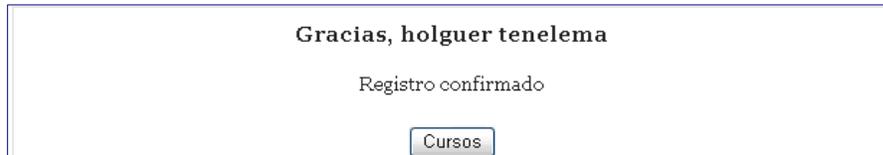


Figura 4.9.- Confirmación de registro.

De esta forma el usuario ha terminado con el proceso de registro, para salir, dar click sobre el enlace **salir** que se encuentra en la parte inferior izquierda de la pantalla.

4.2.2. - PERFIL DE USUARIO

Para editar el perfil de usuario primero debe ingresar al sitio web realizando lo siguiente:

- 1.- Ingresar la dirección en el navegador (www.lms.ejercito.mil.ec).
- 2.- En la parte inferior izquierda dar click en el enlace **Entrar**.
- 3.- Ingresar nombre de usuario y contraseña como se muestra.



Figura 4.10.- Usuarios registrados.

Para ingresar dar click en el botón entrar, de esta forma esta dentro del sistema y puede tomar cualquiera de los cursos que se muestran en la pantalla, este tema se tratara más adelante.

Lo que puede observar luego de dar click en el botón **Entrar** es lo siguiente:



Figura 4.11.- Cursos disponibles.

Una de las cosas que se debe hacer la primera vez que ingrese al sistema es editar los datos personales. La ficha personal recoge la información que el resto de usuarios tendrán sobre los usuarios registrados. Puede acceder a los datos personales pulsando sobre nombre de usuario en la parte superior derecha de la pantalla como se puede ver en la figura 4.12

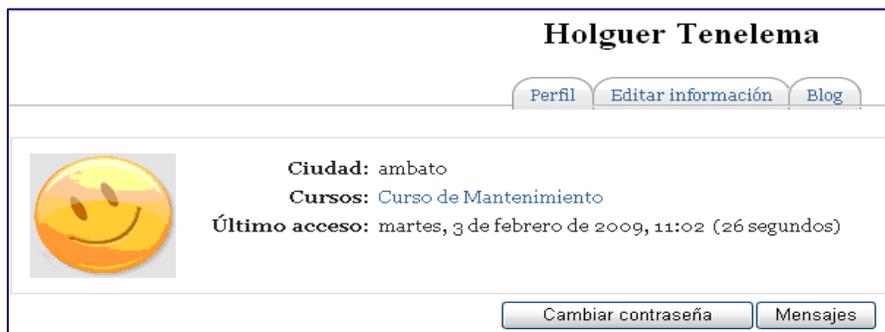


Figura 4.12.- Perfil de usuario.

1. Para visualizar y modificar la información del usuario, debe seguir los siguientes pasos:

Pulsar la pestaña “**Editar Información**”. Este acto despliega un formulario dónde puede completar información acerca del usuario, así como algunas preferencias dentro del sistema a la hora de interactuar con el mismo.

Nota: los campos que tienen marcado un asterisco debe llenarlos de forma obligatoria, los campos que no tienen asteriscos son opcionales.

Nombre *	holguer
Apellido *	tenelema
Dirección de correo *	holguermanol@hotmail.com
Mostrar correo	Mostrar mi dirección de correo sólo a mis compañeros de curso
Correo activado	La dirección de correo está habilitada
Ciudad *	ambato
Selección su país *	Ecuador
Zona horaria	Hora local del servidor
Idioma preferido	Español - Internacional (es)
Descripción *	?

Figura 4.13.- Edición de perfil.

2. A continuación se detallan tres puntos importantes dedicados a como el LMS, y el resto de usuarios se comunicarán con nosotros haciendo uso del correo electrónico:

Dirección de correo electrónico: El usuario debe asegurarse de que la dirección de correo introducida pertenece a una cuenta válida y que la visite frecuentemente. Este elemento es de suma importancia ya que un gran número de funcionalidades de LMS tienen como base el correo electrónico.

Mostrar correo: Puede elegir de entre diferentes opciones, como desee que el resto de usuarios vean la dirección de correo.

Puede decidir entre mostrar su dirección de correo a todos los usuarios del sistema, solo a sus compañeros de curso u ocultarla a todos los usuarios. Al elegir esta última opción ningún usuario puede enviar un email a través del sistema.

Correo activado: Mediante esta opción puede deshabilitar su cuenta de correo eligiendo la opción “*Esta dirección de correo está inhabilitada*”. Esto significa que el sistema no enviará ningún email a esa dirección de correo.

3. Después de llenar los campos “Ciudad” y “País”, pase a configurar el idioma preferido. Este idioma será el que le aparezca por defecto en toda la interfaz del sistema.

4. Configurar la “Zona horaria” puede llegar a ser algo importante, especialmente si el sitio se encuentra en otro país o si el usuario se encuentra de viaje y necesita acceder al entorno.

Debe asegurarse de utilizar la hora local y no la del servidor o puede llegar a llevarse ingratas sorpresas (como perder una sesión de chat programada o un examen).

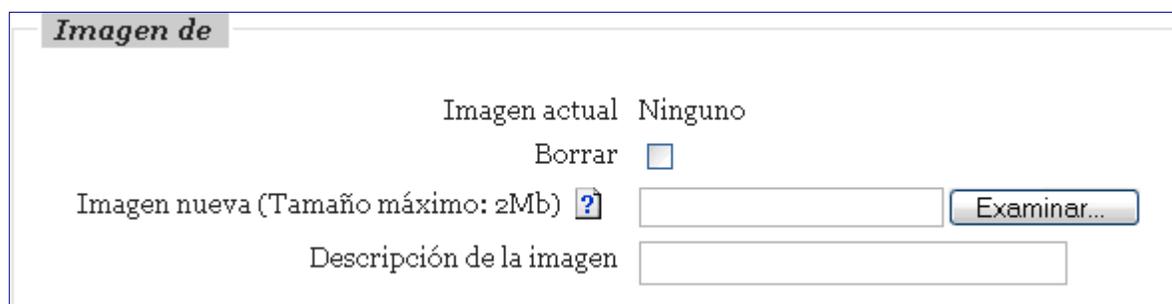
5. El campo de texto “Descripción” le ofrece la oportunidad de decir al resto de personas algo más sobre usted.

6. El resto de campos son opcionales e incluyen detalles sobre los usuarios, incluyendo una foto o imagen representativa e información de contacto. La imagen se mostrará en las intervenciones en los foros, en el perfil de usuario y en la lista de participantes de cada curso entre otras zonas.

4.2.3.1. - Subir Una Imagen A Nuestro Perfil Personal

Podemos subir una nueva imagen siguiendo los siguientes pasos:

1. Preparar la imagen que deseamos utilizar convirtiéndola a formato gif o jpeg. Tendremos que tener en cuenta que el tamaño de la imagen no exceda el tamaño máximo de archivo que el sistema permita subir.
2. Pulsar el botón “Examinar” y seleccionar la imagen a subir desde nuestro disco duro o de cualquier tipo de dispositivo de almacenamiento externo. El sistema ajustará el tamaño de la imagen para ajustarla a 100*100 pixeles.



The screenshot shows a web form titled "Imagen de". It contains the following elements:

- Text: "Imagen actual Ninguno"
- Text: "Borrar" followed by an unchecked checkbox.
- Text: "Imagen nueva (Tamaño máximo: 2Mb) ?" followed by a text input field and a button labeled "Examinar...".
- Text: "Descripción de la imagen" followed by a text input field.

Figura 4.14.- Subir imagen.

Una vez completado el formulario puede guardar la información en el sistema pulsando sobre el botón “Actualizar información personal”.



Figura 4.15.- Actualizar información.

Con esto ha terminado la edición del perfil de usuario, para salir dar click en la parte superior derecha de la pantalla sobre el enlace salir.

4.3.- DESCRIPCIÓN DEL ENTORNO

4.3.1. - DESCRIPCIÓN DE LA PANTALLA DE INICIO

La primera ventana a la que accede el usuario en el sistema será la siguiente, en esta se puede destacar los principales enunciados:

The screenshot shows a web interface for a virtual learning environment. At the top, there is a header with the logo of the 'EJERCITO' and the words 'INTEGRIDAD' and 'EXCELENCIA'. Below the header, there is a main content area with a table of available courses. To the right of the course list, there is a calendar widget for the month of February 2009. At the bottom of the page, there is a footer with the text 'Acceso a la información'.

Callouts from the image point to the following elements:

- CURSOS DISPONIBLES**: Points to the 'Cursos disponibles' section of the course list.
- SEGURIDAD DE LOS CURSOS**: Points to the 'Curso de Astocal' entry in the course list.
- ACCESO A REGISTRO DE USUARIO**: Points to the footer text 'Acceso a la información'.
- DESCRIPCION DE LOS CURSOS**: Points to the description text for the 'Curso de Astocal'.
- CALENDARIO ACADEMICO**: Points to the calendar widget.

Cursos disponibles	
Curso de Linux Red Hat 5.1	Linux es una variante de UNIX diseñada para la compatibilidad con una gran variedad de plataformas. Este es un sistema operativo muy popular para servidores, porque tiene un extensivo soporte para redes TCP/IP y su estabilidad. Esta serie está diseñada para aquellas personas competentes para administrar cualquier sistema Linux, independientemente de la distribución particular.
Curso de Mantenimiento	Para que todo funcione correctamente y evitar posibles errores y fallos, es necesario realizar un mantenimiento de nuestro Equipo tanto en el ámbito Físico, como en el de Programación.
Curso de Redes de Computadores	Una red de área local no es simplemente una serie de microcomputadores interconectados mediante un sistema de cables.
Curso de Project 2003	Con Microsoft Office Project 2003, se domina con rigidez el proceso de administración de proyectos mediante la Guía de proyectos.
Curso de Office 2003	Office 2003 ofrece el mejor ambiente de trabajo, es una versión reciente del paquete de aplicaciones comerciales de Microsoft.
Curso de Astocal	El programa de Astocal es muy utilizado en diferentes áreas técnicas, como la construcción, arquitectura, sociología, etc.
Curso de Access	Access es una de las aplicaciones más potentes en el sistema por su base de datos incluído en el conjunto de herramientas Microsoft Office.

Figura 4.16.- Descripción pantalla de inicio.

4.3.1.1. - Cursos disponibles

Se pueden visualizar todos los cursos que se encuentran disponibles en la plataforma virtual, para que el usuario pueda visualizar y elegir los cursos de su preferencia, en este aspecto el administrador con los profesores se encuentran trabajando constantemente para poner a disposición de los usuarios la mayor cantidad de cursos y de esta manera cubrir todas las expectativas y necesidades del usuario.

4.3.1.2. - Seguridad de los cursos

Este icono aparecerá en muchos de los cursos en la plataforma, esto se debe a que cada docente puede dar cierto grado de seguridad al curso que se encuentra impartiendo, ubicando una clave de seguridad que el profesor del curso crea conveniente, la cual será necesaria al momento de querer acceder al curso.

4.3.1.3. - Calendario académico

Como una manera de ayuda, se puede visualizar un calendario con la fecha actual, para utilización del usuario.

4.3.1.4. - Descripción de los cursos

En la parte derecha de cada curso se puede apreciar una breve descripción de cada curso, así como ciertos detalles que el profesor crea conveniente que deba conocer el usuario antes de tomar determinado curso, esto servirá para que el usuario se ilustre de una manera breve de lo que se trata cada uno de los cursos.

4.3.2. - DESCRIPCIÓN DE LA PÁGINA DE INGRESO

La siguiente ventana que se despliega luego de la pantalla de inicio será la página de ingreso, en la que tendremos que autenticar nuestros datos para que el sistema nos autentifique como usuarios registrados o según el requerimiento de cada usuario, la ventana de ingreso tendrá el siguiente aspecto:

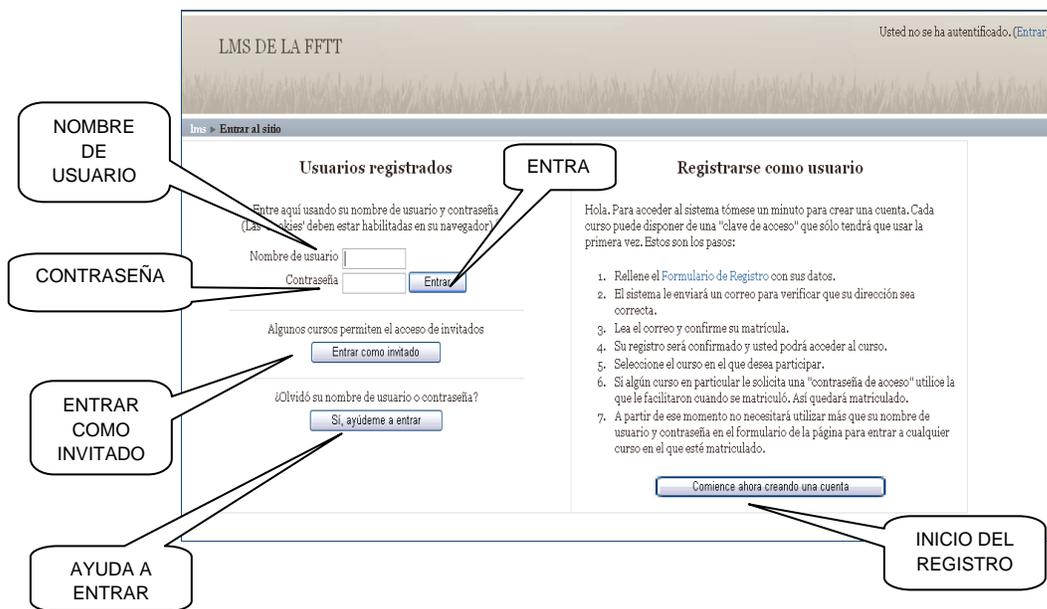


Figura 4.17.- Descripción de pantalla de ingreso.

4.3.2.1.- Nombre de usuario

Dentro de este campo debe escribir el Nombre de Usuario que proporcionaron al momento del registro, debe tener mucho cuidado ya que la plataforma reconocerá tanto minúsculas y mayúsculas.

4.3.2.2.- Contraseña

Luego de haber proporcionado el Nombre de Usuario la plataforma requerirá la contraseña que eligió en el registro de usuario, para que el sistema autentique el ingreso a la plataforma y pueda tomar el curso requerido.

4.3.2.3.- Entrar

Debe presionar en este botón para aceptar los datos proporcionados para el ingreso a la plataforma virtual, en caso de que los datos ingresados sean incorrectos la

plataforma le proporcionara un mensaje diciendo que los datos ingresados no coinciden con los registros de la base de datos de usuarios y contraseñas.

4.3.2.4.- Entrar como invitado

Este acceso le permitirá el ingreso a la plataforma sin necesidad de registrar sus datos como usuario de la plataforma, pero dentro de la plataforma tendrá ciertas limitantes como por ejemplo: no puede ingresar a ciertos cursos, realizar las evaluaciones, no dispondrá de acceso a los chats, no puede matricularse en los curso, etc., debido a estas y más limitantes el sistema pedirá que se registre como usuario.



Figura 4.18.- Acceso como invitado.

4.3.2.5.- Ayuda a entrar

Este acceso proporcionara ayuda al usuario cuando éste haya olvidado su nombre de usuario o contraseña, la ayuda pedirá Nombre de Usuario o la Dirección de Correo Electrónico que fue proporcionada al momento de registro de usuario, y el sistema enviara un mensaje al usuario con las instrucciones requeridas para el cambio de contraseña de usuario, de esta manera puede ingresar a la plataforma virtual.

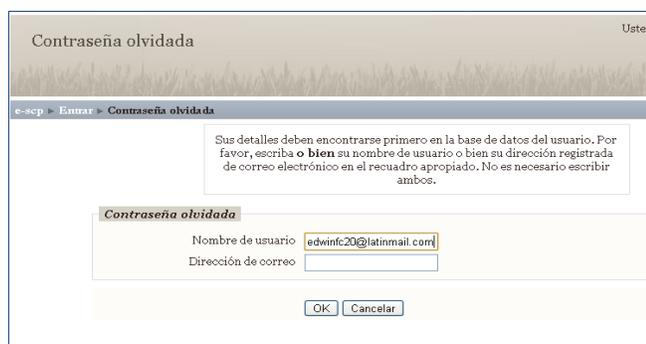


Figura 4.19.- Contraseña olvidada.

Pantalla de confirmación de datos enviados.

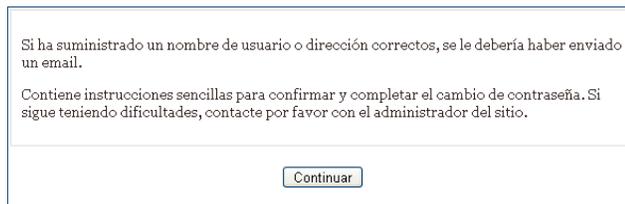
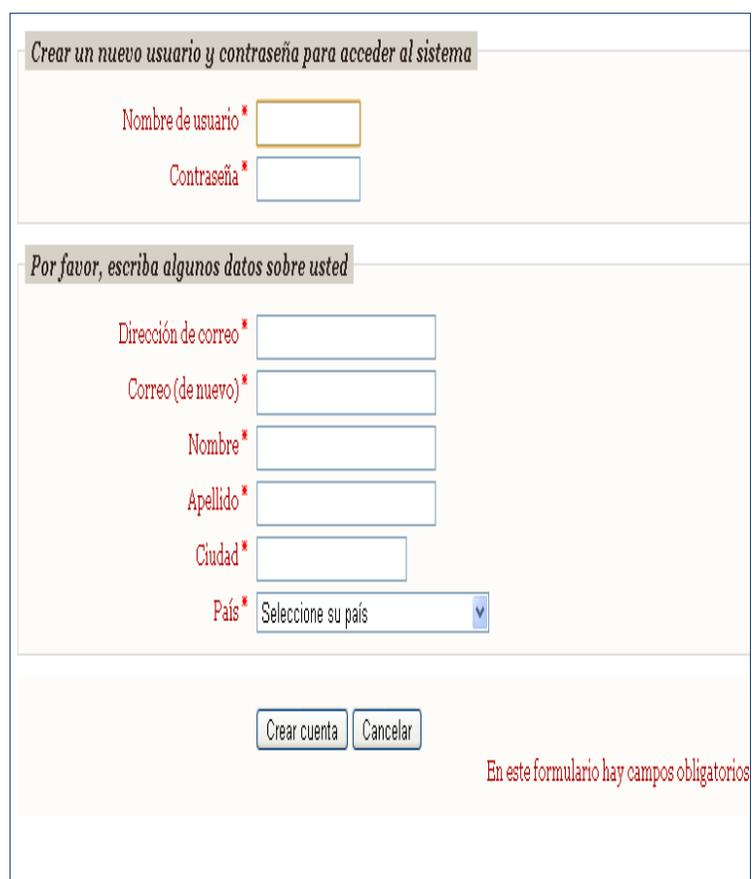


Figura 4.20.- Confirmación de datos.

4.3.2.6.- Inicio del registro

Este botón le permite ingresar a la ventana de registro como usuario del sistema, en el cual debe proporcionar los datos personales de la misma manera que ingreso la primera vez estos datos son necesarios para que el sistema pueda darle de alta.



Crear un nuevo usuario y contraseña para acceder al sistema

Nombre de usuario *

Contraseña *

Por favor, escriba algunos datos sobre usted

Dirección de correo *

Correo (de nuevo) *

Nombre *

Apellido *

Ciudad *

País * Seleccione su país

En este formulario hay campos obligatorios

Figura 4.21.- Ingreso datos personales.

4.3.3. - DESCRIPCIÓN DE LA PANTALLA PRINCIPAL

Luego de que el usuario se haya autenticado con su Nombre de usuario y Contraseña, puede acceder a cualquiera de los cursos disponibles en la plataforma, además cabe recalcar que para tener total acceso a determinados cursos, el usuario

debe matricularse en el curso, para ello cuando se encuentre dentro del curso, la plataforma tendrá el siguiente aspecto:

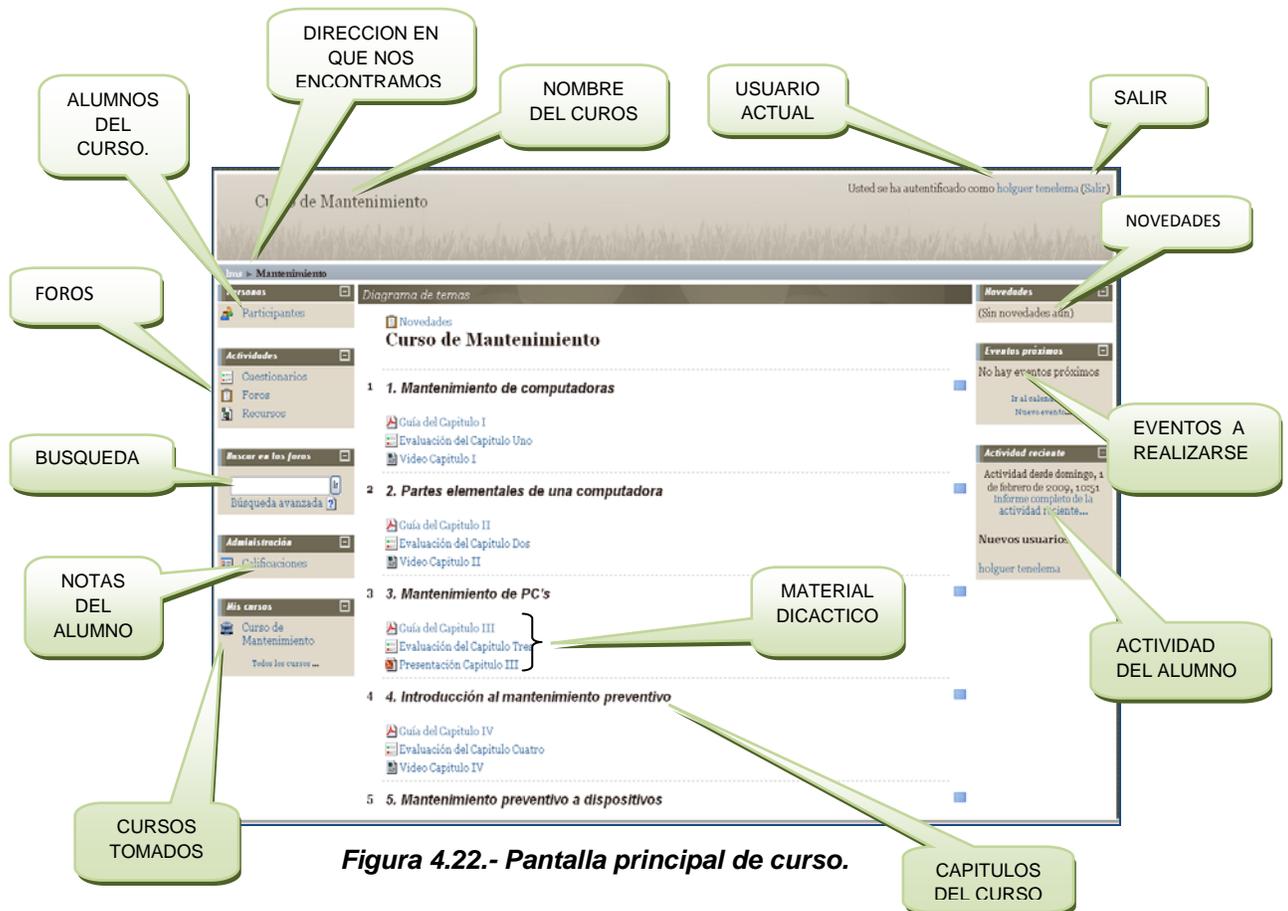


Figura 4.22.- Pantalla principal de curso.

4.3.3.1. - Alumnos del curso

Se detallan todos los alumnos que han tomado el curso y con quienes el alumno estará constantemente en contacto a través de los foros, es decir serán sus compañeros en el aula virtual. Puede visualizar toda la información personal de los alumnos y hasta su último acceso al curso.

