



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE



ZACATECAS

“FRANCISCO GARCÍA SALINAS”

UNIDAD ACADÉMICA DE DOCENCIA SUPERIOR
MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA INFORMÁTICA EDUCATIVA

**DISEÑO DE UN CURSO PARA LA PROMOCIÓN DE HABILIDADES DE
APRENDIZAJE COMO APOYO EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR**

Tesis para obtener el grado de
Maestra en Tecnología Informática Educativa

Presenta:
Claudia Ávila Arteaga

Asesora:
Dra. Verónica Torres Cosío

Zacatecas, Zac., noviembre de 2022

Oficio Responsable del Programa de la MTIE



SOMOS
ARTE, CIENCIA Y
DESARROLLO
CULTURAL



MTIE

Asunto: Autorización de Impresión de Trabajo
No. Oficio MTIE 054/2022

C. AVILA ARTEAGA CLAUDIA
Candidata a Grado de Maestría en
Tecnología Informática Educativa
PRESENTE

Por este conducto, me permito comunicar a usted, que se le autoriza para llevar a cabo la impresión de su trabajo de tesis:

"Diseño de un Curso para la Promoción de Habilidades de Aprendizaje como Apoyo en la Educación Superior".

Que presenta para obtener el Grado de Maestría.

También se le comunica que deberá entregar a este Programa Académico (2) dos copias de su tesis a la brevedad posible.

Sin otro particular de momento, me es grato enviarle un cordial saludo.

ATENTAMENTE
Zacatecas, Zac., a 01 de diciembre del 2022

Dra. Verónica Torres Cosío
Responsable del Programa de la MTIE



c.c.p.- Alumno
c.c.p.- Archivo

Oficio de la responsable del Departamento Escolar Central

Dra. Verónica Torres Cosío
Responsable de la MTIE
PRESENTE

En respuesta al nombramiento que me fue suscrito como directora de tesis de la alumna: **Claudia Ávila Arteaga** cuyo título de su trabajo se enuncia: **"Diseño de un Curso para la Promoción de Habilidades de Aprendizaje como Apoyo en la Educación Superior"**.

Hago constar que ha cubierto los requisitos de dirección y corrección satisfactoriamente, por lo que está en posibilidades de pasar a la disertación de su trabajo de investigación para certificar su grado de Maestro (a) en Tecnología Informática Educativa. De la misma manera no existe inconveniente alguno para que el trabajo sea autorizado para su impresión y continúe con los trámites que rigen en nuestra institución.

Se extiende la presente para los usos legales inherentes al proceso de obtención del grado del interesado.

ATENTAMENTE
Zacatecas, Zac., a 1 de diciembre del 2022



Dra. Verónica Torres Cosío
Director de Tesis

c.c.p.- Interesado
c.c.p.- Archivo

Agradecimientos

Para Amelia y Marcial por darme la grandiosa oportunidad de ser mis padres y brindarme un hogar y una familia llena de amor a lado de mi inseparable hermano Alejandro.

Para Alfredo por vivir un amor que nos ha dado el mayor de los regalos Alfredito que vino a hacernos mejores seres humanos y a darnos la oportunidad de ver la vida con otros ojos, Gordo eres la inspiración que ha movido mi mundo gracias por elegirme para ser tu mamá.

Para Griselda que me recordó la capacidad que tengo como profesionista al darme una oportunidad de volver a la vida laboral sin tener que sacrificar a mi familia, por dejarme aprender de ti y formar un equipo de trabajo de ensueño.

Para Ana Elisa por crear un espacio de trabajo diferente, pero sobre todo por creer en la gente para unirse a él, entendiendo que sus limitaciones son su mayor fortaleza.

Dedicatoria

Por tu enorme capacidad de impulsarme a ser mejor día a día, por guiarme a descubrir distintas formas de pensar, ser y vivir, por acompañarme a recorrer caminos inimaginables, por ser mi equilibrio y refugio en tiempos difíciles, por tu amor incondicional Alfredo te dedico más que esta tesis el tiempo y el esfuerzo que han significado te amo.

Resumen

El presente estudio tuvo como objetivo principal diseñar un curso con el que se promuevan las habilidades de aprendizaje en los aspirantes de la Universidad Digital del Estado de Hidalgo (UNIDEH), que les permita desarrollar estrategias para su vida estudiantil. Para el diseño y desarrollo se utilizó el modelo de diseño instruccional ASSURE con una adaptación a las necesidades de la institución, que es el desarrollo de competencias, no de objetivos. Los informantes clave fueron los tutores disciplinares que hubieran impartido el curso propedéutico en emisiones anteriores. Para el levantamiento de la información, se utilizaron dos cuestionarios de elaboración propia: uno para identificar las habilidades que deberían tener los aspirantes a la UNIDEH y otro para evaluar el curso diseñado. Como resultado se logró implementar el curso en el año 2021, donde se pudo evaluar y con base a ello, realizar el rediseño de este y replicar su implementación.

Palabras clave: *habilidades de aprendizaje, aprendizaje virtual, ASSURE, diseño instruccional.*

Tabla de contenido

Capítulo 1. Introducción	11
1.1. Introducción	11
1.2. Antecedentes	13
1.3. Marco contextual	24
1.4. Planteamiento del problema	25
1.5. Preguntas de investigación	27
1.5.1. Pregunta general	27
1.5.2. Preguntas específicas	27
1.6. Objetivos	27
1.7. Justificación	28
1.8. Alcances y limitaciones	32
Capítulo 2. Marco teórico	34
2.1 Habilidades cognitivas	37
2.2 Habilidades actitudinales	39
2.3 Habilidades de la comunicación	41
2.3.1 Estilos de aprendizaje	42
2.3.2 Tipos de estilos de aprendizaje	43
2.3.3 Inteligencias múltiples	44
2.4 Modelo de diseño instruccional	45
2.4.1 Modelo ASSURE	46
2.5 Tecnología educativa	46
2.5.1 Open Broadcaster Software (OBS)	47
2.6 Sistema de gestión de aprendizaje (Learning Management System, LMS)	48
2.6.1 La plataforma MOODLE	48
Capítulo 3. Diseño metodológico	49
3.1 Tipo de investigación	49
3.2 Participantes	50
3.2.1 Población	50

Índice de figuras

<i>Figura 1.</i>	<i>38</i>
<i>Figura 2.</i>	<i>56</i>
<i>Figura 3.</i>	<i>57</i>
<i>Figura 4.</i>	<i>58</i>
<i>Figura 5.</i>	<i>63</i>
<i>Figura 6.</i>	<i>88</i>
<i>Figura 7.</i>	<i>89</i>
<i>Figura 8.</i>	<i>90</i>
<i>Figura 9.</i>	<i>91</i>
<i>Figura 10.</i>	<i>92</i>
<i>Figura 11.</i>	<i>93</i>

Índice de tablas

<i>Tabla 1.</i>	59
<i>Tabla 2.</i>	61
<i>Tabla 3.</i>	62

Capítulo 1. Introducción

1.1. Introducción

El presente trabajo da muestra del diseño y desarrollo de un curso para los aspirantes a las distintas ofertas educativas que ofrece la Universidad Digital del Estado de Hidalgo (UNIDEH). Dicho curso estará incluido en el curso propedéutico, en la emisión junio -julio 2021. El curso tiene como objetivo promover las habilidades de aprendizaje que requiere un estudiante en la modalidad virtual.

La decisión de realizar el diseño del curso se determina al momento de identificar áreas de oportunidad, teniendo como antecedentes las reuniones con tutores disciplinares de los distintos programas educativos que promueve la UNIDEH, quienes observan como un hecho recurrente, que los estudiantes no cuentan con todas las habilidades para el aprendizaje que se requieren a nivel superior en la modalidad virtual, como son: habilidades cognitivas que se utilizan para la búsqueda de información, habilidades actitudinales que se relacionan con la ética profesional y el uso correcto de los recursos para el estudio y habilidades para la comunicación, que permiten la interacción con el tutor disciplinar y sus pares, además de que son básicas en esta modalidad; lo que se identificó a partir de la calidad de las entregas de las actividades y el desempeño de los estudiantes dentro de la plataforma, ya que era común encontrar en las citas y referencias de las actividades realizadas páginas que carecen de credibilidad o sustento en su información o que el estudiante indicara que no encontraba información relacionada al tema que se solicitaba, falta de uso del estilo APA, ausencia de los estudiantes en las video clases, falta de respuesta a los mensajes y comunicados enviados a estos por las figuras de los tutores disciplinares y mediadores digitales, entre otras.

En busca de estrategias para solventar las carencias mencionadas en los estudiantes, se consideró que no era necesario esperar a que tuvieran la figura de estudiantes, puesto que se contaba con un curso propedéutico, el cual podría servir como espacio para que el aspirante desarrolle o fortalezca habilidades propias que le permitan cursar la carrera elegida. Por ello se determinó revisar y actualizar el curso propedéutico, lo que derivó en segmentarlo en diversos cursos que promovieran diferentes habilidades, entre ellas las del aprendizaje.

El presente documento se divide en capítulos en donde se describe el trabajo realizado en la presente investigación.

En el Capítulo I. Introducción, se describen los antecedentes del problema, se detallan los objetivos a cubrir, se justifica como se abordará la solución al problema y por último se mencionan los alcances y limitaciones que tendrá la intervención realizada. Dentro del Capítulo II. Marco teórico, se desarrollan los temas que dan fundamento a la investigación que se ha realizado sobre los conceptos que son base de las habilidades para el aprendizaje. En el Capítulo III. Diseño metodológico, se detalla el diseño realizado para la elaboración del curso presentado a los participantes en el estudio, las técnicas, los instrumentos y el diseño instruccional que se aplicó. Para el Capítulo IV. Resultados, se describe el resultado de la propuesta que se desarrolló tomando como guía los objetivos propuestos para el diseño del curso. Para finalizar en el Capítulo V. Conclusiones, se describe si se cumplieron los objetivos propuestos, las aportaciones y aquellos elementos que faltaron integrar al diseño del curso.

1.2. Antecedentes

Aprender para el ser humano ha sido fundamental para su existencia y evolución desde el inicio de la historia, por ello, en su largo camino se encuentran diversas técnicas y métodos utilizados para transmitir el aprendizaje, a ello en su momento, se le sumaron el uso de las tecnologías que surgían en cada época, las cuales transformaron quizás no las técnicas o métodos, pero si el medio por el cual se transmitía el aprendizaje. Se pueden destacar diversos puntos clave en la historia del aprendizaje, sin embargo, el enfoque se da en la actualidad, donde el aprendizaje está íntimamente ligado con el uso de las tecnologías de forma directa o indirecta, pero no si ella.

El contexto donde se ubica el problema detectado, es la educación superior en la modalidad virtual, se realizó la presente investigación, para conocer los aspectos generales relacionados que destacan en la actualidad; se revisaron organismos internacionales como la Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura (UNESCO) que en el reporte *Hacia el acceso universal a la educación superior: tendencias internacionales*, presentado en noviembre del 2020, invita a la reflexión sobre qué tan fácil o difícil es el ingreso a las instituciones de educación superior a nivel mundial, los resultados logrados, pero sobre todo, las áreas de oportunidad que existen para su mejora; de igual forma hace referencia al crecimiento que se ha dado en la educación superior en los últimos 20 años tomando factores como: el desarrollo económico, aumento de las aspiraciones de la clase media por el acceso a la educación, el incremento de las instituciones privadas y la notoria expansión de las instituciones que brindan la educación a distancia.

Como lo hace notar Luna (2015), “para la vida y el trabajo en el siglo XXI los estudiantes enfrentan un desafío, el cual exige que tengan aptitudes y conocimientos

específicos, como: pensamiento complejo, aprendizaje profundo y habilidades de comunicación” (p. 2). En su artículo, resalta que el avance que presenta la sociedad del conocimiento demanda a que la escuela evolucione de modo que pueda proporcionar información y aptitudes al estudiantado que se encuentra formándose. Esto nos lleva a reflexionar, que al promover habilidades como las de la comunicación en una institución educativa con modalidad virtual, está aportando al desafío que representa evolucionar junto con la sociedad del conocimiento.

Además, los organismos internacionales muestran interés en recopilar datos, analizarlos y brindar estrategias de lo que se puede hacer en materia educativa para fijar aspiraciones realistas acordes con los objetivos alcanzados por los líderes mundiales en educación, como es el caso de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) en su encuesta Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA por sus siglas en inglés) y el Estudio Internacional de Enseñanza y Aprendizaje (TALIS por sus siglas en inglés) que incluyen más de 40 países a nivel mundial donde se encuentra a México (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico [OCDE], 2019).

En la actualidad, la sociedad se enfrenta a uno de los eventos que dejará huella en la historia en todos los ámbitos, la pandemia COVID 19 que obligó a cambiar la forma de hacer las cosas en cada uno de los sectores de la sociedad, y como era de esperarse, la educación no quedó excluida, pues de un día para otro, las puertas de todas las instituciones públicas y privadas de todo el mundo se cerraron y los actores principales (docentes – estudiantes) no pudieron acceder al espacio físico tradicional donde se transmitía el conocimiento.

Es importante señalar que antes de la pandemia, no todo el sector educativo trabajaba en la modalidad presencial, pues en esta evolución que ha presentado la educación se encuentran diversas modalidades con características propias.

En México de acuerdo con la Ley General de Educación Superior (2021) en su Artículo 12, las modalidades que comprende la educación superior son cuatro, estas se describen a continuación:

- **Escolarizada:** son los servicios educativos que se imparten en las instituciones, y se caracteriza por la coincidencia espacial y temporal entre los participantes del programa académico y la institución que lo ofrece, donde realizarán la formación académica de manera sistemática como parte de un plan de estudios.
- **No escolarizada:** es el proceso donde se construye el conocimiento de forma autónoma, flexible o rígida, esto de acuerdo con el plan de estudios, se caracteriza por la coincidencia temporal entre quienes participan en un programa académico y la institución que lo ofrece, y se puede llevar a cabo utilizando una plataforma tecnológica educativa, medios electrónicos u otros recursos didácticos.
- **Mixta:** es una combinación de las modalidades escolarizada y no escolarizada, para cursar las asignaturas o cursos que integran un plan de estudios.
- **Dual:** es el proceso de construcción del conocimiento dirigido por una institución de educación para la vinculación de la teoría y la práctica, integrando al estudiante en estancias laborales para desarrollar sus habilidades (p. 11).

El Artículo 13 de la Ley General de Educación Superior menciona que las opciones que comprende la educación superior serán de manera enunciativa y no limitativa: presencial, en línea o virtual, abierta y a distancia y certificación por examen.

La presente tesis se hace en una institución que oferta sus servicios bajo la modalidad virtual, en donde para el diseño de un curso se toma en cuenta el contexto, las características y las habilidades que deben desarrollar los aspirantes, que como bien lo menciona Orozco (2017, citado por Talbot, 2003)

los estudiantes cada vez más optan por un aprendizaje en cursos de forma semi presencial o en línea que requieren posean atributos y habilidades distintos a los utilizados en la modalidad presencial, como son; la organización del tiempo, planificación de diversas actividades, comunicación escrita eficaz, la responsabilidad de su propio aprendizaje y el uso de nueva tecnología. (p. 146).

Aprender usando la tecnología requiere que los alumnos desarrollen habilidades para el autoaprendizaje, el sentido crítico y la búsqueda responsable de información. Así mismo, deben tener un dominio de la comprensión lectora textual, audiovisual y multimedia, y ser capaces de expresarse y comunicarse (Bartolomé y Grané, 2004 citado en Orozco y García, 2017). Esto va de la mano con la problemática encontrada en el área académica de la UNIDEH al observar que los estudiantes carecían de habilidades para el autoaprendizaje en los primeros cuatrimestres de su licenciatura, lo que se reflejaba en actividades carentes de calidad, bajas calificaciones o índices de reprobación altos. Esto concuerda con los resultados que se obtuvieron en la prueba PISA 2018, donde los estudiantes mexicanos obtuvieron un puntaje abajo del promedio OCDE (2018) en lectura, matemáticas y ciencias; en cuanto al parámetro de la lectura se encontró que (OCDE, 2019, p. 3):

- El 55% de los estudiantes alcanzó el nivel 2 de competencia en lectura, lo que les permite identificar la idea principal en un texto de longitud media, encontrar información basada en criterios claros, aunque a veces complejos, y pueden

reflexionar sobre el objetivo y la forma de los textos cuando se les indica explícitamente que lo hagan.

- El 1% de los estudiantes alcanzaron el nivel 5 o 6 en la prueba PISA de lectura. En estos niveles, los estudiantes pueden comprender textos largos, tratar conceptos que son abstractos o contra intuitivos, y establecer distinciones entre hechos y opiniones, basadas en claves implícitas relacionadas con el contenido o la fuente de la información.

En el análisis que realizan Orozco y García (2017) en la Universidad Autónoma de Querétaro, para conocer la percepción que tienen los estudiantes universitarios matriculados en asignaturas mediadas por tecnología sobre sus habilidades para ser individuos digitalmente alfabetizados, dentro de los resultados que encontraron se destaca:

que la mayoría de los estudiantes, a pesar de decir sí comprender las instrucciones (82%), existe un porcentaje que no cumplirá en su totalidad con lo solicitado, esto, por no entender lo que deben hacer (18%), no comprender las instrucciones de una actividad impacta de forma negativamente en el aprendizaje de los contenidos y en la motivación para aprender usando un sistema de gestión de aprendizaje (LMS). Este estudio incluyó reactivos sobre comprensión lectora, donde se cuestionó: relaciono material nuevo con conocimientos previos, a lo que el 27% respondió siempre y el 41% muchas veces, por lo que se puede determinar que el resto podría no saber cómo establecer dichas relaciones o no poseer suficientes conocimientos previos para relacionarlos con los nuevos (p. 155).

