

Curso básico de computación: hacia el desarrollo de habilidades digitales para ser un estudiante en línea del Bachillerato Virtual de la UVEG

Autor: Alma Delia Ortiz Rojas

*Computing Basic Course:
Towards the Development of Digital Skills for Prospective
Online Students at the Bachillerato Virtual of the
Universidad Virtual del Estado de Guanajuato*

Resumen

En este artículo se presentan las características de un curso cuyo propósito es desarrollar las habilidades digitales básicas del futuro estudiante en la modalidad a distancia. El curso está disponible en la página principal del sitio web de la Universidad Virtual del Estado de Guanajuato. En este sentido, todo aspirante tiene acceso libre. Por tanto, este texto también es una invitación para que ingresen y conozcan cómo está integrado un curso de Bachillerato en Línea de esta Universidad Virtual.

El curso también proporciona un panorama de la estructura del Ambiente Virtual de Aprendizaje, mismo que utilizarán los alumnos para cursar el nivel medio superior; además permite desarrollar, primordialmente, la habilidad referida a la utilización de programas ofimáticos, por ejemplo, Microsoft Word.

Palabras clave: educación en línea, programa de inducción, TIC

Abstract

This article describes course elements aimed at developing basic digital skills of the prospective student in the distance mode. The course is available on the main page of the website of the *Universidad Virtual del Estado de Guanajuato*, and is therefore access free. We also aim to entice people to learn how the online Baccalaureate course of this Virtual University is integrated.

This course also provides an overview of the structure of the *Ambiente Virtual de Aprendizaje*, to be used by students attending high school level. In addition it assists in the development of the ability to use office software, such as Microsoft Word.

Keywords: Online Education, Induction Program, ICT

Introducción

El futuro estudiante en una modalidad en línea debe poseer habilidades digitales específicas para que pueda cursar con éxito un programa de estudios en un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA). Por ello, la Universidad Virtual del Estado de Guanajuato (UEVG) proporciona a sus aspirantes un curso de libre acceso para que, además de conocer el AVA, estén en la posibilidad de aprender a utilizar diferentes recursos digitales, útiles para su vida como estudiantes en línea.

Secciones del curso

El AVA del curso cuenta con una sección llamada “Mi Menú” (*figura 1*) integrada por la portada del curso, la presentación, un cronograma, evaluación y una lista de contactos.

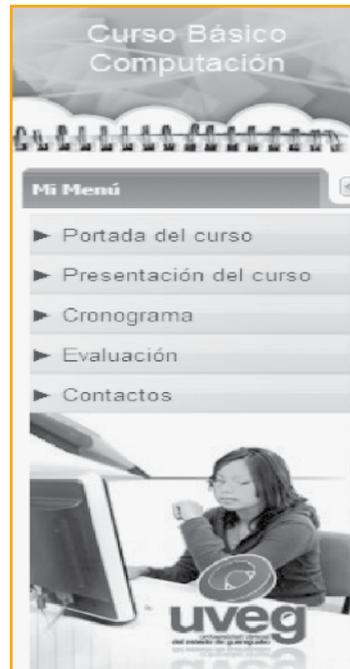
La Portada del curso (*figura 2*), además de tener una imagen alusiva al tema de la computación, contiene las instrucciones generales del curso así como una breve explicación de qué es un curso en línea, las funciones del asesor y el tutor; y los datos para solicitar apoyo técnico a Mesa de Ayuda.

En el apartado Presentación del curso (*figura 3*), el aspirante conocerá las intenciones y competencias, el programa analítico y metodología del curso de inducción. Entre las intenciones y competencias, el curso pretende fomentar en el estudiante el interés por conocer los términos básicos para navegar en Internet; promover la habilidad para crear documentos en Microsoft Word, con el fin de que el estudiante pueda realizar sus tareas.