4.3.3.2. - Dirección en que se encuentra actualmente

Es en donde puede visualizar en que ruta se encuentra actualmente, además puede volver hacia una ventana anterior y hasta la pantalla principal de inicio bastara con dar click en la pestaña deseada.

4.3.3.3. - Nombre del curso

Se visualiza el nombre del curso que está tomando.

4.3.3.4. - Usuario actual

Destaca el nombre del usuario (alumno), que se encuentra autenticado con su Nombre de usuario y Contraseña. Además al dar un click en el nombre de usuario puede acceder a sus datos personales proporcionados a la plataforma al momento del registro como usuario.

4.3.3.5. - Salir

Esta opción le permite finalizar la sesión del usuario y salir del sistema. Es recomendable que cuando el usuario termine el trabajo en el curso utilice esta opción para que otra persona no pueda utilizar su sesión.

4.3.3.6. - Búsqueda

Esta opción puede ser utilizada para realizar una búsqueda rápida de algún tema o palabra que se haya discutido en los foros disponibles para el curso, además dispone de la búsqueda avanzada con la cual puede dar más exactitud a la búsqueda.

Por favor, introduzca los términos de búsqueda en uno o más de los campos siguientes:

Estas palabras pueden aparecer en cualquier lugar del mensaje:

En el mensaje debería aparecer esta frase exacta:

Estas palabras NO deberían incluirse:

Estas palabras deberían aparecer como palabras completas:

Los mensajes deben ser más recientes que éste: 1 enero 2000 00 00

Los mensajes deben ser más antiguos que éste: 10 febrero 2009 13 20

Elegir en qué foros buscar: Todos los foros

Estas palabras deberían figurar en el asunto:

Este nombre debería corresponder al del autor:

Figura 4.23.- Búsqueda avanzada.

4.3.3.7. - Notas del alumno

Se puede visualizar las calificaciones obtenidas por el alumno a lo largo del avance del curso, las calificaciones que se visualizara serán las notas que obtuvo de las evaluaciones que realizo al final de cada capítulo.

Calificaciones ?				
Cuestionario del capítulo I	Cuestionario del capítulo II	Cuestionario del capítulo III	Total	Estadísticas
10	10	10	-	30

Figura 4.24.- Calificaciones alumno.

4.3.3.8. - Cursos tomados

Se visualizara todos los cursos que se encuentra tomando el alumno, además el alumno con solo dar un click puede cambiarse a cualquiera de los cursos y hasta puede visualizar todos los cursos de la plataforma.

4.3.3.9. - Capítulos del curso

En el centro de la pantalla principal se puede apreciar todo el contenido del curso el cual estará dividido por capítulos el número de capítulos dependerán de la extensión de la materia y del docente, además del tiempo de duración del cada uno y la del curso.

4.3.3.10. - Material didáctico

Dentro de cada capítulo se puede apreciar diferentes tipos de archivos, estos son los recursos que el docente ha utilizado para poner a disposición el material necesario para el aprendizaje del alumno, dentro de estos materiales se puede destacar archivos de texto, presentaciones, etc., así como también se puede utilizar otros recursos tales como videos y links hacia páginas de internet que contengan información útil para el aprendizaje del alumno.

Como una forma de medir el avance académico del alumno, se ha incluido Evaluaciones que el docente ha desarrollado para que el usuario rinda en un periodo de tiempo determinado.



The image shows a screenshot of a web interface for a questionnaire. At the top, it says "Cuestionario del capitulo I". Below that, it says "Evaluación correspondiente al capitulo I". Further down, it displays "Intentos permitidos: 2" and "Método de calificación: Calificación más alta". At the bottom, there is a button labeled "Comenzar".

Figura 4.25.- Confirmación de acceso a evaluación.

4.3.3.11. - Novedades

Se visualizara determinada anomalía presentada en el avance del curso, como por ejemplo una evaluación con calificaciones bajas, etc.

4.3.3.12. - Eventos a realizarse

A manera de un cuaderno de anotaciones el alumno puede utilizar este recurso para recordar determinado evento que debe realizar en el futuro como son: evaluaciones, foros, tareas, etc.



Figura 4.26.- Evento programado.

4.3.3.13. - Actividad del alumno

El sistema guardara un historial de toda la actividad que desarrollo el alumno en la plataforma, para que pueda ser útil en cualquier momento para el alumno.



Figura 4.27.- Informe actividad del alumno.

4.4.- MÓDULO ALUMNO

4.4.1. - INGRESO A LA PLATAFORMA VIRTUAL

Para que el alumno tenga acceso a la plataforma virtual, lo primero que se requiere es que el alumno este previamente registrado en el sistema. Una vez cumplido con este requisito tendrá acceso a los diferentes cursos como lo muestra la siguiente ventana:

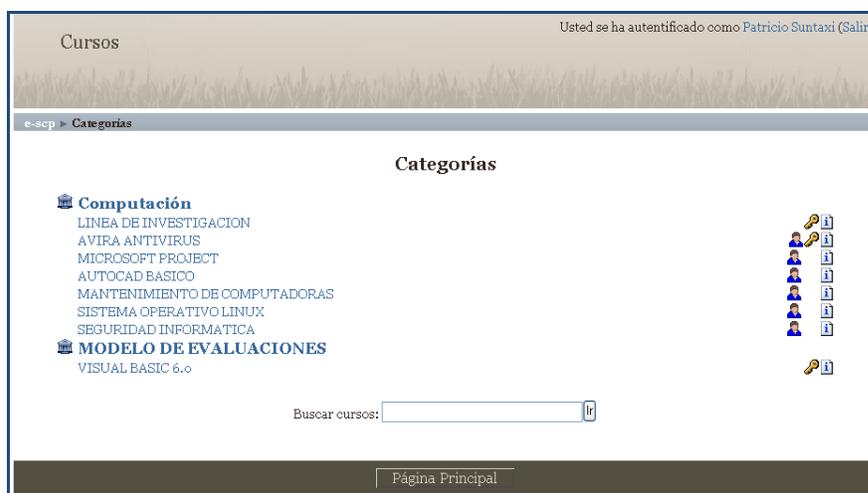


Figura 4.28.- Ingreso a cursos.

4.4.2. - MATRICULARSE EN LOS CURSOS

Permite que el alumno se matricule en cualquier curso disponible, así como ingresar a todas las opciones que cada uno dispone. Para el ejemplo se considerara el curso de Seguridad Informática.

1.- El alumno ingresara dando un click en el curso elegido.

Ejemplo: SEGURIDAD INFORMÁTICA



Figura 4.29.- Ventana principal del curso S.I.

2.- Una vez que el alumno esta dentro del curso seleccionado, escoje la opción Matricularse en este curso:



Figura 4.30.- Opción matricularse.

3.- Se despliega la siguiente ventana:

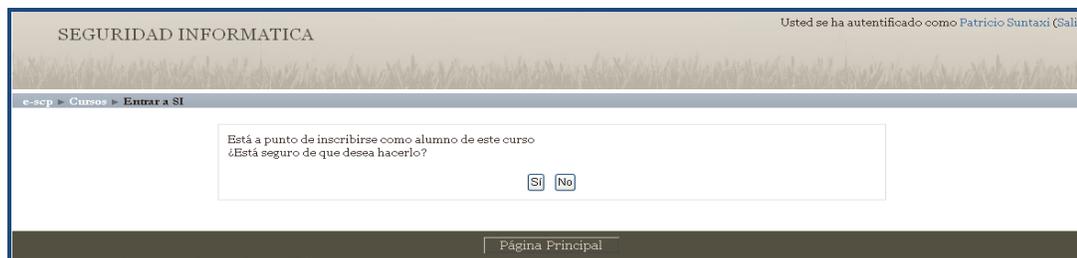


Figura 4.31.- Confirmar Matricula.

4.- El alumno debe seleccionar la opción si y se encontrara completamente matriculado en el curso, una vez que ingresa al curso puede empezar a utilizar la información que se encuentra disponible, así también utilizar todas las opciones que dispone e interactuar con los usuarios matriculados.



Figura 4.32.- Ingreso a curso matriculado.

4.4.3. - INGRESO COMO INVITADOS

Es otra de las maneras de ingresar a los cursos sin necesidad de matricularse ni registrarse con usuario y contraseña, es con la opción **ingreso como invitado**. Los invitados de un curso solo pueden acceder a los materiales del mismo, no pueden intervenir en los foros ni participar en los diferentes eventos programados.

1.- El alumno ingresa a la pantalla de inicio de la plataforma virtual, dentro de esta selecciona la opción Entrar como invitado.

Usuarios registrados

Entre aquí usando su nombre de usuario y contraseña
(Las 'Cookies' deben estar habilitadas en su navegador) ?

Nombre de usuario

Contraseña

Algunos cursos permiten el acceso de invitados

¿Olvidó su nombre de usuario o contraseña?

Figura 4.33.- Ingresar como Invitado.

2.- En la parte inferior izquierda debe dar un click sobre la opción Entrar, también le informa que está ingresando como usuario invitado.



Figura 4.34.- Entrar al curso.

4.4.4. - DIAGRAMA DE TEMAS

Contiene todos los temas, novedades, eventos, que se tratara en el curso seleccionado, además información clasificada en capítulos que el profesor proporciona para el alumno y ayudas de estudio.

Todas las actividades y tareas que los estudiantes deben cumplir según el cronograma establecido por el profesor del curso, todos los archivos que se encuentran dentro del diagrama de temas, son cargados bajo la responsabilidad del profesor del curso.

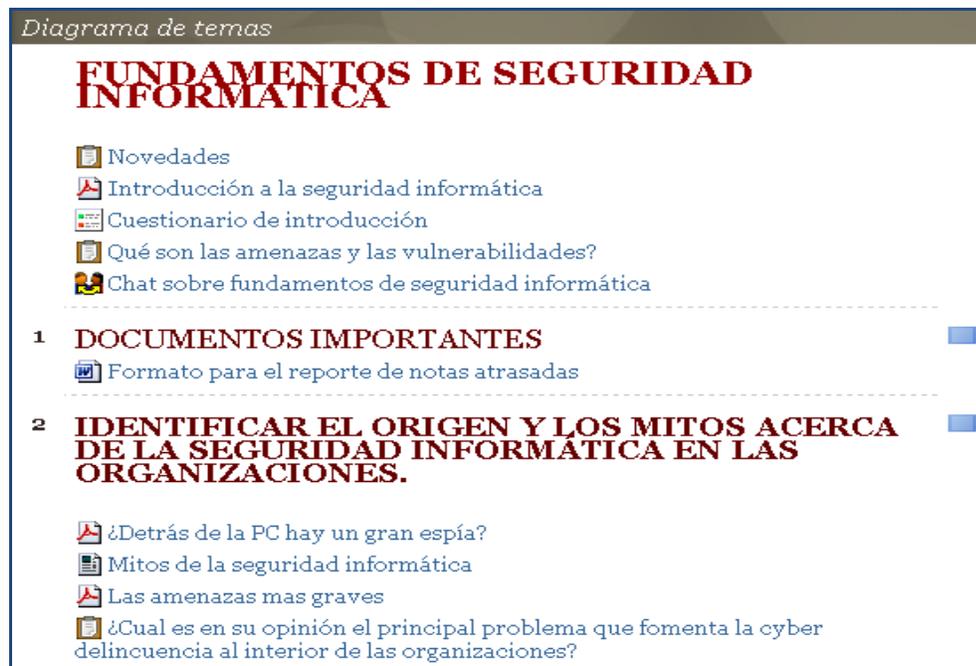


Figura 4.35.- Temas que contiene el curso.

El alumno puede ingresar a cada uno de estos temas dando doble click sobre el tema escogido:

Ejemplo: ingreso a la opción novedades, se desplegara la siguiente pantalla:



Figura 4.36.- Ingreso a novedades.

De esta manera el alumno podrá ingresar a todos los temas disponibles.

4.4.4.1.- Archivos y notas del curso

Permite la generación de contenidos de una forma sencilla, el profesor cuenta con la posibilidad de subir archivos en cualquier formato al curso (documentos de texto formateados con cualquier procesador de textos, presentaciones empaquetadas, archivos, pdf, videos, etc.). Hay que tener en cuenta que para que los alumnos puedan trabajar con estos tipos de archivos debe disponer del software necesario para manejarlos y poder abrirlos.

Debe tener instalado en el computador programas como Adobe Reader versión 5.0 mínimo, para poder abrir los archivos tipo pdf, además de Microsoft office los paquetes básicos (Word, Excel, Power Point).

1.- El alumno debe dar click en el documento elegido, se desplegara otra ventana donde se cargara el documento seleccionado de la siguiente manera:

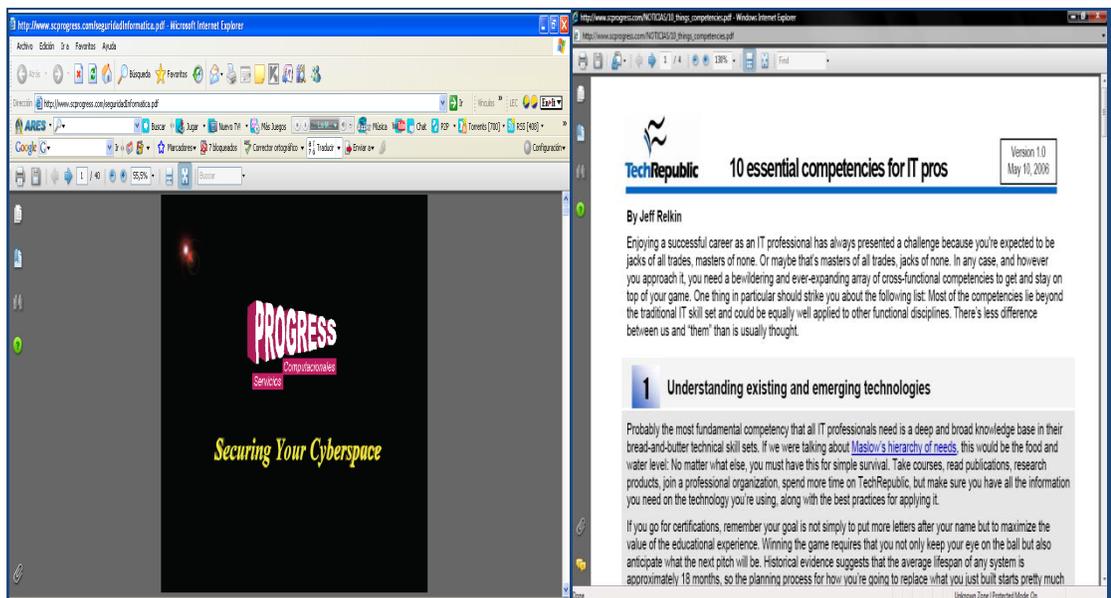


Figura 4.37.- Tipos de archivos del curso.

4.4.4.2.- Documentos importantes

Es un formato por medio del cual el alumno puede solicitar rendir cuestionario atrasado de su fecha de establecida, todos estos documentos serán dirigidos al profesor encargado del curso, este tomara la decisión de aceptar la solicitud o rechazarla, dependiendo de las circunstancias por las cuales sucedió el que no pudiera rendir la evaluación.

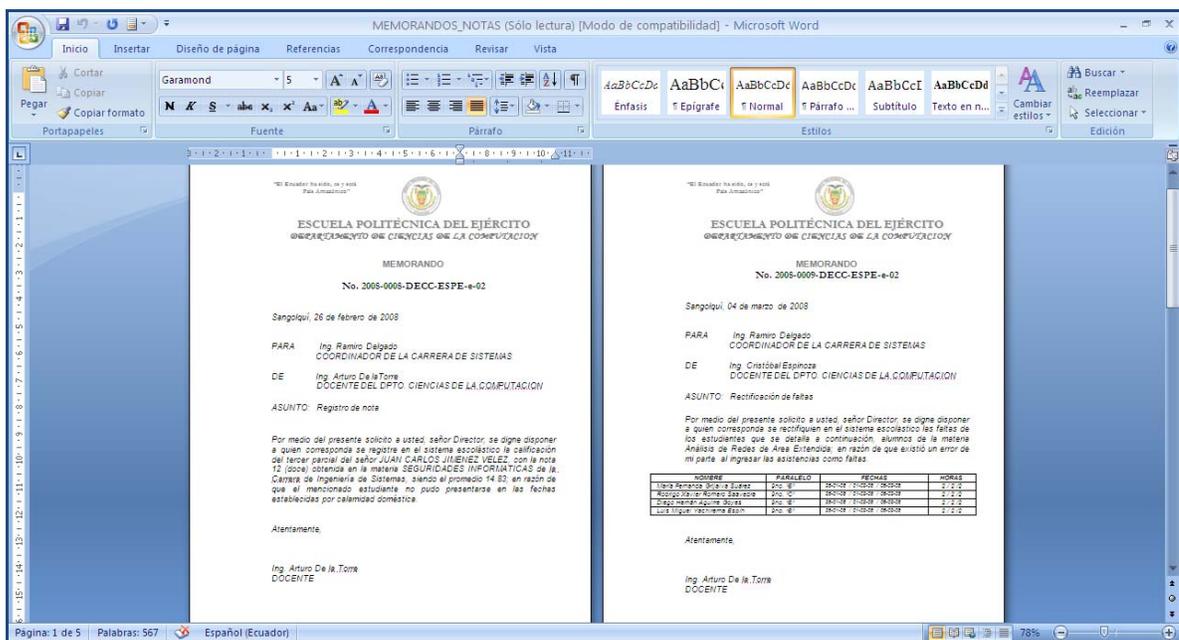


Figura 4.38.- Documentos importantes.

4.4.5. - PERSONAS

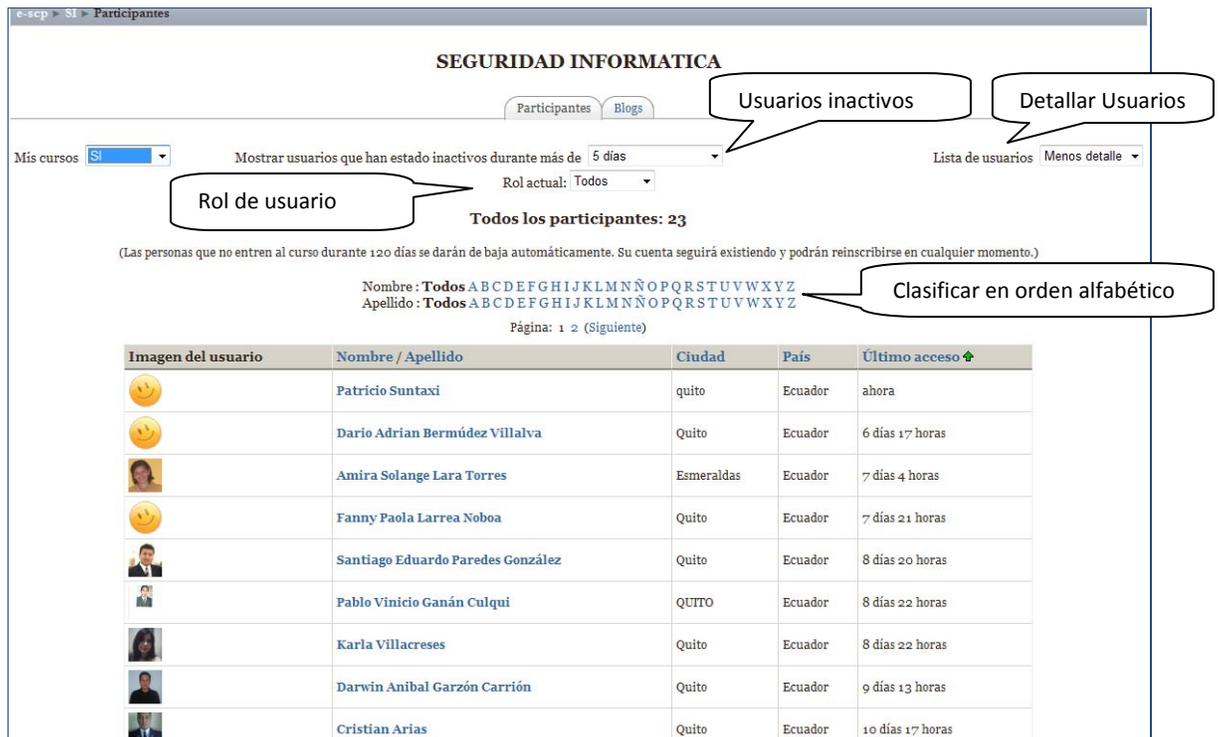
El bloque “Personas” agrupa opciones relacionadas con la información recogida por la plataforma virtual sobre los participantes de un curso, bien sean alumnos o profesores. Por ejemplo puede visualizar la información del resto de alumnos, a qué grupo pertenecen o modificar los datos de su ficha personal.

1.- Doble click en Participante.



Figura 4.39.- Participantes del curso.

Se desplegará un listado de todas las personas que participan del curso, incluso sus fotografías y datos del perfil.



SEGURO INFORMATICA

Participantes Blogs

Mis cursos: SI

Mostrar usuarios que han estado inactivos durante más de 5 días

Usuarios inactivos

Detallar Usuarios

Rol actual: Todos

Rol de usuario

Todos los participantes: 23

(Las personas que no entren al curso durante 120 días se darán de baja automáticamente. Su cuenta seguirá existiendo y podrán reinscribirse en cualquier momento.)

Nombre: Todos ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Apellido: Todos ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Clasificar en orden alfabético

Página: 1 2 (Siguiente)

Imagen del usuario	Nombre / Apellido	Ciudad	País	Último acceso ↕
	Patricio Suntaxi	quito	Ecuador	ahora
	Dario Adrian Bermúdez Villalva	Quito	Ecuador	6 días 17 horas
	Amira Solange Lara Torres	Esmeraldas	Ecuador	7 días 4 horas
	Fanny Paola Larrea Noboa	Quito	Ecuador	7 días 21 horas
	Santiago Eduardo Paredes González	Quito	Ecuador	8 días 20 horas
	Pablo Vinicio Ganán Culqui	QUITO	Ecuador	8 días 22 horas
	Karla Villacreses	Quito	Ecuador	8 días 22 horas
	Darwin Anibal Garzón Carrión	Quito	Ecuador	9 días 13 horas
	Cristian Arias	Quito	Ecuador	10 días 17 horas

Figura 4.40.- Datos de los participantes.

2.- El alumno debe dar un click sobre el nombre del usuario que desea consultar, se despliega la siguiente ventana con la información completa de dicho usuario.

También puede establecer una comunicación con este usuario por medio de mensajes.



Figura 4.41.- Descripción de un participante.

2.1.- Para enviar un mensaje el alumno debe seleccionar la opción **Enviar Mensaje**, se desplegará una ventana donde puede editar el mensaje que se enviará.



Figura 4.42.- Enviar mensaje a un participante.

Dentro del perfil del usuario tiene acceso a la opción mensajes, donde puede encontrar los mensajes que el usuario envió hacia el profesor del curso.