Estos datos deben ser tomados en cuenta por las universidades y sus docentes, esto, para detectar si los conocimientos previos que poseen los egresados de la educación media superior son suficientes para enfrentarse a los contenidos y el desarrollo de competencias del

nivel superior que cursarán y en la modalidad que lo deseen hacer. El aprendizaje implica que el estudiante deba seleccionar, organizar, comprender contenidos, entre otros elementos para relacionar los nuevos conocimientos con los previos, y de esta forma, poder hablar de un aprendizaje significativo, si a esto se le suma el uso de la tecnología se deben considerar las habilidades para la comunicación, uso de herramientas para gestión del aprendizaje, colaboración y la evaluación, por mencionar algunas que forman parte de los sistemas de gestión de aprendizaje (LMS) utilizados para la modalidad virtual.

Al dar inicio esta investigación, se desarrolló el estado del arte, por lo que se llevó a cabo el análisis de diversos documentos que dieran a conocer conceptos y elementos sobre las habilidades de aprendizaje que deben poseer los aspirantes o estudiantes de la educación superior, haciendo énfasis en la modalidad virtual; se consideraron investigaciones en el plano internacional, nacional y local, donde se prestó especial atención en los elementos con relación a su: objetivo, metodología, marco teórico y resultados; además se tomó en cuenta la congruencia con los ejes centrales de la presente investigación: habilidades cognitivas, actitudinales y de comunicación.

Las búsquedas se realizaron en el portal *Google Académico* y el portal *Redalyc.org*. La temporalidad a la que corresponden se enmarca entre 2017 al 2022, sin embargo, se consideraron investigaciones anteriores debido a que sus aportaciones enriquecen este proyecto. Se encontró que en países como México y Guatemala se encuentran trabajando temas relacionados al presente. A continuación, se desarrolla una breve descripción de cada estudio.

Hernández et al. (2018) realizaron un estudio denominado *La actitud hacia la educación en línea en estudiantes universitarios* en conjunto con varias universidades con la siguiente relación: Verónica Hernández Godoy de Universidad Galileo. Instituto Von

Neumann. Guatemala, Katuska Fernández Morales de Universidad Autónoma de Baja California. Instituto de Investigación y Desarrollo Educativo. México y Jesús Eduardo Pulido de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Venezuela. El objetivo fue identificar los factores actitudinales que influyen en los estudiantes de educación en línea. El marco teórico que lo fundamenta gira en torno a la educación y el aprendizaje en línea. Se utilizó la metodología cuantitativa, no experimental descriptivo, ex-post facto y los resultados obtenidos indican que los estudiantes con experiencia previa en tecnología y cursos en línea, que reciben una educación con tutores preparados en un sistema fácil de utilizar y reciben adecuado soporte técnico y pedagógico, sienten poco estrés ante los sistemas de aprendizaje en línea y tienen una actitud positiva hacia ellos.

En la *Investigación formativa en el desarrollo de habilidades comunicativas e investigativas*, elaborada por García et al. (2018), la cual se realizó en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional del Altiplano, en la capital de la región de Puno, ubicada en la sierra sur este del Perú, se utilizó una metodología cuantitativa del tipo investigación aplicada y al nivel experimental con un diseño cuasi experimental con pre y posprueba. La cual tuvo como objetivo demostrar que la investigación formativa debe convertirse en una actividad permanente y gradual en la formación universitaria, utilizaron las habilidades comunicativas e investigativas y las estrategias de aprendizaje como marco teórico. Los resultados que se obtuvieron fueron que la investigación formativa tiene efectos positivos en el desarrollo de habilidades comunicativas e investigativas; habiendo superado, luego del experimento, los calificativos obtenidos en la preprueba en 4.12 puntos, pasando de un nivel deficiente a un nivel bueno. En cuanto a las habilidades comunicativas, saber hablar y saber escribir fueron las que más desarrollaron. En relación con las habilidades investigativas, las que más se desarrollaron fueron el análisis, la síntesis y la interpretación.

Estos resultados demuestran que, por su efectividad, la investigación formativa debe convertirse en una actividad permanente y gradual en la formación universitaria.

Siguiendo con la línea de investigación se presenta el artículo *Desarrollo de alfabetización digital ¿Cuáles son las estrategias de los profesores para enseñar habilidades de información?*, realizado en la región de La Araucanía, Chile, por Matamala (2018), en donde el objetivo planteado fue el de dar a conocer las estrategias pedagógicas utilizadas por los profesores para enseñar habilidades de búsqueda, evaluación y creación de información, y detectar los esquemas argumentativos que justificaran el uso de dichas estrategias. Utilizó una metodología cualitativa, obteniendo como resultados que se pueden establecer tres estrategias utilizadas por los profesores: i) prácticas predigitales, en las cuales hay una valoración de lo analógico sobre lo digital; ii) prácticas asistencialistas, en donde los profesores promueven la importancia de seleccionar y evaluar correctamente la información, pero no aportan directrices a sus estudiantes; y iii) prácticas investigativas, en donde se promueven los criterios de búsqueda, evaluación y creación de la propia información. Cabe señalar que se integró como marco teórico la alfabetización digital y el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC).

Estos estudios se relacionan con la presente investigación al buscar promover habilidades del tipo actitudinal como lo ha mostrado Hernández et al. (2018); habilidades comunicativas que han presentado García et al. (2018) y habilidades de búsqueda, evaluación y creación de información que Matamala (2018) busca justificar en las estrategias de aprendizaje, en estudiantes que se encuentran en la modalidad virtual donde está ubicado el proyecto realizado.

Orozco y García (2017) Realizaron la investigación denominada *Autopercepción de habilidades de aprendizaje en ambientes virtuales*, realizado en la Universidad Autónoma de

Querétaro, siendo una investigación con alcance descriptivo-cuantitativo utilizando como técnica de recolección de datos una encuesta enfocada en conocer la autopercepción sobre habilidades que se requieren para el aprendizaje en ambientes virtuales. El marco teórico que lo fundamenta gira en torno al desarrollo de habilidades para el autoaprendizaje, el sentido crítico y la búsqueda responsable de la información, este estudio tuvo como resultados que existen diferencias significativas entre habilidades y que los niveles más bajos se ubican en el aprendizaje autónomo y el uso de herramientas Web 2.0. Se concluye que la inclusión de estrategias instruccionales que desarrollen las diferentes dimensiones de alfabetización digital es esencial para instruir a los estudiantes.

Otra investigación cuya temática se enfoca en el tema del nivel de habilidades digitales y el impacto en el proceso educativo de los estudiantes, es el realizado por Organista et al. (2016), titulado *Estimación de las habilidades digitales con propósito educativo de estudiantes en dos universidades públicas mexicanas*, realizado en la Universidad Autónoma de Baja California, en México, que fundamenta su marco teórico en el uso de los dispositivos portátiles en el estudiante universitario y el desarrollo de habilidades digitales, utilizó un cuestionario organizado en cuatro dimensiones: manejo de información, de comunicación, de organización y de tecnología portátil. Los resultados muestran que el nivel medio de habilidad fue de 3.23 (escala 0-4), no se encontró una relación significativa entre el nivel de habilidad y la media de calificación. Se espera que un buen nivel de habilidad digital propicie mejores condiciones para apoyar el proceso educativo del estudiante.

Por otra parte, se encuentra un estudio que se enfoca en el tema de las habilidades que son fundamentales en el proceso de aprendizaje, denominado *Habilidades cognitivas y metacognitivas para favorecer el desarrollo de competencias en estudiantes mexicanos de educación media superior*, y que desarrolla Salinas et al. (2018) con la participación de 568

alumnos del nivel medio superior en México, utilizaron la adaptación del instrumento escalar para evaluar los Enfoques de Aprendizaje de los Estudiantes (SAL); los resultados se analizaron con el software SPSS, luego de haberlos analizado se identificó que las habilidades cognitivas relacionadas con las estrategias de aprendizaje (memorización y elaboración) son la motivación, la autoconfianza, la autorregulación y las expectativas de desempeño, utilizó los temas habilidades de estudio para el aprendizaje y su relación con las habilidades cognitivas y metacognitivas como marco teórico.

Se encontró relación con la presente investigación de los estudios presentados, con el caso de Orozco y García (2017) en donde se buscó conocer las habilidades relacionadas con la alfabetización digital y el nivel de conocimientos que poseen sobre las herramientas Web 2.0 los estudiantes que están matriculados en cursos mediados por la tecnología. Para Organista et al. (2016) buscan determinar el nivel de destreza que poseen los estudiantes universitarios para el manejo de la comunicación, información, uso de aspectos de organización y manejo de la tecnología portátil, con propósito educativo. En el caso de Salinas et al. (2018) consideraron las habilidades cognitivas como los procesos de memorización, sistematización y comprensión que son utilizados por los estudiantes para la construcción de aprendizajes. Habilidades que se buscan promover con el diseño del curso *Habilidades para el aprendizaje*.

En el ámbito local, al momento de realizar la búsqueda correspondiente en los portales *Google Académico* y *Redalyc.org* no se encontraron estudios recientes relacionados con el trabajo que se está realizando, por ello se agregó a la búsqueda el repositorio virtual de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (UAEH) donde se encontró un estudio fuera de la temporalidad establecida, pero al encontrar relación se consideró su mención.

En el *Proyecto de virtualización del curso de mejoramiento de habilidades cognitivas y competencias de los aspirantes a ingresar al nivel superior de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo*, realizado por Mota (2012), se plantea la virtualización de un curso para la mejora de las habilidades cognitivas y competencias de los aspirantes a ingresar al nivel superior en la UAEH, tomando como base el curso que llevan implementando a lo largo de 11 años en la modalidad presencial, teniendo como principal objetivo poder beneficiar a un número mayor de aspirantes, resaltando que debido a su ubicación geográfica o condición económica no participan en la modalidad presencial. Utilizó el análisis FODA para la proyección de diversos escenarios de aplicación y el impacto, su aplicación metodológica es la de un estudio cuasi-experimental. Tuvo como resultado un 80% de ingreso al nivel superior del universo que fue utilizado como una de las bases para esta investigación, con ello el autor concluye que los aspirantes mejoraron sus habilidades cognitivas y competencias, lo que les permitió enfrentar el proceso de admisión con mejores resultados. Su fundamento teórico lo encuentra en la necesidad de virtualizar el curso propedéutico de la UAEH.

Por lo tanto, este proyecto se asemeja con el expuesto, en buscar derribar las barreras geográficas y económicas en los aspirantes y mejorar las habilidades cognitivas que poseen para el estudio del nivel superior. Se encuentra relacionada con la presente investigación al tratarse del curso propedéutico en una universidad, el cual pretende mejorar las habilidades cognitivas y competencias en los aspirantes a ingresar al nivel superior, que lo ubica al mismo nivel del curso que se está diseñando.

1.3. Marco contextual

La Universidad Digital del Estado de Hidalgo (UNIDEH) ubicada en el estado de Hidalgo, México, pertenece al sistema público de educación superior, el número de personal que labora en ella es de 25 personas, su matrícula es de 705 estudiantes al año 2021.

La UNIDEH nace como una respuesta a la necesidad de poner al alcance de todos los hidalguenses la educación superior, contemplando la geografía del estado de Hidalgo y la infraestructura de red Centros de Acceso Digital Universitarios (CADU) con los que se contaba en 2017, por ello se conforma como la primera universidad digital del estado, de índole gubernamental.

Su primera generación de maestría egresó en 2020 y en 2021 su primera generación de nivel licenciatura.

Misión

Formar profesionales de calidad en los diferentes campos disciplinarios, con gran compromiso social, ético, espíritu emprendedor e innovador y con amplias competencias para su desempeño en los diferentes ámbitos de su vida personal y profesional, a través de un modelo educativo adecuado a las necesidades contextuales.

Visión

Ser la institución líder de educación superior a distancia dentro del estado, con reconocimiento nacional e internacional, con base en la formación de capital humano de calidad, a través de una oferta educativa innovadora, flexible y de amplia cobertura.

1.4. Planteamiento del problema

Todo aspirante a la UNIDEH debe contar con habilidades para el aprendizaje requeridas en el estudio del nivel superior, de forma particular se hace énfasis en el modelo y modalidad que utilizará, que es 100% virtual.

La Dirección General de Cómputo y de Tecnologías de Información y Comunicación (DGTIC), en el año 2016 menciona diversos organismos de orden internacional como:

- ICDL (*por sus siglas en inglés International Computer Licence Driving*). Estándares internacionales que certifican conocimientos y habilidades en uso de TIC para jóvenes de ingreso a la educación media superior.
- PISA (Program for International Student Assessment). Lectura digital.
- CONOCER (Consejo Nacional de Normalización y Certificación). Estándares de competencias para el sector educativo. Habilidades digitales en procesos de aprendizaje.

Dichos organismos reconocen la importancia de las habilidades para el aprendizaje en estudiantes de la educación media superior y superior, las cuales tienen un impacto en su desempeño y obtención de nuevos aprendizajes.

Como cualquier institución educativa, la UNIDEH debe analizar los resultados que obtienen sus estudiantes en cada cuatrimestre que cursan, con la finalidad de generar diferentes acciones para identificar áreas de mejora, utilizando herramientas como encuestas de satisfacción, reuniones con tutores y mediadores, análisis de las calificaciones obtenidas, entre otras.

Esto permitió identificar la carencia de distintas habilidades, entre las que se encuentran las habilidades para el aprendizaje en los estudiantes de los primeros cuatrimestres, lo que impacta en su desempeño y la calidad en la elaboración de sus

actividades, esto se refleja en bajas calificaciones, recursamiento, deserción, por mencionar algunas, se consideró la posibilidad de que sus características particulares influyen de forma específica, por lo que vale la pena exponer.

1.4.1. Características del aspirante

Los aspirantes a la UNIDEH tienen las siguientes características particulares:

- Llevar largo tiempo fuera del ámbito estudiantil, en promedio 15 años sin estudiar.
- Falta de uso de dispositivos digitales para el ámbito educativo.
- La edad promedio es de 30-32 años.
- Su principal actividad es la laboral, por lo que debe combinarla con el estudio.
- No cuentan con las habilidades propias de un estudiante recién egresado de bachillerato.
- Ubicación geográfica sin fácil acceso a Internet.
- Entre otras.

Con el objetivo de subsanar la falta de habilidades se determina la actualización del curso propedéutico que se estaba impartiendo a los aspirantes, dividiéndolo en tres cursos que promuevan habilidades: tecnológicas, para el aprendizaje y lógico matemáticas. Se tomó como fuente principal de información para dicha actualización, a los tutores disciplinares que habían impartido el curso propedéutico en emisiones anteriores y asignaturas del primero y segundo cuatrimestre de las licenciaturas que se ofertan.

Dado lo anterior, el presente trabajo se enfoca en el diseño del curso para promover el desarrollo de habilidades para el aprendizaje en los aspirantes de la UNIDEH, el cual cursarán de forma obligatoria en el curso propedéutico.

1.5. Preguntas de investigación

1.5.1. Pregunta general

¿Qué habilidades específicas para el aprendizaje requieren los aspirantes de la UNIDEH y qué se debe realizar para desarrollarlas en el diseño de un curso?

1.5.2. Preguntas específicas

1. ¿Cuáles son las habilidades para el aprendizaje que deben poseer los estudiantes recién egresados de bachillerato?
2. ¿Qué estructura es la más adecuada para el diseño del curso que permita promover el desarrollo de las habilidades para el aprendizaje en los aspirantes a la UNIDEH?
3. ¿Qué recursos de aprendizajes y actividades permitirán promover el desarrollo de las habilidades para el aprendizaje en los aspirantes a la UNIDEH?
4. ¿Qué resultados en cuanto al diseño del curso en su interacción, funcionalidad y contenidos se pueden obtener después de implementar una prueba piloto?

1.6. Objetivos

General

Diseñar un curso que promueva el desarrollo de habilidades para el aprendizaje en los aspirantes a la UNIDEH.

Específicos

1. Identificar las habilidades para el aprendizaje que poseen los estudiantes al ingresar al nivel de licenciatura en la UNIDEH.

2. Definir la estructura del curso que promueva el desarrollo de las habilidades para el aprendizaje en los aspirantes a la UNIDEH.
3. Diseñar los recursos de aprendizajes y actividades que promuevan el desarrollo de las habilidades para el aprendizaje en los aspirantes a la UNIDEH.
4. Evaluar el diseño del curso de habilidades para el aprendizaje.

1.7. Justificación

Un diseñador instruccional, difícilmente conoce las áreas de oportunidad que se pueden generar en las asignaturas que diseña, sobre todo cuando ya se tiene modelo de trabajo en teoría lo más apegado a una metodología como lo es ASSURE (Belloch, 2013), pues no se tiene un contacto directo con los usuarios finales, que para el caso de este proyecto son los tutores disciplinares y los estudiantes; de encontrar alguna mejora, se dirigen al responsable del área académica, quien determina si hay que dar o no un seguimiento, e incluso, el tipo de seguimiento que se debe dar por parte del diseñador instruccional, eso lo deja con solo una fracción del impacto de su labor.

Sin embargo por la actividad que realiza, en ocasiones debe estar presente en las reuniones académicas donde se encuentran los usuario finales mencionados (tutores disciplinares), de donde se rescata una idea que se repetía de forma constante, los tutores disciplinares hablaban de la falta de habilidades en los estudiantes para la modalidad en la que se encontraban estudiando en la UNIDEH al mencionar que las actividades que entregaban los estudiantes carecían de calidad puesto que en las citas y referencias de las actividades realizadas se podían observar páginas que carecen de credibilidad o sustento en su información, los estudiantes indicaban que no encontraban información relacionada a lo solicitado, no utilizaban el estilo APA, no daban respuesta a los mensajes y comunicados

enviados por los tutores disciplinares y mediadores digitales y no se presentaban a las video clases. De estos datos surge la propuesta de elaborar un curso que les permitiera promover habilidades que les faciliten sus búsquedas de información, uso ético de las fuentes de datos y la comunicación con las figuras que intervienen en su estudio. Esto llevó a considerar el momento en el cual debían cursar la asignatura, que características tendría, qué tipo de habilidades se abordarán y con qué fin; entre otras variables, se determinó que existía un curso propedéutico, el cual podría ser rediseñado y subsanar las necesidades detectadas.

