

del
5-7
de Octubre
2011



FORMATO DE PONENCIA DE EXPERIENCIAS INNOVADORAS

I. Datos	
Título de la Ponencia:	Innovación e incorporación del uso de la Plataforma Virtual de Aprendizaje Blackboard en las asignaturas Didáctica del Baloncesto 1, Didáctica del Baloncesto 2, Fútbol 1 y Fútbol 2 de la Facultad de Cultura Física de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.
Área Temática:	1.- Articulación de la educación a distancia con la modalidad presencial.
Eje Temático:	7.- La factibilidad, eficiencia, contribución y calidad de las modalidades alternativas en las IES: casos de éxito o fracaso en la implementación y práctica, así como la contribución de ésta a la modalidad presencial.

Autor (es):

Grado Académico	Nombre (s)	Apellido Paterno	Apellido Materno
Master	Libni	Morales	Lorenzana
País	Teléfono:	Correo Electrónico:	
México	044 22 23 279707	libni_23@hotmail.com	
Grado Académico	Nombre (s)	Apellido Paterno	Apellido Materno
Master	Daniel	Castillo	Díaz
País	Teléfono:	Correo Electrónico:	
México	044 22 21 756954	dancd_28@hotmail.com	
Grado Académico	Nombre (s)	Apellido Paterno	Apellido Materno
Master	Aarón	Donado	Eugenio
País	Teléfono:	Correo Electrónico:	
México	044 22 26 508876	pyoaye@hotmail.com	

del
5-7
de Octubre
2011



Institución de procedencia :	Facultad de Cultura Física Benemérita Universidad Autónoma de Puebla
------------------------------	---

I.- Resumen

RESUMEN

La Facultad de Cultura Física en coordinación con la Dirección General de Innovación Educativa de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla a través de los profesores de las asignaturas Didáctica del Baloncesto 1, Didáctica del Baloncesto 2, Fútbol 1 y Fútbol 2 y debido a las necesidades tecnológicas de la era digital, se dan a la tarea de incorporar el uso de la Plataforma Virtual de Aprendizaje Blackboard como un medio para fortalecer el proceso educativo, considerando la importancia de las Tecnologías de la Información y Comunicación, siendo éstas las pioneras en innovar en el aprendizaje electrónico no solo en la facultad sino en toda la universidad, a pesar de las características propias de las asignaturas, las cuales cuentan con un 70% de trabajo práctico en campo y 30% teórico.

SUMMARY

The Faculty of Physical Culture in coordination with the Department of Educational Innovation of the Autonomous University of Puebla by the subject teachers Teaching Basketball 1, 2 Teaching Basketball, Football and Soccer 2 and 1 due to the technological needs the digital age, are given the task of incorporating the use of the Blackboard Virtual Learning Platform as a means to strengthen the educational process, considering the importance of Information Technology and Communication, these being the pioneers in innovation in the e-learning not only in college but throughout the university, although the characteristics of the subjects, which have 70% of practical work in the field and 30% theoretical.



II.- Palabras claves

- Plataforma, Educación, Innovación, TIC
- Platform, Education, Innovation, ICT

III.- Estructura del trabajo

a) Introducción

Introducción

"Uno de los principales objetivos de la educación debe ser ampliar las ventanas por las cuales vemos al mundo".
Arnold Glasow

La web 2.0 a través de las redes sociales ha revolucionado la forma de interacción por medio de un intercambio dinámico entre personas, grupos e instituciones con las mismas necesidades y problemáticas, expresado en la interconectividad a nivel mundial por medio de internet y sus diferentes herramientas.

La era digital brinda la posibilidad de incorporar las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el ámbito educativo, ya que ha permitido innovar y replantear en este campo los modelos pedagógicos tradicionales, los cuales se muestran desestabilizados debido al avance tecnológico de estos tiempos.

Sin embargo, a pesar de estos avances tecnológicos y de las múltiples herramientas de comunicación, interacción e información que existen en la actualidad, no se ha logrado significativamente la utilización de dichas tecnologías en el ámbito educativo que permitan detonar la potencialidad de este binomio (tecnología-educación) para favorecer el proceso de enseñanza – aprendizaje.