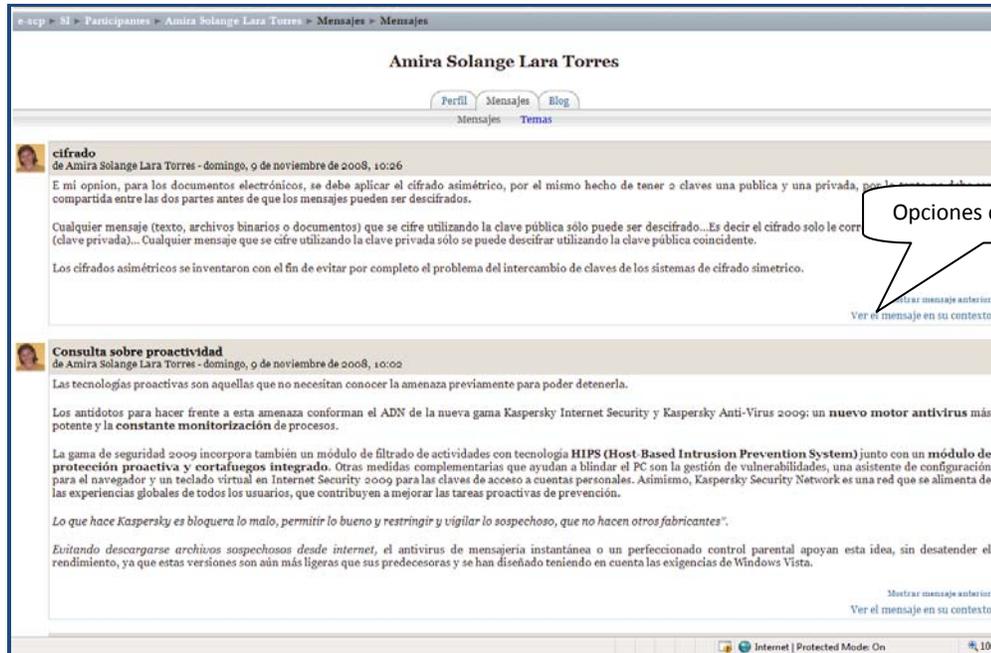


Figura 4.43.- Mensajes del participante.

4.4.6. - ACTIVIDADES

El bloque de actividades permite al usuario un acceso rápido a los diferentes tipos de actividades incluidas en un curso.

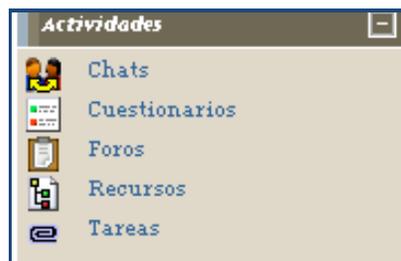


Figura 4.44.- Actividades.

4.4.7. - CHAT DEL CURSO

El chat de la Plataforma Virtual es una simple herramienta de comunicación síncrona que permite a los usuarios mantener conversaciones en tiempo real.

Cualquier usuario familiarizado con herramientas como AOL, MSN, o chat le hará muy sencillo utilizar el chat de la Plataforma Virtual. En los foros no es necesario que todos los participantes estén dentro del sistema a la misma vez, sin embargo esta es una condición obligatoria en las salas de chat. Para utilizar el chat de la Plataforma Virtual como herramienta de comunicación es necesario crear una sala de chat. El profesor puede crear una única sala para todo el curso o repetir sesiones para múltiples reuniones.

1.- Doble click en Chats.



Figura 4.45.- Ingreso a Chats.

La ventana que se despliega, contiene el nombre del curso que está tomando el alumno.



Figura 4.46.- Ingreso al Tema del Chat.

2.- Click sobre el tema del chat



Figura 4.47.- Ingreso a la Sala del Chat.

En la ventana que se despliega contiene dos opciones:

3.- Click Entrar a la Sala



Figura 4.48.- Opciones de Sala del Chat.

Se despliega un cuadro de texto donde puede recibir y enviar mensajes instantáneos hacia otros participantes del curso, los temas de conversación pueden ser sobre inquietudes o dudas de los temas planteados o discutir las preguntas planteadas por el profesor.

3.1.- En el cuadro de texto debe ingresar la palabra o frase que desea enviar.

3.2.- Presionar Enter, el mensaje será enviado lo puede ver en la parte superior de la ventana de Chat.

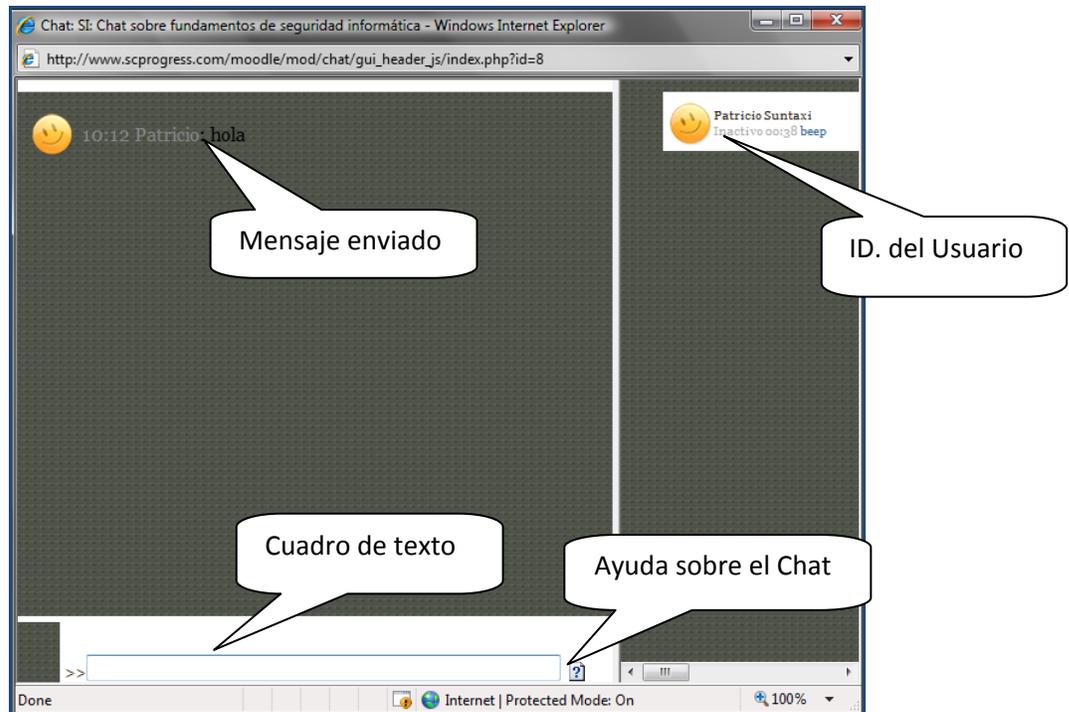


Figura 4.49.- Ventana de mensaje.

Se debe puntualizar que esta sala de Chat se actualiza automáticamente, sin necesidad de hacerlo manualmente, también posee la opción **beep** que puede ser utilizada como aviso para la persona con la que esta compartiendo el Chat.

Otra alternativa para el entorno del Chat es Versión sin marcos ni JavaScript, es una forma más sencilla del entorno Chat

Versión sin marcos ni JavaScript

- 1.- De la misma manera se debe ingresar la palabra o frase que se desea enviar.
- 2.- Se presionar **Enter** o dando un click en la opción Enviar, el mensaje será enviado se lo puede ver en la parte inferior de la ventana de Chat.

3.- Se debe actualizar constantemente la ventana de Chat, con un click sobre la opción Recargar.

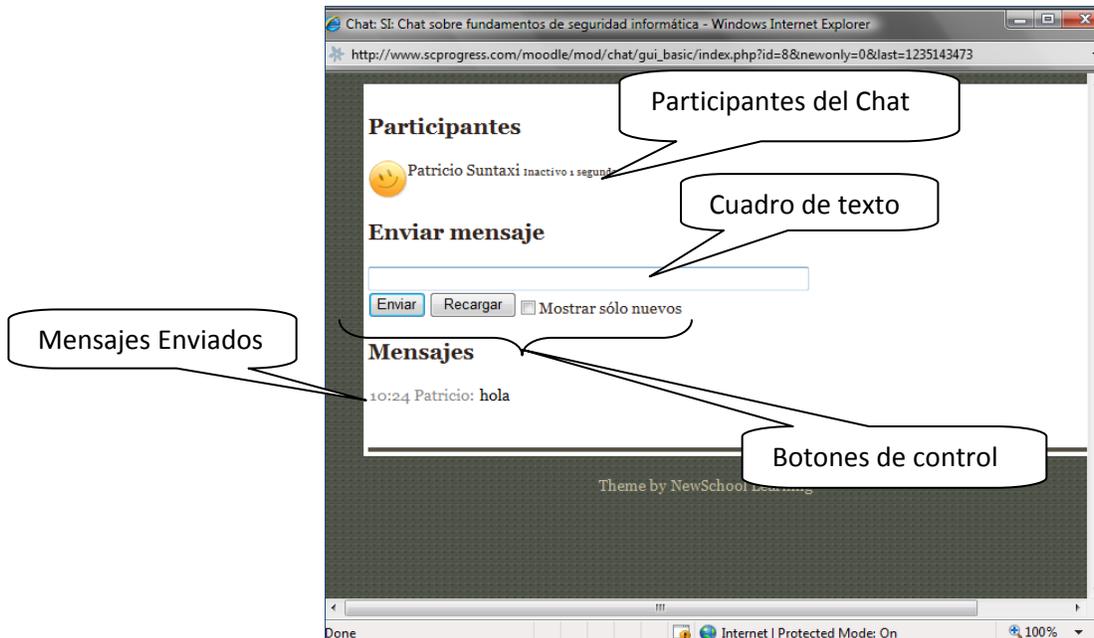


Figura 4.50.- Ventana de mensaje sin marcos ni JavaScript.

Ver sesiones anteriores, es un historial de donde puede observar a los participantes que estuvieron en el chat.

1.- Click en la pestaña ver sesiones anteriores

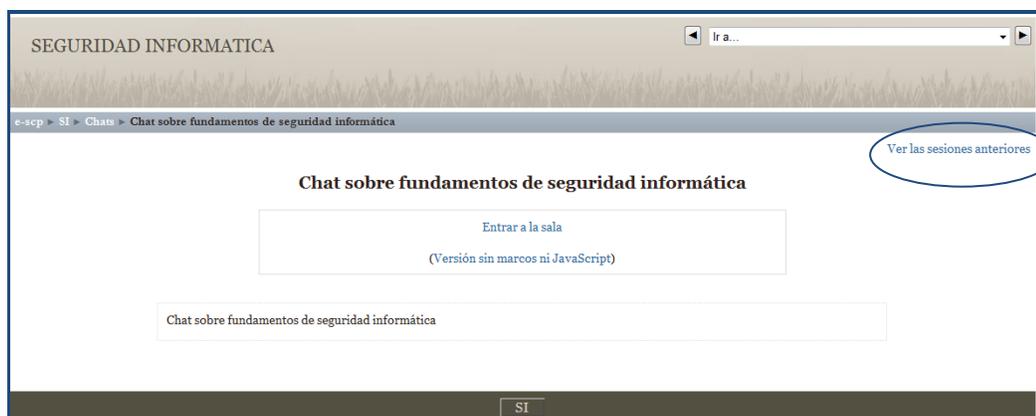


Figura 4.51.- Ver Sesiones anteriores.

A continuación se despliega una ventana que contiene a todos los participantes de sesiones pasadas inclusive se detalla la fecha y la hora que se realizaron estas sesiones de Chat.



Figura 4.52.- Participantes en Sesiones anteriores.

El usuario puede detallar de una manera más profunda dicha sesión con la opción **Ver esta sesión**, la ventana que se despliega contiene en detalle todo lo tratado por los participantes con la fecha y la hora.

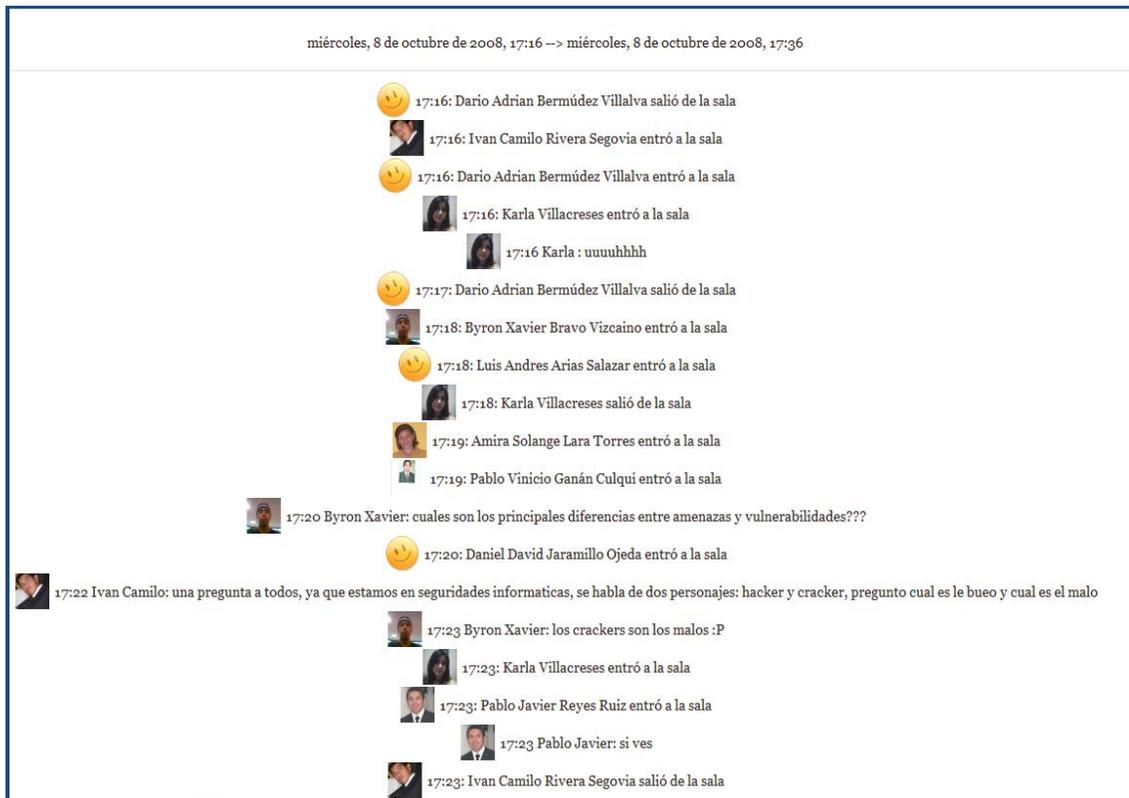


Figura 4.53.- Descripción de Sesiones anteriores.

4.4.7.1.- Uso de chats

Este módulo contiene algunas características para chatear de forma más agradable.

Emoticonos: Todos los emoticonos que se pueden escribir en cualquier lugar de la plataforma Virtual también se pueden colocar aquí. Por ejemplo: :-) = 😊

Enlaces: Las direcciones de Internet se convertirán automáticamente en enlaces.

Emociones: Puede iniciar un línea con "/me" o ":" para mostrar una emoción. Por ejemplo, si su nombre es Ana y escribe ": ríe" todos verán "Ana ríe".

Beeps: Puede enviar un pitido a otra persona haciendo click en el enlace "beep" junto al nombre.

HTML: Si sabe un poco de lenguaje HTML puede utilizarlo en su texto para insertar imágenes, ejecutar sonidos o formatear texto, entre otras.

4.4.8. - CUESTIONARIOS

Los cuestionarios de la Plataforma Virtual son uno de los componentes más completos del sistema. La comunidad ha ido añadiendo un gran número de opciones y herramientas al motor del módulo cuestionario, haciéndolo extremadamente flexible. Pueden crearse cuestionarios con diferentes tipos de preguntas, generar cuestionarios aleatorios a partir de baterías de preguntas, permitir a los usuarios tener dos intentos y poder consultar todos estos resultados almacenados. Estas características permiten plantear estrategias de evaluación que serían imposibles de llevar a cabo con cuestionarios en papel (por ejemplo, sería demasiado costoso permitir a los alumnos hacer un seguimiento de sus puntuaciones). Cuando un ordenador hace el trabajo duro, es sencillo crear para los estudiantes test de autoevaluación o generar pequeños test frecuentemente.

1.- Dar click sobre Cuestionario



Figura 4.54.- Cuestionarios.

2.- En la pantalla que se despliega click sobre el cuestionario que esta activado.



Figura 4.55.- Ingreso al Cuestionario.

3.- Se obtiene la descripción del cuestionario y el número de intentos permitidos, click en comenzar.



Figura 4.56.- Descripción del Cuestionario.

4.- En la ventana siguiente contiene el bloque de preguntas que componen el cuestionario.

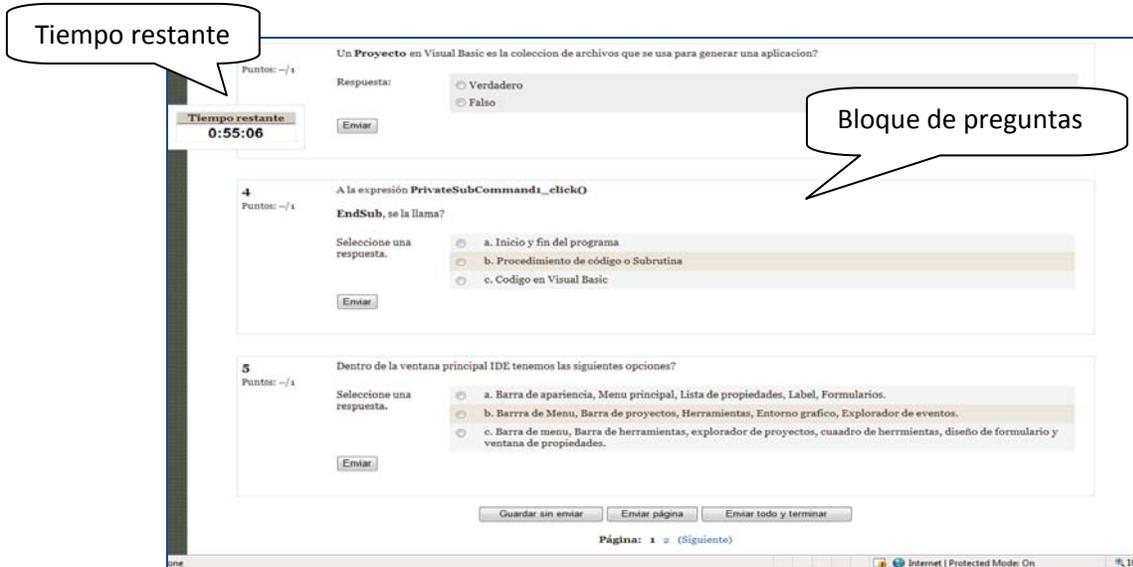


Figura 4.57.- Preguntas del Cuestionario.

5.- Una vez contestadas todas las preguntas dar click en Enviar todo y terminar dispone de dos opciones más, dentro de la evaluación como son:

Guardar sin enviar.- permite guardar la pagina pero no la envía para ser calificada por el profesor.

Enviar página.- esta opción no permite enviar solo el bloque de preguntas de la ventana actual.

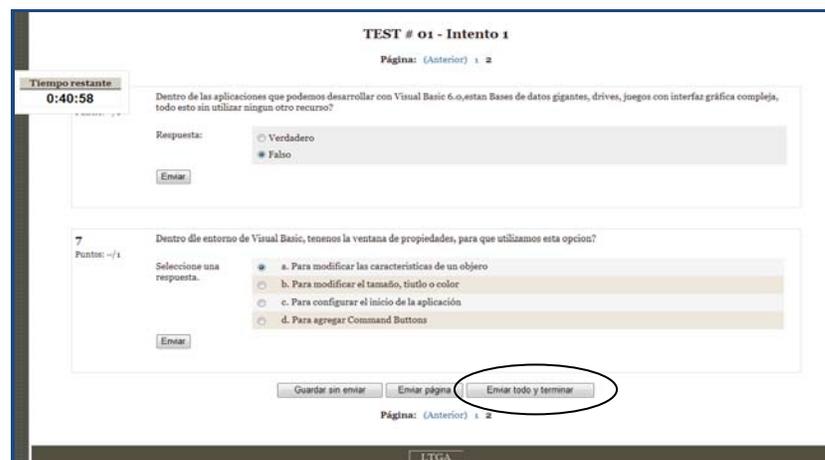


Figura 4.58.- Enviar y Terminar Cuestionario.

6.- Una vez enviadas las respuestas se despliega la siguiente ventana con la corrección de las preguntas, click en continuar para seguir revisando las respuestas.

The screenshot displays a quiz correction interface with three questions. Each question is followed by its correct answer, which is highlighted with a green bar. The questions are:

- 3** Un Proyecto en Visual Basic es la coleccion de archivos que se usa para generar una aplicacion?
Puntos: 1/1
Respuesta: Verdadero ✓
 Falso ✗
Correcto
Puntos para este envío: 1/1.
- 4** A la expresión PrivateSubCommand1_click() EndSub, se la llama?
Puntos: 1/1
Seleccione una respuesta.
 a. Inicio y fin del programa ✗
 b. Procedimiento de código o Subrutina ✓
 c. Codigo en Visual Basic ✗
Correcto
Puntos para este envío: 1/1.
- 5** Dentro de la ventana principal IDE tenemos las siguientes opciones?
Puntos: 1/1
Seleccione una respuesta.
 a. Barra de apariencia, Menu principal, Lista de propiedades, Label, Formularios. ✗
 b. Barra de Menu, Barra de proyectos, Herramientas, Entorno grafico, Explorador de eventos. ✗
 c. Barra de menu, Barra de herramientas, explorador de proyectos, cuaadro de herrmientas, diseño de formulario y ventana de propiedades. ✓
Correcto
Puntos para este envío: 1/1.

At the bottom of the window, there is a page indicator "Página: 1 de 6 (siguiente)" and a "Continuar" button circled in blue.

Figura 4.59.- Corrección del Cuestionario.

7.- Esta ventana describe la calificación que ha obtenido en la resolución del cuestionario, dar click en continuar para regresar a la página principal del curso.

TEST # 01

BREVE CUESTIONARIO SOBRE INTRODUCCION A VISUAL BASIC 6.0

Intentos permitidos: 6
Método de calificación: Calificación más alta
Límite de tiempo: 1 hora

Abrir cuestionario: jueves, 19 de febrero de 2009, 19:00
Cerrar cuestionario: sábado, 28 de febrero de 2009, 19:00

Intento	Completado	Puntos / 7	Calificación / 10
#1	martes, 24 de febrero de 2009, 11:42	6	8.57

: 8.57 / 10. Puntaje obtenido

Durante cierto tiempo no está autorizado a intentar de nuevo resolver el cuestionario.
Podrá intentarlo nuevamente en: **martes, 24 de febrero de 2009, 12:12**

Finalizar

Figura 4.60.- Puntaje del Cuestionario.

4.4.9. - FORO

Los foros permiten la comunicación de los usuarios desde cualquier lugar en el que una conexión a Internet esté disponible. No es necesario que los participantes de un foro estén dentro del sistema al mismo tiempo que sus compañeros para llevar a cabo una discusión, de ahí su naturaleza asíncrona. Cada intervención en un foro queda registrada en el sistema con el nombre de su autor y la fecha de su creación, de forma que seguir una discusión se convierta en una tarea intuitiva para el usuario. La Plataforma Virtual permite crear distintos tipos de foro, dando la posibilidad de incorporar archivos adjuntos e incluso valorar las intervenciones de los usuarios.

También es posible subscribirse a un foro, recibiendo por correo electrónico cada nueva intervención en el mismo, e incluso permite habilitar canales de noticias RSS, con lo que los usuarios que dispongan de lectores de noticias en este formato conocerán las últimas intervenciones sin necesidad de entrar en el sistema.

4.4.9.1.- Ayuda del foro para suscripción

Cuando el alumno se suscribe a un foro recibirá por correo electrónico una copia de cada mensaje enviado a ese foro (los mensajes son enviados 30 aproximadamente 30 minutos después de haber sido escritos).

Los participantes normalmente pueden escoger si desean o no suscribirse a cada uno de los foros.

Sin embargo, si un profesor obliga la suscripción a un foro concreto, esta posibilidad de elección es anulada y todos recibirán copias por correo electrónico de los mensajes de ese foro.

Esto es especialmente útil en el foro de Noticias y en los foros iniciados al principio del curso (antes de que todos sepan que pueden suscribirse por sí mismos).

Para poder responder a las preguntas que plantea el profesor, primeramente el alumno debe suscribirse al foro de la siguiente manera:

- 1.- Click en Suscribirse a este foro.

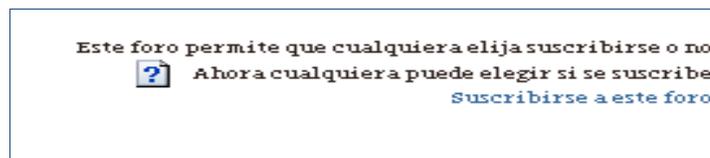


Figura 4.61.- Suscribirse a Foros.