El curso tendría como principal objetivo, promover las habilidades que requieren los estudiantes del nivel superior de la UNIDEH para el estudio en la modalidad virtual, pero antes de obtener la figura de estudiantes, utilizando el momento en el que son aspirantes, para brindarles un espacio en el cual se pueden enfrentar con lo que será su vida estudiantil.

Entre las principales funciones del tutor disciplinar, se encuentra la evaluación de las actividades que realizan los estudiantes, así como promover y desarrollar el proceso educativo con relación a los contenidos de las unidades de cada asignatura, es su labor reportar de forma general, aspectos generales y particulares que presentan los grupos que tienen a su cargo, esta comunicación la realiza directamente al área académica. Para los tutores que se encuentran impartiendo los primeros cuatrimestres de las licenciaturas que se ofertan, empezó a ser una constante el observar la falta de habilidades del aprendizaje por parte de los estudiantes.

Esto llevó a convocar a reuniones de trabajo donde participaron los tutores disciplinares, mediadores digitales, área académica y el área de diseño instruccional, con la finalidad de encontrar herramientas que permitieran subsanar las áreas de oportunidad que se habían detectado, entre ellas, la ya mencionada falta de habilidades del aprendizaje. Por ello surge la propuesta de diseñar un curso que promuevan la adquisición de dichas habilidades,

que sea impartido en el curso propedéutico con el que ya cuenta la UNIDEH, y de esta forma no esperar a que inicie su proceso de estudiante, sino empezar a intervenir desde su figura de aspirante.

Hablar de las habilidades que debe poseer un estudiante en el nivel medio superior y superior hoy en día, se encuentra vinculado con las habilidades digitales que posee, que de acuerdo con la Dirección General de Cómputo y de Tecnologías de la Información y Comunicación ([DGTIC], 2016) “son el conjunto de saberes (saber hacer y saber sobre el hacer) relacionados con el uso de herramientas de comunicación, acceso, procesamiento y producción de la información” (p. 1). La cual ha diseñado una matriz donde se pueden encontrar temas que están ligados a las habilidades del aprendizaje como son: acceso a la información, comunicación y colaboración en línea, proceso y administración de la información y ambientes virtuales de la información, que son indispensables para un mejor desempeño y el desarrollo de nuevos aprendizajes. Así mismo, en otros países se cuenta con iniciativas que apoyan la adquisición de habilidades para el aprendizaje similares a las propuestas en México, tal es el caso de Costa Rica, en donde se encuentra *El Programa Nacional de Tecnologías Móviles para la Educación (PNTM) Tecno@prender* (2018), se trata de

una iniciativa que está orientada al desarrollo de habilidades de aprendizaje en la educación costarricense, utilizando las Tecnologías Digitales de la Información y la Comunicación (TDIC) en los procesos de enseñanza y aprendizaje como apoyo, de esta forma, tenemos que Tecno@prender busca favorecer el acceso y uso productivo de las tecnologías digitales con un enfoque educativo y estimular el desarrollo de habilidades de aprendizaje con la inserción de las tecnologías digitales en el aula (p.5).

Esto conduce a reflexionar sobre la relación estrecha que mantienen las habilidades para el aprendizaje, con las habilidades digitales en la actualidad, con los procesos de aprendizaje al hacer uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), por lo cual las consideran herramientas (las habilidades digitales) que facilitan el aprendizaje.

El estudio realizado por Organista (2017) en la Universidad de Autónoma de Baja California, que tenía como objetivo estimar el nivel de destreza digital que poseen los estudiantes para el manejo de la comunicación, manejo de información, uso de aspectos de organización y manejo de la tecnología portátil, con propósito educativo, tuvo como resultados que un 70% de los estudiantes cuentan con habilidades suficientes, dejando a un 30% que no cuenta con ellas y de este segmento, se encuentra un 7% que tiene un nivel de insuficiencia.

Por ello en la UNIDEH, una vez detectada la falta de habilidades para el aprendizaje, surge la propuesta de generar acciones para promoverlas, teniendo como resultado el diseño del curso.

El diseño instruccional del curso se basa en la metodología ASSURE (diseñada por Heinich, Molenda, Russell y Smaldino en 1993), debido a que esta es utilizada por la institución, con un enfoque a sus necesidades particulares, teniendo como variante principal no establecer objetivos, sino competencias, analizando las necesidades de los estudiantes y se adecuan con las competencias de cada unidad de contenido.

Se trata de una investigación aplicada y descriptiva, ya que permite estudiar, recoger información e interpretar el problema detectado para dar una solución. Se aplicó una encuesta a tutores y los datos obtenidos se han organizado y categorizado para facilitar su análisis.

Para la evaluación del curso, se contempló de forma inicial colocar una evaluación diagnóstica para conocer las habilidades con las que ingresaban los aspirantes al curso y

repetirla al momento de concluirlo, sin embargo, al momento de plantear esta iniciativa, la dirección general hace mención que dentro de los lineamientos con los que se rige la UNIDEH, es el no colocar ningún tipo de evaluación para la admisión de los aspirantes y no desea generar duda al momento de que ellos se encuentren con algún tipo evaluación sin importar su fin, por ello se buscará nuevamente como fuente de información al tutor disciplinar.

Los aspirantes a la UNIDEH tendrán un curso que les permita promover las habilidades para el aprendizaje que se requieren en el estudio de una licenciatura en la modalidad virtual, antes de dar inicio formal con el estudio de esta, lo cual le permitirá:

- Reconocer la estructura en la que se basa la plataforma, en la que va a interactuar y donde tendrá acceso a los contenidos y actividades que deberá revisar y realizar.
- Reconocer la importancia de una comunicación asertiva con los principales actores que estarán involucrados en su proceso de aprendizaje.
- Identificar o elaborar estrategias en su beneficio para no obtener calificaciones bajas en la entrega de sus actividades.
- Obtener un mejor desempeño en los primeros cuatrimestres de la licenciatura que desea cursar.

1.8. Alcances y limitaciones

El diseño del curso tendrá un alcance social al estar dirigido a los aspirantes de la oferta educativa de la UNIDEH, su alcance espacial será la plataforma para la educación continua, habilitándose en los tiempos que marque la convocatoria para ingreso.

En cuanto al alcance temporal, el diseño de curso se llevó a cabo en el año 2021, en los meses de febrero a julio.

En cuanto a las limitaciones el diseño del curso estará sujeto en todo momento a la estructura y metodología en la que se basa el área de diseño instruccional que se encuentra en la UNIDEH, respetando las figuras existentes y sus actividades, pues se cuenta con un área de diseño gráfico encargada de brindar los elementos gráficos a los guiones tecno pedagógicos.

Es importante mencionar que una limitante importante, es el tiempo con el que se contó para realizar una investigación a mayor profundidad de las habilidades de aprendizaje y seleccionar la información encontrada, por ello, es importante la mejora continua, la cual se debe realizar con el rediseño del curso luego de haberse impartido, detectando además áreas de oportunidad.

Capítulo 2. Marco teórico

En el marco teórico se abordan los temas que fundamentan la investigación realizada, partiendo de los conceptos de las habilidades para el aprendizaje tomando únicamente las que corresponden a habilidades cognitivas, actitudinales y de comunicación, las cuales se encuentran ligadas a las teorías del aprendizaje que utilizan los estudiantes para aprender. Para el diseño del *Curso Habilidades para el aprendizaje* se utilizó como modelo instruccional el ASSURE y se integró tecnología educativa utilizando el diseño de recursos como el video educativo, para que al concluir este, pudiera ser integrado en el aula virtual de la UNIDEH, la cual está soportada en MOODLE.

El inicio del estudio de una licenciatura en el nivel superior, supone en la mayoría de los casos la continuidad de la formación que se ha realizado a lo largo de la vida estudiantil, por mencionar algunas: la elección de la modalidad educativa, métodos de aprendizaje, horarios de estudio, entre otros, que el estudiante ya domina o con los que se encuentra familiarizado, sin embargo, en la actualidad las variables que puede representar dicho inicio son tan distintas, que las instituciones educativas han tenido que implementar estrategias que les permitan conocer características particulares y las habilidades que poseen sus futuros estudiantes, aplicando pruebas diagnósticas o solicitando aprobar un curso que en su mayoría lleva el nombre de propedéutico.

La UNIDEH no ha sido la excepción y desde sus inicios implementó un curso propedéutico que permitiera a sus aspirantes conocer elementos como el ambiente virtual del aprendizaje, estrategias de aprendizaje, bases del pensamiento lógico matemático, por citar algunos. En sus ya casi 5 años de funcionamiento y tomando en cuenta la modalidad con la que oferta programas de estudio y las características particulares que ha ido identificando en sus estudiantes, se detectó la necesidad de rediseñar el curso propedéutico y permitir a sus

aspirantes contar con un espacio donde pudieran desarrollar habilidades útiles para su vida estudiantil.

Para rediseñar el curso propedéutico se tomó en cuenta la opinión de los tutores disciplinares como la principal fuente para obtener información a quienes se aplicó una encuesta, que estuvo dividida en 7 secciones:

1. Datos generales de los tutores y selección de las habilidades mínimas que considera debe tener un estudiante al ingresar a la UNIDEH.
2. Área cognitiva, se refiere a los conocimientos y habilidades que le permiten buscar y manipular información, para desarrollar la capacidad de toma de decisiones.
3. Área tecnológica, se refiere al nivel de manejo y manipulación de diversos dispositivos para la navegación en plataforma, además del uso de herramientas tecnológicas para el desarrollo de actividades académicas.
4. Área actitudinal y ética, se refiere al conjunto de valores y actitudes hacia el aprendizaje y la tecnología, hace uso de sus habilidades para preservar la integridad personal y la de los otros, además de utilizar de forma ética las fuentes de información.
5. Área de comunicación, se refiere a las habilidades de expresión escrita y oral a través de los diferentes medios de comunicación que provee la plataforma UNIDEH.
6. Área cognitiva, se refiere a los conocimientos y habilidades que le permiten buscar y manipular información, para desarrollar la capacidad de toma de decisiones.

7. Área tecnológica, se refiere al nivel de manejo y manipulación de diversos dispositivos para la navegación en plataforma, además del uso de herramientas tecnológicas para el desarrollo de actividades académicas.

La estructura y las preguntas que la componen se pueden ver en el anexo A.

Derivado de los resultados obtenidos en dicha encuesta, se determinó dividirlo en 3 cursos:

- Habilidades tecnológicas
- Habilidades para el aprendizaje
- Habilidades lógico-matemáticas.

Antes de dar inicio con los temas que formarán parte del marco teórico, es importante precisar que el concepto de habilidades digitales establece diversas categorías como lo presenta el Ministerio de Educación de Chile (2013) donde propone cuatro dimensiones: información, comunicación, convivencia digital y tecnología, a esto se suma lo expresado por Lugo et al. (2014) en el informe sobre tendencias sociales y educativas en América Latina, donde mencionan que “para formar estudiantes competentes en el ámbito tecnológico, se requieren desarrollar habilidades dirigidas al manejo de la información, comunicación, y aspectos actitudinales y de valores” (p. 243). Esto permite entender que las habilidades que requiere un estudiante en el estudio del nivel superior en la modalidad virtual están ligadas con el concepto habilidades digitales, las cuales se dividen o delimitan de diversas formas, en el presente estudio se hablará de las habilidades: cognitivas, actitudinales y de comunicación.

2.1 Habilidades cognitivas

Antes de dar una definición sobre las habilidades cognitivas, es importante partir en primer término de lo que es el aprendizaje, este se puede definir como “el cambio que se puede observar en el conocimiento de alguien como parte o consecuencia de la experiencia de esa persona” (Mayer, 2002, citado en Castañeda, 2008, p.1), lo que permite incluir cualquier tipo de aprendizaje, desde el más básico, como el que utiliza un bebé al asociar elementos de su entorno para saber a qué hora va a comer o dormir, o de forma más compleja, como el que permite generar nuevo aprendizaje utilizando el previo, conocido como aprendizaje significativo.

Aunado a esta definición es importante recordar en qué consiste el término habilidad, de acuerdo con el Programa Nacional de Tecnologías Móviles Tecno@prender (2018) es la aptitud innata y talento, que muestra una persona para lograr realizar un trabajo u oficio, con estas se promueve la evolución de los procesos de aprendizaje en función del desarrollo humano. Cuando las habilidades se van a promover en el ámbito educativo, es importante especificar sobre las cognitivas a las que se hace referencia, en este caso en particular, a las que se utilizan al momento de aprender.

De esta manera es preciso retomar que las habilidades cognitivas, son las destrezas que permiten a una persona adquirir y desarrollar conocimientos nuevos (Eduteka, 2011 citado en Tecno@prender, 2018). De acuerdo con la Taxonomía de Bloom adaptada al ambiente digital, que se expone en la Figura 1, las habilidades cognitivas se pueden clasificar en: orden inferior para la adquisición del conocimiento y orden superior sobre la calidad y aplicación del conocimiento, con lo que se busca integrar los procesos y acciones que se derivan de integrar a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) (Churches, 2020).

Figura 1.

Taxonomía de Bloom adaptada al ambiente digital

Categoría	Orden Inferior			Orden Superior		
	RECORDAR	COMPRENDER	APLICAR	ANALIZAR	EVALUAR	CREAR
Verbos en el mundo digital	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar viñetas Resaltar Recalcar Participar en redes sociales Marcar sitios favoritos Hacer búsquedas de información 	<ul style="list-style-type: none"> Hacer búsquedas avanzadas Hacer entradas en formato blog Twittering Categorizar Etiquetar Comentar Anotar Suscribir 	<ul style="list-style-type: none"> Ejecutar Cargar Jugar Operar Hackear Subir archivos Compartir Editar 	<ul style="list-style-type: none"> Recombinar Enlazar Validar Hacer ingeniería Cracking Recopilar información Mapas mentales 	<ul style="list-style-type: none"> Comentar un blog Revisar Publicar Moderar Colaborar Participar en redes Reelaborar Probar 	<ul style="list-style-type: none"> Programar Filmar Animar Bloguear Videobloguear Mezclar Remezclar Participar en un Wiki Publicar Dirigir Transmitir
Actividades Digitales	<p>Recitar, Narrar, Relatar</p> <ul style="list-style-type: none"> Procesador de textos Mapa mental Presentaciones Herramientas en línea <p>Exámen-Prueba</p> <ul style="list-style-type: none"> FlashCards Definición Hecho Dato Hoja de trabajo Lista Reproductor 	<p>Resumir</p> <ul style="list-style-type: none"> Procesador de textos Mapa Conceptuales Diarios en Blog Entradas en Wikis <p>Recolectar</p> <ul style="list-style-type: none"> Construcción de páginas sencillas <p>Explicar</p> <ul style="list-style-type: none"> Publicaciones <p>Listar</p> <p>Etiquetar</p> <ul style="list-style-type: none"> Cráficas Bosquejar <p>Categorizar</p>	<p>Ilustrar</p> <ul style="list-style-type: none"> Corel Inkscape Paint Dibujos Animados <p>Simular</p> <ul style="list-style-type: none"> Cocodrile <p>Esculpir</p> <ul style="list-style-type: none"> Captura de pantalla <p>Entrevistar</p> <ul style="list-style-type: none"> Audacity Skype <p>Jugar</p> <ul style="list-style-type: none"> Videojuegos Simuladores 	<p>Encuestar</p> <ul style="list-style-type: none"> email Foros <p>Usar Bases de Datos</p> <ul style="list-style-type: none"> Microsoft Accss <p>Elaborar mapas que establezcan relaciones</p> <p>Informar</p> <ul style="list-style-type: none"> Publishing <p>Usar hojas de cálculo</p> <ul style="list-style-type: none"> M. Excel Digitalizadores 	<p>Debatir</p> <ul style="list-style-type: none"> Podcasting Salas de conversación Paneles de discusión <p>Informar</p> <ul style="list-style-type: none"> Blogs Wikis Desktop <p>Investigar</p> <ul style="list-style-type: none"> Videoconferencias Discusiones en cadena Telecomunicaciones Clases Virtuales 	<p>Producir</p> <ul style="list-style-type: none"> Películas Pinnacle Studio Adobe Premiere Animoto <p>Presentar</p> <ul style="list-style-type: none"> Powerpoint Photostory Hypercomic <p>Programar</p> <ul style="list-style-type: none"> Came maker Alice <p>Moldear</p> <ul style="list-style-type: none"> Autocad

Nota. Adaptada de Taxonomía de Bloom para la era digital de Andrew Churches,

2020 Campuseducacion. Copyright

En la clasificación de la Figura 1, se puede encontrar la categoría del orden inferior dentro de los verbos en el mundo digital, la subcategoría *recordar* y en ella hacer *búsquedas de información*, habilidad que los tutores disciplinares de la UNIDEH destacaron en la encuesta realizada, por lo que dicha habilidad se promoverá en el curso *Habilidades para el aprendizaje*.

Al promover la habilidad de *hacer búsquedas de información* en los aspirantes a la UNIDEH, se espera que tenga beneficios en la calidad de la información encontrada, tiempo empleado en su búsqueda y uso de herramientas especializadas como los buscadores académicos.