En la sección Programa analítico, el aspirante podrá identificar que el curso está integrado por tres módulos:

Módulo 1. ¿De qué se compone una computadora?, tiene como objetivo que el estudiante

Figura 1. Mi Menú.



reconozca las partes de una computadora y el uso de sus componentes. La meta es que el futuro estudiante sea capaz de utilizar la computadora para sus labores diarias como alumno de un programa a distancia y en línea.

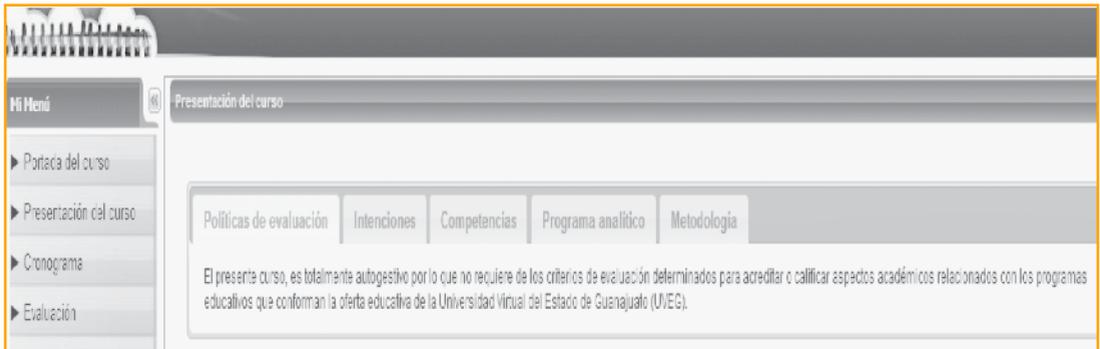
Los contenidos básicos del módulo 1 son: partes físicas de la computadora y el escritorio de la computadora (Microsoft Windows).

Módulo 2. Aprendamos a navegar en Internet y a crear un documento, es la adquisición de habilidades y conocimientos básicos para la navegación, visita e interacción con páginas web a través de la utilización de programas para navegar en la red como Internet Explorer o Mozilla. Este módulo presenta como un aspecto fundamental el empleo de un procesador de textos y los comandos básicos para la creación de un documento.

Figura 2. Portada del curso.



Figura 3. Presentación del curso.



El módulo 2 es muy importante porque el Bachillerato Virtual de la UVEG atiende a alumnos que han dejado de estudiar por algunos años o no han tenido un contacto con las computadoras y éste es su primer acercamiento.

Módulo 3. Explorador de Windows y cómo trabajar con carpeta, tiene como objetivos la identificación de las funciones del explorador de Windows y que el estudiante conozca cómo puede organizar sus carpetas.

El apartado final de Presentación del curso se denomina “Metodología”. En esta sección se reafirma la función de tutorial del curso. Aquí se destaca que las actividades fueron creadas como una introducción básica a la computación y enfatiza su utilidad para el futuro estudiante de la UVEG. La duración del curso depende del tiempo invertido por el aspirante.

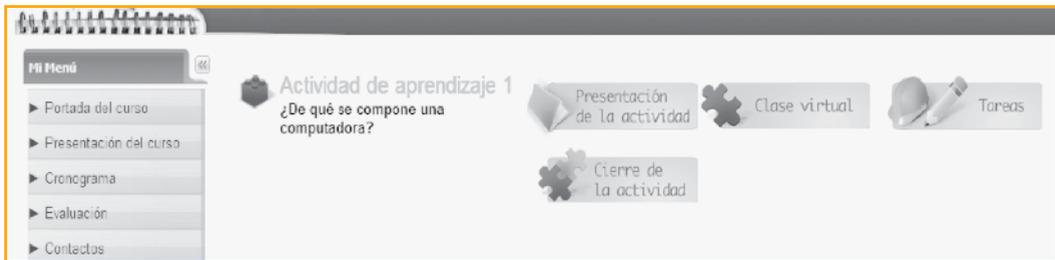
En la “Metodología” también se expone cómo están integradas las actividades de cada módulo:

- **Presentación.** Introduce a la actividad y expone las instrucciones generales.

