

# Diplomado en ambientes virtuales y objetos de aprendizaje: caso exitoso de b-learning

**MariCarmen González-Videgaray**  
UNAM FES Acatlán  
México  
mcgv@unam.mx

**Rubén Romero-Ruiz**  
UNAM FES Acatlán  
México  
rubenr@unam.mx

**Jesús H. del-Río-Martínez**  
Universidad Anáhuac  
México  
jdelrio@anahuac.mx

## EXTENDED ABSTRACT

En este trabajo describimos la experiencia del Diplomado en Ambientes Virtuales y Objetos de Aprendizaje en la Facultad de Estudios Superiores de la Universidad Nacional Autónoma de México. Es el primer diplomado que se imparte en modalidad mixta dentro de la Facultad y se ubica en el sitio [www.ceted.acatlan.unam.mx/ambvir](http://www.ceted.acatlan.unam.mx/ambvir).

Como novedades originales de este Diplomado destacan:

- Un diseño instruccional basado en la teoría del aprendizaje multimedia de Mayer [1-3], el mapeo de información de Horn [4,5] y principios de usabilidad de Nielsen [6].
- Contenidos que incluyen una formación integral, a saber: Conceptos y perspectivas de los ambientes virtuales y los objetos de aprendizaje; la información de calidad como base para preparar documentos electrónicos; la edición y producción digital; el diseño y la expresión digital para gestionar una voz propia constructiva; la elaboración de objetos de aprendizaje interactivos; y la integración de los elementos anteriores en un ambiente virtual de aprendizaje.
- El uso de software libre especializado y recursos de acceso abierto en todos los módulos.

Para el análisis de la experiencia se utilizaron: a) Una encuesta de diagnóstico al inicio del Diplomado; b) El portafolios de evidencias de los participantes (figs. 1 y 2); c) Los registros del ambiente virtual Moodle; d) Una encuesta acerca de la percepción de los participantes al finalizar el Diplomado.

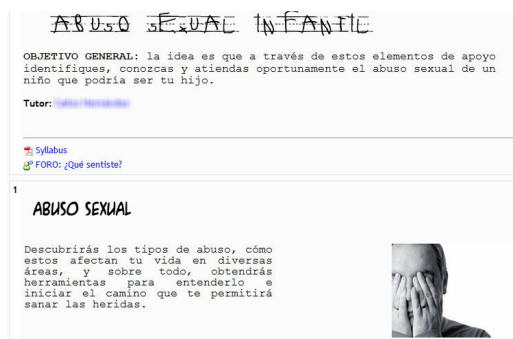


Figura 2. Fragmento de curso elaborado por participante.

Los resultados indican que conviene replicar el Diplomado con cambios menores relativos a la pedagogía de los objetos de aprendizaje y la actualización permanente de las herramientas de software. Los participantes valoran en gran medida la retroalimentación en línea de los instructores, debiendo ser ésta oportuna y específica. Conviene abrir líneas de investigación cualitativa sobre las producciones personales de los alumnos.

## REFERENCIAS

- CLARK, R. C. & MAYER, R. E. E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning: Pfeiffer 2011.
- MAYER, R. E. Multimedia learning. Psychology of Learning and Motivation. 2002; 41:85-139.
- MAYER, R. E. The Cambridge handbook of multimedia learning: Cambridge Univ Pr 2005.
- HORN, R. E. Information mapping. Training in Business and Industry. 1974; 11(3):27-32.
- HORN, R. E., NICOL, E. H., KLEINMAN, J. C. & GRACE, M. G. Information mapping for learning and reference: DTIC Document; 1969.
- NIELSEN, J. Designing web usability: Pearson Education 2004.



Figura 1. Ejercicio "Niños como yo".

A la fecha lo han cursado tres generaciones. Se ha buscado conjugar los aspectos técnicos con los teóricos del diseño instruccional para la educación a distancia y se promueve que los participantes sean gestores de sus creaciones.