2.2 Habilidades actitudinales

Cuando se elige el estudio y aplicación de una profesión, es importante tener en cuenta que esta siempre se encontrará vinculada con la sociedad y no solamente a un beneficio particular, ya que se busca un bien o se persigue un objetivo, que cuando se logra, dará sentido y legitimidad social a la profesión, por ello al estudiarla se requiere implementar hábitos que permitan formar una identidad profesional (Pedrini, 2017 citado en Roa, Martínez & Acosta, 2017). Esta identidad profesional inicia desde el momento en que el aspirante ha seleccionado la profesión en la que desea formarse, esto invita a reflexionar sobre lo que Pillen et al. (2013, citado en Vallejo, 2018) plantean en cuanto a que

la identidad profesional es el proceso a través del cual se integran conocimientos, creencias, actitudes, normas y valores, por un lado, y de las demandas profesionales que tiene el sistema educativo y el amplio conjunto de valores y conceptos sobre la enseñanza, transmitidas y aceptadas en el contexto de las instituciones de formación inicial, por otro (p. 232).

Por esto, es importante considerar los valores que se buscan consolidar en educación a distancia, tomando como referencia los que Gallardo et al. (2013) consideran:

a) libertad: donde se promueva un ambiente de libertad, las relaciones sanas y de respeto a las individualidades, favorece el desarrollo del pensamiento, la imaginación y la creatividad, las personas se comprometen a relaciones libres con responsabilidad

y solidaridad, b) solidaridad: en cualquier ambiente de aprendizaje, pero se debe hacer énfasis cuando la modalidad es a distancia, que es de vital importancia fomentar el sentimiento de comunidad, saber y sentir que, aunque las demás personas no coinciden en tiempo y lugar, están contigo y forman parte de tu comunidad, de intereses y proyecto de vida, c) verdad: por su origen y su razón de ser, porque la esencia misma del aprendizaje es la búsqueda de la verdad, este es un valor irrenunciable en todo ambiente de aprendizaje y d) responsabilidad: incluye otros valores como asistencia, puntualidad, respeto, constancia, preocupación por la calidad del proceso docente y la situación de sus estudiantes, disciplina y profesionalidad (p. 6).

Por otra parte cabe reflexionar sobre lo que implica un aprendizaje actitudinal, de acuerdo con Urquijo (2009), “responde al “saber ser, y al saber convivir”, actitudes, valores, ética personal y profesional”, esto lleva a considerar que “aprender un valor permite regular el propio comportamiento y basarlo con el principio normativo que este valor estipula”, ya que el vivir en sociedad promoverá el aprendizaje de una norma, lo que significa “que tiene la capacidad de comportarse de acuerdo a lo que estipula” y por último aprender una actitud “significa mostrar una tendencia consistente y persistente a comportarse de una manera ante determinada clase de situaciones, objetos, sucesos o personas” (p. 72).

Es importante resaltar que además de los valores y actitudes en una modalidad educativa virtual, el aprendizaje estará acompañado en todo momento por las TIC y que el estudiante podrá presentar cambios en sus hábitos para adaptarse a las metodologías de enseñanza-aprendizaje a las que se enfrenta, que bien pueden ser ya conocidas o completamente nuevas, las bases teóricas descritas respaldan lo que los tutores disciplinares

de la UNIDEH destacaron en la encuesta realizada, en donde se resalta la importancia de promover la ética profesional y el uso correcto de los recursos que encuentra el aspirante en internet para elaborar sus actividades, por lo que dichas habilidades se promoverán en el curso *Habilidades para el aprendizaje*.

2.3 Habilidades de la comunicación

Hablar de comunicación en el ámbito educativo, es hacer referencia a una de sus características inherentes:

entornos de aprendizaje que constituyen una forma totalmente nueva, en relación con la tecnología educativa y ofrece una compleja serie de oportunidades y tareas a las instituciones de enseñanza de todo el mundo, el entorno de aprendizaje virtual se define como un programa informático interactivo de carácter pedagógico que posee una capacidad de comunicación integrada. (UNESCO, 1995, p. 15)

Para la educación virtual, por ello se resalta que la comunicación juega un papel crucial sobre todo al momento de interactuar estudiantes y docentes, pues con ella se busca el intercambio de ideas, el diálogo, la reflexión y la construcción del conocimiento. Uno de los objetivos de la comunicación es propiciar un ambiente donde el estudiante comprenda que su interacción no es solamente con una computadora, por lo tanto deberá dar valor al docente que lo acompaña en esta modalidad como lo afirma Mora (2010) cuando menciona que “la comunicación en un entorno virtual se vuelve un aspecto clave el cual determinara el desarrollo de las actividades de forma correcta apegada a lo solicitado” (p.110), puesto que el docente deberá mostrar habilidades al momento de ser cortés, lo más claro posible y propiciar un ambiente de confianza, para que los estudiantes realicen consultas y expongan dudas y estas puedan ser resueltas de forma concreta y puntual.

Siguiendo esta línea se encuentra que referente a la comunicación efectiva en entornos virtuales, Quintero (2013) menciona que “el proceso enseñanza-aprendizaje en la modalidad virtual demanda que la interacción de los actores involucrados sea a través de herramientas de comunicación para construir de un ambiente de aprendizaje idóneo” (p.123). Una de las funciones principales que tiene el docente con los estudiantes y los recursos que se encuentran en el ambiente virtual es lograr facilitar su uso de forma correcta y eficiente.

Aquí se encuentra la importancia de tener y/o desarrollar la habilidad de la comunicación en la modalidad virtual en los estudiantes, pues será la que determine aspectos de calidad en las actividades realizadas, resolución de dudas, interacción con los docentes y sus pares, entre otros; elementos que continuamente se encuentran asociados con aspectos como la deserción y no aprobación de las asignaturas que cursa. Por lo que dicha habilidad se promoverá en el curso *Habilidades para el aprendizaje*.

Para concluir, el aspirante que elija a la UNIDEH como su casa de estudios, debe ser consciente de las habilidades que posee para enfrentarse al estudio de una licenciatura en la modalidad virtual y emprender acciones para desarrollar aquellas que le permitirán tener un mejor desempeño y concluir con éxito.

2.3.1 Estilos de aprendizaje

Identificar la forma en cómo un individuo aprende, le permite a este aprovechar sus habilidades y aprovechar otras que son necesarias para el modelo educativo en el que se encuentra inmerso. En este caso, para la modalidad virtual aprender requiere de habilidades más específicas, de compromiso, responsabilidad, ser autónomo e independiente, de aprender a aprender.

Todos tienen diferentes formas de aprender basadas en el ritmo, métodos y estrategias, esto tiene que ver con la forma en cómo se percibe la información y se procesa en momentos determinados, por ejemplo, no se utiliza el mismo estilo para aprender *Estadística* que para *Lectura y redacción* ya que son asignaturas de distinta naturaleza.

Un estilo de aprendizaje se define como el conjunto de características psicológicas, rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que suelen expresarse conjuntamente cuando una persona debe enfrentar una situación de aprendizaje de acuerdo con la Dirección General de Servicios Educativos (DGSE) de la Universidad Autónoma de Aguascalientes, sin embargo no hay estilos puros, todas las personas utilizan diversos estilos de aprendizaje, aunque uno sea el predominante, y pueden cambiar dependiendo la forma en que se va a aprender. (p. 2).

2.3.2 Tipos de estilos de aprendizaje

No existe una sola forma de clasificar a los estilos de aprendizaje, se pueden hacer tomando en cuenta como se visualiza el proceso de aprendizaje, los sentidos, el procesamiento de información, por autor, entre otras. Correa et al. (2013) realizan una actualización de los modelos de estilos de aprendizaje, donde las categorías, los autores y la categorización del aporte, de la cual solo se mencionan las categorías: construcción del conocimiento, basados en la experiencia, basados en canales de percepción de información, basados en las estrategias de aprendizaje, interacción con otras personas, bilateralidad cerebral, personalidad y aprendizaje organizacional (pp. 84-86). Lo que muestra la diversidad de estilos de aprendizaje que podemos encontrar y utilizar al momento de aprender.

Este trabajo tomará como bases los estilos clasificados como VARK y las inteligencias múltiples de Gardner.

Neil Fleming y Collen Mills en 1992 desarrollaron un instrumento que permite determinar las preferencias en la modalidad sensorial al momento de procesar la información y lo denominan VARK, que es el acrónimo de las cuatro letras iniciales correspondientes a las preferencias modales sensoriales (Visual, Aural, Read/Write, Kinesthetic por sus siglas en inglés, que traducidos al español son: Visual, Auditivo, Lectura/Escritura y Kinestésico). De acuerdo con Delgado (2020) los estilos de aprendizaje según el modelo VARK se identifican de la siguiente forma: 1) Visual: su forma de aprender se basa en visualizar y recordar la información. 2) Auditivos: su forma de aprender es escuchando, por lo que acostumbran a repetir la información en voz alta para recordarla. 3) Lectura – Escritura: su forma de aprender es leyendo y escribiendo. 4) Kinestésicos: su forma de aprender es a través de la práctica o ejercicios, ya que tienen que involucrar todos sus sentidos para aprender (p. 1).

2.3.3 Inteligencias múltiples

De acuerdo con Suárez et al. (2010) las personas poseen diversidad de potenciales cognitivos, esto basado en la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner, en donde se plantea una visión plural de la inteligencia, reconociendo en ella diversas facetas. (p.81). Dentro de esta se identifican ocho tipos de distintas inteligencias a saber: 1) Lógico-matemática: de forma cultural se ha considerado como la única inteligencia, es utilizada para resolver problemas que tiene relación con la lógica y las matemáticas. Corresponde al hemisferio lógico y es el tipo de inteligencia que tienen los científicos. 2) Lingüística: esta inteligencia utiliza ambos hemisferios, la tienen los escritores, poetas, redactores, entre otros. 3) Espacial: esta inteligencia consiste en formar un modelo mental del mundo en tres dimensiones, la tienen los marineros, ingenieros, cirujanos, escultores, arquitectos o

decoradores. 4) Musical: es naturalmente la inteligencia de los cantantes, compositores, músicos, bailarines. 5) Corporal-kinestésica es la inteligencia que utiliza el propio cuerpo para realizar actividades o resolver problemas, la poseen los deportistas, artesanos, cirujanos y bailarines. 6) Intrapersonal: es la inteligencia que nos permite entendernos a nosotros mismos, no está asociada a ninguna actividad concreta. 7) Interpersonal: es la inteligencia que nos permite entender a los demás, la poseen los buenos vendedores, políticos, profesores o terapeutas. La inteligencia intrapersonal y la interpersonal conforman la inteligencia emocional y juntas determinan nuestra capacidad de dirigir nuestra propia vida de manera satisfactoria. 8) Naturalista: es la inteligencia que utilizamos cuando observamos y estudiamos la naturaleza, la poseen los biólogos o herbolarios (p. 87).

2.4 Modelo de diseño instruccional

Hoy en día mucho se habla de cursos en línea o clases virtuales, por ello las instituciones educativas van generando los espacios para su comunidad estudiantil y en algunos casos al público en general, estas acciones conllevan a consolidar un grupo o área de diseño instruccional que permita como lo menciona Broderick (2001, citado por Ramos s/f) “crear un ambiente óptimo para que se lleve a cabo el aprendizaje, así como materiales claros y efectivos, que ayudan al alumno a desarrollar la capacidad para lograr ciertas tareas” (p.4).

Existen diversos modelos de diseño instruccional: Dick y Carey, ASSURE, Gagne, Gagne y Briggs, Jonassen, ADDIE, entre otros. Cada uno con sus fases y enfoques.

El diseño del curso *Habilidades para el aprendizaje* se fundamenta en el modelo instruccional ASSURE debido a que es el diseño bajo el cual, se rige el área de diseño instruccional de la UNIDEH, teniendo una adaptación a las necesidades de la institución, esta consiste en no establecer objetivos de aprendizaje, si no competencias de aprendizaje.

2.4.1 Modelo ASSURE

Desarrollado en 1993 por Heinich, Molenda, Russell y Smaldino, donde incorporan los eventos de instrucción de Robert Gagné con el objetivo de asegurar el uso efectivo de los medios en la instrucción, presenta seis etapas:

- 1) Analizar las características del estudiante, lo que permite conocer características generales y específicas y los estilos de aprendizaje. 2) Establecimiento de objetivos de aprendizaje, permite conocer los resultados que deben alcanzar al realizar el curso los estudiantes. 3) Selección de estrategias, tecnologías, medios y materiales, determinando el método instruccional, medios adecuados y materiales. 4) Organizar el escenario de aprendizaje, en un entorno virtual se desarrolla el curso utilizando los medios y materiales, revisar el funcionamiento de este. 5) Participación de los estudiantes, se promueve su participación. 6) Evaluación y revisión de la implementación y resultados del aprendizaje, lo que tiene como objetivo analizar las posibles mejoras que este puede tener (Belloch, 2013).

2.5 Tecnología educativa

Para comprender por qué se utilizó tecnología educativa para el desarrollo de este proyecto, se puede retomar la definición de, disciplina encargada del estudio de los medios, materiales, portales web y plataformas tecnológicas al servicio de los procesos de aprendizaje; en cuyo campo se encuentran los recursos aplicados con fines formativos e instruccionales, diseñados originalmente como respuesta a las necesidades e inquietudes de los usuarios, (Serrano et al. 2016 citado por Torres y Cobo, 2017, p.31). La cual encuentra sentido a lo realizado, utilizando una plataforma virtual para crear el espacio donde el

estudiante podrá encontrar diversas herramientas educativas para su estudio, como lo son textos educativos, esquemas, lecturas, audios, videos, etcétera, que están enfocados a las necesidades que se han encontrado en los aspirantes.

Cada herramienta educativa cumple un propósito, el vídeo que ha sido una de las que se han utilizado para el diseño del curso, se ha enfocado principalmente para elaborar tutoriales que muestran los principales elementos que conforman el aula virtual y su uso correcto que debe hacer el aspirante al momento de cursar cualquier asignatura. Para su desarrollo se realizó una búsqueda de las herramientas que permitieran no solo grabar el escritorio de una computadora, sino realizar una edición semiprofesional, donde se encontraron las siguientes herramientas: *FonePaw*, *iTop Screen Recorder*, *Powersoft*, *iFun Screen Recorder*, *Icecream Screen recorder*, *Bandicam*, *OBS Studio*, *Action!*, *GeForce Experience* y *VLC Player* (García, 2022).

De estas herramientas se decidió utilizar Open Broadcaster Software (OBS), por ser una herramienta libre y contar con una edición de video de forma semi profesional, lo que permitió obtener tutoriales de calidad para mostrar a los aspirantes los elementos de la plataforma.

2.5.1 *Open Broadcaster Software (OBS)*

Es un programa de grabación de vídeo que permite hacer tutoriales, grabar la pantalla de la computadora, realizar transmisiones en directo en diferentes plataformas como YouTube, Facebook, Instagram, entre otros. Permite configurar diferentes escenas y transiciones para ellas, crear marcos u overlays para una producción más profesional, es posible utilizar cámaras externas y el teléfono móvil para grabar o retransmitir. En cuanto al audio es posible configurar micrófonos extras y elegir su comportamiento.

2.6 Sistema de gestión de aprendizaje (Learning Management System, LMS)

Los sistemas de gestión de aprendizaje son herramientas utilizadas para gestionar y administrar la educación en línea, su implementación propone una mejora en la calidad de la educación que se centra en el alumno, ya sea en la modalidad presencial o a distancia como lo mencionan Palma et al. (2019). La elección de una u otra herramienta sobre las existentes debe ser por las necesidades y objetivos que se plantee la institución, dicho en palabras de Almoronte (2022) existen dos tipos de plataformas, las Open Source (código abierto) donde destacan: Moodle, Chamilo, Open edX, Canvas LMS y LearnDash LMS en WordPress y las de tipo comercial SaaS o por licencia donde destacan: Evolcampus, TalentLMS, Docebo, Blackboard Learn, Schoology, entre otras.,

2.6.1 La plataforma MOODLE

Es una de las plataformas LMS más utilizadas a nivel mundial, las estadísticas de la página oficial de MOODLE indican que tan solo en México existen 9,960 sitios registrados, esto lo coloca en el cuarto país de 239 con más registros, diversas universidades del país lo utilizan como son: la Universidad de Guadalajara, Universidad Nacional Autónoma de México, Universidad Pedagógica Nacional Morelos, Universidad Tecnológica San Luis Potosí, Instituto Politécnico Nacional, solo por mencionar algunas (consulta realizada del 29 de mayo del 2022).

El curso *Habilidades para el aprendizaje* se implementó en Moodle, ya que en esta plataforma se encuentra la oferta educativa de la UNIDEH.

Capítulo 3. Diseño metodológico

El capítulo está integrado por el diseño que se siguió para la ejecución del proyecto y en congruencia con los objetivos propuestos, para dar atención a la problemática identificada mediante el diseño de un curso para promover el desarrollo de habilidades de aprendizaje. Así mismo se presentan los participantes en el estudio, las técnicas, los instrumentos y el diseño instruccional que se aplicó.

3.1 Tipo de investigación

Corresponde a una investigación aplicada en donde para Murillo (2008) se caracteriza porque busca la aplicación o utilización de los conocimientos adquiridos, a la vez que se generan otros, después de implementar y sistematizar la práctica basada en investigación. El uso del conocimiento y los resultados de investigación que da como resultado una forma rigurosa, organizada y sistemática de conocer la realidad (como se citó en Vargas, 2009). A su vez se trata de un estudio con diseño descriptivo porque “se muestran, narran, reseñan o identifican hechos, situaciones, rasgos, características de un objeto de estudio o se diseñan productos, modelos, prototipos, guías, etcétera, pero no se dan explicaciones o razones del porqué de las situaciones, hechos, fenómenos, entre otros” (Bernal 2010, p.113); en este estudio se utilizó porque a partir de la encuesta aplicada a los tutores para obtener información, se identificó la situación y necesidades para diseñar el curso para promover el desarrollo de habilidades de aprendizaje.