- 2.- Una vez realizado este paso, click en Continuar, ahora está dentro del foro.

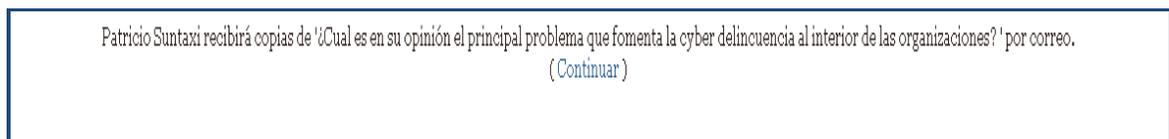


Figura 4.62.- Confirmación de Suscripción a Foros.

3.- Dispone de dos tipos de foros, dar click sobre el tema donde desea participar con sus respectivas respuestas.

Foros generales			
Foro	Descripción	Temas	Suscrito
Novedades	Novedades y anuncios	0	Sí
¿Qué son las amenazas y las vulnerabilidades?	¿Qué son las amenazas y las vulnerabilidades?	1	Sí

Foros de aprendizaje				
Sección	Foro	Descripción	Temas	Suscrito
2	¿Cual es en su opinión el principal problema que fomenta la cyber delincuencia al interior de las organizaciones?	¿Cual es en su opinión el principal problema que fomenta la cyber delincuencia al interior de las organizaciones?	1	Sí
3	Mencione 2 ejemplos	Mencione 2 ejemplos en los que por falta de conocimientos, podemos introducir vulnerabilidades en los sistemas que antes no habia.	1	Sí
4	Aplicación de la Norma ISO 17799	¿Considera usted que la Norma 17799 se puede aplicar solo en las organizaciones o también se puede aplicar en su entorno personal, indique las razones de su respuesta?	1	Sí
5	Consulta sobre proactividad	Consulte un producto que utilice como su principal herramienta la proactividad para evitar que los sistemas sean victimas de Cyberdelincuencia y describa como la aplica?	1	Sí
6	cifrado	En su opinión para el cifrado de documentos electrónicos se debe aplicar el cifrado simétrico o asimétrico?	1	Sí
7	certificados X509	Explique que son los certificados X509 y cual es su estructura	1	Sí

Figura 4.63.- Preguntas del Foro.

4.- Ejemplo con la siguiente pregunta:


¿Cual es en su opinión el principal problema que fomenta la cyber delincuencia al interior de las organizaciones?
 de Arturo de la Torre - lunes, 17 de noviembre de 2008, 11:15

¿Cual es en su opinión el principal problema que fomenta la cyber delincuencia al interior de las organizaciones?

[Responder](#)

Figura 4.64.- Responder Preguntas del Foro.

5.- Dar un click en responder se despliega la ventana donde el alumno debe ingresar su opinión sobre la pregunta planteada, también puede adjuntar archivos y como requisito obligatorio debe llenar los campos marcados de color rojo.

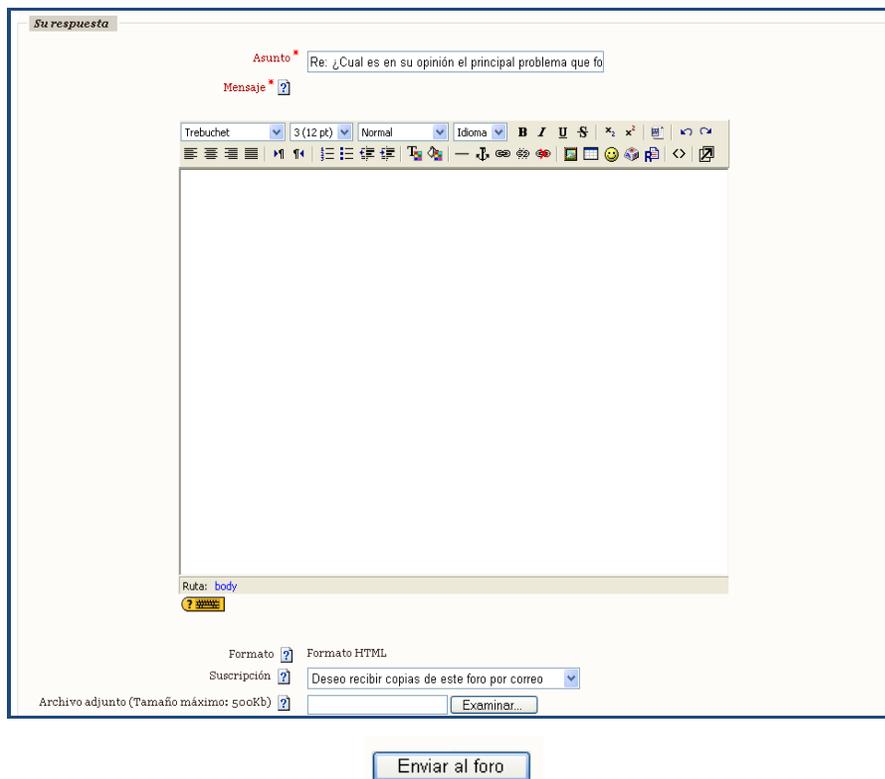


Figura 4.65.- Editar respuesta.

6.- Una vez ingresada la respuesta puede finalizar dando un click sobre **Enviar Foro**.

4.4.9.2.- Darse de baja de un foro

1.- Click sobre la opción darse de baja de este foro

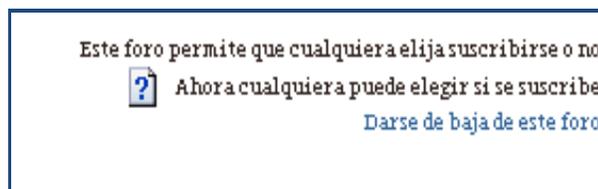


Figura 4.66.- Darse de Baja del Foro.

2.- Click en continuar, ahora el alumno se encuentra fuera del foro.

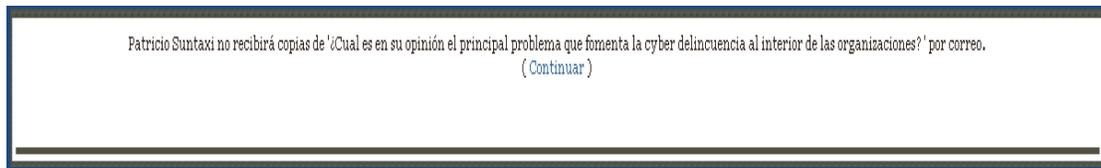


Figura 4.67.- Confirmación Baja del Foro.

4.4.9.3.- Foros generales y de aprendizaje

Cada participante del curso puede abrir cuantos debates desee y en cada debate pueden colocarse múltiples intervenciones.

Foros generales				
	Foro	Descripción	Temas	Suscrito
	Novedades	Novedades y anuncios	0	SÍ
	¿Qué son las amenazas y las vulnerabilidades?	¿Qué son las amenazas y las vulnerabilidades?	1	SÍ

Foros de aprendizaje				
Sección	Foro	Descripción	Temas	Suscrito
2	¿Cual es en su opinión el principal problema que fomenta la cyber delincuencia al interior de las organizaciones?	¿Cual es en su opinión el principal problema que fomenta la cyber delincuencia al interior de las organizaciones?	1	No
3	Mencione 2 ejemplos	Mencione 2 ejemplos en los que por falta de conocimientos, podemos introducir vulnerabilidades en los sistemas que antes no había.	1	No
4	Aplicación de la Norma ISO 17799	¿Considera usted que la Norma 17799 se puede aplicar solo en las organizaciones o también se puede aplicar en su entorno personal, indique las razones de su respuesta?	1	No
5	Consulta sobre proactividad	Consulte un producto que utilice como su principal herramienta la proactividad para evitar que los sistemas sean víctimas de Cyberdelincuencia y describa como la aplica?	1	SÍ
6	cifrado	En su opinión para el cifrado de documentos electrónicos se debe aplicar el cifrado simétrico o asimétrico?	1	SÍ
7	certificados X509	Explique que son los certificados X509 y cual es su estructura	1	SÍ

Figura 4.68.- Tipos de Foros.

4.4.9.4.- Búsqueda en foros

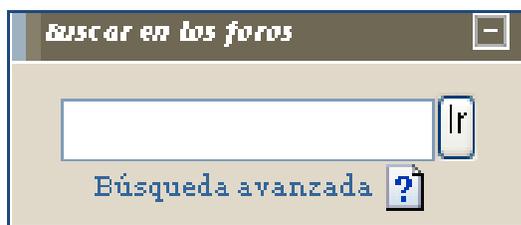


Figura 4.69.- Búsqueda en Foros.

Permite buscar en los foros de un curso información que pueda resultar de utilidad, la información se buscará en función de cadenas de texto introducidas por el usuario. La búsqueda de texto admite una serie de opciones que se enumeran más abajo. Usted puede combinarlas para especificar sus criterios de búsqueda de forma más precisa.

Tabla IV.1.- Formato para búsqueda avanzada

trabajar con grupos	Para efectuar una búsqueda básica de una o más palabras en cualquier parte de los textos, límitese a escribirlas separadas por espacios. Se utilizarán como criterio de búsqueda todas las palabras de más de dos caracteres.
+trabajar +con grupos	En la búsqueda del ejemplo anterior se encontraría también la palabra "conocimiento" (y cualquier otra que contuviera la cadena "con"). Para forzar la coincidencia exacta de una palabra, utilice el signo más (+) .
-motor de +búsqueda	Use el signo menos (-) antes de las palabras que no desea incluir en la búsqueda.
"motor de búsqueda"	Para buscar una frase o expresión compuesta por varias palabras, delimitela con comillas dobles .
user: Eloy	Para buscar textos de un usuario en particular, escriba user: antes del nombre del usuario.
userid:6	Si conoce el ID de un usuario en particular, puede realizar la

	búsqueda escribiendo el número después de userid:
subject: evaluación	Para buscar una palabra únicamente incluida en el texto o en el título, escriba subject: antecediendo a la palabra a buscar.

Para realizar una búsqueda avanzada, debe dar un click en el botón de búsqueda sin escribir nada en el campo de palabras aparecerá, un formulario completo que le facilitará una búsqueda personalizada.

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying 'e-scp > SI > Foros > Buscar'. The main content area contains the following search options:

- Estas palabras pueden aparecer en cualquier lugar del mensaje: [input field]
- En el mensaje debería aparecer esta frase exacta: [input field]
- Estas palabras NO deberían incluirse: [input field]
- Estas palabras deberían aparecer como palabras completas: [input field]
- Los mensajes deben ser más recientes que éste: [checkbox] 1 [dropdown: enero] 2000 [dropdown: 00] [dropdown: 00]
- Los mensajes deben ser más antiguos que éste: [checkbox] 12 [dropdown: febrero] 2009 [dropdown: 12] [dropdown: 10]
- Elegir en qué foros buscar: [dropdown: Todos los foros]
- Estas palabras deberían figurar en el asunto: [input field]
- Este nombre debería corresponder al del autor: [input field]

Figura 4.70.- Búsqueda Avanzada en Foros.

4.4.10. - Ir a...

Es uno de los accesos directos que dispone la plataforma, el alumno puede seleccionar con un click cualquier tema de los que se encuentran disponibles en el curso.

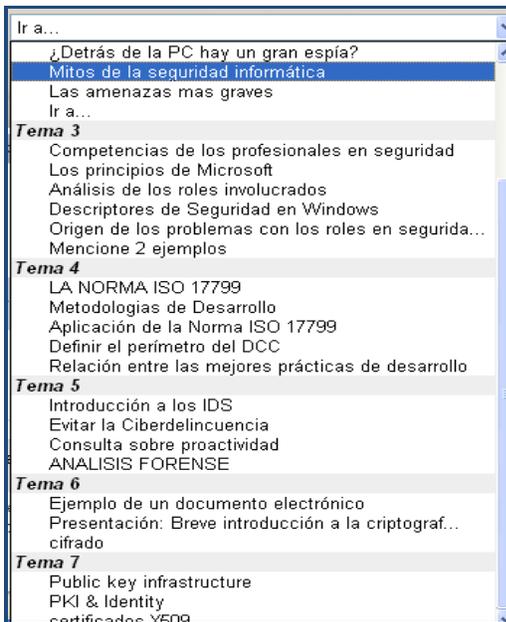


Figura 4.71.- Acceso directo a Temas.

4.4.11. - RECURSOS

Son los temas del curso distribuidos en una tabla y con su respectiva descripción, puede ingresar a estos dando un clic sobre cualquier tema que desee y le permite al alumno observar el contenido.

Tema	Nombre	Recursos
	Introducción a la seguridad informática	Identificar el origen y los roles actuales de la seguridad informática en las organizaciones
1	¿Detrás de la PC hay un gran espía?	Por qué es necesario el uso de flujos de trabajo que aseguran la integridad de los datos. Se trata de poder obtener el máximo de la información.
2	Mitos de la seguridad informática	
3	Las amenazas mas graves	
3	Competencias de los profesionales en seguridad	
	Los principios de Microsoft	Análisis de los roles involucrados en la seguridad informática, utilizando las técnicas de Microsoft.
	Análisis de los roles involucrados	Análisis de los roles involucrados en la seguridad informática, utilizando las técnicas de Microsoft, parte 2
	Descriptor de Seguridad en Windows	Descriptor de Seguridad en Windows
	Origen de los problemas con los roles en seguridad informática	Este recurso establece y describe el origen de los problemas, así como se debe tener el resultado de un trabajo
4	LA NORMA ISO 17799	LA NORMA ISO 17799
	Metodologías de Desarrollo	¿Cómo se relaciona la Metodología de Desarrollo con la Seguridad Informática?
5	Introducción a los IDS	Introducción a los Sistemas Detectores de Intrusión
	Evitar la Ciberdelincuencia	Tecnologías para evitar la Ciberdelincuencia
6	Ejemplo de un documento electrónico	
	Presentación: Breve introducción a la criptografía (José Ramón)	
7	Public key infrastructure	
	PKI & Identity	Tecnología and legal aspects
	certificados X509	

Figura 4.72.- Recursos del curso.

4.4.12. - TAREAS

Una tarea es una sencilla herramienta para recoger el trabajo de los alumnos de un curso. El profesor planteará un enunciado y los alumnos trabajaran sobre el mismo para finalmente enviar una solución a través del entorno. El módulo de tarea permite a los alumnos de una manera fácil, subir documentos en prácticamente cualquier formato electrónico. Los documentos quedan almacenados para su posterior evaluación a la que puede añadirse un “*feedback*” o comentario que por otra parte llegará de forma independiente al alumno mediante correo electrónico.



Tema	Nombre	Tipo de tarea	Fecha de entrega	Enviada	Calificación
4	Definir el perímetro del DCC	Subir un solo archivo	miércoles, 12 de noviembre de 2008, 02:00		-
	Relación entre las mejores prácticas de desarrollo	Subir un solo archivo	viernes, 7 de noviembre de 2008, 23:00		-
5	ANÁLISIS FORENSE	Subir un solo archivo	jueves, 8 de enero de 2009, 23:55		-

Figura 4.73.- Tareas del curso.

Ejemplo tema 4, definir el perímetro del DCC. Esta es la tarea que debe realizar el alumno y enviarla, la fecha en que el profesor le activa la tarea, y la fecha de entrega.



Defina el perímetro en tres niveles para la aplicación de la norma ISO 17799 para el DCC

Disponible en: Lunes, 29 de septiembre de 2008, 16:00
Fecha de entrega: miércoles, 12 de noviembre de 2008, 02:00

Figura 4.74.- Ejemplo de Tarea del curso.

4.4.13. - CALIFICACIONES

Estando en la página principal del curso, al pulsar sobre el enlace “Calificaciones” del bloque de administración, la Plataforma Virtual abre el libro de calificaciones en el que se recogen las notas obtenidas por todos los estudiantes en cada una de las actividades propuestas en el curso. La primera vez que se accede al libro de calificaciones aparece una tabla con el título “*Calificaciones*” en la que cada fila corresponde a un alumno y cada columna a una actividad, salvo la última que presenta la calificación total. Las filas están inicialmente clasificadas alfabéticamente por el apellido pero se puede hacer por el nombre pulsando en el enlace “*Ordenar por nombre*”. Este orden se puede variar también con las flechas que aparecen a la derecha de “*Total*” en la columna de la derecha. Los nombres de los estudiantes son enlaces que abren una página en la que sólo aparecen sus calificaciones y no las de sus compañeros.

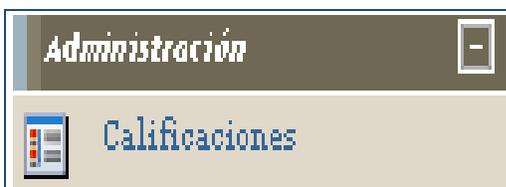


Figura 4.75.- Ingreso a Calificaciones.

4.4.13.1.- Ayuda sobre calificaciones del estudiante

En esta pantalla se puede observar un resumen de las calificaciones recibidas en este curso.

- En el centro aparecen todos los ítems calificados en el curso. Los nombres y las calificaciones de cada ítem puntuado son enlaces que conducen a una visión detallada de cada ítem en particular.
- A la derecha de las tareas puede ver la columna de totales.
- Debajo de la cabecera de totales aparece un enlace de 'estadísticas' que mostrará una ventana emergente con las estadísticas basadas en todas las

tareas y/o cuestionarios de los participantes en el curso. Usted dispone de la siguiente información:

- Puntuación total máxima: suma más alta de todas las calificaciones de un participante en el curso.
- Puntuación total mínima: suma más baja de todas las calificaciones de un participante en el curso.
- Puntuación total media: suma de todas las calificaciones del curso dividida entre el número de participantes.
- Mediana: mediana de las puntuaciones.
- Moda: puntuación obtenida por un número mayor de participantes.
- Desviación típica: medida de la dispersión de las puntuaciones.

Usted se ha autenticado como [Patricio Suntaxi](#) (Salir)

Usuario, salir

Ayuda para calificaciones

Calificaciones											
Cuestionario de introducción	¿Qué son las amenazas y las vulnerabilidades?	¿Cual es en su opinión el principal problema que fomenta la cyber delincuencia al interior de las organizaciones?	Mencione 2 ejemplos	Aplicación de la Norma ISO 17799	Definir el perímetro del DCC	Relación entre las mejores prácticas de desarrollo	Consulta sobre proactividad	ANALISIS FORENSE	cifrado	certificados X509	Total Estadísticas
10	2	4	10	10	20	20	10	20	10	10	126

Acceso directo a S.I.

SI

Figura 4.76.- Detalle de Calificaciones.

Usted se ha autenticado como [Patricio Suntaxi](#) (Salir)

e-scp > LTGA > Calificaciones

Calificaciones	
TEST # 01 Total Estadísticas	
10	10
8.57	8.57

LTGA

Figura 4.77.- Puntaje de una Evaluación.

4.4.14. - MIS CURSOS

Es una ventana que despliega todos los cursos que es tomando el alumno, también funciona como acceso directo.



Figura 4.78.- Detalle de Cursos Tomados.

1.- Click sobre el curso deseado.



Figura 4.79.- Inicio de Curso Tomado.

4.4.15. - NOVEDADES

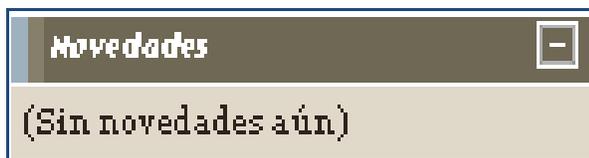


Figura 4.80.- Novedades.

Muestra un resumen de los últimos anuncios publicados en el “*Foro de Novedades*” del curso. Este listado de anuncios da la posibilidad de acceder al contenido completo del anuncio o de añadir nuevas entradas. El número de anuncios que aparecerán listados puede configurarse en el formulario de “*Configuración del curso*”.



Figura 4.81.- Descripción de Novedades.

4.4.16. - EVENTOS PRÓXIMOS

Recuerda la proximidad de un evento, ya sea un evento general, a nivel de curso o programado por el propio usuario. Los eventos se programan en el bloque calendario, donde también se puede configurar el número de eventos que se mostrarán en este bloque o la fecha a partir de la cual un evento puede ser considerado como próximo. (Ver bloque calendario).

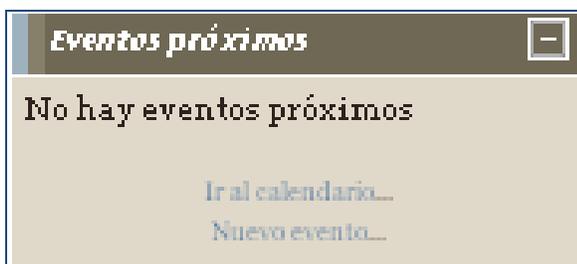


Figura 4.82.- Eventos Próximos.

4.4.17. - IR A CALENDARIO

El calendario refleja todas las fechas que puedan resultarnos de interés en el transcurso de un curso (apertura de una nueva unidad didáctica, fecha de entrega de una actividad, etc.).

Calendario con eventos programados, los cuadrados de diferente color muestran los eventos que se programaron en una fecha establecida.

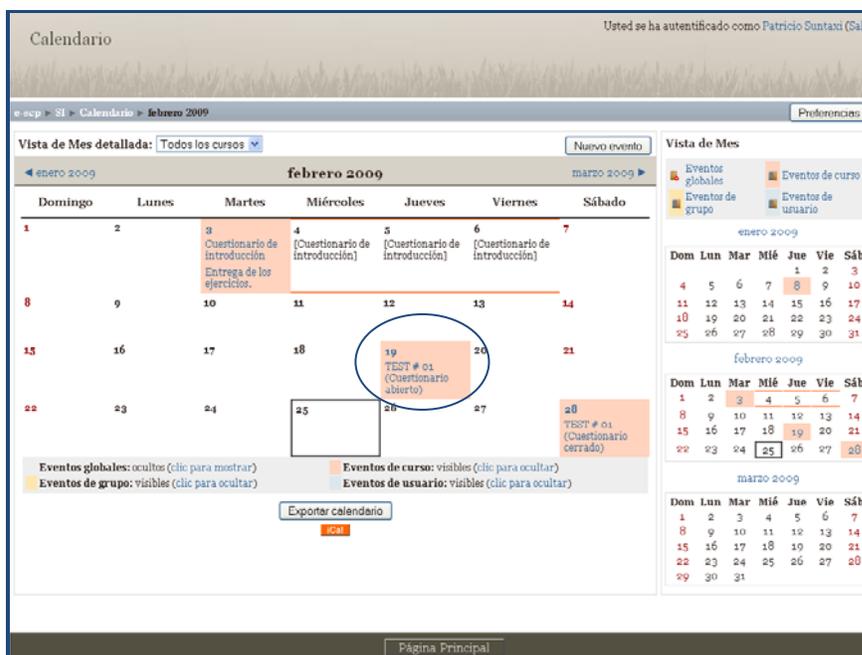


Figura 4.83.- Calendario.

4.4.17.1.- Preferencias

no se garantiza que se muestren todos los eventos que comienzan en ese rango de fechas; si son demasiados (más que los fijados en la preferencia "Número máximo de eventos próximos") entonces los eventos más distantes no se mostrarán.' 5. 'Recordar ajustes de filtro:' with a dropdown set to 'No'. Description: 'Si está habilitado, Moodle recordará los últimos ajustes de filtro de evento y los restaurará automáticamente cada vez que acceda.' At the bottom right is a 'Guardar cambios' button."/>

Figura 4.84.- Preferencias.

4.4.17.2.- Exportar calendario

Esta opción le permite visualizar al alumno todos los eventos de una semana, un mes, mes próximo hasta 60 días.

1.- Click en exportar calendario.



Figura 4.85.- Exportar Calendario.

2.- Se debe seleccionar el tipo de calendario a exportar.