El conectivismo se enfoca en aumentar cada vez más nuestro estado actual de conocimiento apoyado en las herramientas tecnológicas, por tal razón se ha implementado el uso de las Plataformas Virtuales de Aprendizaje en la Facultad de Cultura Física de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla desarrollando diversos



contenidos digitales para las asignaturas de Didáctica de Baloncesto 1, Didáctica del Baloncesto 2, Fútbol 1 y Fútbol 2 siendo estas las pioneras en incursionar en el aprendizaje electrónico no solo en la facultad sino en toda la universidad creando un paradigma nuevo el cual proporciona un escenario ideal para el aprovechamiento de las TIC.

b) Desarrollo del tema

MODELO UNIVERSITARIO MINERVA

La Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP) congruente con su plan de Desarrollo Institucional, incorpora diversas modalidades y el uso de tecnologías de información en el trabajo docente, dado que una nueva reforma educativa – académica es la respuesta crítica y creativa de la comunidad universitaria a las exigencias de transformación que demandan las nuevas condiciones económicas, político – sociales y culturales a nivel nacional e internacional.

El Modelo Universitario Minerva (MUM) es resultado de una consulta amplia y plural en la comunidad de la BUAP que tuvo como propósito definir las estrategias y acciones necesarias para garantizar la calidad de los programas, consolidar la vinculación social de la institución y participar efectivamente en el desarrollo regional, este nuevo modelo pretende dar respuesta a los desafíos internos, externos, actuales y futuros que tiene la BUAP para brindar a toda la comunidad universitaria una guía para realizar las actividades académicas administrativas con el fin de mejorar su función sustantiva. (Molina, Galeazzi, & Bautista, 2011).

“La BUAP pretende adaptarse a las innovaciones educativas y pedagógicas más destacadas; el MUM hará énfasis en la dimensión socio-cultural regional y nacional que conllevan el proceso de aprendizaje-enseñanza” (MUM, 2007).

El Modelo Universitario Minerva (2007) señala que “la educación y el conocimiento son un bien público y por lo cual las universidades públicas, bajo el criterio de pertinencia, deben desarrollar nuevas modalidades educativas, conformar métodos educativos innovadores, construir alianzas con otras instituciones educativas y retroalimentarse



permanentemente”.

La Formación General Universitaria del MUM contiene la asignatura de Desarrollo de Habilidades de la Tecnología, Información y Comunicación (DHTIC) donde la Dirección General de Innovación Educativa (DGIE) en trabajo conjunto con las dependencias académicas favorece al Eje Temático “Uso y manejo de las TIC” a través de la utilización de las Plataformas Virtuales de Aprendizaje.

CONECTIVISMO

Las teorías de aprendizaje ayudan a comprender, predecir y controlar el comportamiento humano y tratan de explicar cómo los sujetos acceden al conocimiento.

Para la era digital George Siemens desarrolla una Teoría de Aprendizaje llamada Conectivismo la cual está basada en el análisis de las limitaciones del Conductismo, el Cognitivismo y el Constructivismo para explicar el efecto que la tecnología ha tenido sobre la manera en que actualmente el ser humano vive, se comunica y aprende.

Actualmente una de las herramientas más utilizadas a nivel mundial son los Sistemas de Gestión de Aprendizaje¹ (LMS por sus siglas en inglés) favoreciendo la adquisición de conocimientos en esta era digital apoyando el desarrollo del conectivismo.

PLATAFORMAS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

Una Plataforma Virtual de Aprendizaje es un software especializado instalado en un servidor utilizado para la creación y desarrollo de cursos o módulos didácticos en la Web y se emplean para administrar, distribuir y controlar las actividades de formación no presencial o para apoyar actividades educativas presenciales de una institución u organización. (Wikipedia La Enciclopedia Libre, 2011) Estos sistemas de software permiten gestionar usuarios, recursos y actividades de formación, hacer seguimiento del proceso de aprendizaje, realizar evaluaciones, gestionar servicios como: foros, chat, videoconferencias, envío de archivos, mensajería electrónica, agenda, diarios,

¹ LMS (Learning Management System) también llamado Plataforma Instruccional.



cronogramas de trabajo, portafolios, acceso a glosario, manuales, blogs, creación de grupos de trabajo, entre otros.

Las ventajas sobre el uso de las Plataformas Virtuales de Aprendizaje son las siguientes:

- Planeación didáctica adecuada, ahorro ecológico, ahorra económico, mayor calidad en presentación de trabajos, comodidad para el profesor en el manejo de tareas, facilidad para el alumno en la entrega de trabajos, motivación para las nuevas generaciones de docentes y alumnos, fácil acceso a los contenidos multimedia, abundancia en material de apoyo, adaptación del estudio al horario personal, masificación de alumnos, uso de redes sociales, etc.