3.2 Participantes

3.2.1 Población

En la UNIDEH se cuenta con 50 tutores, quienes son considerados como los informantes clave y que pudieran aportar información relevante en cuanto a las necesidades a atender por medio del diseño de un curso que permita promover habilidades de aprendizaje en los aspirantes a la UNIDEH.

Cabe señalar que los aspirantes a la UNIDEH serán los usuarios del curso diseñado, el número de aspirantes es variable de acuerdo con los que se registren en cada convocatoria.

3.2.2 Muestra

Se consideró un muestreo intencional o por conveniencia de 22 tutores, por ser con quienes se tuvo fácil acceso, disposición y disponibilidad durante el tiempo en que se llevó a cabo la recolección de datos (Otzen y Manterola, 2017).

3.2.3 Criterios de inclusión y exclusión

Tutores de la UNIDEH que hayan participado en las emisiones anteriores del curso propedéutico y/o en los primeros tres cuatrimestres de las licenciaturas ofertadas.

3.3 Técnicas e instrumentos

Como técnica de recolección se aplicó la encuesta en dos momentos clave: antes del rediseño del curso y después de este. Como instrumentos se utilizaron dos cuestionarios: El primero para identificar las habilidades en el aspirante y el segundo para evaluar el diseño del curso; ambos aplicados a los tutores disciplinares y cuyo detalle se incluye a continuación.

3.3.1 Cuestionario para la Identificación de habilidades en aspirante de la UNIDEH

Dirigido a los tutores disciplinares que ya habían participado en las emisiones anteriores del curso propedéutico, con la finalidad de determinar cómo valoraban las habilidades que poseen los aspirantes a la UNIDEH.

Para el diseño de este instrumento, se tomaron como base los contenidos temáticos que se encontraban en el curso propedéutico, las necesidades que como tutores disciplinares detectaron en el desempeño que habían mostrado los aspirantes en ediciones anteriores y las habilidades que el área pedagógica identificó como básicas en un estudiante del nivel superior.

El cuestionario se dividió en 4 secciones: 1) Área cognitiva. 2) Área tecnológica, 3) Área actitudinal y ética. 4) Área de comunicación.

1. Área cognitiva: se refiere a los conocimientos y habilidades que le permiten buscar y manipular información para desarrollar la capacidad de toma de decisiones.
2. Área tecnológica: se refiere al nivel de manejo y manipulación de diversos dispositivos para la navegación en plataforma, además del uso de herramientas tecnológicas para el desarrollo de actividades académicas.
3. Área actitudinal y ética: se refiere al conjunto de valores y actitudes hacia el aprendizaje y la tecnología, hace uso de sus habilidades para preservar la integridad personal y la de los otros, además de utilizar de forma ética las fuentes de información.
4. Área de comunicación: se refiere a las habilidades de expresión escrita y oral a través de los diferentes medios de comunicación que provee la plataforma UNIDEH.

Cada sección busca determinar los temas, aprendizajes y herramientas que serán de utilidad para promover las habilidades específicas en los aspirantes.

El cuestionario está formado por 26 ítems, del tipo preguntas abiertas, de selección múltiple y de categorización. La aplicación de este se realizó a través de la herramienta *Forms de Google*, cuyo enlace se envió a los tutores vía correo institucional para que le dieran respuesta. (Ver Anexo A)

3.3.2 Cuestionario para la Evaluación del diseño del curso de habilidades para el aprendizaje

Se realizó la evaluación del diseño del curso por parte de los tutores disciplinares que lo han impartido desde su primera emisión en junio – julio 2021 a junio 2022, a través de un cuestionario constituido por siete secciones: 1) Evaluador, 2) Identificación del curso; 3) Estructura, 4) Contenido, 5) Diseño, 6) Funcionamiento y 7) Retroalimentación general.

1. Evaluador: para recabar la identificación del tutor disciplinar.
2. Identificación del curso: evaluar si el curso cuenta con los elementos de identificación de acuerdo con los lineamientos de la UNIDEH.
3. Estructura: evaluar si el curso cuenta con los elementos y estructura correcta.
4. Contenido: evaluar si el curso cuenta con contenido adecuado
5. Diseño: evaluar si el curso cuenta con diseño adecuado
6. Funcionamiento: evaluar si el curso cuenta con un buen funcionamiento.
7. Retroalimentación general: observaciones sobre el curso.

El cuestionario está formado por 26 ítems, del tipo preguntas abiertas, de selección múltiple y de categorización.

La encuesta se aplicó mediante *Forms de Google*, cuyo enlace se envió a los tutores vía correo institucional para que le dieran respuesta los tres tutores disciplinares que han impartido el curso (ver Anexo B).

3.4 Modelo de diseño instruccional del curso

El diseño del curso tuvo como base el Modelo de Diseño Instruccional ASSURE de Heinich et al. (1993). Como se señaló en el capítulo II, el modelo está constituido por seis etapas: 1) Análisis de los aprendices; 2) Establecimiento de objetivos; 3) Selección de métodos, materiales y medios; 4) Utilización de los medios y materiales; 5) La participación de los estudiantes y 6) Evaluación y revisión de la implementación y resultados del aprendizaje.

En este trabajo únicamente se desarrollaron las tres primeras etapas del modelo instruccional ASSURE, cuyo alcance como se plasmó en dicho apartado, abarca solamente el diseño y desarrollo del curso. Cabe resaltar que en la segunda etapa denominada establecimiento de los objetivos, se cambió por competencias de aprendizaje apegándose a las necesidades particulares de la UNIDEH, para el desarrollo de las asignaturas que conforman su plan de estudios y en cuanto a la selección de métodos materiales y medios el diseño se apegó a los ya existentes en UNIDEH, como son plataforma y metodología de trabajo, el desarrollo medios y materiales se describe en el capítulo resultados, donde se mencionan recursos, actividades e instrumentos realizados en las tres unidades temáticas que conforman el curso.

Capítulo 4. Resultados

En este capítulo se exponen los resultados que se han obtenido del proyecto, el cual surge a partir de identificar la necesidad de que los aspirantes a la UNIDEH posean un nivel de habilidades para el aprendizaje que les facilite el estudio de los programas educativos que promueve la UNIDEH. De la información expresada por los tutores disciplinares en la encuesta que se les aplicó, se identificaron las habilidades que deberían poseer los aspirantes y partir de ahí, se diseñó y desarrolló la propuesta a la que se llegó y que se expone en el presente capítulo. Los resultados se presentan tomando como guía los objetivos propuestos.

4.1. Diseñar un curso que promueva el desarrollo de habilidades para el aprendizaje en los aspirantes a la UNIDEH.

Al iniciar con el diseño del curso se contempló que la fuente primaria de información para su contenido y estructura fueran los mismos aspirantes, sin embargo, por cuestiones de las políticas con las que se rige la UNIDEH no es posible aplicar ningún tipo de diagnóstico que pudiera confundirse con un examen o valoración para su ingreso, lo que llevó a descartarlos como fuente primaria y tomar a los tutores disciplinares que habían impartido el curso propedéutico en años anteriores como la fuente primaria y cuestionarlos sobre las habilidades para el aprendizaje que han mostrado los aspirantes al ingresar al nivel de licenciatura en la UNIDEH. Con el objetivo de obtener información que permita diseñar el curso.

4.2. Identificar las habilidades para el aprendizaje que poseen los estudiantes al ingresar al nivel de licenciatura en la UNIDEH.

Se basó en el análisis de la información recabada en el cuestionario que se aplicó a los tutores disciplinares que habían impartido el curso propedéutico en años anteriores.

4.3. Definir la estructura del curso que promueva el desarrollo de las habilidades para el aprendizaje en los aspirantes a la UNIDEH.

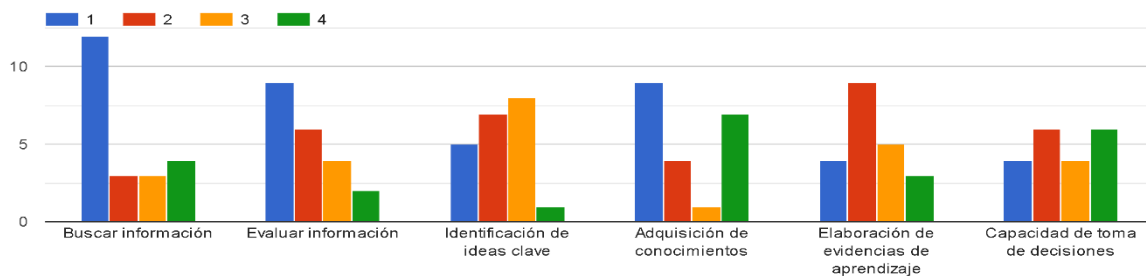
Para definir la estructura del curso se tomó en cuenta la información proporcionada por los tutores disciplinares mediante el cuestionario descrito en el capítulo 3 y que se muestra en el anexo A. Con el análisis de los resultados se pudieron identificar elementos clave: habilidades cognitivas, actitudinales y éticas; y de comunicación.

Habilidades cognitivas: cuando se cuestionó sobre el orden de importancia en que deben promoverse en los aspirantes las áreas correspondientes con las habilidades cognitivas, los tutores respondieron de acuerdo con lo que muestra la Figura 2 en la que se representa para cada área las respuestas de los tutores, de tal manera que, en capacidad de toma de decisiones seis tutores, la ubican en el cuarto lugar; en identificación de ideas claves, ocho tutores la ubican en el tercer lugar; en lo que respecta a elaboración de evidencias de aprendizaje, adquisición de conocimientos y evaluar información, nueve tutores las ubican en el segundo lugar; por último en lo que concierne a buscar información, 12 tutores la ubican en el primer lugar; esta última corresponde a las habilidades cognitivas de acuerdo con la taxonomía de Bloom y se encuentra en el orden inferior, ligada a actividades digitales como son recitar, narrar, relatar y examen o pruebas, las cuales serán realizadas por los aspirantes al llevar a cabo el curso. Sin minimizar la importancia que tienen las demás áreas se determinó enfocarse en la habilidad de buscar información e incluirla en el contenido temático del curso debido a que se consideró que es la base para el resto de las áreas, puesto que no es posible tomar decisiones, identificar ideas clave, elaborar evidencias de aprendizaje, adquirir conocimientos y evaluar información, si antes no se ha realizado una búsqueda de información que sea precisa y concisa al contexto educativo donde se va a utilizar, analizar, discutir, etcétera.

Figura 2.

Habilidades en el área cognitiva que se deben promover en el curso propedéutico

8. Seleccione el orden de importancia las áreas que se deben promover en el curso propedéutico en los estudiantes para su ingreso al primer cuatrimestre de la UNIDEH.

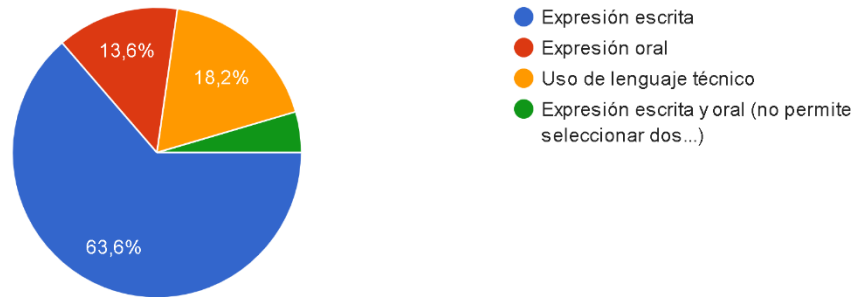


Nota: respuesta de los tutores para el orden de importancia de las áreas a promover en el curso propedéutico.

Habilidades para la comunicación: cuando se solicitó a los tutores seleccionar dos habilidades que deberían implementarse en el curso propedéutico, el 63.6% respondió que la expresión escrita, el 18.2 % uso de lenguaje técnico, el 13.6% expresión oral y el 4.5% expresión escrita y oral, como lo muestra la Figura 3, todas estas habilidades corresponden a comunicación. Tomando en cuenta que la modalidad donde será realizada es virtual, se determinó incluir la expresión escrita en el contenido temático del curso haciendo énfasis en su uso y características propias en los entornos virtuales.

Figura 3.

Habilidades en el área de comunicación que se deben promover en el curso propedéutico

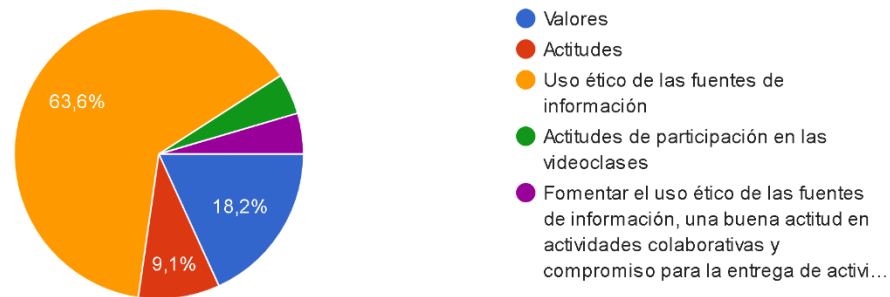


Nota: respuesta de los tutores para seleccionar 2 habilidades principales del área de comunicación que deberían implementarse en el curso propedéutico.

Habilidades del área actitudinal y de ética: cuando se cuestionó a los tutores seleccionar dos habilidades que deberían implementarse en el curso propedéutico, el 63.6% respondió que el uso ético de las fuentes de información, el 18.2 % valores, el 9.1% actitudes, y el 4.5% actitudes de participación en las videoclases y fomentar el uso ético de las fuentes de información, una buena actitud en actividades colaborativas y compromiso en la entrega de actividades, esto se muestra la Figura 4. Se determinó incluir el uso ético de fuentes de información en el contenido temático del curso, por ser parte de las habilidades del área actitudinal y de ética y por estar ligada a la habilidad cognitiva de búsqueda de la información y a los lineamientos que promueve la UNIDEH para evitar el plagio.

Figura 4.

Habilidades del área actitudinal y ética que deben promoverse en el curso propedéutico



Nota: respuesta de los tutores para seleccionar 2 habilidades principales del área actitudinal y de ética que deberían implementarse en el curso propedéutico.

Tomando como base la información obtenida en la encuesta se decidió dividir el curso en 3 unidades temáticas donde se promovieron las habilidades: cognitivas, de comunicación y actitudinales y éticas, con sus respectivos temas quedando de la siguiente manera:

Unidad 1 Modelo educativo UNIDEH

- Presentación unidad 1
- Tema 1.1 Entorno Virtual de Aprendizaje
- Tema 1.2 Elementos del modelo educativo de la UNIDEH
- Tema 1.3 Actividades de aprendizaje

Unidad 2 Desarrollo de habilidades cognitivas y de comunicación

- Presentación unidad 2
- Tema 2.1 Estilos de aprendizaje
- Tema 2.2 Habilidades cognitivas
- Tema 2.3 Comunicación en la modalidad virtual

Unidad 3 Actitudinal y ética

- Presentación unidad 3
- Tema 3.1 Aplicación de la ética en la vida diaria
- Tema 3.2 La ética del estudiante en línea

4.4. Desarrollo de las etapas de modelo de diseño instruccional ASSURE

El diseño del curso se realizó con base en el modelo de diseño instruccional ASSURE, siguiendo las etapas que lo conforman.

Etapa 1 - Análisis de los aspirantes

Se realizó el análisis de los aspirantes para el curso *Habilidades para el aprendizaje*, que se diseñó para la UNIDEH, el cual corresponde al nivel superior, considerando sus características generales, las habilidades o competencias que deben poseer, si requieren de tener conocimientos previos y qué estilos de aprendizaje se han contemplado en el diseño de dicho curso, estos datos se pueden observar en la Tabla 1.

Tabla 1.

Características de los aspirantes

Características generales	<ul style="list-style-type: none">● Género: indistinto.● Rango de edad: no hay un rango de edad.● Características especiales: no se han contemplado características especiales en el diseño del curso.● Búsqueda, análisis y comprensión de información.● Habilidades en la comunicación escrita.● Administración del tiempo.● Trabajo en equipo.
Habilidades o competencias que deben poseer	<ul style="list-style-type: none">● Uso correcto de los recursos que utiliza para el desarrollo de actividades.● Uso básico de equipo de cómputo.● Navegación en internet, deseablemente en plataformas educativas.● Habilidades básicas en el manejo de correo electrónico.● Deben tener concluido y aprobado el nivel medio superior.
Conocimientos previos	<ul style="list-style-type: none">● No hay un conocimiento previo que deban poseer, pues el curso forma parte de un curso propedéutico.
Estilos de aprendizaje	El diseño del curso de <i>Habilidades para el aprendizaje</i> contempla distintos estilos de aprendizaje, al utilizar diversidad en los recursos: 1) Visual: uso de imágenes, 2) Auditivos: podcast y videos, y 3) Kinestésicos: interactivos y videos.

Nota. Esta tabla muestra las características de los aspirantes a la UNIDEH

Etapa 2 – Establecimiento de objetivos

Objetivo del curso

La variante que se utiliza en la UNIDEH sobre el modelo ASSURE, se encuentra en que no se trabaja por objetivos, si no por **competencias**, ya que, en las asignaturas, los cursos y talleres que se diseñan se establecen las competencias que los estudiantes deberán alcanzar al concluir su estudio, por lo cual a continuación se presentan las competencias de las unidades que conforman al curso.

- **Unidad 1 Modelo educativo UNIDEH.**

Competencia: conocer el modelo educativo de la UNIDEH y desarrollar habilidades que le permiten buscar y manipular información, para desarrollar actividades de aprendizaje con ética y calidad.

- **Unidad 2 Desarrollo de habilidades cognitivas y de comunicación**

Competencia: reconoce sus necesidades para el aprendizaje a fin de implementar estrategias de estudio que le permitan desarrollar habilidades cognitivas y de comunicación, que pueda utilizar en la educación virtual.