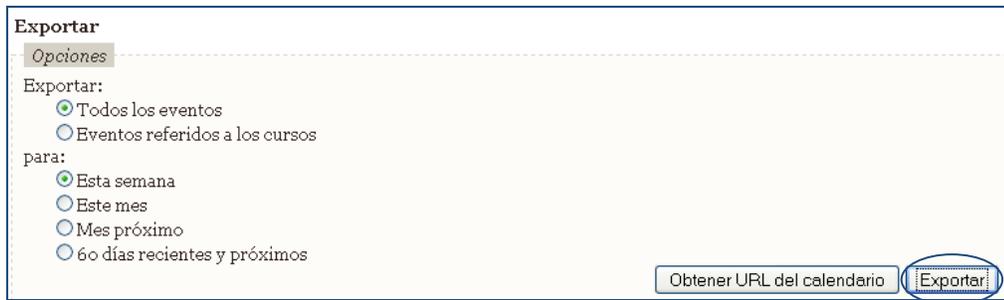


Figura 4.86.- Tipo de Calendario.

3.- Click en exportar calendario

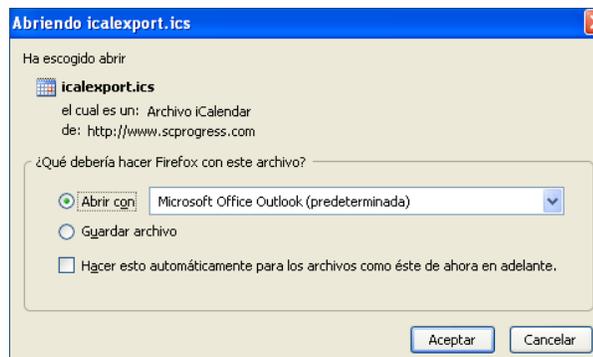


Figura 4.87.- Abrir o Guardar Calendario.

En las dos opciones que se muestran escoja la que más le interese ya sea solo Abrir o Guardar en el disco.

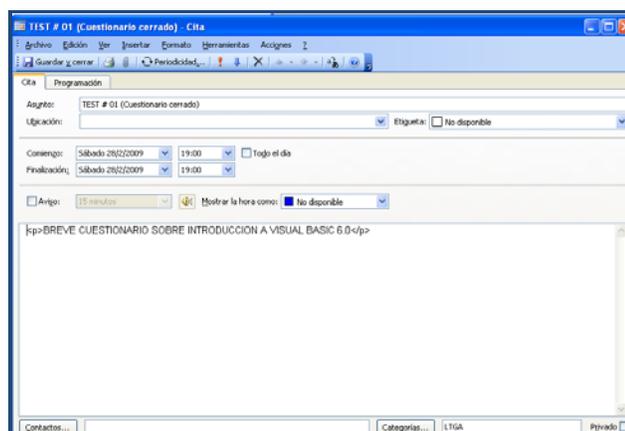
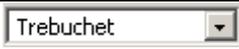
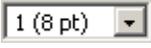
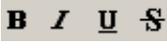


Figura 4.88.- Evento Descargado.

A continuación se describen las herramientas disponibles en el editor de Nuevos Eventos:

Tabla IV.2.- Controles para edición de texto

	Elección de fuente.
	Elección del tamaño de la fuente.
	Elección del estilo.
	Negrita, cursiva, subrayado y tachado.
	Subíndices y superíndices
	Copiar, Cortar, Pegar y limpiar HTML de Word.
	Deshacer y rehacer
	Justificados a la izquierda, al centro, a la derecha y completo.
	Color del texto y del fondo.
	Sangrías.
	Numeración, listas por puntos, y tabulaciones.
	Líneas separadoras y puntos de anclaje.
	Hipervínculos, romper hipervínculos, añadir imágenes y tablas.
	Añadir emoticonos y caracteres especiales.
	Añadir etiquetas HTML.
	Maximizar el editor (muy útil si se utiliza Microsoft Explorer como navegador)

4.4.17.4.- Atajos para edición de texto

Ctrl-O	Cambiar la fuente
Ctrl-P	Cambiar el tamaño de la fuente
Ctrl-H	Cambiar el formato de texto (encabezados, &c.)
Ctrl-1 to Ctrl-6	Cambiar nivel de encabezado
Ctrl-=	Cambiar el idioma del texto para los lectores, o especificar el idioma del filtro Multilang (aparece después de la opción 'Multi' en el menú emergente).
Ctrl-B	Convertir el texto en negrita
Ctrl-I	Convertir el texto en cursiva
Ctrl-U	Subrayar el texto
Ctrl-S	Tachar el texto
Ctrl-,	Subíndice
Ctrl-.	Superíndice
Ctrl-o	Limpiar HTML de Word
Ctrl-Z	Deshacer
Ctrl-Y	Rehacer
Ctrl-L	Justificar a la izquierda
Ctrl-E	Centrar
Ctrl-J	Justificado completo
Ctrl-/	Texto de izquierda a derecha
Ctrl-	Texto de derecha a izquierda
Ctrl-;	Disminuir sangría
Ctrl-'	Aumentar sangría
Ctrl-G	Cambiar el color del texto
Ctrl-K	Cambiar el color del fondo
Ctrl-F	Buscar y reemplazar
Ctrl-`	Cambiar a vista de código fuente HTML
Ctrl-M	Conmutar a modo de editor en pantalla completa
Ctrl-Alt-O	Insertar lista ordenada
Ctrl-Alt-U	Insertar lista no ordenada
Ctrl-Alt-R	Insertar regla horizontal
Ctrl-Alt-A	Crear ancla
Ctrl-Alt-L	Crear enlace
Ctrl-Alt-D	Desvincular
Ctrl-Alt-N	Desactivar enlaces automáticos
Ctrl-Alt-I	Insertar imagen
Ctrl-Alt-T	Insertar tabla
Ctrl-Alt-S	Insertar emoticón

Figura 4.90.- Atajos para edición de texto

Una vez que el alumno conoce cada una de las opciones del editor de eventos está en condiciones de realizar su propio evento:

1.- Ingresar el nombre del evento.

Nuevo evento (Evento de usuario)

Nombre:

Figura 4.91.- Nombre Evento.

2.- Editar el evento.

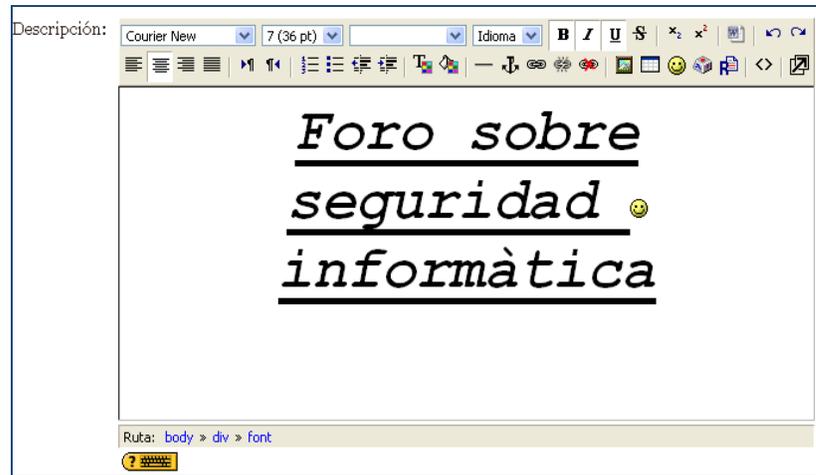


Figura 4.92.- Editar Evento.

3.- Se debe ingresar las fechas en las que debe iniciar el evento y la fecha de finalización, así como la duración del evento.

A screenshot of a form for selecting event dates and duration. The "Fecha:" section contains three dropdown menus for day (25), month (febrero), and year (2009), followed by two dropdown menus for hour (17) and minute (05). The "Duración:" section has three radio button options: "Sin duración", "Hasta" (selected), and "Duración en minutos". The "Hasta" option is followed by dropdown menus for day (26), month (febrero), and year (2009), and two dropdown menus for hour (17) and minute (05). The "Duración en minutos" option is followed by a text input field containing the number 10. The "Repeticiones:" section has two radio button options: "No repeticiones" and "Repetir semanalmente, creando juntos" (selected), which is followed by a text input field containing the number 1. A "Guardar cambios" button is located at the bottom right of the form.

Figura 4.93.- Ingreso de Fechas.

4.- Una vez realizado todos los pasos click en Guardar cambios.

4.4.18. - ACTIVIDADES RECIENTES

Muestra los últimos movimientos de un usuario dentro del curso. Entre otras cosas, el alumno puede observar sus últimas participaciones en los foros de la asignatura o las últimas actividades programadas.

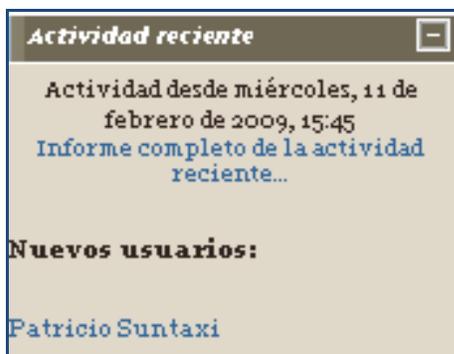


Figura 4.94.- Actividades Recientes.

Dispone de un informe completo de todas las actividades y tareas que el alumno de cumplir, además con el número de días con los que contara para realizar las actividades.

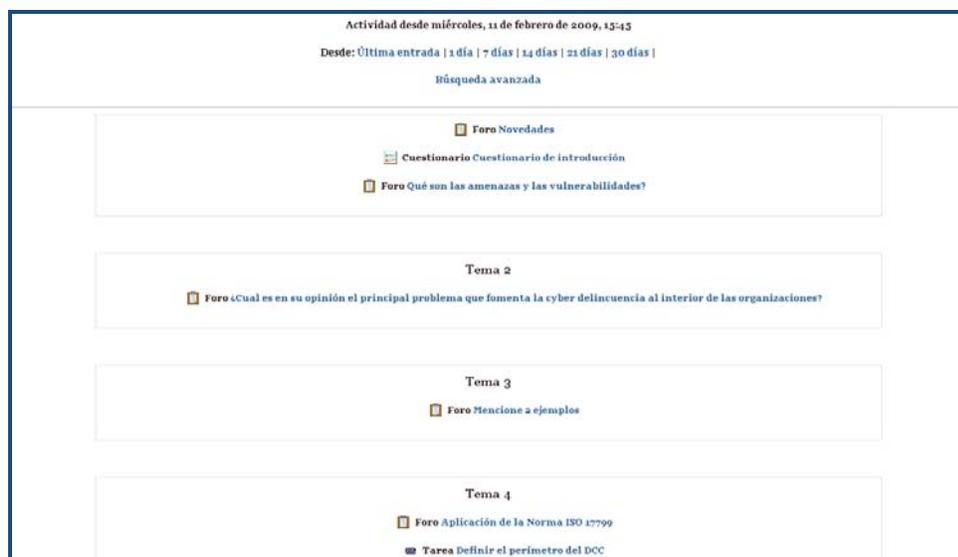


Figura 4.95.- Informe de Actividades.

4.4.19. - BOTONES DE INFORMACIÓN

Página principal es un acceso directo para ir hacia el inicio de la plataforma



Figura 4.96.- Página Principal.

Muestra identificación del usuario y la opción salir del curso.

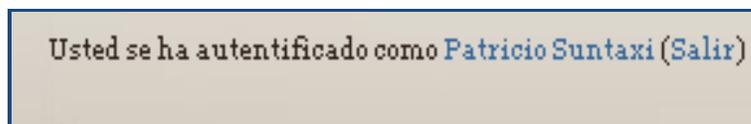


Figura 4.97.- I.D. del Usuario.

El directorio donde está trabajando actualmente, le permite ir hacia atrás dentro de las ventanas de la plataforma virtual.



Figura 4.98.- Directorio de Trabajo.

V.- MODULO PROFESOR

5.1.- INTRODUCCIÓN.

Este manual es complementario del Manual de Usuario general. En el manual de Usuario se puede aprender cómo entrar y navegar por las asignaturas del aula virtual y cómo utilizar los diferentes módulos de las actividades que dispone el sistema LMS. Es muy recomendable que utilice primero el Manual de Usuario general y dedique algunos minutos a navegar por la Plataforma virtual antes de centrarse en este Manual del Profesor.

Su función principal como profesor de una asignatura en la plataforma virtual consiste, en dotar de contenido al curso, definiendo e instalando los recursos o materiales que los alumnos necesiten estudiar para aprender su materia. También puede instalar actividades docentes diversas que ayuden a los estudiantes en su tarea de aprendizaje de una forma activa, no únicamente leyendo sino haciendo tareas e interactuando con sus compañeros. Este manual le indicará cómo organizar su curso, cómo crear e instalar los materiales didácticos y qué tipo de actividades tiene a su disposición y cómo se pueden usar dentro de la plataforma virtual.

5.2.- INGRESO A LA PLATAFORMA

Para que una persona tenga acceso a la plataforma como Profesor virtual, es necesario que el administrador de la plataforma asigne los respectivos permisos para que el docente pueda subir toda la información necesaria, tales como manuales, links

de interés, videos, etc., el docente además será el responsable de realizar las evaluaciones que pondrá a disposición de los alumnos al final de cada capítulo o al final de cada curso según lo crea conveniente el docente.

Para el ingreso a la plataforma como docente, luego que tenga los permisos respectivos, se la realizara desde la pantalla de autenticación de datos:

Usuarios registrados

Entre aquí usando su nombre de usuario y contraseña
(Las 'Cookies' deben estar habilitadas en su navegador) ?

Nombre de usuario

Contraseña

Algunos cursos permiten el acceso de invitados

¿Olvidó su nombre de usuario o contraseña?

Figura 5.1.- Ingreso de Usuario con rol de profesor.

Una vez que la plataforma haya autenticado los datos, le despliega la siguiente pantalla:

Personas

- Participantes
- Buscar en los foros
- Búsqueda avanzada ?
- Administración
 - Activar edición
 - Configuración
 - Asignar roles
 - Grupos
 - Copia de seguridad
 - Restaurar
 - Importar
 - Reiniciar
 - Informes
 - Preguntas
 - Escalas
 - Archivos
 - Calificaciones
 - Desmatricular en LTGA
- Actividades
 - Foros

Diagrama de temas

Novedades

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Novedades

Agregar un nuevo tema...
(Sin novedades aún)

Actividad reciente

Actividad desde jueves, 12 de febrero de 2009, 11:03
Informe completo de la actividad reciente...

Sin novedades desde el último acceso

Figura 5.2.- Entorno de trabajo del profesor.

Dentro de esta ventana el profesor del curso, que fue asignado por el administrador de la plataforma, puede poner a disposición toda la información que crea necesaria como docente, para que los alumnos que tomen el curso puedan despejar sus inquietudes.

5.3.- ESTRUCTURA Y ORGANIZACIÓN

La plataforma LMS proporciona tres tipos de módulos o elementos lógicos, los que el profesor tendrá a disposición para su curso:

Módulos de comunicación: para permitir que los alumnos puedan hablar con el profesor (hacer preguntas, plantear dudas, etc.) y lo más importante que puedan comunicarse entre ellos y construir su propia comunidad de aprendizaje.

Módulos de materiales: son los elementos que representan los contenidos o materiales de la asignatura. Son todo tipo de textos, libros, apuntes, presentaciones de diapositivas, enlaces a páginas Web externas etc. pensados para que los estudiantes los lean y estudien sobre ellos.

Módulos de actividades: son la parte activa y colaborativa donde el alumno tiene que hacer algo más allá que leer un texto. Debates y discusiones, resolución de problemas propuestos, redacción de trabajos, creación de imágenes, cuestionarios pueden ser ejemplos de actividades realizables en la plataforma.



Figura 5.3.- Módulos de sistema.

5.3.1. - PARTICIPANTES.

Dentro de esta pestaña el profesor puede tener un informe sobre los usuarios que han ingresado al curso y han interactuado con el sistema.

Imagen del usuario	Nombre / Apellido	Ciudad	País	Último acceso	Seleccionar
	Edwin Caiza	Quito	Ecuador	ahora	<input type="checkbox"/>
	Patricio Suintaxi	quito	Ecuador	2 días	<input type="checkbox"/>
	Edwin Caiza	Quito	Ecuador	6 días 10 horas	<input type="checkbox"/>
	Holguer Tenelema	Latacunga	Ecuador	6 días 18 horas	<input type="checkbox"/>
	Arturo de la Torre	Quito	Ecuador	Nunca	<input type="checkbox"/>
	Coordinador de los Cursos	Quito	Ecuador	Nunca	<input type="checkbox"/>
	Estefanía Betzabe Barreno Cisneros	Riobamba	Ecuador	Nunca	<input checked="" type="checkbox"/>

Figura 5.4.- Informe de participantes.

5.3.2. - BUSCAR EN FOROS

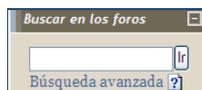


Figura 5.5.- Búsqueda en foros.

Dentro de esta opción se puede realizar una búsqueda sobre temas o palabras tratados en los foros de discusión, además se puede dar una búsqueda más centrada seleccionando **Búsqueda avanzada**, despliega la siguiente pantalla.

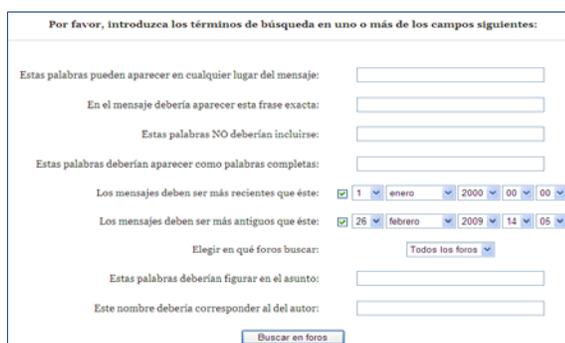
A form titled "Por favor, introduzca los términos de búsqueda en uno o más de los campos siguientes:" with several input fields and dropdown menus for search criteria like date and forum selection.

Figura 5.6.- Búsqueda avanzada.

Dentro de esta opción ingrese los campos requeridos para que la búsqueda sea más exacta, dar click en **Buscar en foros**.

5.3.3. - CAMPO DE ADMINISTRACIÓN



Figura 5.7.- Opciones de administración.

El profesor tiene a disposición este bloque de opciones, para que pueda configurar y administrar todos los datos referentes a su curso y sus usuarios.

5.3.4. - CAMPO DE ACTIVIDADES

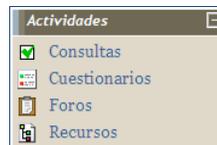


Figura 5.8.- Opciones de actividades.

Este bloque tiene todas las actividades y tareas que el profesor ha puesto a disposición para que los alumnos las realicen y su aprendizaje pueda ser mas optimo.

5.3.5. - CAMPO DE MATERIALES Y TAREAS DEL CURSO



Figura 5.9.- Material del curso.

Este es el campo más importante del curso porque es aquí en donde encontrara todo el material necesario para el aprendizaje del alumno, además también se encuentra las tareas y actividades que el profesor ha ingresado para el alumno.

5.3.6. - NOVEDADES

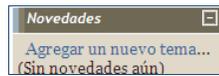


Figura 5.10.- Campo de novedades del curso.

Este campo está a disposición para que el profesor pueda enviar inquietudes o novedades a los foros de discusión.

5.3.7. - ACTIVIDAD RECIENTE

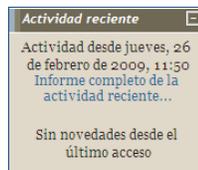


Figura 5.11.- Campo de actividad reciente.

Dentro de este link el profesor puede observar toda la actividad que ha realizado dentro de su curso.

5.4.- ACTIVAR EDICIÓN

Como profesor, tiene que añadir y modificar los elementos didácticos incluidos en el curso virtual. Para ello solo los profesores (pero no los alumnos) tienen a su disposición el modo de **Edición del curso**. En este modo de funcionamiento puede modificar la disposición de los paneles laterales de funciones, reorganizar los bloques temáticos de la columna central y añadir, cambiar, mover o borrar los recursos didácticos que componen el contenido de su curso.

Esta es la primera función que tiene a su disposición, ya que con la activación de edición puede editar el área de trabajo por completo. Tras pinchar en esta opción se observa que la interfaz se modifica y se añaden toda una serie de pequeños iconos por doquier. Pinchando en esos iconos puede ejecutar las acciones de editar, añadir mover y borrar los diferentes elementos del curso, la ventana que aparecerá tendrá el siguiente aspecto:

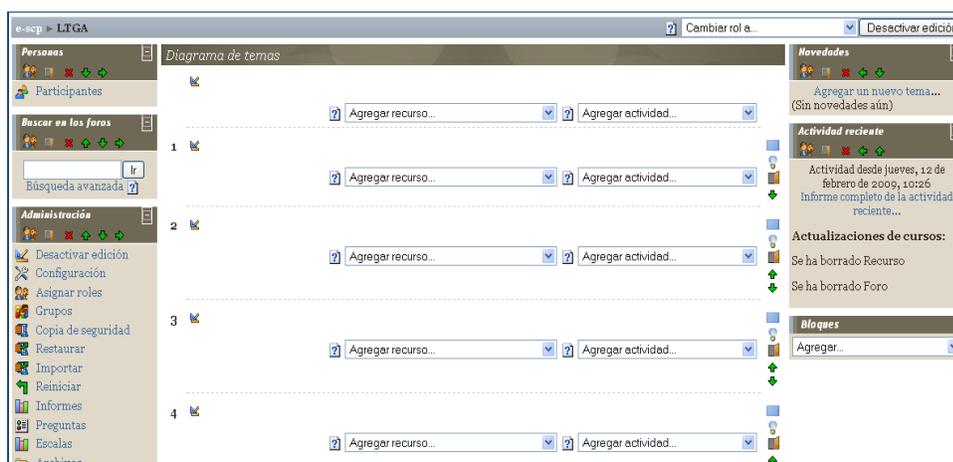


Figura 5.12.- Modo de Edición Activado.

De aquí en adelante todo lo que realice dentro del curso será en modo **Activar edición**.

5.5.- AYUDA

Lo primero que se puede destacar en el modo de edición son los accesos de ayuda que dispone en la plataforma los cuales le orientarán en la tarea a realizar:



Figura 5.13.- Icono Ayuda

Al dar click sobre este icono se despliegan diferentes tipos de ayuda como por ejemplo:



Figura 5.14.- Ventana de Ayuda.

A partir de la cual puede tener acceso a un sin número de información, con tan solo seleccionar el acceso **Índice de todos los archivos de ayuda**.



Figura 5.15.- Índice de ayuda.

NOTA: Dentro de toda la plataforma se puede hacer uso de este recurso.

5.6.- MODIFICACIÓN DE LOS PANELES

En el modo de edición aparecen unos pequeños íconos en los cabeceros de los paneles de las columnas laterales. Estos iconos permiten alterar la disposición de los paneles en la pantalla (pero usualmente no se altera su contenido).

5.6.1. - FUNCIONES

Describe todas las modificaciones que puede realizar con los módulos.



Figura 5.16.- Módulo en modo Edición.

5.6.2. - ICONOS DE VISIBILIDAD



Figura 5.17.- Icono visibilidad.

Este icono indica que el bloque es visible. Si pincha en él, el bloque queda oculto y se marcará con el icono como Oculto. El profesor verá siempre el bloque en el modo de edición, pero no así sus alumnos, cuando el panel está oculto ellos no pueden verlo. Pinchando en este icono el bloque se hace visible otra vez.

5.6.3. - ICONO DE BORRADO



Figura 5.18.- Icono borrar.

Sirve para eliminar el panel por completo (no ocultarlo de la vista de los alumnos).

5.6.4. - ICONOS DE MOVIMIENTO



Figura 5.19.- Iconos de mover.

Permiten mover el bloque en la dirección indicada por la flecha. Subiendo o bajando el panel en su columna o bien cambiándolo de columna.

En el modo de edición además de estos iconos, aparece también un nuevo panel.



Figura 5.20.- Panel agregar bloques.