Las desventajas son las siguientes:

- Internet imprescindible, computadora, laptop o dispositivo por alumno, resistencia por parte del docente al manejo de nuevas tecnologías, variedad de distractores, mala interpretación de contenido por parte del alumno.

En un breve recuento de los últimos años del desarrollo de las TIC en la educación podemos ver que el avance en las tecnologías que se aplica a entornos educativos se da a un ritmo extraordinariamente rápido (Esains, 2008).

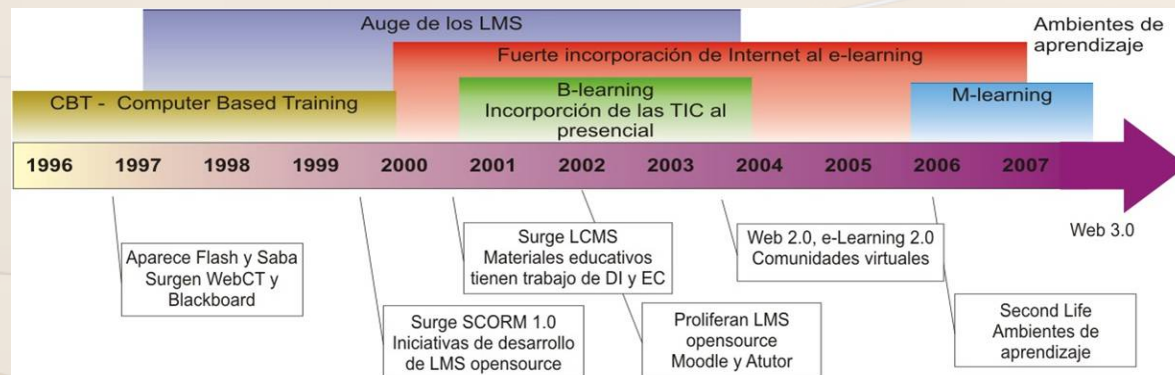


Figura 1. Breve cronología de las TIC en la educación

Las Plataformas de Aprendizaje en línea (Wikipedia La Enciclopedia Libre, 2011) se dividen en:

Sistemas Proprietarios

- Blackboard

del
5-7
de Octubre
2011



- Catedr@
- Desire2Learn
- eCollege
- Fronter
- redAlumnos
- Saba Learning
- WebCT

Sistemas Libres

- ATutor
- Docebo
- Moodle
- Claroline
- Dokeos
- Proyectos Sakai

El aprendizaje en línea cuenta con las siguientes modalidades:

- **e-learning (electronic learning):** Se denomina aprendizaje electrónico a la educación a distancia completamente virtualizada a través de los nuevos canales electrónicos utilizando para ellos herramientas o aplicaciones de hipertexto como soporte de los procesos de enseñanza – aprendizaje (Wikipedia La Enciclopedia Libre, 2011).
- **b-learning (blended learning):** Consiste en un proceso docente semipresencial; esto significa que un curso dictado en este formato incluirá tanto clases presenciales como actividades de e-learning. Este modelo hace uso de las ventajas de la formación 100% on-line y la formación presencial, combinándolas en un solo tipo de formación que agiliza la labor tanto del formador como del alumno (Wikipedia La Enciclopedia Libre, 2011).
- **m-learning (mobile learning):** Se denomina aprendizaje electrónico móvil a la metodología de enseñanza y aprendizaje valiéndose del uso de pequeños y



maniobrables dispositivos móviles tales como celulares, smartphones, agendas electrónicas, PDA, tablets PC, pocket PC, iPads, iPods y todo dispositivo de mano que tenga alguna forma de conectividad inalámbrica (Wikipedia La Enciclopedia Libre, 2011).

- **u-learning (ubiquitous learning):** Es un concepto que hace referencia al conjunto de actividades de aprendizaje apoyadas en la tecnología y que son accesibles en cualquier momento y lugar (incluso en los lugares que hoy no existen). No se limita a la formación recibida a través del ordenador o del dispositivo móvil, este concepto trasciende e incorpora cualquier medio tecnológico que permita recibir información y posibilite su incorporación y asimilación a las personas (Wikipedia La Enciclopedia Libre , 2009).
- **p-learning (pervasive learning):** Es un nuevo modelo de desarrollo que podría considerarse la evolución del m-learning y significa aprendizaje generalizado. En este caso se emplean ordenadores que obtienen información sobre el contexto de aprendizaje a través de pequeños dispositivos [inteligentes] integrados como sensores o etiquetas para ofrecer un aprendizaje con un propósito especial. Este avance permite a la comunicación mutua la contextualización y la adaptabilidad de la información al contexto de aprendizaje (Learning Review España , 2011).