- **Unidad 3 Actitudinal y ética**

Competencia: reconoce la importancia de aplicar ética en cualquier ámbito de su vida a fin de identificar cómo actuar cuando sea estudiante en línea.

Etapa 3 – Selección de métodos, medios y materiales

El método didáctico por aplicar será explicativo – descriptivo, con participación del estudiante, en este caso solo se tendrá un solo medio, el cual es la plataforma Moodle de la UNIDEH, donde se encuentran diferencias en los materiales que se utilizan en cada unidad como se muestra en Tabla 2.

Tabla 2.*Métodos, medios y materiales por unidad*

Unidad	Método didáctico	Medios	Materiales	Como se obtuvieron los recursos	Actividades/ Estrategias
1. Modelo educativo UNIDEH	Explicativo – descriptivo, con participación del estudiante.	Plataforma Moodle de la UNIDEH.	Presentaciones en el SCORM: Presentación unidad 1 Tema 1.1 Entorno Virtual de Aprendizaje Tema 1.2 Elementos del modelo educativo de la UNIDEH Tema 1.3 Actividades de aprendizaje Documentos en PDF Videotutoriales	Propios del autor y Fuentes de terceros Propios del autor Propios del autor	Información de la unidad que se coloca en formato de presentaciones para la plataforma, para que el aspirante pueda leerla de forma interactiva. Para presentar los lineamientos que deberán cumplir como estudiantes. Para presentar a los aspirantes los principales elementos que conforman el modelo educativo de la UNIDEH dentro de la plataforma.
2. Desarrollo de habilidades cognitivas y de comunicación	Deductivo e inductivo con participación activa del estudiante.	Plataforma Moodle de la UNIDEH.	Presentaciones en el SCORM: Presentación unidad 2 Tema 2.1 Estilos de aprendizaje Tema 2.2 Habilidades cognitivas Tema 2.3 Comunicación en la modalidad virtual Documentos en PDF	Propios del autor y Fuentes de terceros Propios del autor	Información de la unidad que se coloca en formato de presentaciones para la plataforma, para que el aspirante pueda leerla de forma interactiva. Para presentar los organizadores gráficos más utilizados en las actividades de la UNIDEH.
3. Actitudinal y ética	Explicativo – descriptivo con participación activa del estudiante.	Plataforma Moodle de la UNIDEH.	Presentaciones en el SCORM: Presentación unidad 3 Tema 3.1 Aplicación de la ética en la vida diaria Tema 3.2 La ética del estudiante en línea Documentos en PDF Podcast	Propios del autor y Fuentes de terceros Propios del autor Propios del autor	Información de la unidad que se coloca en formato de presentaciones para la plataforma, para que el aspirante pueda leerla de forma interactiva. Para presentar organiza Explicación de formatos utilizados en plataforma.

Nota. Esta tabla enlista los métodos, medios y materiales que se elaboraron para cada unidad del curso.

4.5. Diseñar los recursos de aprendizajes y actividades que promuevan el desarrollo de las habilidades para el aprendizaje en los aspirantes a la UNIDEH.

Para el diseño del curso se desarrollaron diversos recursos para cada unidad, donde se contemplaron aspectos como el tema a abordar, estilos de aprendizaje y las actividades a elaborar, el detalle se muestra en la Tabla 3.

Tabla 3.

Recursos y actividades por unidad

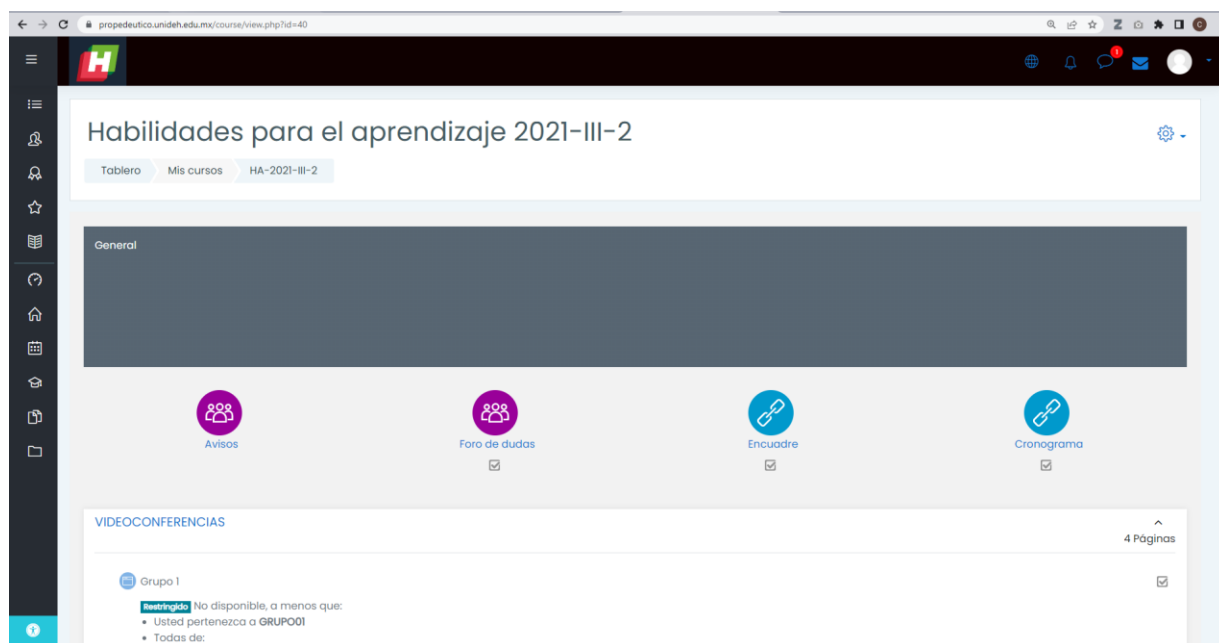
Unidad	Recursos	Descripción	Actividades	Descripción
1. Modelo educativo UNIDEH	Presentaciones en el SCORM	Contiene los contenidos temáticos que aborda la unidad.	A11 Cuestionario	El aspirante después de estudiar los contenidos de la unidad 1, presentará un cuestionario.
	Documentos en PDF	Brinda información sobre los actores del modelo educativo de la UNIDEH.		
	Videotutoriales	Muestran los elementos de la plataforma y la forma correcta de utilizarlos.		
2. Desarrollo de habilidades cognitivas y de comunicación	Presentaciones en el SCORM	Contiene los contenidos temáticos que aborda la unidad.	AG2. Estudiante en línea (Wiki)	El aspirante trabajará en equipo en una Wiki donde debatirá el tema “Las características del estudiante en línea”
	Documentos en PDF	Brinda información sobre los organizadores gráficos más utilizados en el modelo educativo UNIDEH.		
3. Actitudinal y ética	Presentaciones en el SCORM	Contiene los contenidos temáticos que aborda la unidad.	A13. La ética en mis actividades (Buzón)	El aspirante elaborará un escrito donde presente la ética en su vida cotidiana.
	Documentos en PDF	Brinda información sobre los lineamientos de la UNIDEH.	A14. Citas y referencias (Buzón)	El aspirante leerá los artículos proporcionados y con base a ellos realizará las citas y referencias solicitadas.
	Podcast	Que explica los recursos hipermedia.	A15. La ética en mis actividades. Segunda versión (Buzón)	El aspirante con base a la retroalimentación de su tutor disciplinar realizará un segundo envío de la actividad A14

Nota. En esta tabla se enlistan los recursos y actividades que se diseñaron por unidad para el curso.

Cuidando en todo momento los lineamientos ya establecidos por la UNIDEH, se colocó en la plataforma de educación continua como se muestra en la Figura 5.

Figura 5.

Curso Habilidades para el aprendizaje



Nota. Adaptado del curso Habilidades para el aprendizaje, de autoría propia, 2021, Plataforma UNIDEH. Copyright.

En el anexo C, se encuentran las capturas de pantalla de cada unidad desarrollada, además de otras importantes como evidencia del diseño, desarrollo e implementación del curso en la plataforma Moodle de la UNIDEH.

4.6. Evaluación del diseño del curso de habilidades para el aprendizaje

Se realizó la evaluación del diseño del curso por parte de los tutores disciplinares que lo han impartido desde su primera emisión en junio – julio 2021 a junio 2022, a través del instrumento descrito en el capítulo 3 y que se encuentra en el Anexo B, que está dividida en siete secciones: 1. Evaluador, para recabar la identificación del tutor disciplinar, 2. Identificación del curso, evaluar si el curso cuenta con los elementos de identificación de acuerdo a los lineamientos de la UNIDEH, 3. Estructura, evaluar si el curso cuenta con los elementos y estructura correcta, 4. Contenido, evaluar si el curso cuenta con

contenido adecuado, 5. Diseño, evaluar si el curso cuenta con diseño adecuado, 6. Funcionamiento, evaluar si el curso cuenta con un buen funcionamiento y 7. Retroalimentación general, observaciones sobre el curso.

Mediante este cuestionario en lo que respecta a los rubros de: identificación del curso, estructura, evaluar, diseño y funcionamiento, el 100% de los tutores disciplinares manifestó que son adecuados; referente al contenido, el 97.22% considera que es adecuado; y en cuanto a la retroalimentación general se recibieron sugerencias de mejora para el documento encuadre, en particular a unificar el tamaño de la letra que se utiliza; para los temas considerar agregar sobre la organización del tiempo; para cada unidad colocar un glosario de términos; para las actividades de la unidad 1 incorporar en su evaluación los lineamientos de la UNIDEH; para las actividades de la unidad dos, incorporar actividades en equipo y para la funcionalidad, crear un repositorio de recursos y tutoriales.

Capítulo 5. Conclusiones

El diseño del curso *Habilidades para el Aprendizaje* busca promover las habilidades para el aprendizaje que deben poseer los aspirantes a la UNIDEH, esto desde la óptica de los tutores disciplinares que fungieron como la fuente principal de la información, teniendo como característica haber participado en las emisiones pasadas del curso propedéutico ofertado por la UNIDEH.

Durante el desarrollo de la investigación fue posible dar respuesta a las preguntas de investigación que se plantearon, para la pregunta general ¿Qué habilidades específicas para el aprendizaje requieren los aspirantes de la UNIDEH y qué se debe realizar para desarrollarlas en el diseño de un curso? Habilidades cognitivas, actitudinales y de comunicación fueron las específicas para el aprendizaje que de acuerdo con los tutores disciplinares requieren los aspirantes de la UNIDEH.

Para las preguntas específicas: ¿Cuáles son las habilidades para el aprendizaje que deben poseer los estudiantes recién egresados de bachillerato? Habilidades para el aprendizaje, tecnológicas y lógico matemáticas. ¿Qué estructura es la más adecuada para el diseño del curso que permita promover el desarrollo de las habilidades para el aprendizaje en los aspirantes a la UNIDEH? Una división por unidades de aprendizaje de las cuales se proponen tres junto con sus actividades de aprendizaje. ¿Qué recursos de aprendizajes y actividades permitirán promover el desarrollo de las habilidades para el aprendizaje en los aspirantes a la UNIDEH? Ya que la modalidad es virtual los recursos deben ser de tipo multimedia y las actividades serán individuales y colaborativas. ¿Qué resultados en cuanto al diseño del curso en su interacción, funcionalidad y contenidos se pueden obtener después de implementar una prueba piloto? Un curso donde los contenidos cuentan con funcionalidad e interacción, apegado a los lineamientos de la UNIDEH.

Los objetivos que se plantearon se cumplieron con éxito, donde se pudo identificar las habilidades para el aprendizaje que poseen los estudiantes al ingresar al nivel de licenciatura en la UNIDEH, esto fue posible tras la aplicación de una encuesta a los tutores disciplinares, que permitió definir la estructura a los contenidos temáticos del curso, que promoviera las habilidades para el aprendizaje, mediante tres unidades temáticas, para las cuales se diseñaron los recursos de aprendizajes

y actividades orientados en promover el desarrollo de dichas habilidades. Aunado a esto se decidió realizar una evaluación sobre el diseño del curso ya que, por cuestiones de lineamientos institucionales, no fue posible aplicar algún instrumento a los aspirantes.

Con relación a los antecedentes, es importante destacar que se encontraron proyectos similares, los cuales promueven habilidades cognitivas, de comunicación o actitudinales, pero siempre de forma separada y no integral, rasgo con que cuenta el curso diseñado.

Diseñar el curso para la plataforma educativa de la UNIDEH, se cuidó en todo momento que estuviera apegado a los lineamientos de la institución, pero sin perder de vista que todo es perfectible.

Entre las aportaciones que brinda el diseño del curso se encuentra la actualización del curso propedéutico, el cual llevaba cuatro años sin actualizarse, contar con cursos independientes que puedan ser cursados no solo para el ingreso a la oferta educativa de la UNIDEH, sino también a los diplomados y talleres que se ofrecen en Educación continua, contenidos, recursos y actividades que le permitan al aspirantes desarrollar las habilidades del aprendizaje que requerirá para ingresar a estudiar en la modalidad virtual que oferta la UNIDEH.

Aunque se consiguió colocar el curso en la plataforma UNIDEH y que para el momento en que se está imprimiendo el presente estudio, vaya por su 5ta emisión, no significa que no ha tenido modificaciones y actualizaciones, lo que conduce a concluir de forma personal que todo curso educativo debe mantenerse actualizado en relación con las necesidades que surjan, pues siempre habrá algo que mejorar, sin importar la temporalidad, es decir, no es necesario que pasen años o generaciones, pues es responsabilidad de la institución que lo brinda mantener su calidad; pero esto lleva a una reflexión ¿cuál es el costo que implica actualizar los cursos educativos de una institución, es solo económico o va más allá y se ven involucrados los recursos humanos y tecnológicos con los que cuenta, entre otros?

Desde un punto de vista personal se identificó que faltó colocar información sobre la administración y organización del tiempo ya que son herramientas que deben utilizar de forma correcta y continua los estudiantes en la modalidad virtual a falta de la dinámica que se tiene en la modalidad presencial, otro elemento que no se consideró fue el de colocar más ejercicios para el estilo APA y con ello ayudar a mejorar su correcta utilización.

Por último, se sugiere para rediseños futuros del curso propedéutico, integrar recursos, elementos y herramientas que le permitan al aspirante comprender de forma oportuna las indicaciones que se brindan en las actividades. Se mencionan estas mejoras, pero siempre se debe contemplar que cualquier curso puede ser mejorado o actualizado cuando las necesidades de a quién va dirigido cambien.

Referencias

- Alarcón, P., Álvarez, X, Hernández, D. & Maldonado D. (2013). *Matriz de Habilidades TIC para el aprendizaje*. Ministerio de la Educación Gobierno de Chile.
- Aprendizaje en red (25 de abril 2022). *Las 5 mejores plataformas (LMS) de elearning*. <https://aprendizajeenred.es/5-mejores-plataformas-lms-elearning/>
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación*. Colombia: Pearson.
- Cámara de Diputados. (7 de febrero de 2021). *Ley general de educación superior*. https://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LGES_200421.pdf
- Correa M, Juan S., Pantoja O., Martín A., Duque S. y Laura I. (2013). Modelos de estilos de aprendizaje: una actualización para su revisión y análisis. *Revista Colombiana de Educación*, (64),79-105. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=413634076004>
- Castañeda, I. (2008). El aprendizaje, a través de la mirada de diferentes autores. *Revista ETHOS Educativo*, (41), pp. 27-40. <https://imced.edu.mx/Ethos/Archivo/41/41-27.pdf>
- EduTEKA (8 marzo 2022). *Taxonomía de Bloom para la era digital*. <https://eduteka.icesi.edu.co/articulos/TaxonomiaBloomDigital>
- DGSE. (S/F). *Estilos de aprendizaje y hábitos para el estudio*. Universidad Autónoma de Aguascalientes.
- DGTI. (2016). *Matriz de habilidades digitales*. Coordinación de Tecnologías para la Educación Tecnológico de Monterrey. (20 de 2020). *¿Se deberá adaptar el modelo VARK a las clases en línea?* <https://observatorio.tec.mx/edu-news/adaptar-el-modelo-vark-a-las-clases-en-linea>
- Gallardo, Y., Pérez, M., Fonseca, M. & Gallardo, R. (2013). Educación a distancia: valores y principios. *Revista Multimed*, 17(3). <https://www.medigraphic.com/pdfs/multimed/mul-2013/mul133o.pdf>
- ADSL ZONE García, E. (27 de septiembre de 2022). *Graba la pantalla de tu ordenador con estos programas*. <https://www.adslzone.net/esenciales/windows-10/grabar-pantalla-windows-10/>

- García, N., Paca, N., Arista, S., Valdez, B. & Gómez, I. (2018). Investigación formativa en el desarrollo de habilidades comunicativas e investigativas. *Revista de Investigaciones Altoandinas*, 20(1), 125-http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2313-29572018000100012
- González, O., Flores, M. (2005). *El trabajo docente. Enfoques innovadores para el diseño de un curso*. México. Editorial Trillas.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. y Smaldino, S. (1993). *Instructional Media and Technologies for Learning*, 7th Edition.
- Hernández, V., Fernández, K. y Pulido, J. (2018). La actitud hacia la educación en línea en estudiantes universitarios. *Revista de Investigación Educativa*, 36(2), 349-364. <http://dx.doi.org/10.6018/rie.36.2.277451>
- Lugo, M., López, N., & Toranzos, L. (2014). *Informe sobre tendencias sociales y educativas en América Latina, 2014: políticas TIC en los sistemas educativos de América Latina*. [Archivo PDF]. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000230080>
- Matamala, C. (2018). Desarrollo de alfabetización digital ¿Cuáles son las estrategias de los profesores para enseñar habilidades de información? *Revista Perfiles educativos*, 40(162), 68-85. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982018000400068&lng=es&tlng=es.
- Mora, F. (2010) Papel del tutor virtual en la educación a distancia UNED. *Revista electrónica Calidad en la Educación Superior*. 1(2), 104-119. https://www.researchgate.net/publication/319469508_PAPEL_DEL_TUTOR_VIRTUAL_EN_LA_EDUCACION_A_DISTANCIA_UNED/link/59ad70d60f7e9bdd115c3db6/download
- Mota, A. (2012). *Proyecto de virtualización del curso de mejoramiento de habilidades cognitivas y competencias de los aspirantes a ingresar al nivel superior de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo*. [Tesis de Maestría, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo]. <https://repository.uaeh.edu.mx/bitstream/bitstream/handle/123456789/14946/MTE-Proyecto-virtualizacion.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