Este panel mantiene una lista de todas las opciones disponibles en el sistema y permite añadir alguno que no esté visible. Los paneles borrados pasan a engrosar esta lista. Puede reinsertar un panel borrado usando este interfaz.

La configuración de los paneles se realiza exclusivamente por el profesor. Los estudiantes de una asignatura no pueden activarlos o moverlos. Puede que un panel no le sea útil al profesor, pero si a los estudiantes. Tenga en cuenta que los estudiantes acceden a varias asignaturas en el campus virtual y pueden llegar a perderse si disponen de estos paneles de una forma demasiado radical o limitada.

5.7.- AGREGANDO UN RECURSO

Luego de haber despejado las inquietudes dentro del modo de edición, el profesor puede subir toda la información del curso, para ello dispone de una pestaña en la cual se escogerá el tipo de recurso:

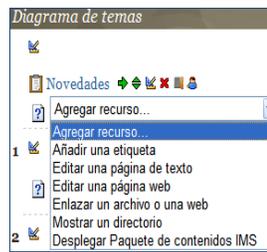


Figura 5.21.- Agregar un recurso.

5.7.1. - AÑADIR UN ETIQUETA

Dentro de esta opción le despliega varias alternativas, en el primer caso tiene **Añadir una etiqueta**.

Una etiqueta, es un elemento que se adhiere a otro elemento para identificarlo o describirlo; una etiqueta también puede ser una o más palabras que se asocian a algo con el mismo fin.

Al seleccionar esta opción, le despliega la siguiente ventana:

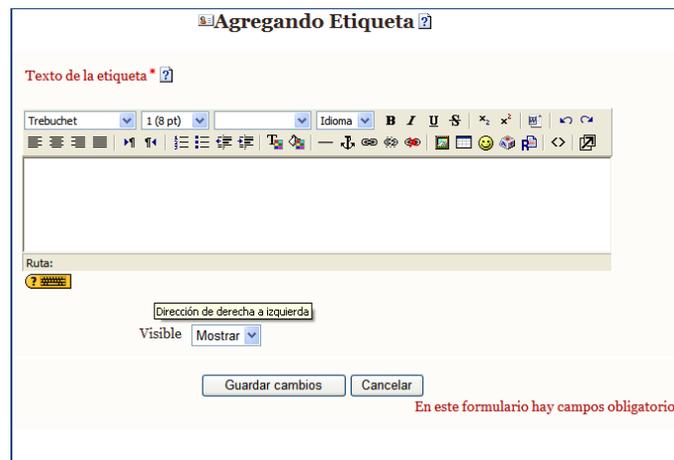


Figura 5.22.- Agregando etiqueta.

Dentro de esta opción puede dar el formato necesario para su etiqueta.

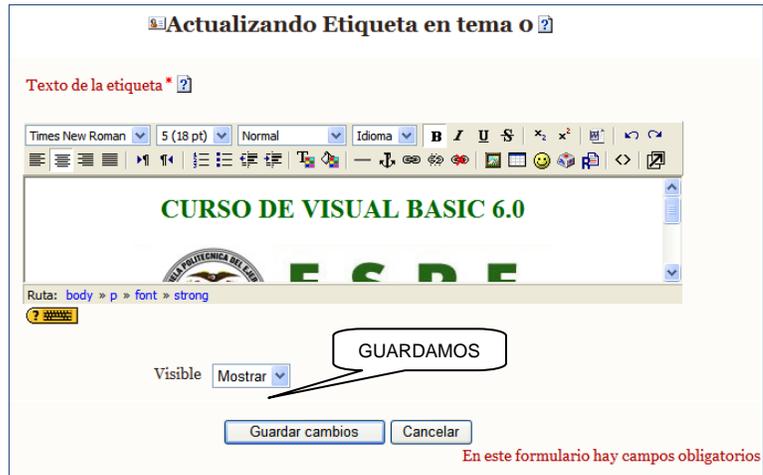


Figura 5.23.- Actualizando etiqueta.

Dentro del texto de la etiqueta y en todos los textos que necesite dar formato encontrara el editor **HTML**, dentro de este editor encuentra la barra de herramientas para dar formato.

Luego de haber realizado los cambios necesarios debe dar un click en **Guardar cambios**, y la etiqueta queda almacenada.

Luego de que ha etiquetado el curso puede realizar lo mismo con las etiquetas de todos los capítulos del curso.

Para etiquetar un capítulo debe posicionarse en la pestaña de opciones del primer capítulo.



Figura 5.24.- Añadir nueva etiqueta.

Y realizar los pasos ya descritos en el numeral anterior.

5.7.2. - EDITAR UNA PÁGINA DE TEXTO.

Ahora ya posicionado dentro del primer capítulo, puede subir una página de texto de la Introducción del curso.

Una página de texto. Es una página que contiene información o datos sobre algún tema.

En modo de edición debe seleccionar la pestaña **Editar una página de texto**:

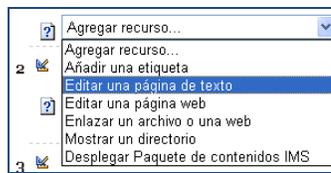


Figura 5.25.- Editar página de texto.

Luego de haber seleccionado **Editar una página de texto**, se desplegará la ventana siguiente:



Figura 5.26.- Agregando página de texto.

Dentro de esta ventana debe ingresar toda la información deseada para que se encuentre a disposición del alumno.

Dar un nombre a nuestra página de texto:



Nombre * INTRODUCCION

Figura 5.27.- Agregando nombre de la Página.

Puede escribir el texto que aparecerá como enlace a la página de texto.

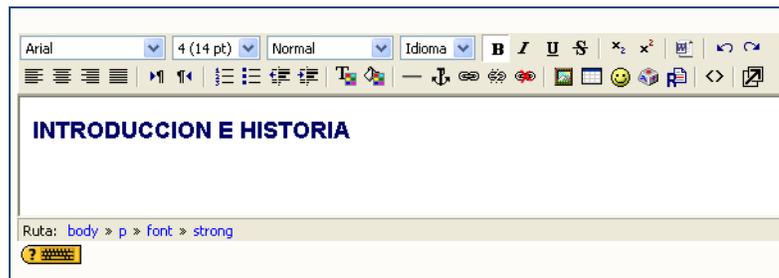


Figura 5.28.- Un breve resumen.

Luego debe editar toda la información que desea ingresar, dentro de la página de edición.

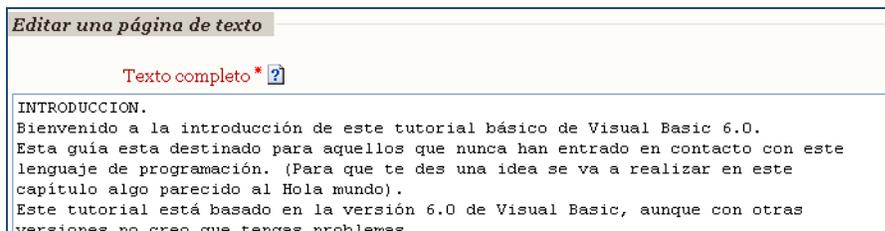


Figura 5.29.- Editando la página.

Dentro de la edición del texto la página resultante tiene el siguiente aspecto:

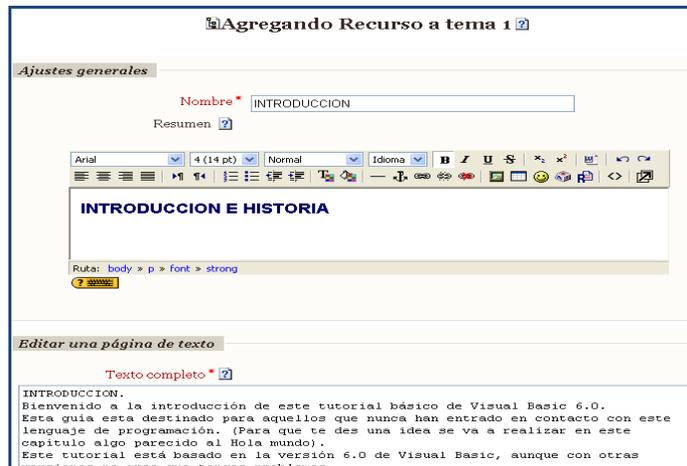


Figura 5.30.- Aspecto de la página editada.

En la ficha Formato puede elegir las opciones que se muestran en la ventana siguiente y quedara a criterio del profesor:

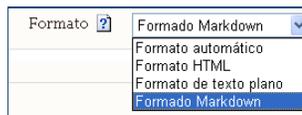


Figura 5.31.- Formato de la página.

Una vez editada la teoría puede elegir las opciones para mostrar la página de texto editada.

Dentro de la pestaña ventana tiene dos opciones; la cual al elegir **La misma ventana**, no puede elegir el resto de opciones, ya que la página se mostrara en la pantalla principal:

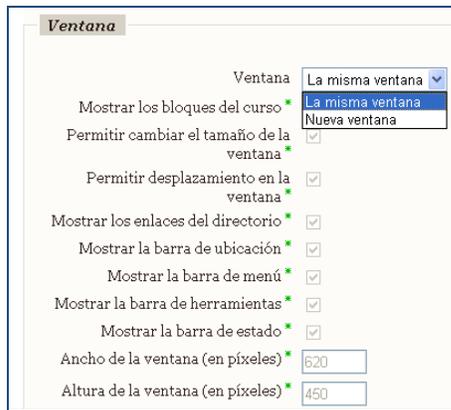


Figura 5.32.- Opciones de visualización de la página.

Pero si elige **Nueva ventana**, se activa las opciones, ya que la página se muestra en una nueva ventana y puede seleccionar como mostrar la página, para lo cual se deja a criterio del profesor que opciones activar para mostrar la pagina.

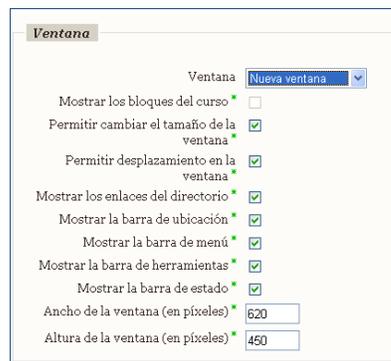


Figura 5.33.- Activando las opciones de visualización.

Para finalizar la edición de la pagina de texto debe elegir dentro de la opción **Visible**, cualquiera de las dos opciones.

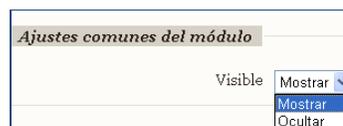


Figura 5.34.- Ajustes del modulo.

Y por ultimo debe seleccionar **Guardar cambios**.



Figura 5.35.- Guardar cambios.

Luego de haber guardado los cambios le despliega la siguiente ventana de confirmación, y puede regresar a la página principal.



Figura 5.36.- Confirmación de la página guarda.

5.7.3. - EDICIÓN DE UNA PÁGINA WEB

Para crear una página web debe seguir los pasos descritos en el ítem anterior, pero la diferencia es en el tipo de documento que presentara al estudiante.

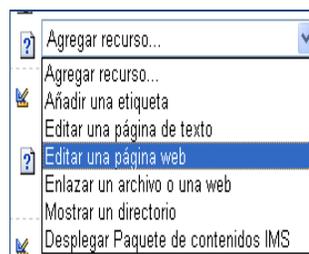


Figura 5.37.- Agregar una página Web.

Porque dentro de la edición de una página web puede dar formato al texto de la página.

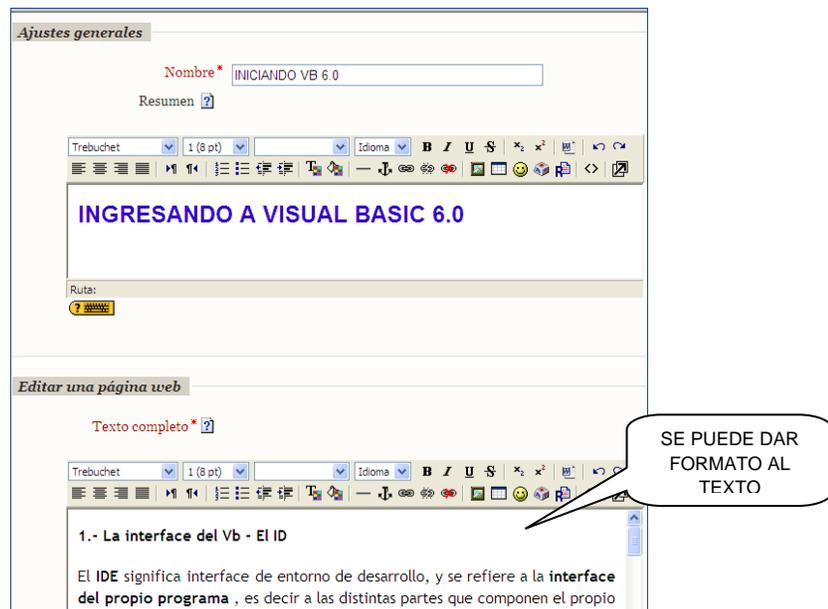


Figura 5.38.- Opción dar formato al texto.

Y el resto de pasos son los mismos que los descritos en la edición de una Página de texto.

5.7.4. - ENLAZAR UN ARCHIVO O UNA WEB.

Es posible que tenga contenidos que desee añadir al curso, tales como páginas web, archivos de audio, archivos de vídeo, documentos en formato Word, o animaciones en Flash. Cualquier tipo de archivo existente puede subirse al curso y almacenarse en el servidor. Estando sus archivos en el servidor, como profesor puede moverlos, renombrarlos, editarlos o borrarlos.

Para agregar un archivo o una web, debe seleccionar la opción **Enlazar archivo o una web**, dentro del menú desplegable:

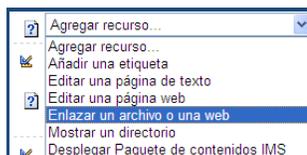


Figura 5.39.- Selección opción Enlazar Archivo u un Web

Al seleccionar esta opción, le despliega la ventana siguiente.

Agregando Recurso a tema 1

Ajustes generales

Nombre *

Resumen ?

Ruta: body » p » font » strong

Enlazar un archivo o una web

Ubicación http://

Elija o suba un archivo ...

Buscar una página web...

Figura 5.40.- Ventana para llenar los datos del archivo o web.

Dentro de esta ventana debe ingresar todos los datos necesarios como un nombre, una breve descripción del archivo que va a subir, y luego debe seleccionar el tipo de enlace que necesita:

Enlazar un archivo o una web

Ubicación http://

PRIMER CASO (ARCHIVO)

Elija o suba un archivo ...

Buscar una página web...

Figura 5.41.- Elección tipo del recurso.

5.7.4.1. - Subir un archivo

Al elegir la opción **Subir un archivo**, le despliega la ventana siguiente:



Figura 5.42.- Ventana opción subir archivo.

Dentro de esta ventana debe seleccionar **Subir un archivo**, y le despliega la ventana siguiente.

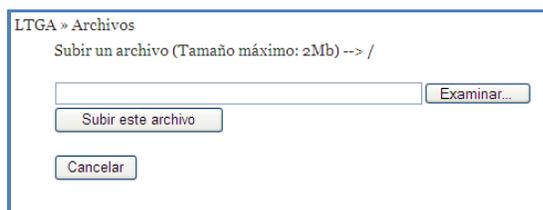


Figura 5.43.- Enlazar un archivo.

Debe dar un click en el botón Examinar, y direcciona en donde se encuentra el archivo que va a subir. Para finalizar seleccione **Subir este archivo**.

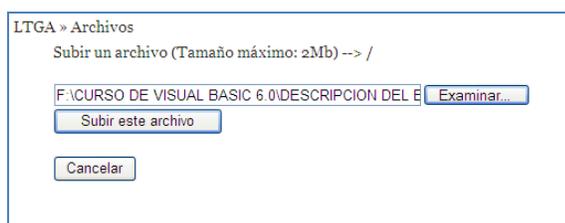


Figura 5.44.- Archivo direccionado

Le despliega la ventana siguiente.



Figura 5.45.- Archivo listo para subir.

Dentro de esta ventana seleccione el archivo o archivos que va a subir y por ultimo debe dar un click en **elegir**, y queda direccionado nuestro archivo. El sistema muestra una ventana de confirmación que el archivo ha sido subido con éxito.



Figura 5.46.- Confirmación de archivo enlazado.

5.7.4.2. - Enlazar una página web

También puede enlazar una ventana del internet que contiene información necesaria para el curso.

Para enlazar una página de internet, puede escribir directamente la dirección de la página de internet.

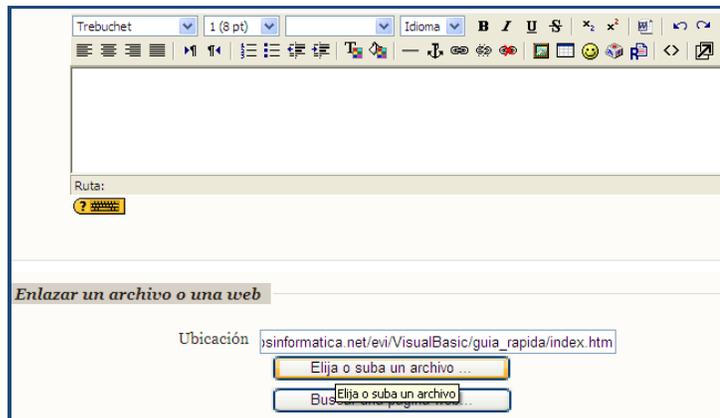


Figura 5.47.- Escribir dirección de página Web.

De no poseer la dirección de la página web puede buscarla, para esto debe seleccionar la opción **Buscar una página web.**

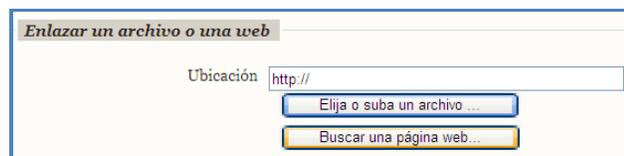


Figura 5.48.- Buscar una Web.

Esta opción le enlaza al motor de búsqueda más conocido, Google.



Figura 5.49.- Página del motor de búsqueda para Web.

Dentro de éste debe realizar la búsqueda necesaria para encontrar la página web con la información correspondiente que desea subir, una vez encontrada la página, debe copiar la dirección y escribir dentro del campo correspondiente.

Enlazar un archivo o una web

Ubicación

AQUÍ COPIAMOS LA DIRECCION

Figura 5.50.- Escribir la dirección de página web.

Luego de tener direccionado la página web, será necesario configurar ciertas opciones para cuando se despliegue nuestra página.

Ventana

Ventana

Mantener visible la navegación en la misma página

Permitir cambiar el tamaño de la ventana

Permitir desplazamiento en la ventana

Mostrar los enlaces del directorio

Mostrar la barra de ubicación

Mostrar la barra de menú

Mostrar la barra de herramientas

Mostrar la barra de estado

Ancho de la ventana (en píxeles)

Altura de la ventana (en píxeles)

Parámetros

Nombre de la variable=Parámetro

Elegir parámetro...

Nombre de la variable=Parámetro

Elegir parámetro...

Nombre de la variable=Parámetro

Ocultar Avanzadas

Figura 5.51.- Configuraciones para página de nuevo recurso.

Luego de haber configurado las opciones a su criterio, debe dar un click en **guardar los cambios**, y le despliega la siguiente ventana de confirmación.

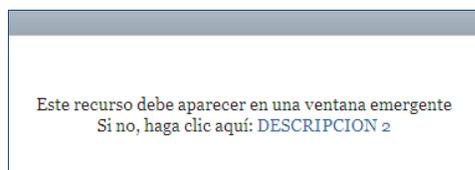


Figura 5.52.- Confirmación de recurso agregado.

5.7.5. - MOSTRAR UN DIRECTORIO

Este tipo de recurso es, como su nombre indica, simplemente un acceso a un directorio o carpeta particular del sitio Web de la asignatura. Este recurso permite que simplemente con seguir un único enlace, los alumnos tengan acceso a toda una lista de ficheros que se pueden descargar a sus ordenadores. Si tiene muchos archivos que ofrecer a sus estudiantes este recurso puede ser más eficiente que disponer múltiples enlaces de tipo archivos subidos al sistema.

Para acceder a este recurso debe seleccionar la opción correspondiente dentro del panel de opciones.

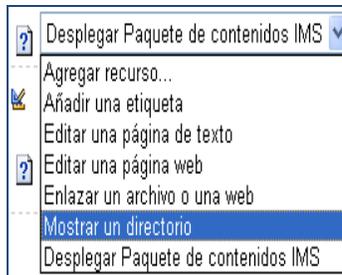


Figura 5.53.- Selección de Mostrar un directorio.

Le despliega la siguiente ventana, dentro de la cual debe llenar los campos con la información necesaria.

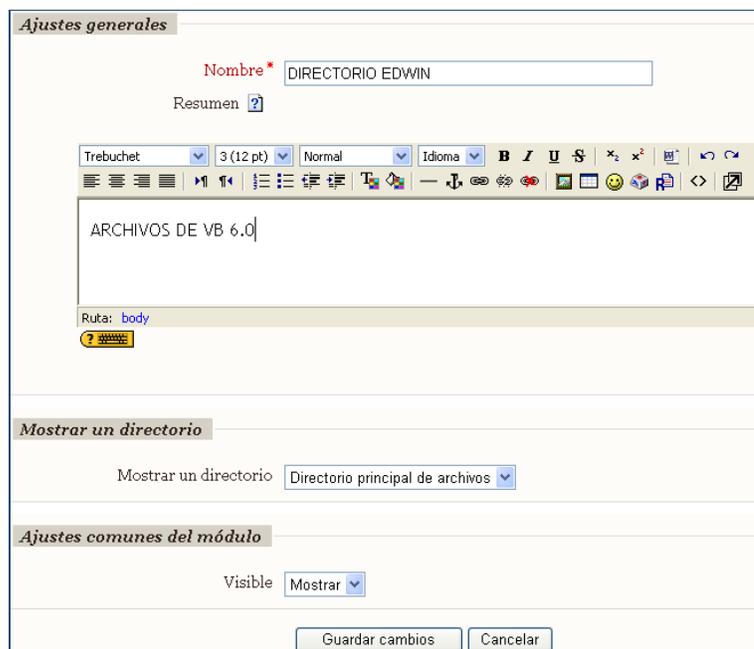


Figura 5.54.- Agregando mostrar un directorio.

Luego de realizados los cambios debe dar click en **Guardar cambios**, y le despliega la siguiente ventana de confirmación que el directorio esta creado.

Nombre	Tamaño	Modificado
<input type="checkbox"/> DESCRIPCION DEL ENTORNO.docx	275.7Kb	12 de febrero de 2009, 17:50
<input type="checkbox"/> INICIANDO VISUAL BASIC 6.0.docx	68.7Kb	12 de febrero de 2009, 16:53
<input type="checkbox"/> Introduccion.docx	20.4Kb	21 de enero de 2009, 08:10
<input type="checkbox"/>  logo_espe.jpg	12.4Kb	12 de febrero de 2009, 11:36

Figura 5.55.- Directorio agregado.

5.8.- AGREGAR ACTIVIDAD

Crear un curso implica añadir módulos de actividad, en la página principal del curso, que los estudiantes usarán.

Para añadir una nueva actividad, simplemente vaya al tema o sección de la pantalla donde quiere añadirla, y seleccione el tipo de actividad desde el menú desplegable.

5.8.1. - TAREA

Una tarea es donde el profesor establece un trabajo que tienen que hacer los alumnos con una fecha de entrega y una calificación máxima. Los estudiantes pueden subir un archivo para cumplir con el requisito. La fecha en la que suben los archivos queda registrada. Después, dispondrá de una página en la que puede ver cada archivo y luego grabar una calificación y un comentario. Media hora después de que haya calificado a un alumno, la plataforma enviará automáticamente un mensaje de correo electrónico a ese estudiante con una notificación.

Para ingresar una tarea seleccione el tipo de tarea dentro del menú desplegable de **agregar actividad**.



Figura 5.56.- Agregar Tarea.