- **Clase virtual.** Desarrollo del tema mediante lecturas, ejercicios o prácticas.
- **Tarea.** En esta sección están publicadas las indicaciones para realizar la tarea, es decir, la evidencia del aprendizaje.
- **Cierre.** Apartado destinado a propiciar la integración y síntesis de los temas.
- **Para aprender más.** El curso proporciona sitios web, videos, artículos o noticias relacionados con el contenido de la actividad.

Otra sección de *Mi menú* es el Cronograma (figura 5). Esto es porque la educación a distancia

Figura 4. Secciones de la actividad.



en línea tiene como otro de sus retos favorecer la habilidad relacionada con la administración del tiempo. Así que disponer de un cronograma para distribuir el tiempo es de gran importancia, pues existen plazos que no se pueden rebasar.

La sección *Evaluación* (figura 6) contiene el cuadro de las tareas que integran el curso. El cuadro indica si los cuestionarios y tareas aún no han sido realizados o si la tarea está pendiente por calificar. Mediante esta información, el alumno conoce el puntaje que obtuvo en cada tarea y al mismo tiempo es una oportunidad para reflexionar sobre cuáles aspectos puede mejorar o en qué temas debe estudiar con más ahínco.

Contactos (figura 7) es el último apartado de Mi menú. En esta sección el alumno podrá observar quiénes han hecho el intento de cursar

este programa de inducción. En esta parte se encuentran tanto los nombres de los estudiantes inscritos en la asignatura, así como los del asesor y tutor. Es un acceso para entablar comunicación asincrónica con los participantes del curso.

En resumen, la presentación, cronograma, evaluación y contactos permitirán al estudiante conocer cómo está integrado el curso, y también identificar cuáles son las áreas y personas encargadas de brindar apoyo y resolución a sus dudas: Mesa de ayuda (soporte técnico), asesores y tutores.

A continuación se detallará el contenido de las actividades de cada módulo:

Módulo 1. ¿De qué se compone una computadora? (figura 9) En la introducción del módulo

Figura 5. Cronograma.

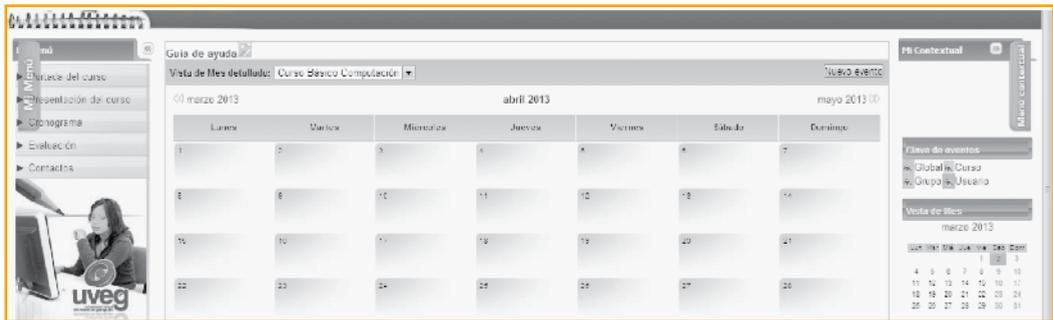


Figura 6. Cuadro de evaluación.

Ítem de calificación	Calificación	Rango	Retro
Curso Básico Computación			
<input checked="" type="checkbox"/> Partes de la computadora	82	0	
		100	
<input checked="" type="checkbox"/> Escritorio y ventanas	81	0	
		100	
<input checked="" type="checkbox"/> Conceptos sobre Explorador de windows	71	0	
		100	
<input checked="" type="checkbox"/> Microsoft Word	74	0	
		100	
<input checked="" type="checkbox"/> Conceptos sobre Internet	81	0	
		100	
Total del curso	78	0	
		100	

se menciona la presencia de las computadoras en los diferentes espacios de la vida cotidiana, desde su uso en el banco hasta el doméstico, y refiere que 90% de las profesiones necesitan el uso adecuado de la computadora.