El desarrollo de los materiales educativos se realiza a través de un proceso que consta de 4 etapas.



Figura 2. Etapas del proceso de producción de materiales educativos

De acuerdo a los programas educativos de las diferentes asignaturas se realiza la planeación del curso, para más tarde desarrollar los materiales pertinentes e integrarlos en las unidades y temas que correspondan dando paso a la etapa de validación.

Cabero en 2006 menciona que las variables del proceso de aprendizaje se adaptan a las características del estudiante y no deben funcionar de manera aislada como lo muestra la



Figura 3 (Bautista, 2008).



Figura 3. Variables del proceso de aprendizaje (Bautista, 2008).

Algunas de las características que García en 2006 establece para los materiales educativos de calidad (Bautista, 2008) son:

- Programados, no producto de una improvisación.
- Adecuados, apropiados al nivel e índole del curso.
- Coherentes con las distintas variables y elementos del proceso enseñanza – aprendizaje.
- Que promuevan la crítica, la reflexión, el análisis y la elaboración de respuestas.
- Precisos, actuales, integrales, abiertos, flexibles, interactivos, significativos, eficientes y estandarizados.

En las metodologías empleadas en el proceso de desarrollo de estos materiales se identifican los siguientes actores:

- a) Experto en contenido: Especialista en la disciplina y responsable de la planificación y desarrollo de los materiales.
- b) Facilitador: Responsable de la implementación del curso, taller o seminario desde el inicio del mismo y durante el periodo de duración.
- c) Diseñador instruccional: Es el responsable de articular el trabajo con el programador de sistemas estableciendo lineamientos y recomendaciones para no violar los derechos de autor.
- d) Programador de sistemas: Realiza el desarrollo de los módulos de programación para darle la funcionalidad deseada a los materiales educativos.



PLATAFORMAS VIRTUALES DE APRENDIZAJE EN LA FACULTAD DE CULTURA FÍSICA DE LA BUAP

La Facultad de Cultura Física (FCF) de la BUAP comprometida con la innovación educativa se da a la tarea de responder a las exigencias vigentes de la era digital, integrando en cuatro de sus asignaturas el uso de las TIC por medio de la Plataforma Virtual de Aprendizaje Blackboard.

Las asignaturas que se integraron a esta nueva modalidad (b-learning) son: Didáctica de Baloncesto 1, Didáctica del Baloncesto 2, Fútbol 1 y Fútbol 2 siendo estas las pioneras en incursionar en el aprendizaje electrónico no solo en la facultad sino en toda la BUAP, a pesar de las características propias de las asignaturas, las cuales cuentan con un 70% de trabajo práctico en campo y 30% teórico.



Figura 4. Presentación de la Asignatura en Plataforma

La utilización de las Plataformas Virtuales de Aprendizaje en los cursos anteriormente mencionados, ha permitido una retroalimentación de los contenidos abordados, ya que permite que se acceda al conocimiento desde diferentes enfoques permitiendo que el alumno construya su propio conocimiento en las corrientes de aprendizaje de esta era por medio de actividades y herramientas especializadas propias de la plataforma instruccional, tales como:

- Participación en foros de temas específicos de la asignatura a través de tableros de discusión.
- Debates en línea por medio del chat.
- Análisis de videos ubicados dentro de la plataforma así como en línea.
- Lecturas de temas específicos o de apoyo para enriquecer la asignatura tanto en la parte teórica como en la parte práctica.

del
5-7
de Octubre
2011



- Envío de tareas con un amplia disponibilidad desde cualquier sitio.
- Elaboración de trabajos que permiten utilizar los software necesarios con el fin de embellecerlos a un costo mínimo o incluso sin él. (Trabajos a color con integración de mapas conceptuales, cuadros sinópticos, tablas, gráficas, imágenes, etc.).
- Realización de trabajos en los cuales el alumno utilice herramientas multimedia. (videograbaciones, videoconferencias, grabaciones de audio, edición de video y utilización de software especializados en el área).
- Búsquedas en internet de temas específicos o complementarios.
- Contacto directo con el facilitador por medio de las herramientas de mensajería y correo electrónico.
- Elaboración de blogs con determinadas características sobre temas referentes a los contenidos.
- Consulta de Glosarios especializados.
- Creación y administración de grupos de alumnos para la colaboración de trabajos.
- Seguimiento del desempeño del alumno a lo largo del curso.
- Consulta de calificaciones en tiempo real que permite visualizar el aprovechamiento obtenido.
- Retroalimentación por parte del profesor al alumno por medio de notas personalizadas en cada trabajo revisado.
- Acceso al cronograma de actividades del curso.
- Factibilidad en el manejo de trabajos por parte del facilitador.
- Utilización del centro de calificaciones el cual se encarga de administrar y organizar las notas asignadas de forma automática.
- Actividades interactivas que facilitan el aprendizaje a través de la autoevaluación.
- Avisos simultáneos por medio de correo electrónico a todos los alumnos inscritos en el curso.