Luego seleccione la actividad correspondiente, se despliega la siguiente ventana.

Figura 5.57.- Ventana de datos para nueva tarea.

Dentro de esta ventana llene los campos correspondientes para la descripción y las configuraciones necesarias para la tarea y dar click en **Guardar cambios**.
Le despliega la siguiente ventana de confirmación.

Figura 5.58.- Ventana de confirmación de tarea agregada.

5.8.2. - CONSULTA

Una actividad de consulta es muy simple. Se hace una pregunta y especifica una elección de respuestas. Los estudiantes pueden hacer su elección y tiene una pantalla de informe en la que puede ver los resultados.
Para ello seleccione **Consulta**, dentro del menú agregar tarea.

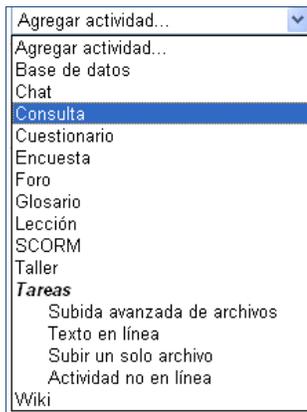


Figura 5.59.- Selección de Consulta.

Le despliega la siguiente ventana, dentro de esta debe llenar los datos solicitados y modificar las configuraciones necesarias.

Figura 5.60.- Ventana de datos para Consulta nueva.

Cabe recalcar que para este tipo de consultas a los alumnos, se necesita proporcionar al sistema por lo menos dos respuestas a la consulta. Luego de realizadas las configuraciones necesarias debe dar un click en **Guardar cambios**, y le despliega la siguiente ventana de confirmación.



Figura 5.61.- Ventana de confirmación de consulta agregada.

5.8.3. - ENCUESTA

El módulo de encuesta proporciona una serie de instrumentos de encuesta predefinidos que son útiles para la evaluación y comprensión de su clase. Actualmente incluyen los instrumentos COLLES (Constructivist On-Line Learning Environment Survey) (Encuesta sobre Ambiente Constructivista Educativo en Línea) y ATTLS (Attitudes to Thinking and Learning Survey (Encuesta sobre Actitudes hacia el Pensamiento y el Aprendizaje). Pueden pasarse a los estudiantes al principio, como herramienta de diagnóstico, y al final del curso como herramienta de evaluación.

Para esto debe escoger la opción **Encuesta**, del menú desplegable de Agregar actividad y le despliega la siguiente ventana.

Figura 5.62.- Ventana para datos de nueva Encuesta.

Dentro de esta ventana es necesario introducir los datos para la encuesta, tomando encuesta el tipo de encuesta que vamos a realizar.

5.8.3.1. - Encuesta Attls

Este tipo de encuestas sirven para medir cuánto una persona es un conocedor conectado (CK, por sus siglas en inglés) o conocedor desconectado (SK).

Llene los campos correspondientes luego dar un click en **Guardar cambios**, y le despliega la encuesta que estará disponible para los alumnos.

PARA CONOCER SU PERSONALIDAD						
Actitudes hacia el pensamiento y el aprendizaje						
En discusión...		en total de acuerdo	un poco en de acuerdo	nó de acuerdo ni en de acuerdo	un poco de acuerdo	totalmente de acuerdo
1	Al evaluar lo que alguien dice, me centro en lo que dice y no en quién es.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2	Me gusta ser el abogado del diablo, sosteniendo lo contrario de lo que alguien dice.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3	Me gusta entender 'de dónde vienen' los demás, que experiencias les han hecho sentir de la forma en que lo hacen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4	La parte más importante de mi educación ha sido aprender a entender a la gente que es diferente a mí	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5	Siento que la mejor manera de conseguir mi propia identidad es interactuar con gente diferente.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6	Me encanta oír las opiniones de gente que viene de entornos diferentes al mío --me ayuda a entender cómo cosas iguales pueden ser vistas de maneras diferentes.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7	Veo que puedo fortalecer mi propia posición discutiendo con gente que discrepa conmigo.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8	Estoy siempre interesado en conocer por qué la gente dice y cree las cosas y la forma en que lo hacen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9	A menudo me encuentro a mí mismo discutiendo con los autores de los libros que leo, intentando entender por qué están equivocados.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10	Para mí es importante mantenerme lo más objetivo posible cuando analizo algo.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11	Trato de pensar con las personas en lugar de contra ellas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
12	Tengo un criterio que utilizo para evaluar argumentos.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
13	Prefiero tratar de entender a los demás antes que evaluarlos.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
14	Trato de señalar las debilidades en la manera de pensar de los demás para ayudarles a clarificar sus razonamientos.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
15	Trato de colocarme en el lugar de los demás para comprender cómo piensan y por qué.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
16	Alguien podría llamar a mi manera de analizar las cosas 'ponerlas a prueba' porque yo tengo en cuenta todas las evidencias cuidadosamente.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Figura 5.63.- Ventana de encuesta Attls.

5.8.3.2. - Encuestas Colles

Son encuestas en que cada una nos ayuda a formular una pregunta clave sobre la calidad del ambiente educativo en línea. Esta encuesta se puede realizar desde distintos puntos de vista: Ambiente Ideal, Ambiente Real y Ambiente Ideal vs. Real.

Al escoger esta opción, le despliega el siguiente tipo de encuesta.

CONOCIMIENTO						
notrices		en esta unidad en línea...				
		en esta unidad en línea...				
1	mi aprendizaje se centra en asuntos que me interesan.	<input type="radio"/>				
2	lo que aprendo es importante para mi práctica profesional.	<input type="radio"/>				
3	aprendo cómo mejorar mi práctica profesional.	<input type="radio"/>				
4	lo que aprendo tiene relación con mi práctica profesional	<input type="radio"/>				
Sensoriales y de la comunicación		en esta unidad en línea...				
5	Pienso críticamente sobre cómo aprendo.	<input type="radio"/>				
6	Pienso críticamente sobre mis propias ideas.	<input type="radio"/>				
7	Pienso críticamente sobre la ideas de otros estudiantes.	<input type="radio"/>				
8	Pienso críticamente sobre las ideas que leo.	<input type="radio"/>				
Mentales		en esta unidad en línea...				
9	Explico mis ideas a otros estudiantes.	<input type="radio"/>				
10	Pido a otros estudiantes que me expliquen sus ideas.	<input type="radio"/>				
11	otros estudiantes me piden que explique mis ideas.	<input type="radio"/>				
12	otros estudiantes responden a mis ideas.	<input type="radio"/>				
Múltiples		en esta unidad en línea...				
13	el tutor me estimula a reflexionar.	<input type="radio"/>				
14	el tutor me anima a participar.	<input type="radio"/>				
15	el tutor ejemplifica las buenas disertaciones.	<input type="radio"/>				
16	el tutor ejemplifica la auto reflexión crítica.	<input type="radio"/>				

Figura 5.64.- Ventana de encuesta Colles.

5.8.3.3. - Foros

Este módulo es, con mucho, el más importante. Es aquí donde la discusión tiene lugar. Crear un foro dentro de la plataforma es una tarea relativamente fácil. La clave para construir un foro está en la elección de las opciones pertinentes para el tipo foro que se desea crear. La plataforma permite tres tipos básicos de foro:

Un debate sencillo: en el foro sólo se puede plantear un único tema de debate.

Cada persona plantea un debate: cada participante del curso puede plantear un tema de debate, pero sólo uno. Este tipo de foros es muy útil para que los estudiantes coloquen algún trabajo o respondan a alguna pregunta. Cada tema de debate puede tener múltiples intervenciones.

Foro para uso general: cada participante del curso puede abrir cuantos debates desee y en cada debate pueden colocarse múltiples intervenciones.

Para añadir un foro al curso seleccione **Foro**, dentro del menú **Agregar actividad**.

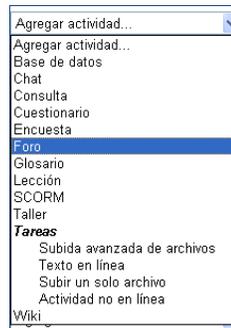


Figura 5.65.- Cuadro de selección de Foros.

Luego le despliega la siguiente ventana.

A screenshot of a web form titled 'Agregarando Foro'. The form is under the 'Ajustes generales' section. It contains several fields: 'Nombre del foro *' (text input), 'Tipo de foro ?' (dropdown menu with 'Foro para uso general' selected), and 'Introducción * ?' (text area). Below these is a rich text editor toolbar with options for font (Trebuchet), size (3 (12 pt)), style (Normal), language (Idioma), and various text formatting tools (bold, italic, underline, strikethrough, link, unlink, list, indent, outdent, undo, redo). Below the toolbar is a text area for the introduction, with a 'Ruta: body' label and a help icon. At the bottom, there are three more settings: '¿Forzar la suscripción de todos?' (dropdown with 'No' selected), '¿Leer rastreo de este foro?' (dropdown with 'Opcional' selected), and 'Tamaño máximo del archivo adjunto' (dropdown with '500Kb' selected).

Figura 5.66.- Ventana de datos para el Foro.

En la ventana desplegada llene los datos necesarios y requeridos por el sistema, para el correcto uso del Foro por parte de los alumnos.

5.8.3.4. - Creando cuestionarios

Los cuestionarios de la plataforma LMS, tienen dos componentes principales, el cuerpo del cuestionario con sus diferentes opciones, y el banco de preguntas a las que los alumnos deben responder. Los cuestionarios son contenedores de varios tipos de preguntas extraídas del banco de preguntas y colocadas en un cierto orden. El cuerpo del cuestionario será lo primero que observaran los alumnos cuando ingresen a esta actividad y también define como los estudiantes interactuaran con el cuestionario. Las preguntas de un cuestionario pueden elegirse manualmente o de forma aleatoria, y pueden ser mostradas al alumno en un orden determinado o al azar. El profesor puede crear bancos de preguntas organizadas por capítulos, semanas, semestres, conceptos importantes, etc.

Para crear un cuestionario es necesario que tenga activado el **Modo de Edición**, dentro del menú desplegable **Agregar una actividad**, seleccione **Cuestionario**.

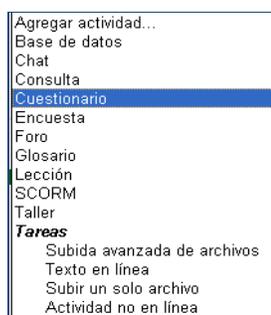


Figura 5.67.- Agregar cuestionario.

Le despliega la ventana de la figura 5.68.

Agregando Cuestionario a tema 1

Ajustes generales

Nombre * Debe suministrar un valor aquí.

Introducción

Trebuchet | 1 (8 pt) | Idioma | B | I | U | S | x₂ | x² | |

Ruta:

Tiempo

Abrir cuestionario | 19 | febrero | 2009 | 18 | 00 | Deshabilitar

Cuestionario cerrado | 19 | febrero | 2009 | 18 | 00 | Deshabilitar

Límite de tiempo | 0 | Habilitar

Tiempo entre el primer y el | Ninguno

Figura 5.68.- Configuración de opciones del cuestionario.

Dentro de ajustes generales debe asignar un “Nombre” descriptivo al cuestionario.

Agregar una “Descripción” de la temática para las preguntas que constituirán el cuestionario.

Elegir las fechas de comienzo y de cierre. Estas fechas controlarán durante qué días el cuestionario estará abierto para los alumnos.

Configurar las opciones disponibles para el cuestionario:

- **Límite de tiempo:** determina el tiempo que tendrán los estudiantes para resolver el cuestionario. Al final de dicho tiempo el cuestionario es almacenado con las respuestas solucionadas.
- **Barajar preguntas:** permite que las preguntas sean mostradas en un orden aleatorio.

- **Barajar respuestas:** permite que las posibles respuestas sean mostradas de forma aleatoria.
- **Intentos permitidos:** determina el número de intentos permitidos para resolver el cuestionario. Pueden configurarse intentos infinitos (por ejemplo, para cuestionarios de autoevaluación) o un número de intentos de 1 a 6.
- **Cada intento se construye sobre el anterior:** Da la posibilidad al estudiante de visualizar las respuestas que dio en el intento anterior.
- **Método de calificación:** para cuestionarios con múltiples intentos se puede elegir que la nota almacenada sea la del primer intento, la del último, la calificación anterior o la media de todos los intentos.
- **Modo adaptativo:** con esta opción el estudiante tiene la posibilidad de responder varias veces a una pregunta del cuestionario en caso de que su primera respuesta fuera incorrecta. Si esto ocurre a la calificación se le aplicará un factor de penalización que se fija al editar la pregunta. Este modo permite, además, que la pregunta que se le plantea al estudiante después de un fallo dependa de la respuesta incorrecta dada anteriormente.
- **Puntos decimales:** fija el número de decimales de la calificación del cuestionario.
- **Los estudiantes pueden revisar:** junto a esta leyenda, aparece una matriz de opciones. Si se quiere que los alumnos puedan visualizar la revisión de su entrega habrá que marcar la primera de las cuatro columnas. Para que en dicha revisión aparezca la puntuación obtenida

en cada pregunta se debe marcar la segunda columna. Si, además, se quiere que el alumno vea en la revisión cuál es la respuesta correcta, habrá que marcar la cuarta columna.

Por otro lado, dependiendo del momento en que se quiera que el alumno obtenga esta información, se debe elegir una u otra fila de esta matriz. Así, si se pone la marca en la primera fila la información aparecerá inmediatamente después de la entrega y sólo entonces. Si se marca la segunda fila la revisión estará visible después de la entrega y mientras el cuestionario esté abierto. Por último si la marca se pone en la última fila se puede disponer de la información después de cerrado el cuestionario.

- **Mostrar el cuestionario en una ventana “segura”:** esta opción establece algunas restricciones a lo que la página del navegador puede hacer, como impedir algunas acciones del teclado y el ratón (opciones de copiar y pegar). La seguridad que proporciona es relativa, por lo que no se debe hacer caso de esta opción si realmente preocupa la honestidad de los alumnos.
- **Se requiere contraseña:** establece una contraseña de acceso al cuestionario.
- **Se requiere dirección de red:** restringe el acceso al cuestionario a un rango de direcciones IP.
- **Retroalimentación:** dará una breve ayuda al alumno en sus errores cometidos.

Luego de terminado de configurar los parámetros para la evaluación, debe dar un click en **Guardar cambios**, y obtiene la ventana de la figura 5.69.



Figura 5.69.- Cuestionario creado.

Luego de haber creado el cuestionario, lo que resta es añadir el banco de preguntas. Pueden añadirse al cuestionario preguntas ya creadas o crear otras nuevas.

En la parte superior derecha se muestra un menú desplegable etiquetado como **Categorías**, en el que figuran todas las categorías disponibles para ese curso, es decir, las propiamente creadas para el curso y publicadas para todos los cursos. Puede crear nuevas categorías o editar categorías ya creadas mediante el botón **Editar categorías**. En la parte inferior se permite añadir preguntas. Con solo elegir el tipo de pregunta (opción múltiple, verdadera o falsa, numérica, etc.) se abre los formularios de configuración para los distintos tipos de pregunta.



Figura 5.70.- Creando una pregunta.

Para crear una pregunta, seleccione una categoría, y dentro del menú desplegable **Crear una pregunta nueva**, seleccione el tipo de pregunta que va a crear, le despliega la ventana de la figura 5.70.

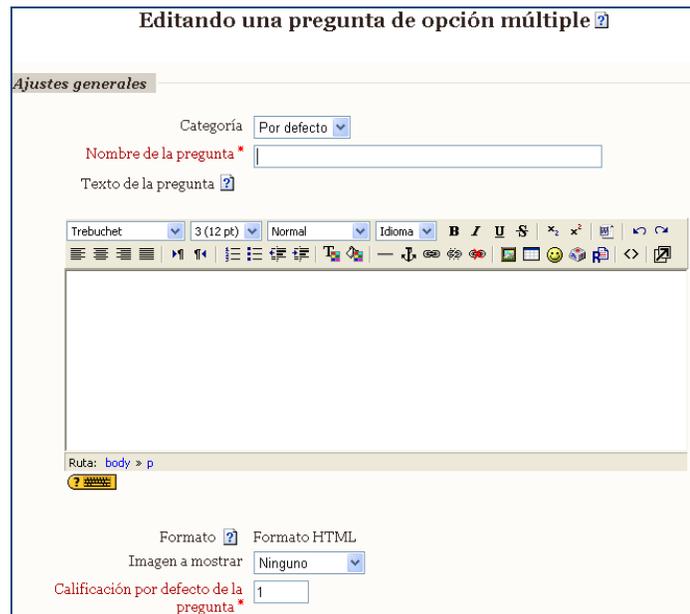


Figura 5.71.- Editando pregunta de opción múltiple.

Llene con un nombre representativo para la pregunta, luego escriba el texto de la pregunta.

Dentro de los diferentes parámetros que se puede configurar para la pregunta están que se puede insertar una imagen con algo referente a la pregunta.

Además un sin número de opciones que debe configurar para las preguntas de acuerdo a su criterio, y para que los alumnos tengan una opción más clara de la evaluación.

Para ubicar la respuesta correcta, dentro de la misma ventana tiene las opciones siguientes.

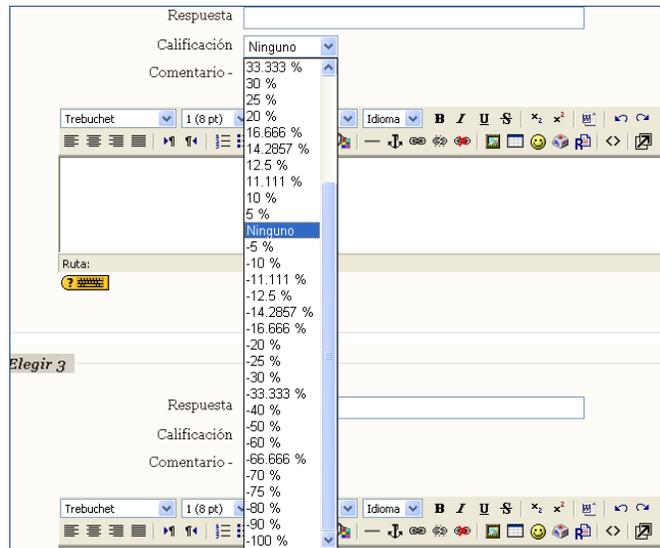


Figura 5.72.- Configurando opciones de respuesta.

Aquí es en donde debe ubicar la respuesta con su respectivo porcentaje de calificación, y si es el caso puede optar por más opciones de respuestas.

Luego de haber llenado las respuestas de un click en **Guardar cambios** y le despliega la ventana inicial.

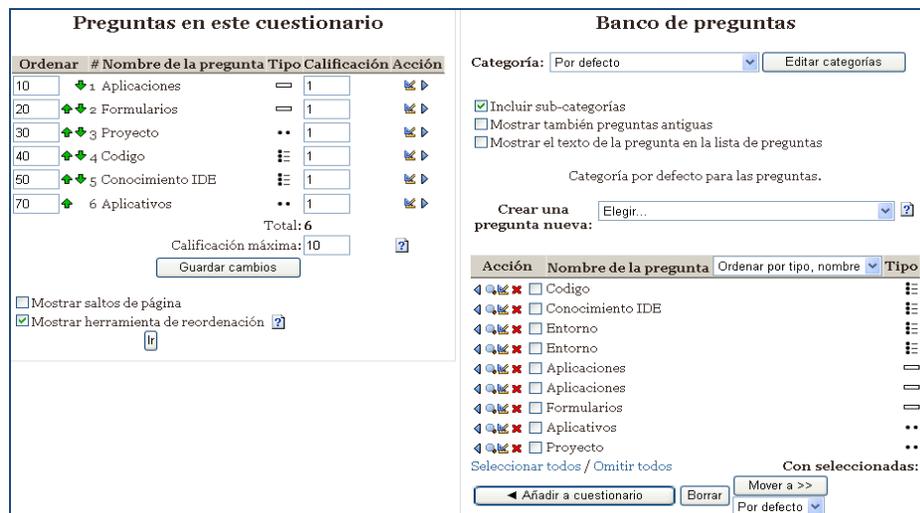


Figura 5.73.- Ventana de pregunta creada.

La diferencia es que ya tiene las preguntas, solo debe seleccionar la pregunta y dar un click en **Añadir al cuestionario**, por ultimo debe dar un click en **Guardar cambios**, de esta manera queda almacenara nuestra pregunta en la evaluación del alumno, para el resto de preguntas será a criterio del profesor, el tipo de preguntas que ingrese y ponga a disposición del alumno.

Se ha descrito las principales actividades del docente, la plataforma dispone de una infinidad de recursos que el profesor puede utilizar según lo crea conveniente.

Una vez finalizado la edición de todos los parámetros necesarios para el curso será necesario **Desactivar edición**.

5.9.- ENTORNO DEL CURSO

El entorno tendrá una presentación similar a la figura 5.74.



Figura 5.74.- Ventana de Entorno del curso.

5.10.- CONFIGURACIÓN

Una de las funciones más importantes del docente será la configuración del curso, porque dentro de esta opción el profesor tendrá la facilidad de modificar los datos con los que el administrador de la plataforma, creó el curso.

Para lo cual seleccione el link **Configuración**:

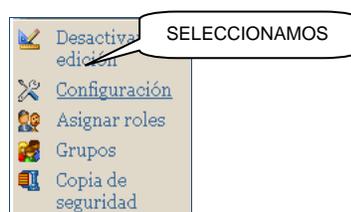


Figura 5.75.- Acceso a configuración.

Le despliega la ventana siguiente:

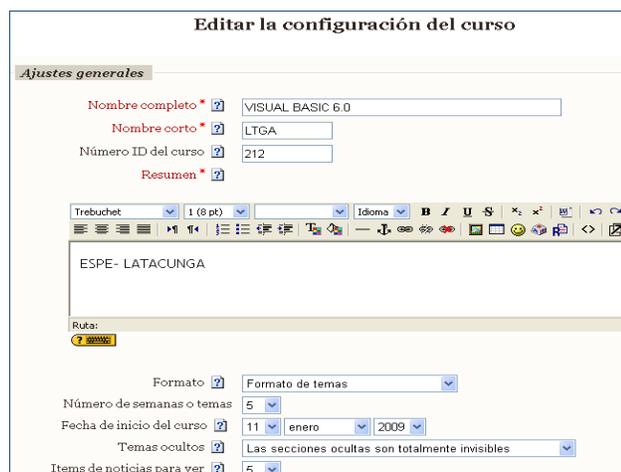
A screenshot of the 'Editar la configuración del curso' (Edit course configuration) window. The window title is 'Editar la configuración del curso'. Under the 'Ajustes generales' (General settings) tab, there are several input fields: 'Nombre completo' (Full name) with the value 'VISUAL BASIC 6.0', 'Nombre corto' (Short name) with 'LTGA', 'Número ID del curso' (Course ID) with '212', and 'Resumen' (Summary) with 'ESPE- LATACUNGA'. Below these is a rich text editor with a toolbar and the text 'ESPE- LATACUNGA'. Further down, there are more settings: 'Formato' (Format) set to 'Formato de temas', 'Número de semanas o temas' (Number of weeks or topics) set to '5', 'Fecha de inicio del curso' (Course start date) set to '11 enero 2009', 'Temas ocultos' (Hidden topics) set to 'Las secciones ocultas son totalmente invisibles', and 'Items de noticias para ver' (News items to view) set to '5'.

Figura 5.76.- Editando la configuración del curso.

Dentro de las configuraciones se puede realizar todos los cambios necesarios, para una buena apariencia de la interfaz del curso.

Tiene la opción de cambiar el nombre del curso, además puede dar un ID para cuando los alumnos se matriculen en el curso, luego puede dar un breve resumen del curso.

Además dentro de la configuración del curso puede personalizar las opciones detalladas en la figura 5.77.

The image shows a configuration interface for a course. It is divided into two main sections: general settings and enrollment settings.