El primer módulo está dividido en dos actividades de aprendizaje:

Actividad 1. ¿De qué se compone una computadora? En esta actividad la clase virtual explica las características físicas de la com-

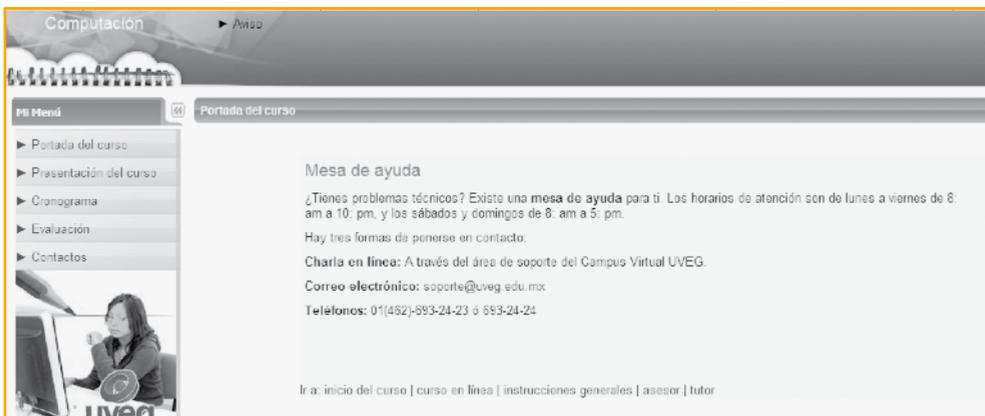
putadora; la exposición del tema se apoya mediante un video de YouTube y una animación para localizar visualmente elementos básicos como el monitor, las bocinas, el teclado, CPU, entre otros. El aspirante tiene la posibilidad de descargar la lección en un documento PDF. En ese archivo se explican las características del hardware.

Actividad 2. Conociendo el escritorio de tu computadora. El objetivo de esta activi-

Figura 7. Contactos.



Figura 8. Mesa de ayuda.

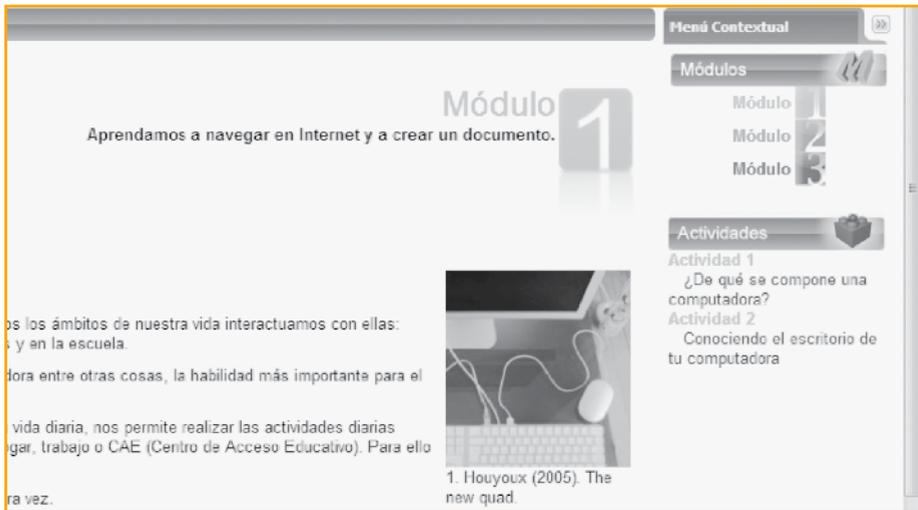


dad es que el aspirante conozca programas informáticos y aprenda a utilizar la computadora. Por tanto, el aspirante aprenderá las características del escritorio y la ubicación de la paquetería. Para reforzar el tema, la información también estará disponible en la sección Recursos mediante la lectura

“¿Cómo es el escritorio de la computadora?”, en formato de archivo PDF, igual que el resto de las lecturas de esta misma sección.