- OCDE (2019) *El trabajo de la OCDE sobre educación y competencias*. [Archivo PDF]:
<https://www.oecd.org/education/El-trabajo-de-la-ocde-sobre-educacion-y-competencias.pdf>
- OCDE. (2019). *Programa para la evaluación internacional de alumnos (PISA) PISA 2018 - Resultados*.
[Archivo PDF]. https://www.oecd.org/pisa/publications/PISA2018_CN_MEX_Spanish.pdf
- Organista, J. (2017). Semáforo de habilidad digital para estudiantes universitarios. *Revista de estudios y experiencias en educación*, (16), 99-110.
<https://www.redalyc.org/pdf/2431/243153684006.pdf>
- Orozco, A. & García, M. (2017). Autopercepción de habilidades de aprendizaje en ambientes virtuales. CPU-e, *Revista de Investigación Educativa*, (25),144-167.
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1870-53082017000200144&script=sci_abstract
- Otzen, T. & Manterola C. (2017). Técnicas de muestreo sobre una población a estudio. *Int. J. Morphol.* 35(1):227-232. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>
- Palma, J., González, S. & Cortés J. (2019). Sistemas de gestión del aprendizaje en dispositivos móviles: evidencia de aceptación en una universidad pública de México. *Revista Innovación Educativa*, 19(79), 35-56. <http://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v19n79/1665-2673-ie-19-79-35.pdf>
- Quintero, E. (2013). La comunicación efectiva en los ambientes virtuales: un compromiso del asesor para integrar al alumno a los cursos en línea. *Revista Mexicana de Bachillerato a Distancia*, 10, 123–125. <http://revistas.unam.mx/index.php/rmbd/article/view/44232/39989>
- Ramos, J. (S/F). *Diseño Instruccional en la Formación Continuada*. [Archivo PDF].
<https://rodin.uca.es/bitstream/handle/10498/20543/DISE%C3%91O%20INSTRUCCIONAL%20EN%20FORMACI%C3%93N%20CONTINUADA.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Siguiendo%20la%20definici%C3%B3n%20de%20Broderick,capacidad%20para%20lograr%20ciertas%20tare>
- Columbia (14 de noviembre de 2017). *La Ética Profesional*.
<https://www.columbia.edu.py/institucional/revista-cientifica/articulos-de-revision/869-la-etica-profesional>

- Salinas, A., Méndez, L. & Cárdenas, M. (2018). Habilidades cognitivas y metacognitivas para favorecer el desarrollo de competencias en estudiantes mexicanos de educación media superior. *Revista Internacional de Ciencias Sociales y Humanidades*, XXVIII (1), 159-175.
<https://www.redalyc.org/journal/654/65457048008/html/>
- Scott, C.L. (13 de septiembre de 2015). El futuro del aprendizaje (i) ¿Por qué deben cambiar el contenido y los métodos de aprendizaje en el siglo XXI? *Investigación y Prospectiva en Educación*.
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000234807_spa
- Ministerio de Educación (2018). *Habilidades de aprendizaje con tecnologías digitales en el Programa Nacional de Tecnologías Móviles (Tecno@prender)*. [Archivo PDF].
[https://eduteka.icesi.edu.co/gp/upload/3-Habilidades-aprendizaje-tecnoaprender%20\(2\).pdf](https://eduteka.icesi.edu.co/gp/upload/3-Habilidades-aprendizaje-tecnoaprender%20(2).pdf)
- Torres, P. y Cobo J. (2017). Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación. *EDUCERA La revista venezolana de educación*, 21(1), 31-40.
https://www.redalyc.org/journal/356/35652744004/html/#redalyc_35652744004_ref24
- UNESCO (1998). *Declaración mundial sobre la educación superior en el siglo XXI: Visión y acción*. [Archivo PDF]. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000113878_spa
- Urquijo, M. (2009). Competencias que desarrolla el estudiante universitario que participa en programas en formas alternativas. (El caso del Centro de Educación a Distancia, Universidad La Salle, México). *Revista del Centro de Investigación. Universidad La Salle*, 8(32),67-80. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=34213107005>
- Universidad de Valencia (31 de julio de 2013). *Modelos de Diseño Instruccional*.
<https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA4.wiki?1>
- Vallejo, R. (2018). Aspectos que conforman la identidad profesional del bibliotecólogo colombiano. *Revista Interamericana de Bibliotecología*, 41, 231-240.
<http://www.scielo.org.co/pdf/rib/v41n3/0120-0976-rib-41-03-00231.pdf>
- Vargas, Z. (2009). La investigación aplicada: una forma de conocer las realidades con evidencia científica. *Revista Educación*, 33(1), pp. 155-165.
<https://www.redalyc.org/pdf/440/44015082010.pdf>

Vieira, D., Matuze, T. & Roser J. (2020). *Hacia el acceso universal a la educación superior: tendencias internacionales.*

Anexos

7.1. Anexo A. Cuestionario para la Identificación de habilidades en aspirante de la UNIDEH

La encuesta se compone de 26 ítems que se presentan de la siguiente forma:

- Cuatro para recabar la información general del tutor disciplinar
- Tres para que el tutor disciplinar mencione de primera instancia las habilidades que considera debe tener un estudiante de la UNIDEH
- Seis enfocados en el área cognitiva para determinar las habilidades a promover
- Cinco enfocados en el área tecnológica para determinar las habilidades a promover
- Cuatro enfocados en el área actitudinal y ética para determinar las habilidades a promover
- Cuatro enfocados en el área de comunicación para determinar las habilidades a promover

A continuación, se coloca la estructura y preguntas de la encuesta

Encuesta. Identificación de habilidades en aspirante de la UNIDEH

La siguiente encuesta tiene como objetivo identificar las habilidades que deben fomentarse en el estudiante de los primeros tres cuatrimestres de la UNIDEH, para determinar los contenidos que le permitan mejorar su desempeño durante el estudio de su licenciatura, a través del curso propedéutico.

Teniendo en cuenta la experiencia que le ha dejado ser tutor en los primeros tres cuatrimestres o curso propedéutico de la UNIDEH, le pedimos responda con honestidad y ética las siguientes preguntas.

Es muy importante que considere que sus respuestas serán anónimas y no existen respuestas correctas.

1. Edad _____

2. Género

<input type="checkbox"/>	Masculino
<input type="checkbox"/>	Femenino

3. Último grado académico obtenido

- Licenciatura
- Especialidad
- Maestría
- Doctorado

4. Nombre del grado académico _____

5. ¿Qué habilidades mínimas considera que debe tener un estudiante al ingresar a primer cuatrimestre de la UNIDEH? _____

6. Ordene el nivel de importancia de las siguientes áreas, para enfocar el rediseño del curso propedéutico (1 - mayor importancia, no repetir niveles)

	1	2	3	4
Cognitivas				
Tecnológicas				
Actitudinal / ética				
Comunicación				

7. Como tutor ¿Qué habilidades fomenta en los estudiantes? porque considera que son de impacto a lo largo de su vida estudiantil. _____

Área cognitiva

Se refiere a los conocimientos y habilidades que le permiten buscar y manipular información, para desarrollar la capacidad de toma de decisiones.

8. Seleccione el orden de importancia de las áreas que se deben promover en el curso propedéutico en los estudiantes para su ingreso al primer cuatrimestre de la UNIDEH.

	1	2	3	4
Buscar información				
Evaluar información				
Identificación de ideas clave				
Adquisición de conocimientos				
Elaboración de evidencias de aprendizaje				
Capacidad de toma de decisiones				

9. Facilidad con la que el estudiante comprende.

	Nunca	Casi nunca	A veces	Frecuentemente	Casi siempre
El modelo educativo de la UNIDEH					
La metodología de enseñanza de la asignatura					
Las instrucciones de las actividades					

10. Seleccione cuatro buscadores que considere que debe dominar el estudiante de los tres primeros cuatrimestres.

- Buscador web
- Buscadores especializados
- Bibliotecas digitales
- Revistas académicas o especializadas
- Blogs con enfoques educativos y científicos
- Blogs
- Tesis
- Organizaciones nacionales o internacionales

Artículos de instituciones

11. Seleccione las 2 habilidades principales del área cognitiva que deberían implementarse en el propedéutico de la UNIDEH:

- Búsqueda de información
- Selección de información
- Análisis de información
- Construcción de actividades de acuerdo a lo solicitado
- Toma de decisiones
- Otro:

12. ¿Cómo recomienda fomentar las habilidades que ha elegido dentro del curso propedéutico?

13. Mencione otros aspectos del área cognitiva que considere deben integrarse al curso propedéutico. _____

Área tecnológica

Se refiere al nivel de manejo y manipulación de diversos dispositivos para la navegación en plataforma, además del uso de herramientas tecnológicas para el desarrollo de actividades académicas.

14. ¿Cuál es el porcentaje de dominio que muestran los estudiantes en ...?

	0%	25%	50%	75%	100%
Procesador de textos					
Presentaciones con diapositivas					
Hojas de cálculo					
Nube (crear, editar, compartir y descargar archivos)					
Software libre					
Correo electrónico					
Herramientas de comunicación de la plataforma UNIIDEH					
Herramientas de envío de actividades					
Herramientas colaborativas					
Aplicaciones especializadas para la elaboración de infografías, mapas conceptuales, videos, entre otros recursos.					

15. ¿El comportamiento del estudiante en las sesiones colaborativas es?

	Nunca	Casi nunca	A veces	Frecuentemente	Casi siempre
Activo					
Comprende las reglas de participación					
Utiliza adecuadamente el micrófono					
Utiliza adecuadamente la cámara					
Utiliza adecuadamente el chat					

16. Seleccione las 2 habilidades principales del área tecnológica que deberían implementarse en el propedéutico de la UNIDEH:

- Dominio de software
- Uso de herramientas
- Manipulación de equipo de cómputo o dispositivos móviles
- Identificación de componentes de equipo de cómputo o dispositivos móviles
- Otro:

17. ¿Cómo recomienda fomentar las habilidades tecnológicas que ha elegido dentro del curso propedéutico? _____

18. Mencione otros aspectos del área tecnológica que considere deben integrarse al curso propedéutico _____

Área actitudinal y ética

Se refiere al conjunto de valores y actitudes hacia el aprendizaje y la tecnología, hace uso de sus habilidades para preservar la integridad personal y la de los otros, además de utilizar de forma ética las fuentes de información.

19. Lea con detenimiento las siguientes preguntas, responda de acuerdo con la frecuencia que ha identificado las siguientes conductas (características) en los aspirantes de la UNIDEH.

Nunca Casi nunca A veces Frecuentemente Casi siempre

¿Siempre se conducen con respeto los estudiantes hacia sus tutores?					
¿Reconocen que durante y después de su formación estudiantil, deben conducirse con ética?					
¿Considera que tienen un sentido de pertenencia adecuado?					
¿Demuestran capacidad para organizar su tiempo y diversas actividades en distintos ámbitos?					
¿Demuestran compromiso para realizar actividades individuales?					
¿Demuestran compromiso para realizar actividades colaborativas?					
¿Solicitan ayuda de forma adecuada?					
¿Reconocen todos los elementos que deben referenciarse?					
¿Utilizan de forma correcta el uso de citas y referencias?					

20. Seleccione las 2 habilidades principales del área actitudinal y de ética que deberían implementarse en el curso propedéutico de la UNIDEH:

- | | |
|--------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> | Valores |
| <input type="checkbox"/> | Actitudes |
| <input type="checkbox"/> | Uso ético de las fuentes de información |
| <input type="checkbox"/> | Otro: |

21. ¿Cómo recomienda fomentar las habilidades que ha elegido dentro del curso propedéutico?

22. Mencione otros aspectos del área actitudinal y ética que considere deben integrarse al curso propedéutico. _____

Área de comunicación

Se refiere a las habilidades de expresión escrita y oral a través de los diferentes medios de comunicación que provee la plataforma UNIDEH.

23. Lea con detenimiento las siguientes preguntas, responda de acuerdo con la frecuencia que ha identificado las siguientes conductas (características) en los aspirantes de la UNIDEH.

	Nunca	Casi nunca	A veces	Frecuentemente	Casi siempre
Muestra habilidad para redactar dudas de forma clara					
¿Su lenguaje es asertivo y apropiado al contexto?					
¿Se expresan de forma coherente de forma escrita?					
¿Se expresan de forma coherente de forma oral?					
Distingue el medio más adecuado para la comunicación con sus pares, tutor y mediador, de acuerdo con lo que desea expresar.					

24. Seleccione las 2 habilidades principales del área de comunicación que deberían implementarse en el curso propedéutico de la UNIDEH:

- Expresión escrita
- Expresión oral
- Uso de lenguaje técnico
- Otro:

25. ¿Cómo recomienda fomentar las habilidades del área de comunicación que ha elegido dentro del curso propedéutico? _____

26. Mencione otros aspectos del área de comunicación que considere deben integrarse al curso propedéutico _____

7.2. Anexo B. Cuestionario para la Evaluación del curso de Habilidades del Aprendizaje

La encuesta se compone de 59 ítems que se presentan de la siguiente forma:

- Diez para evaluar si el curso cuenta con los elementos de identificación de acuerdo con los lineamientos de la UNIDEH.
- Diez para evaluar si el curso cuenta con los elementos y estructura correcta
- Veinticuatro para evaluar si el curso cuenta con contenido adecuado
- Seis para evaluar si el curso cuenta con diseño adecuado
- Dos para evaluar si el curso cuenta con un buen funcionamiento
- Siete para observaciones sobre el curso

A continuación, se coloca la estructura y preguntas de la encuesta

Evaluador. Identificar las características generales del evaluador

Nombre _____

Identificación del curso. El curso cuenta con los elementos de identificación de acuerdo con los lineamientos de la UNIDEH, comente lo que considere pertinente:

1. Bienvenida

- Adecuada
 No adecuada

2. Observaciones y sugerencias para la bienvenida _____

3. Encuadre

- Adecuado
 No adecuado

4. Observaciones y sugerencias para el encuadre _____

5. Cronograma

- Adecuado
 No adecuado

6. Observaciones y sugerencias para el cronograma _____

7. Foro de avisos

- Adecuado
 No adecuado

8. Observaciones y sugerencias para el foro de aviso _____

9. Foro de dudas

- Adecuado
 No adecuado

10. Observaciones y sugerencias para el foro de dudas _____

Estructura. El curso cuenta con los elementos y estructura correcta, comente lo que considere pertinente:

11. El número de unidades de aprendizaje es

- Adecuado
 No adecuado

12. Observaciones y sugerencias para el número de unidades de aprendizaje _____

13. Las unidades de aprendizaje cuentan con claridad y uniformidad

- Adecuado
 No adecuado

14. Observaciones y sugerencias para la claridad y uniformidad de unidades de aprendizaje

15. La estructura para la unidad 1 es

- Adecuada
 No adecuada

16. Observaciones y sugerencias para la estructura de la unidad 1 _____

17. La estructura para la unidad 2 es

- Adecuada
 No adecuada

18. Observaciones y sugerencias para la estructura de la unidad 2 _____

19. La estructura para la unidad 3 es

- Adecuada
 No adecuada

20. Observaciones y sugerencias para la estructura de la unidad 3 _____

Contenido. El curso cuenta con contenido adecuado, comente lo que considere pertinente:

21. La competencia de aprendizaje para la unidad 1 es

- Adecuada
 No adecuada

22. Observaciones y sugerencias para la competencia de aprendizaje de la unidad 1 _____

23. El contenido para la unidad 1 es

- Adecuado
 No adecuado

24. Observaciones y sugerencias para el contenido de la unidad 1 _____

Los recursos para la unidad 1 son

- Adecuados
 No adecuados

25. Observaciones y sugerencias para los recursos de la unidad 1 _____

26. Las actividades de la unidad 1 son

- Adecuadas
 No adecuadas

27. Observaciones y sugerencias las actividades para la unidad 1 _____

28. La competencia de aprendizaje para la unidad 2 es

- Adecuada
 No adecuada

29. Observaciones y sugerencias para la competencia de aprendizaje de la unidad 2

30. El contenido para la unidad 2 es

- Adecuado
 No adecuado

31. Observaciones y sugerencias para el contenido de la unidad 2 _____

32. Los recursos para la unidad 2 son

- Adecuados
 No adecuados

33. Observaciones y sugerencias para los recursos de la unidad 2 _____

34. Las actividades de la unidad 2 son

- Adecuadas
 No adecuadas

35. Observaciones y sugerencias las actividades para la unidad 2 _____

36. La competencia de aprendizaje para la unidad 3 es

- Adecuada

No adecuada

37. Observaciones y sugerencias para la competencia de aprendizaje de la unidad 3

38. El contenido para la unidad 3 es

Adecuada
 No adecuada

39. Observaciones y sugerencias para el contenido de la unidad 3 _____

40. Los recursos para la unidad 3 son

Adecuados
 No adecuados

41. Observaciones y sugerencias para los recursos de la unidad 3 _____

42. Las actividades de la unidad 3 son

Adecuadas
 No adecuadas

43. Observaciones y sugerencias las actividades para la unidad 3 _____

Diseño. El curso cuenta con un diseño adecuado, comente lo que considere pertinente:

45. La funcionalidad del diseño para diversos dispositivos es

Adecuado
 No adecuado

46. Observaciones y sugerencias para la funcionalidad del diseño para diversos dispositivos

47. El diseño funcional es

Adecuado
 No adecuado

48. Observaciones y sugerencias para el diseño funcional

49. El diseño de imagen es

Adecuado
 No adecuado

50. Observaciones y sugerencias para el diseño de imagen

Funcionamiento. El curso cuenta con un buen funcionamiento, comente lo que considere pertinente:

51. Los links funcionan de forma

- Adecuada
 No adecuada

52. Observaciones y sugerencias para los links _____

Retroalimentación general. Observaciones sobre el curso, comente lo que considere pertinente:

53. El contenido del curso promueve las habilidades para el aprendizaje de forma

- Adecuada
 No adecuada

54. Observaciones y sugerencias para promover las habilidades para el aprendizaje

55. El contenido del curso promueve las habilidades cognitivas de forma

- Adecuada
 No adecuada

56. Observaciones y sugerencia para promover las habilidades cognitivas

57. El contenido del curso promueve las habilidades actitudinales de forma

- Adecuada
 No adecuada

58. Observaciones y sugerencia para promover las habilidades actitudinales

59. Si lo considera, apoye al diseñador del curso con una retroalimentación general

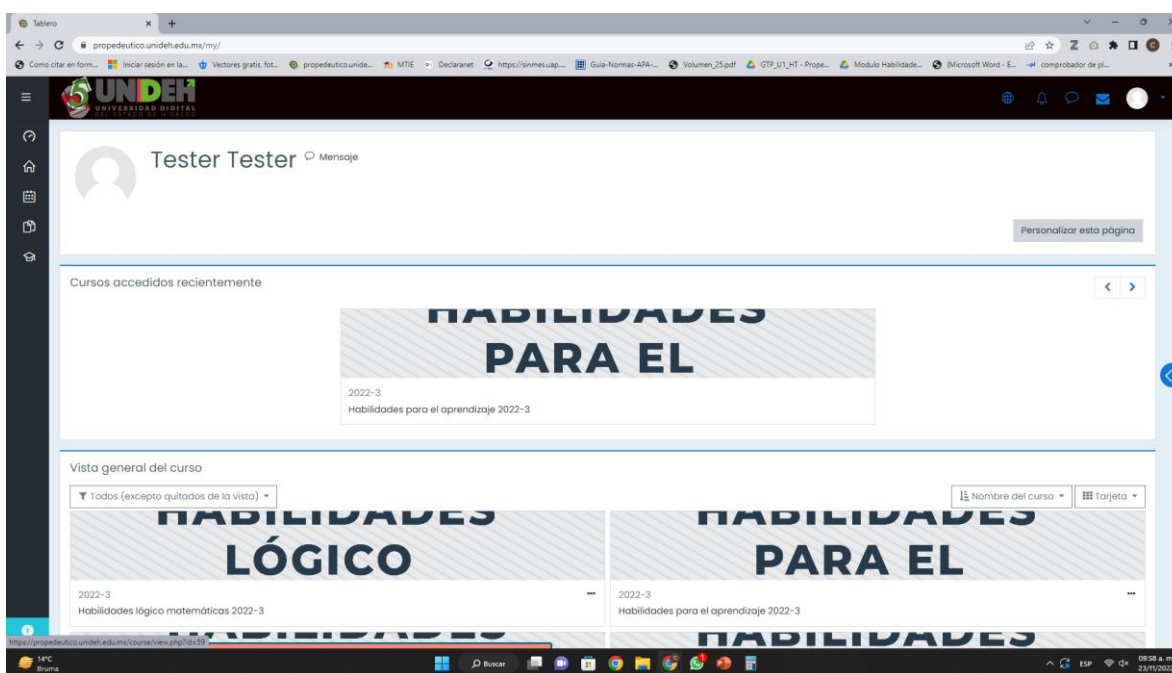
7.3. Anexo C. Capturas de pantalla del curso

Para evidenciar el diseño, desarrollo e implementación del curso *Habilidades para el aprendizaje* en este anexo se colocan una serie de figuras que muestran cómo se encuentra alojado en la plataforma de la UNIDEH utilizada para la Educación Continua, se da inicio con la Figura 6 que muestra la carátula del curso *Habilidades para el aprendizaje*.

siguiente captura muestra la carátula:

Figura 6.

Carátula del curso *Habilidades para el aprendizaje*



Nota. Adaptado del curso Habilidades para el aprendizaje, de autoría propia, 2021,

Plataforma UNIDEH. Copyright

La estructura del curso en la plataforma considera las siguientes secciones:

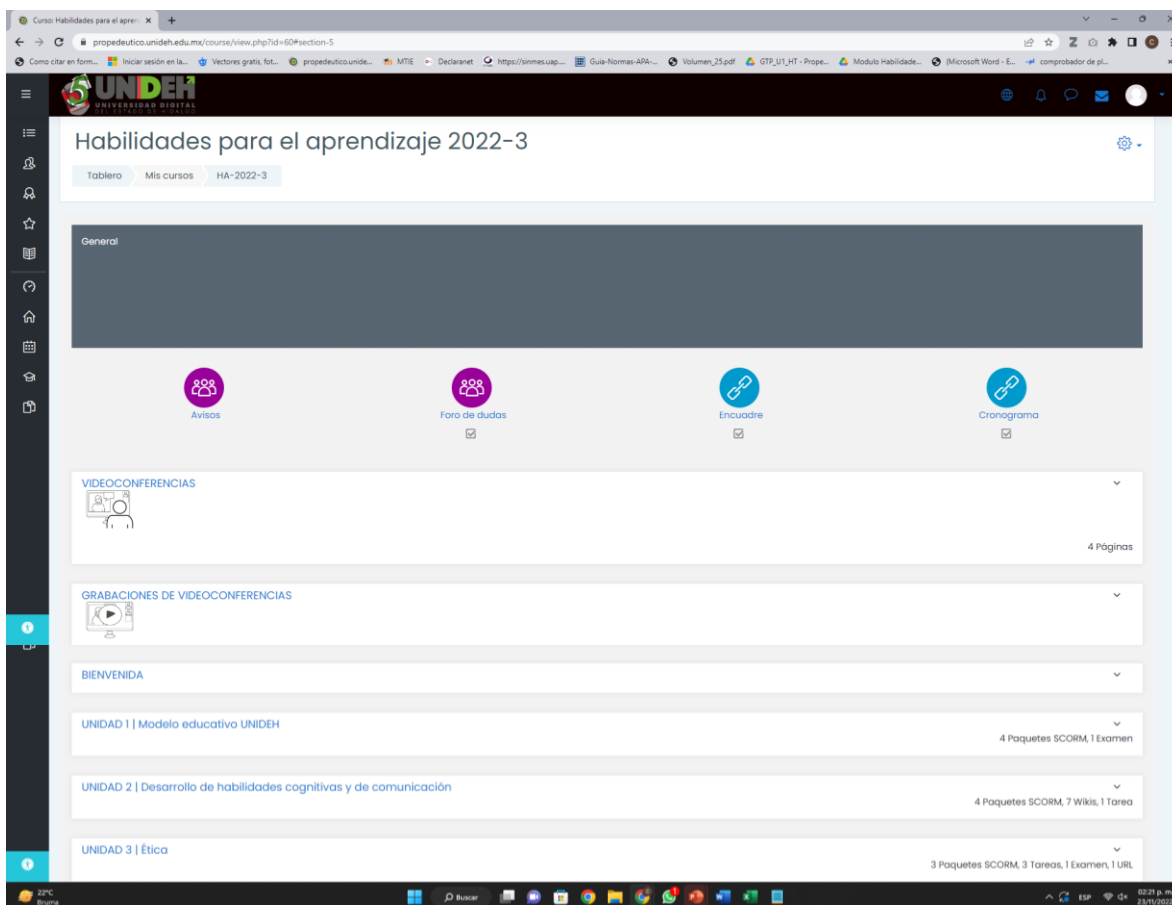
- Nombre del curso
- Sección general: avisos, foro de dudas, encuadre y cronograma

- Videoconferencias
- Grabaciones de videoconferencias
- Bienvenida
- Unidad 1
- Unidad 2
- Unidad 3

Esta estructura es la que mantiene la UNIDEH para los cursos y asignaturas que imparte, como se muestra en la Figura 7.

Figura 7.

Estructura del curso *Habilidades para el aprendizaje*

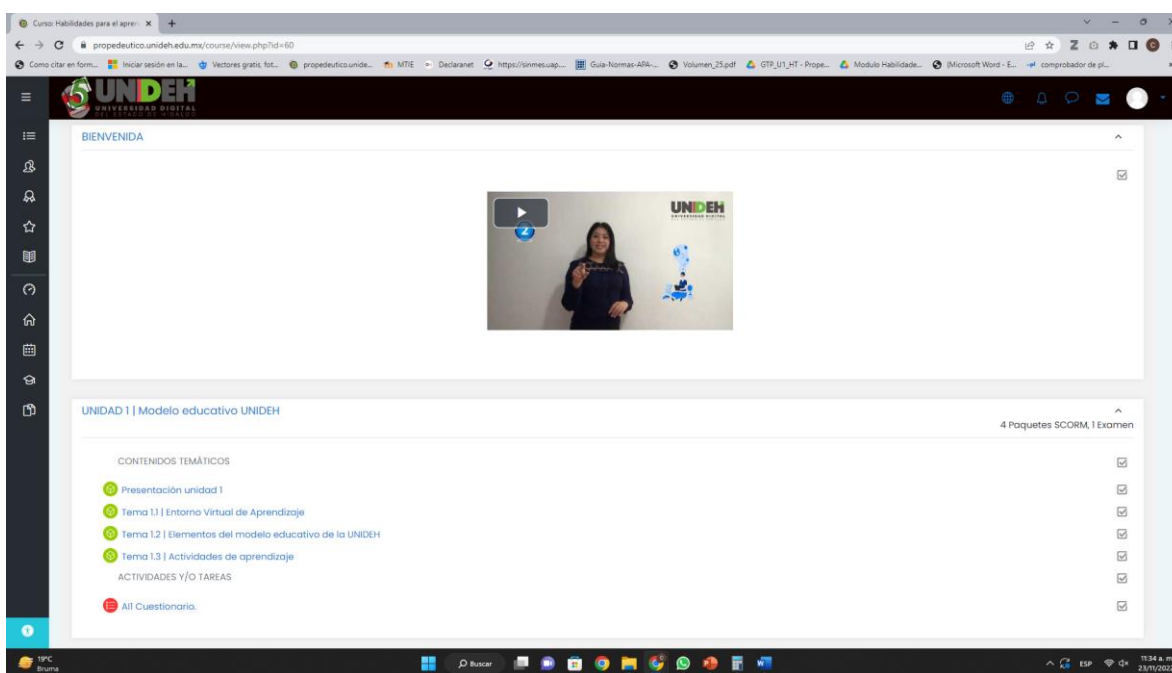


Nota. Adaptado del curso Habilidades para el aprendizaje, de autoría propia, 2021,
Plataforma UNIDEH. Copyright

Para la sección de bienvenida se elabora un video con una duración máxima de dos minutos donde se presenta al estudiante el curso, se le invita a revisar los contenidos que aborda y se le motiva a participar y se embebe como se muestra en la Figura 8.

Figura 8.

Video de bienvenida del curso *Habilidades para el aprendizaje*

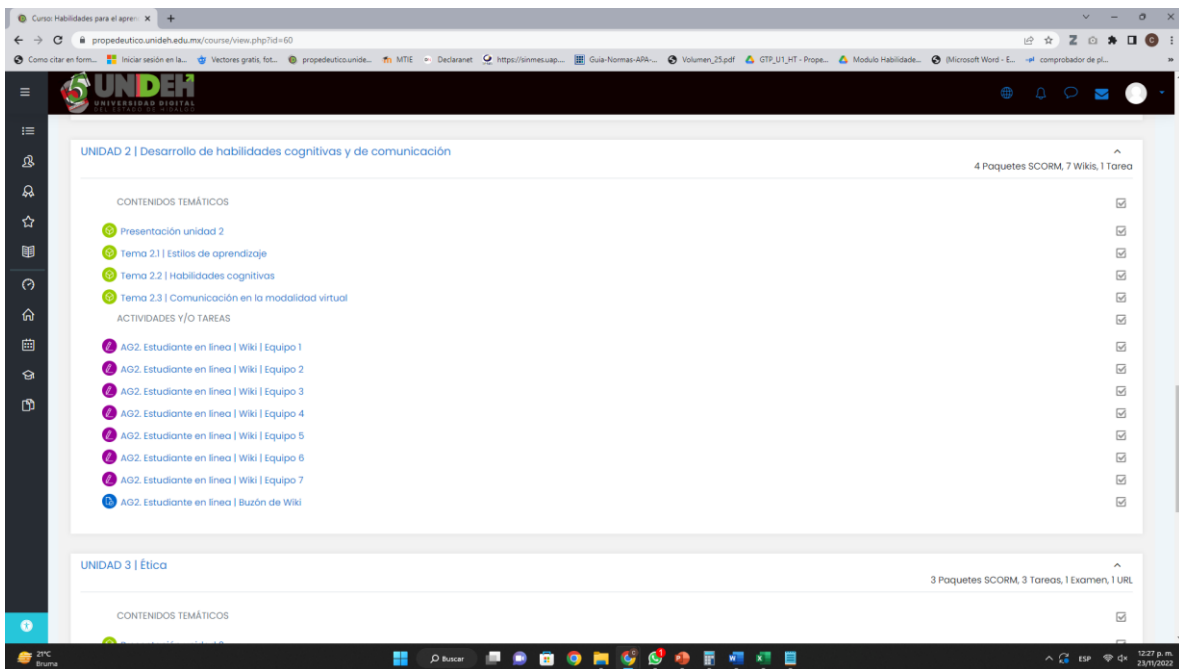


Nota. Adaptado del curso Habilidades para el aprendizaje, de autoría propia, 2021,
Plataforma UNIDEH. Copyright

Cada unidad cuenta con una sección donde se encuentran los contenidos temáticos y actividades y/o tareas que corresponden a dicha unidad en la Figura 9 se muestra lo que corresponde para la unidad 2.

Figura 9.

Sección de la unidad 2 del curso *Habilidades para el aprendizaje*



Nota. Adaptado del curso Habilidades para el aprendizaje, de autoría propia, 2021,

Plataforma UNIDEH. Copyright

Los contenidos se muestran en un formato de presentación de diapositivas con la opción de navegar como lo muestra la Figura 10.

Figura 10.

Contenidos del curso *Habilidades para el aprendizaje*



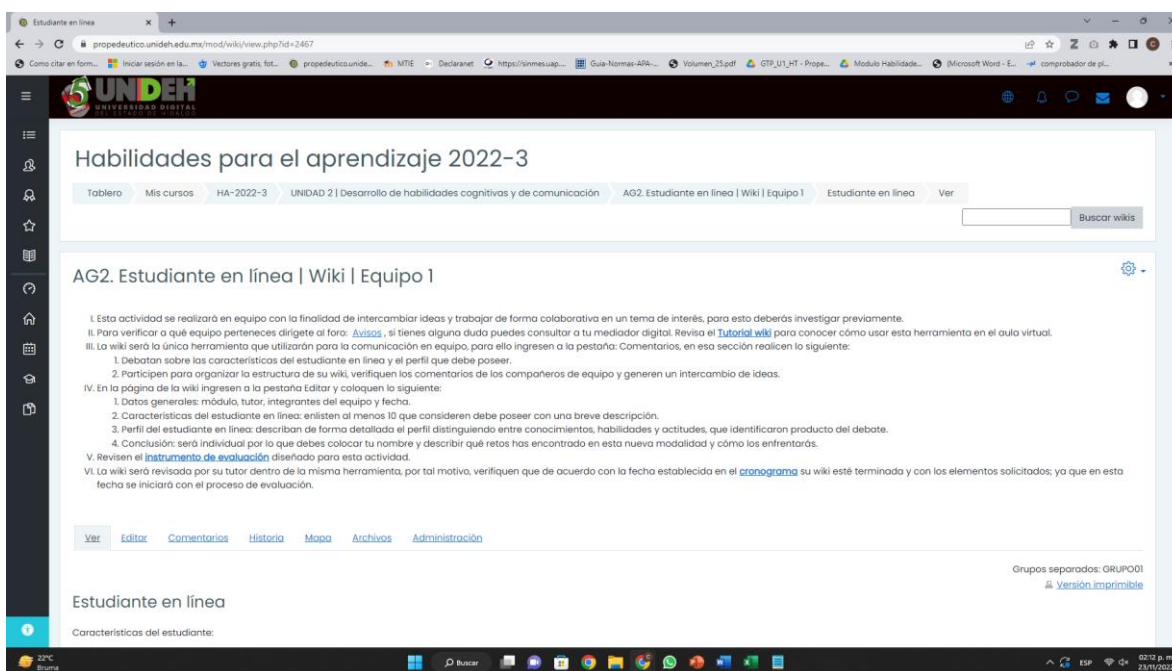
Nota. Adaptado del curso Habilidades para el aprendizaje, de autoría propia, 2021,

Plataforma UNIDEH. Copyright

Cada actividad tiene un espacio destinado para que el aspirante suba las evidencias correspondientes en la Figura 11 muestra la actividad AG2 que corresponde a la unidad 2.

Figura 11.

Actividad AG2 del curso *Habilidades para el aprendizaje*



Nota. Adaptado del curso Habilidades para el aprendizaje, de autoría propia, 2021,

Plataforma UNIDEH. Copyright