General Settings:

- Formato: Formato de temas
- Número de semanas o temas: 2
- Fecha de inicio del curso: 11 enero 2009
- Temas ocultos: Las secciones ocultas son totalmente invisibles
- Items de noticias para ver: 5
- Mostrar calificaciones: Sí
- Mostrar informes de actividad: No
- Tamaño máximo para archivos cargados por usuarios: 2Mb
- ¿Es éste un metacurso?: No - Este curso ya tiene matriculaciones normales.
- Rol por defecto: Sitio por defecto (Estudiante)

Matriculaciones:

- Plugins de matriculación: Matriculación interna
- Curso abierto: No Sí Rango de fechas
- Fecha de inicio: 12 febrero 2009 Deshabilitar
- Fecha límite: 12 marzo 2009 Deshabilitar
- Período de vigencia de la matrícula: Sin límite

Figura 5.77.- Otras opciones de configuración.

No será necesario dar detalles de cada ítem, ya que su descripción es muy sencilla de comprender e intuitiva para el profesor.

Notificación de fecha límite de matriculación

Notificar Sí

Notificar a los estudiantes Sí

Umbral 10 días

Grupos

Modo de grupo No

Forzar No

Disponibilidad

Disponibilidad Este curso está disponible para los estudiantes

Contraseña de acceso 123

Acceso de invitados No admitir invitados

Idioma

Forzar idioma Español - Internacional (e)

Guardar cambios Cancelar

GUARDAMOS LOS CAMBIOS

Figura 5.78.- Guardar la configuración.

Luego de terminado de configurar los parámetros necesarios debe dar un click en **Guardar cambios**.

5.11.- ASIGNAR ROLES A USUARIOS

Dentro de las actividades que puede realizar, está la de asignar diferentes roles a los usuarios. Para realizar esta acción, seleccione la opción **Asignar roles**.



Figura 5.79.- Acceso a Asignar Roles.

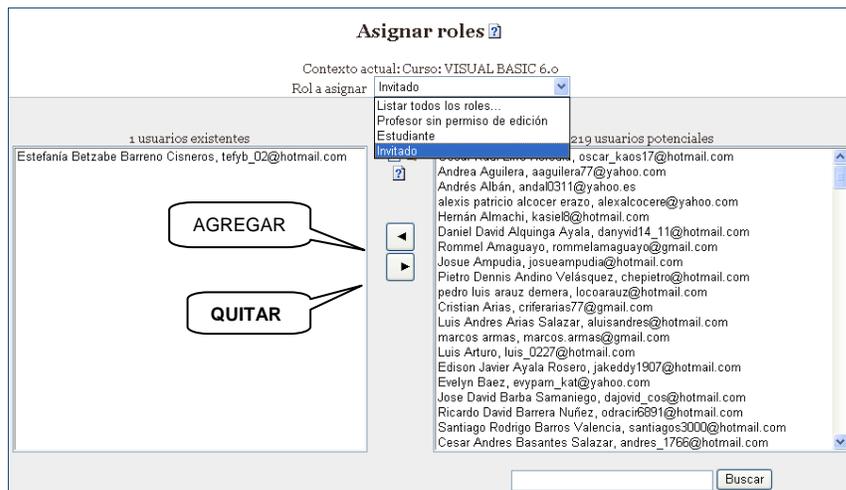
Le despliega la ventana de la figura 5.80.



Roles	Descripción	Usuarios
Profesor sin permiso de edición	Los profesores sin permiso de edición pueden enseñar en los cursos y calificar a los estudiantes, pero no pueden modificar las actividades.	0
Estudiante	Los estudiantes tienen por lo general menos privilegios dentro de un curso.	3
Invitado	Los invitados tienen privilegios mínimos y normalmente no están autorizados para escribir.	0

Figura 5.80.- Asignar Roles.

Dentro de esta ventana puede elegir el tipo de rol que va a asignar, y le despliega la ventana siguiente.



Contexto actual: Curso: VISUAL BASIC 6.o

Rol a asignar: Invitado

1 usuarios existentes

Estefanía Betzabe Barreno Cisneros, tefyb_02@hotmail.com

AGREGAR

QUITAR

219 usuarios potenciales

- Andrés Aguilera, saaguilera77@yahoo.com
- Andrés Albán, anda0311@yahoo.es
- alexis patricio alcocer erazo, alexalcocere@yahoo.com
- Hernán Almachi, kasie8@hotmail.com
- Daniel David Alquina Ayala, danyid14_11@hotmail.com
- Rommel Amaguayo, rommelamaguayo@gmail.com
- Josue Ampudia, josueampudia@hotmail.com
- Pietro Dennis Andino Velásquez, chepietro@hotmail.com
- pedro luis arauz demera, locoarauz@hotmail.com
- Cristian Arias, criferarias77@gmail.com
- Luis Andres Arias Salazar, aluisandres@hotmail.com
- marcos armas, marcos.armas@gmail.com
- Luis Arturo, luis_0227@hotmail.com
- Edison Javier Ayala Rosero, jakeddy1907@hotmail.com
- Evelyn Baez, evypam_kat@yahoo.com
- Jose David Barba Samaniego, dajovid_cos@hotmail.com
- Ricardo David Barrera Nuñez, odracir6891@hotmail.com
- Santiago Rodrigo Barros Valencia, santiagos3000@hotmail.com
- Cesar Andres Basantes Salazar, andres_1766@hotmail.com

Buscar

Figura 5.81.- Asignando Roles a Usuarios.

Es necesario seleccionar el tipo de rol que va a asignar a determinado usuario, luego seleccione al usuario, seguido de esto de un click en el botón **Agregar**.

Para eliminar a un usuario de un rol asignado seleccione al usuario y seguido de un click en el botón **Quitar**.

Para guardar los cambios simplemente debe volver a la ventana principal.

5.12.- COPIA DE SEGURIDAD

El profesor en cualquier momento puede realizar una copia de seguridad, de todo los datos que contiene su curso.



Figura 5.82.- Acceso a Copia de seguridad.

Le despliega la ventana de la figura 5.83.

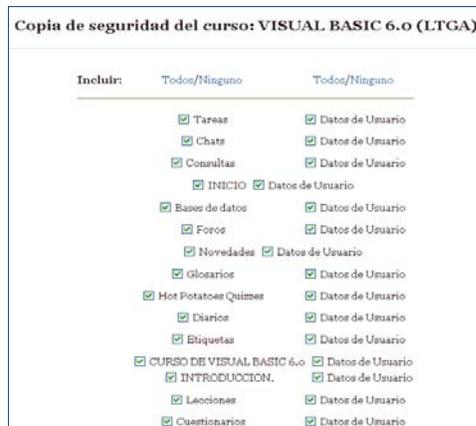


Figura 5.83.- Opciones de Copia de Seguridad.

En esta ventana seleccione los datos a respaldar y dar un click en continuar.

Copia de seguridad del curso: VISUAL BASIC 6.o (LTGA)

Nombre:

Detalles de la copia de seguridad:

Incluir Consultas con datos de usuario

INICIO	
Respuestas	1

Incluir Foros con datos de usuario

Novedades	
Suscripciones	0
Temas	0
Mensajes	0
Calificaciones	0

Incluir Etiquetas con datos de usuario

CURSO DE VISUAL BASIC 6.o	
INTRODUCCION.	

Incluir Cuestionarios con datos de usuario

TEST # 01	
Categorías	1
Preguntas (incluidas las ocultas)	12

Figura 5.84.- Resumen de la Copia de Seguridad.

Esta ventana presenta un informe sobre los los datos a respaldar.

Copia de seguridad del curso: VISUAL BASIC 6.o (LTGA)

Nombre: copia_de_seguridad-ltga-20090220-0832.zip

- * Creando estructuras temporales
 - * Borrando datos antiguos
 - * Creando el archivo XML
 - * Escribiendo el encabezado
- * Escribiendo información general
- * Escribiendo información del curso
 - * Información del curso
 - * Bloques
 - * Secciones
- * Escribiendo información del usuario
- * Escribiendo categorías y preguntas.
- * Escribiendo información de escalas
- * Escribiendo información de agrupamientos
 - * Escribiendo información de grupos
 - * Escribiendo información del evento
- * Escribiendo información del libro de calificaciones
 - * Escribiendo información del módulo
 - * Consultas
 - * Foros
 - * Etiquetas
 - * Cuestionarios
 - * Recursos
- * Datos de formato del curso
- * Copiando los archivos de los usuarios

Figura 5.85.- Informe de Copia de Seguridad.

Una vez dado click en el botón continuar se guarda la copia de seguridad.

5.13.- REINICIAR

Esta opción le permitirá vaciar un curso de datos de usuario, en tanto que se conservan las actividades y otros ajustes.

Reiniciar curso

Esta página le permite vaciar un curso de datos de usuario, en tanto que se conservan las actividades y otros ajustes. Por favor, tome nota de que al seleccionar los ítems de más abajo y enviar esta página, eliminará definitivamente de este curso los datos de los usuarios seleccionados.

Curso

Quitar:

- Profesores
- Estudiantes
- Eventos de curso
- Registros
- Grupos
- Fecha de inicio del curso: 3 marzo 2009

Foros

Eliminar de los foros todos los mensajes de este tipo:

- Novedades
- Debate sencillo
- Cada persona plantea un tema
- Foro para uso general
- Eliminar las suscripciones al foro

Reiniciar curso

Figura 5.86.- Ventana de Reinicio.

Hay que tomar muy en cuenta de que al seleccionar los ítems y dar click en **Reiniciar curso**, se eliminará definitivamente del este curso los datos de los usuarios seleccionados.

5.14.- INFORMES

Esta opción le permitirá al profesor obtener un informe completo de las actividades desarrolladas dentro del curso por parte de los usuarios.

Puede dar parámetros para su informe de acuerdo a su necesidad. Al seleccionar esta opción le despliega la siguiente ventana.

VISUAL BASIC 6.0: Todos los participantes, martes, 3 de marzo de 2009 (Hora local del servidor)

VISUAL BASIC 6.0 ▾ Todos los participantes ▾ Hoy, 3 de marzo de 2009 ▾ Todas las actividades ▾ Todas las acciones ▾ Mostrar en página ▾

Conseguir estos registros

Mostrando 46 registros

Fecha	Dirección IP	Nombre completo	Acción	Información
mar 3 de marzo de 2009, 17256	190.152.40.212	Edwin Caiza	course report log	VISUAL BASIC 6.0
mar 3 de marzo de 2009, 17266	190.152.40.212	Edwin Caiza	course view	VISUAL BASIC 6.0
mar 3 de marzo de 2009, 17261	190.152.40.212	Edwin Caiza	course view	VISUAL BASIC 6.0
mar 3 de marzo de 2009, 16459	190.152.40.212	Edwin Caiza	course view	VISUAL BASIC 6.0
mar 3 de marzo de 2009, 16449	190.152.40.212	Edwin Caiza	survey view form	ENCUESTA 2
mar 3 de marzo de 2009, 16429	190.152.40.212	Edwin Caiza	survey add	ENCUESTA 2
mar 3 de marzo de 2009, 16448	190.152.40.212	Edwin Caiza	course add mod	survey 12
mar 3 de marzo de 2009, 16448	190.152.40.212	Edwin Caiza	course view	VISUAL BASIC 6.0
mar 3 de marzo de 2009, 16448	190.152.40.212	Edwin Caiza	survey view all	
mar 3 de marzo de 2009, 16440	190.152.40.212	Edwin Caiza	survey view form	ENCUESTA
mar 3 de marzo de 2009, 16438	190.152.40.212	Edwin Caiza	survey view form	ENCUESTA
mar 3 de marzo de 2009, 16438	190.152.40.212	Edwin Caiza	survey update	ENCUESTA
mar 3 de marzo de 2009, 16438	190.152.40.212	Edwin Caiza	course update mod	survey 11
mar 3 de marzo de 2009, 16437	190.152.40.212	Edwin Caiza	survey view form	ENCUESTA
mar 3 de marzo de 2009, 16437	190.152.40.212	Edwin Caiza	survey view form	ENCUESTA
mar 3 de marzo de 2009, 16437	190.152.40.212	Edwin Caiza	course view	VISUAL BASIC 6.0
mar 3 de marzo de 2009, 16436	190.152.40.212	Edwin Caiza	survey view report	ENCUESTA
mar 3 de marzo de 2009, 16426	190.152.40.212	Edwin Caiza	survey view form	ENCUESTA
mar 3 de marzo de 2009, 16426	190.152.40.212	Edwin Caiza	survey add	ENCUESTA
mar 3 de marzo de 2009, 16426	190.152.40.212	Edwin Caiza	course add mod	survey 11
mar 3 de marzo de 2009, 16418	190.152.40.212	Edwin Caiza	course view	VISUAL BASIC 6.0
mar 3 de marzo de 2009, 16409	190.152.40.212	Edwin Caiza	choice view	OPINIONES
mar 3 de marzo de 2009, 16409	190.152.40.212	Edwin Caiza	course add mod	choice 3
mar 3 de marzo de 2009, 16409	190.152.40.212	Edwin Caiza	choice add	OPINIONES
mar 3 de marzo de 2009, 16401	190.152.40.212	Edwin Caiza	course view	VISUAL BASIC 6.0
mar 3 de marzo de 2009, 16400	190.152.40.212	Edwin Caiza	course view	VISUAL BASIC 6.0
mar 3 de marzo de 2009, 15277	190.152.40.212	Edwin Caiza	course view	VISUAL BASIC 6.0
mar 3 de marzo de 2009, 15276	190.152.40.212	Edwin Caiza	course update mod	assignment 9
mar 3 de marzo de 2009, 15256	190.152.40.212	Edwin Caiza	assignment view	INVESTIVAR
mar 3 de marzo de 2009, 15256	190.152.40.212	Edwin Caiza	assignment update	INVESTIVAR
mar 3 de marzo de 2009, 15244	190.152.40.212	Edwin Caiza	course view	VISUAL BASIC 6.0
mar 3 de marzo de 2009, 15242	190.152.40.212	Edwin Caiza	course add mod	assignment 9
mar 3 de marzo de 2009, 15222	190.152.40.212	Edwin Caiza	assignment view	INVESTIVAR
mar 3 de marzo de 2009, 15222	190.152.40.212	Edwin Caiza	assignment add	INVESTIVAR
mar 3 de marzo de 2009, 15205	190.152.40.212	Edwin Caiza	course view	VISUAL BASIC 6.0
mar 3 de marzo de 2009, 15205	190.152.40.212	Edwin Caiza	resource view	DIRECTORIO EDWIN
mar 3 de marzo de 2009, 15205	190.152.40.212	Edwin Caiza	resource add	DIRECTORIO EDWIN
mar 3 de marzo de 2009, 15205	190.152.40.212	Edwin Caiza	course add mod	resource 164
mar 3 de marzo de 2009, 15201	190.152.40.212	Edwin Caiza	resource view	DIRECTORIO EDWIN
mar 3 de marzo de 2009, 15201	190.152.40.212	Edwin Caiza	resource add	DIRECTORIO EDWIN
mar 3 de marzo de 2009, 15201	190.152.40.212	Edwin Caiza	course add mod	resource 163
mar 3 de marzo de 2009, 14453	190.152.40.212	Edwin Caiza	course view	VISUAL BASIC 6.0

Figura 5.87.- Informe sobre actividades de usuarios.

5.15.- ARCHIVOS

Permite al profesor modificar los archivos ya ingresados a la plataforma o subir nuevos archivos de información sin necesidad de activar el modo de edición.

Nombre	Tamaño	Modificado	Acción
<input type="checkbox"/> backup\data	0 bytes	19 feb 2009, 04:52	Renombrar
<input type="checkbox"/> DESCRIPCION_DEL_ENTORNO.docx	275.7Kb	12 feb 2009, 05:50	Renombrar
<input type="checkbox"/> INICIANDO_VISUAL_BASIC_6.0.docx	68.7Kb	12 feb 2009, 04:53	Renombrar
<input type="checkbox"/> Introduccion.docx	20.4Kb	21 ene 2009, 08:10	Renombrar
<input type="checkbox"/> logo_espe.jpg	12.4Kb	12 feb 2009, 11:36	Renombrar

Con los archivos escogidos... ▾

Figura 5.88.- Administración de archivos.

5.16.- CALIFICACIONES

Permite al profesor tener un detalle de las calificaciones obtenidas por los alumnos del curso.



The screenshot shows a web interface for viewing student grades. At the top, there are tabs for 'Ver calificaciones' and 'Preferencias'. Below the tabs are three buttons: 'Descargar en formato ODS', 'Descargar en formato Excel', and 'Descargar en formato de texto'. The main content is a table titled 'Calificaciones' with a help icon. The table has columns for 'Estudiante', 'TEST # 01', 'INVESTIVAR Total', and 'Estadísticas'. The data rows are:

Estudiante	TEST # 01	INVESTIVAR Total	Estadísticas	Estudiante			
Ordenar por apellido	10	% bruto	100 % bruto	110	Ordenar por apellido		
Ordenar por nombre					Ordenar por nombre		
Caiza, Edwin	-	0%	-	0%	0%	Caiza, Edwin	
Suntaxi, Patricio	8.57	85.7%	-	0%	8.57	7.79%	Suntaxi, Patricio
Tenelema, Holguer	-	0%	-	0%	-	0%	Tenelema, Holguer

Figura 5.89.- Ventana de Calificaciones de alumnos.

Además puede descargar este archivo en formato ODS, de texto o en una página de Excel.

5.17.- DESMATRICULAR.

Permitirá des matricularse del curso en el caso de que se encuentre matriculado como alumno.



The screenshot shows a dialog box titled 'Desmatricular'. It contains the text: '¿Está seguro de que desea dar de baja a usted de este curso?'. Below the text are two buttons: 'Sí' and 'No'.

Figura 5.90.- Confirmación de des matricular de Curso.

5.18.- ACTIVIDADES

Dentro de este cuadro se presentan enlaces rápidos hacia todas las actividades que el profesor ha ingresado para los alumnos.



Figura 5.91.- Cuadro de actividades.

5.19.- MIS CURSOS

El profesor, por ser un usuario del sistema puede estar matriculado en los cursos de la plataforma dentro de este cuadro puede tener un acceso a sus cursos.



Figura 5.92.- Cuadro Mis Cursos.

5.20.- NOVEDADES

Dentro de estas opciones el docente tiene total acceso para utilizar de la manera que el profesor crea conveniente.

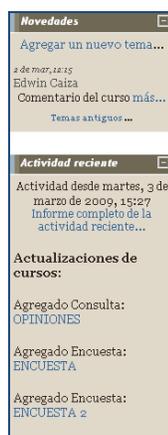


Figura 5.93.- Novedades del Usuario.

Las tareas que puede desarrollar el profesor son múltiples y variadas ya que dependerá mucho de la visión que tenga el profesor en el curso. De esta forma se ha tratado de ilustrar de la manera más detallada las actividades que tiene que realizar como docente del curso.

Luego de realizados los cambios necesarios puede salir de la plataforma, dando un click en Salir.



Figura 5.94.- Salir de Usuario Profesor.

VI.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1.- CONCLUSIONES:

En este capítulo se presentan las conclusiones a las cuales hemos llegado luego de haber finalizado el presente trabajo de investigación.

- Se elaboro el manual de usuario del Sistema de Educación Virtual de la FFTT, el mismo que será ingresado al sistema para que los usuarios tengan acceso libre.
- Una vez analizado y manipulado el Sistema de educación Virtual de la FFTT, se determinaron sus requerimientos tanto en software como en hardware para el funcionamiento del sistema.
- Se manipulo el software del sistema de Educación Virtual de la FF.TT, generando la información necesaria para ayudar a que el usuario manipule el sistema sin dificultades.
- El sistema posee una interfaz amigable e intuitiva para el usuario, además de tener ayudas en las diferentes opciones que dispone.
- El sistema de educación virtual de la FF.TT. presenta herramientas de soporte para la educación a distancia la misma que permite integrar nuevas tecnologías, permitiendo que varios usuarios tengan acceso a la educación en cualquier parte del país.

- La información que presenta el sistema de educación virtual de la FF.TT. es ordenada, continua y el lenguaje utilizado es de rigor científico y claro.
- El funcionamiento de la plataforma virtual se basa principalmente en la generación del conocimiento del profesor al alumno, el alumno puede enviar dudas, preguntas y sugerencias, de esta manera se realiza un proceso de aprendizaje interactivo.

6.2.- RECOMENDACIONES

- Los usuarios del Sistema deben tener conocimientos generales sobre educación virtual, para poder entender de forma clara, el proceso de aprendizaje on-line.
- Difundir el presente manual a todo el personal militar y en las unidades de la FF.TT.
- Informar al personal de las FF.TT. sobre el funcionamiento y utilización del Sistema de educación Virtual.
- Todos los usuarios que hagan uso del sistema deben trabajar en forma constante y ordenada, para sacar el mayor de los provechos al Sistema de Educación Virtual de la FF.TT. con la ayuda del manual de usuario.
- Tener el mayor de los cuidados con la utilización del nombre del Usuario y contraseña, para no olvidarlos ni revelarlos.
- Cumplir con todas las actividades, eventos, tareas, evaluaciones con los cronogramas y fechas establecidas por el profesor del curso.
- Hacer uso del manual de usuario, para que no tengan mayores inconvenientes al momento de ingresar y trabajar en la plataforma virtual.
- Para que los usuarios accedan al Sistema de Educación Virtual, deben tener principalmente conexión a internet, además de tener instalado en su

computador aplicaciones como son: office 2003 en adelante, gestor de archivos tipo pdf, los códec básicos para reproducción de audio y video.

- Es necesario que los usuarios del Sistema posean una cuenta activa de correo electrónico, ya que en el proceso de registro el sistema requiere enviarle un link de confirmación, a su cuenta de correo electrónico, caso contrario no puede terminar el proceso de registro.

BIBLIOGRAFÍA

- ✓ BARAJAS Frutos, Mario, **La Tecnología Educativa en la Enseñanza Superior**, Mc Graw Hill 2003.
- ✓ LARIZANI, L. Casey, **Realidad virtual**, Mc Graw Hill 1994.
- ✓ CSHANK, Roger, **Aprendizaje virtual**, México, Mc Graw Hill 1997.

WEB

<http://www.monografias.com/trabajos13/educvirt/educvirt.shtml>

<http://www.monografias.com/trabajos40/anatomia-virtual/anatomia-virtual2.shtml>

http://www.atmos.cl/moodle/cv/manual_usuario.htm

http://docs.moodle.org/es/Manuales_de_Moodle

<http://roger.cimted.org/resumen.php>

http://docs.moodle.org/es/Manuales_de_Moodle

<http://www.agricolas.upm.es/cvirtual/MANUAL%20DE%20MOODLE-protegido1.pdf>

<http://www.scribd.com/doc/7619005/Manual-Conociendo-Moodle>

http://www.iadis.net/dl/final_uploads/200713C032.pdf

<http://www.mister-wong.es/tags/elearning%2Bmoodle/>

<http://evirtual.espe.edu.ec/pagina/home.html>

<http://www.elprisma.com/apuntes/curso.asp?id=7346>

http://www.elearningamericalatina.com/edicion/mayo1/na_1.php

<http://virtual.ces.edu.co/mod/resource/view.php?id=1178>

<http://www.angelfire.com/az2/educacionvirtual/menuprincipal.html>

<http://virtual.ces.edu.co/mod/resource/view.php?id=1063>

http://www.fundacionorange.es/documentos/analisis/cuadernos/cuadernos_05_rocio.pdf

<http://tecnologiaedu.us.es/nweb/htm/pdf/Bases456.pdf>

<http://yeruky.wordpress.com/2008/03/10/video-ventajas-y-desventajas-de-las-nuevas-tecnologias/>

REFRENDACIÓN

LATACUNGA, MARZO DEL 2009

**CBOP. TENELEMA HOLGUER
AUTOR**

**CBOS. SUNTAXI LUIS
AUTOR**

**CBOS. CAIZA EDWIN
AUTOR**

**ING. EDISON ESPINOZA
COORDINADOR DE SISTEMAS E
INFORMÁTICA**

**DR. RODRIGO VACA
SECRETARIO ACADÉMICO
ESPE SEDE LATACUNGA**