c) Conclusiones



- Los resultados obtenidos en la implementación de la Plataforma Virtual de Aprendizaje han sido sumamente favorables ya que se ha involucrado a los alumnos en el manejo de este Software logrando un conocimiento más amplio y desde diversos enfoques de los contenidos abordados.
- Los alumnos sobre los que se ha aplicado el uso de la plataforma virtual han considerado factible, atractivo e innovador el uso de esta herramienta.
- Se considera una ventaja la modalidad b-learning ya que permite resolver dudas y profundizar en temas específicos debido al aprendizaje combinado.
- El uso de la Plataforma Virtual Blackboard ha permitido a los alumnos tener accesibilidad a los contenidos y actividades las 24 horas del día atendiendo a sus necesidades.
- No existen obstáculos para la incorporación de las asignaturas en la Plataforma Virtual a pesar de que éstas tengan un alto porcentaje de trabajo práctico en campo a lo largo del curso.
- Se aprovechan los conocimientos que tienen los alumnos en el uso de determinados dispositivos y redes sociales, encaminando estas competencias al proceso educativo.

d) Propuestas

- Difundir y capacitar al personal docente de la Facultad de Cultura Física de la BUAP sobre el uso de las Plataformas Virtuales de Aprendizaje.
- Incrementar el número de asignaturas que cuenten con la utilización de las Plataformas Virtuales de Aprendizaje.
- Tener el 100 % del programa educativo de la Licenciatura en Cultura Física así como de la Maestría en Educación Física y Deporte Escolar de la Facultad de Cultura Física incorporado al uso de Plataformas Virtuales de Aprendizaje.
- Incorporar la Plataforma Virtual de Aprendizaje en la totalidad de los programas educativos de la Universidad.
- Crear la modalidad Semiescolarizada de la Licenciatura en Cultura Física así como



de la Maestría en Educación Física y Deporte Escolar de la Facultad de Cultura Física.

- Mantenerse a la vanguardia sobre las futuras tecnologías creadas tales como la Web 3.0, Web Semántica, Inteligencia Artificial, Web Geoespacial, Web 3D, entre otras innovaciones para aplicarlas al proceso educativo.

e) Referencias bibliográficas

- Bautista, J. (2008). *Factores de mejora del aprendizaje y la práctica docente en el desarrollo de materiales educativos en línea en la BUAP*. Puebla.
- Esains, V. (10 de Septiembre de 2008). *Learning Review España*. Obtenido de Una cronología de las tecnologías para la educación. Tecnologías para e-Learning. Informe especial No.2: <http://www.learningreview.es/content/view/1079/304/>
- *Learning Review España* . (Abril de 2011). Obtenido de Edición No. 13: <http://www.learningreview.es/plataformas-de-e-learning/1971-u-learning-aprendizaje-donde-quiera-que-estes>
- Molina, J., Galeazzi, P., & Bautista, J. (2011). *Diplomado en planeación de proyectos educativos apoyados en TIC*. Puebla.
- MUM. (2007). *Modelo Universitario Minerva*.
- Puebla, B. U. (2007). *Modelo Universitario Minerva, Documento de Integración* .
- *Wikipedia La Enciclopedia Libre* . (9 de Noviembre de 2009). Obtenido de <http://es.wikipedia.org/wiki/ULearning>
- *Wikipedia La Enciclopedia Libre*. (2011).
- *Wikipedia La Enciclopedia Libre*. (23 de Julio de 2011). Obtenido de <http://es.wikipedia.org/wiki/E-learning>
- *Wikipedia La Enciclopedia Libre*. (6 de Julio de 2011). Obtenido de <http://es.wikipedia.org/wiki/B-learning>
- *Wikipedia La Enciclopedia Libre*. (25 de Abril de 2011). Obtenido de <http://es.wikipedia.org/wiki/M-learning>
- *Wikipedia La Enciclopedia Libre*. (3 de agosto de 2011). Obtenido de

del
5-7
de Octubre
2011



http://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_de_gesti%C3%B3n_de_aprendizaje