En esta actividad los alumnos también conocerán el funcionamiento de la “Barra de Tareas”, el “Botón Inicio”, así como la manipulación de las ventanas activas e in-

Figura 9. Módulo 1.



activas por medio de los botones: Restaurar, Cerrar, Minimizar y Maximizar.

En el cierre de la actividad se incluye un resumen de los contenidos, por ejemplo: cita los nombres de los diferentes tipos de software como los procesadores de texto, la hoja de cálculo y los programas para presentaciones, entre otros. Asimismo, se proporcionan las direcciones electrónicas de algunos tutoriales publicados en YouTube para que el aspirante conozca el interior de una computadora.

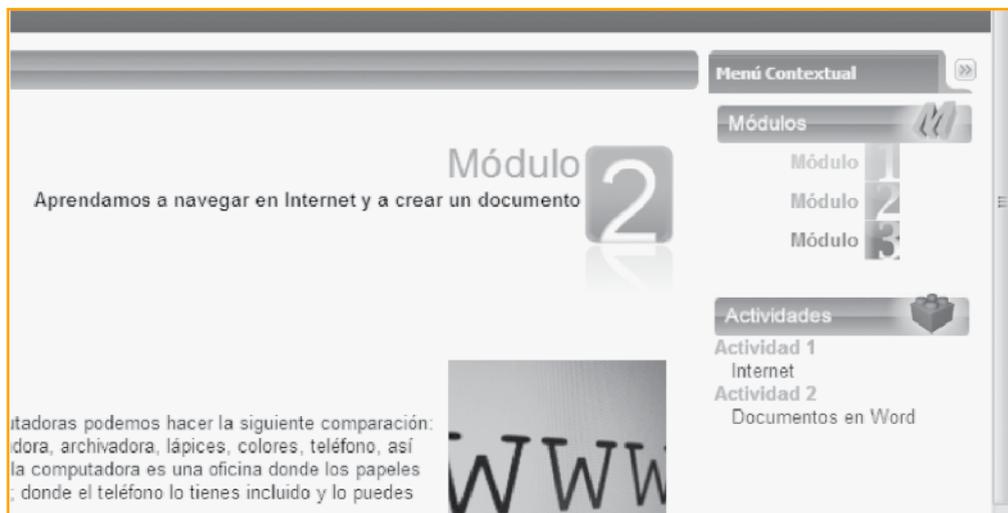
En resumen, el material de aprendizaje está integrado por información textual, pero también audiovisual, por ejemplo, el siguiente video: <http://www.youtube.com/watch?v=IYXiYU1v-xU&feature=related>.

Módulo 2. Aprendamos a navegar en Internet y a crear un documento (*figura 10*). Este módulo también está integrado por dos actividades de aprendizaje. El objetivo de esta etapa de formación consiste en que el aspirante adquiera

las habilidades y conocimientos básicos para navegar, visitar e interactuar con las páginas web y también aprenda a utilizar el procesador de textos (Microsoft Windows).

Actividad 1. Internet. El aspirante reconocerá la utilidad de Internet como herramienta de comunicación, búsqueda y consulta de información. De igual manera, revisará la terminología para identificar una página web, sitio web, correo electrónico, foro, blog, wiki y redes sociales. En esta actividad se menciona la existencia de varios navegadores de Internet como Internet Explorer, Mozilla, Firefox y Google Chrome. La actividad también aborda la forma de navegar a través de palabras o frases y muestra al aspirante las partes de un explorador como la barra de título, cuadro de controles, barra de dirección, barra de menú, barra de pestaña, área de desplegado, barra de estado, así como los componentes de una URL.

Figura 10. Módulo 2.



Actividad 2. Documentos de Word. La segunda actividad destaca la utilidad de un procesador de textos y señala la posibilidad de agregar imágenes, tablas, gráficos, etc. Los participantes conocerán cómo abrir el programa Word, las partes de un procesador de textos, comandos y funciones; y cómo guardar un documento; además aprenderán a elegir el tipo de letra, tamaño, negrita, cursiva, subrayado, alineación, interlineado, numeración, viñetas y sangrías. Cabe mencionar que el contenido de ambas actividades está desarrollado a través de un tutorial del programa Captative.

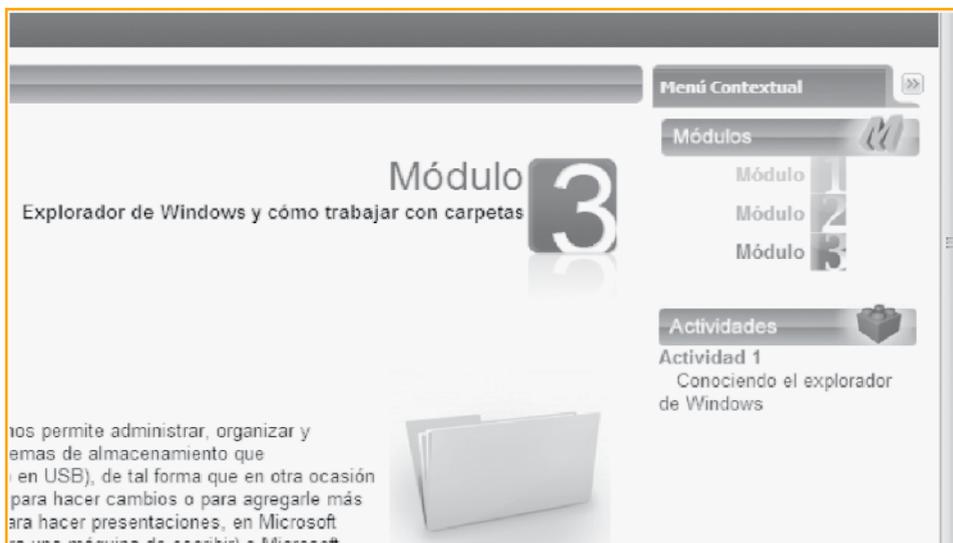
Módulo 3. Explorador de Windows y cómo trabajar con carpetas (*figura 11*). En este módulo se propiciará el manejo de la herramienta encargada de la administración, organización y control de los archivos, carpetas y dispositivos de almacenamiento, como CD o las memorias externas USB.

Este último módulo del curso de inducción de libre acceso está integrado por una actividad.

Actividad 1. Conociendo el explorador de Windows. Esta actividad tiene como tema central la explicación del proceso de manejo de documentos, por ejemplo, cómo cambiar un archivo de lugar y copiar un documento. La información está disponible en archivos PDF, de esa manera el tema puede ser guardado y consultado en el momento más conveniente. En el cierre de esta actividad, han sido publicadas direcciones de sitios web para conocer más detalles del uso del programa de Explorador de Windows.

Al finalizar la revisión del material de los tres módulos del “Curso Básico de Computación”, el aspirante estará en la posibilidad de realizar una autoevaluación de sus aprendizajes de tipo conceptual. Para ello, contestará un cuestionario de evaluación automática y, de

Figura 11. Módulo 3.



acuerdo con el resultado, tomará la decisión de continuar o realizar una nueva revisión de los temas.

El dominio de las habilidades digitales permitirá al participante en una modalidad a distancia en línea incrementar sus posibilidades de permanencia y egreso. En este contexto, conocer cómo se utiliza un procesador de textos o cómo se realiza una búsqueda para localizar la información solicitada son aspectos fundamentales para un estudiante en línea; por ejemplo, la redacción de textos en Word es una tarea cotidiana dentro de las asignaturas.

Por ello, en respuesta a esta necesidad, la Universidad Virtual del Estado de Guanajuato brinda a los aspirantes este curso gratuito con el fin de apoyar el desarrollo de sus habilidades digitales y también su proceso de adaptación a un entorno virtual.

Conclusiones

El Modelo Educativo de la Universidad Virtual del Estado de Guanajuato tiene presente el compromiso de formar bachilleres dotados de actitudes, habilidades y conocimientos acorde con la época; los aspirantes que desean cursar el nivel medio superior en sus aulas virtuales necesitan poseer los conocimientos básicos requeridos en un entorno virtual, por ejemplo, el manejo de programas ofimáticos como Word y también con habilidades para la búsqueda de información en Internet.

Sin embargo, no todos los aspirantes cuentan con estas habilidades desarrolladas en forma mínima. En este sentido, el curso de inducción de libre acceso denominado *Curso Básico de Computación* ofrece a los futuros estudiantes la oportunidad de acercarse lo más posible al mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

El curso es autogestivo porque el modelo educativo de la UVEG pretende formar a un estudiante “gestor y promotor de su propio aprendizaje” (UVEG, 2009) a través del establecimiento de metas y sus respectivas acciones para alcanzarlas. El aspirante empezará por desarrollar la habilidad de autorregulación de su proceso de aprendizaje durante este curso con el fin de que pueda identificar sus logros y áreas de oportunidad.

En este primer acercamiento, el aspirante adquirirá las habilidades básicas como la creación de documentos y la administración de estos archivos en su computadora. De igual manera, conocerá las nociones básicas de Internet para la realización de búsquedas de información como documentos, noticias, archivos e imágenes.

Así, nuestros futuros estudiantes darán sus primeros pasos en lo que se ha denominado “alfabetización digital”, es decir, iniciarán con el desarrollo de “la capacidad para entender y utilizar información en múltiples formatos a partir de una gama de fuentes cuando se presenta por medio de ordenadores” (Glister, citado por Coll, 2008, p. 335).

A partir de la observación realizada al des- involucramiento de los estudiantes en el Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) del Bachillerato, así como de la indagación a través de preguntas ocasionales sobre cómo ha sido su proceso de acercamiento a la plataforma, los aspirantes consultados reportan que el “Curso Básico de Computación” es un apoyo para aprender el uso de los programas de Office como Word, pero también para identificar las secciones de una actividad: Introducción, Clase Virtual, Ejercicios, Tarea, Para aprender más.

Por otra parte, también ha sido una ayuda para los estudiantes que ya registrados en asignaturas del tercer cuatrimestre han presentado dificultades en el manejo del AVA. Además de la retroalimentación a las tareas de la asignatura, la invitación ha sido a que naveguen, conozcan ese curso

y den clic en los iconos sin temor a equivocarse. El resultado final ha sido favorable, pues comienzan a identificar el propósito de cada sección de las actividades, el área de consulta de los documentos y, en general, la organización del curso.

Cabe destacar que los asesores de otras asignaturas han verificado esta mejora y lo atribuyen a las características revisadas: principalmente, se pondera la autogestión como principal beneficio del curso.

Finalmente, este curso ha sido una oportunidad para favorecer el desarrollo de habilidades digitales de los estudiantes que sin experiencia en el manejo de una computadora, ahora cursan asignaturas de cuatrimestres avanzados en el programa de bachillerato. Este curso –gratuito y de libre acceso– abre la oportunidad de aprovechar las posibilidades de realizar estudios en un entorno apoyado por las Tecnologías de la Información. (UVEG, 2009, p. 11)

Referencias

- Beltrán, M. y Macías, F. (2010). El bachillerato de la Universidad Virtual del Estado de Guanajuato. *Revista Mexicana de Bachillerato a Distancia*, 2 (3) pp. 21-31.
- Coll, C. y C. Monereo (eds.). (2008). *Psicología de la educación virtual. Aprender y enseñar con las Tecnologías de la Información y la Comunicación*. España: Morata.
- UVEG (2009). *Modelo Educativo de la Universidad Virtual del Estado de Guanajuato*, p. 11. Recuperado de <http://www.uveg.edu.mx>.

Autora

Alma Delia Ortiz Rojas

Profesora de Asignatura,
Dirección de Educación Media Superior
Universidad Virtual del Estado de Guanajuato
alortiz@uveg.edu.mx