

**XVI Congreso Internacional sobre Innovaciones en
Docencia e Investigación en Ciencias Económico Administrativas**

**Uso de la plataforma educativa por los alumnos de la Facultad de
Contaduría y Administración**

*María Guadalupe Maldonado Iglesias¹, José Luis Coronado Quintana,² y Irma Polanco
Rodríguez³*

Facultad de Contaduría y Administración de la Universidad Autónoma de Chihuahua

Tecnologías de Información para el aprendizaje

Resumen

En la presente investigación el objetivo fue evaluar el uso que los alumnos de 6to semestre de la Facultad de Contaduría y Administración le dan a la plataforma educativa. El periodo comprendido para la realización es de octubre a noviembre de 2012. La hipótesis central fue que los alumnos utilizan la plataforma para realizar tareas de materias relacionadas con las Tecnologías de la Información y que los alumnos de la carrera LSCA (Licenciado en Sistemas de Computación Administrativa) tienen un uso más constante que las demás carreras, para esta investigación se utilizó una metodología de naturaleza mixta mediante la aplicación de encuestas a los alumnos de sexto semestre, obteniendo como resultado principal que la plataforma se utiliza con el fin antes mencionado. La carrera con mayor número de materias en las que se utilizan las herramientas que la plataforma ofrece, que son: enlaces de archivos y páginas web, cuestionarios o exámenes y subir archivos, identificadas como las principales, es la carrera LSCA, aceptando una de las hipótesis específicas presentadas en la investigación, que aunque el uso de la plataforma no es escasa para las otras carreras, esta carrera sobresale en el uso de la plataforma.

Palabras clave: Plataforma educativa, Moodle, Internet, Alumnos.

¹ Maestro en Administración de Recursos Humanos, Maestro de Tiempo Completo, 614-1960238, lupita.dev@hotmail.com

² Maestro en Administración, Maestro de Tiempo Completo, 614-4279079, jcoronado@uach.mx

³ Maestro en Administración de Recursos Humanos, Maestro de Tiempo Completo, 614-2355180, ipolanco@uach.mx.

Uso de la plataforma educativa por los alumnos de la Facultad de Contaduría y Administración

Índice

	Pág.
Resumen	1
Introducción.....	2
I. Marco teórico.....	3
II. Metodología.....	11
1. Los objetivos	
2. Naturaleza	
3. Tipo.	
4. La Forma.	
5. El Modo	
6. El Método de investigación.	
7. La Técnica de investigación.	
8. Las Técnicas auxiliares	
9. El Universo.	
10. El tamaño de muestra.	
11. Área de estudio.	
12. Procedimiento.	
III. Resultados.....	12
IV. Conclusiones y discusión	17
Bibliografía.....	17

I. INTRODUCCIÓN

Con esta investigación se evaluará el uso de la plataforma educativa por los alumnos de la Facultad de Contaduría y Administración siendo el principal objetivo de esta investigación. Los resultados permitirán a la Facultad y/o personas involucradas implementar un plan de mejora hacia el uso de la plataforma educativa.

Las plataformas educativas son el conjunto de sistemas tecnológicos que proporcionan apoyo a la docencia y que permiten en cierta o en total medida proporcionar un entorno virtual de

aprendizaje. Se entiende como plataforma a la aplicación o sistema central que aglutina un conjunto de herramientas utilizadas por los profesores y alumnos para comunicarse, para albergar contenidos, para consultas, etc.

Es fundamental que la tecnología facilite un modelo de enseñanza eficaz y, por ello, hay que buscar una adecuación de esos entornos virtuales con los objetivos requeridos, lo que exige un estudio preliminar sobre diferentes tipos de plataformas, sus funcionalidades y herramientas. Las modalidades educativas, en consecuencia, requieren una reflexión cuidada y ponderada sobre cuál debe ser, en la actualidad, la función de las instituciones educativas y cómo hay que plantearse sus estructuras organizativas, para que se adapten a las necesidades sociales emergentes (López, 2004).

Sin embargo, aunque existan las herramientas necesarias en algunas instituciones como en la Facultad de Contaduría y Administración, el reto es crear profesionales que representen el detonador de crecimiento que los estudiantes requieren en estos tiempos tanto en el estado de Chihuahua como en el país, ya que el mundo actual es altamente competitivo y se requiere de profesionistas mejor preparados, por lo que es muy importante proporcionar a los alumnos una educación completa, formándolos para desempeñar una ocupación en el mundo del trabajo como profesionales y para su desarrollo en sociedad como ciudadanos responsables, actualizados y participativos.

II. MARCO TEÓRICO

En general se entiende como plataforma educativa no al conjunto de sistemas y servidores dentro de una organización, utilizados para dar apoyo a la docencia, sino a la aplicación o sistema central que aglutina un conjunto de herramientas utilizadas por los profesores y alumnos para comunicarse, para albergar contenidos, para consultas, etc. De esta manera la plataforma educativa pasa a ser el aplicativo o sistemas en la organización que permite extender la docencia fuera del espacio de las aulas o permite una docencia completamente no presencial Geannette y Brugal (2012).

Existen muchos términos dentro de las tecnologías de la información que hacen referencia a los sistemas de ayuda al aprendizaje, algunos términos son LMS (Learning Management

System), CMS (Course Management System), VLE (Virtual Learning Environment), LSS (Learning Support System). Aunque cada uno de estos hace referencia a sistemas con características diversas, pues unos se centran en los contenidos, otros se centran en los cursos, otros en las capacidades virtuales, hay que decir que en general todos estos sistemas tienen unas características comunes y un fin común que es su soporte a la docencia.

El término e-learning por el contrario tiene un significado mucho más amplio pues no se centra en un sistema o producto, sino que engloba todo el proceso de enseñanza-aprendizaje llevado a cabo mediante el uso de herramientas de las tecnologías de la información (Hidalgo, Ledesma y Lara, 2012).

Internet es una de las mayores revoluciones en la difusión del conocimiento desde la aportación de la imprenta de Guttenberg. Se cuestiona cada vez más el sistema tradicional de enseñanza y se plantean nuevas prácticas más activas y basadas en el logro de competencias que tengan en cuenta todo el proceso enseñanza-aprendizaje. Precisa de una plataforma que permitiera integrar las diferentes posibilidades que otorga la red, de cara a su aprovechamiento en el ámbito educativo. Moodle es la más potente herramienta con la que cuentan los docentes en este momento para poder crear y gestionar su curso a través de la red.

Permitirá básicamente subir contenidos educativos (apuntes, imágenes, videos, presentaciones, ...), facilitar la comunicación con los alumnos y entre ellos y por último gestionar la evaluación de sus tareas de aprendizaje (Ros, 2008).

Las TIC, la transformación de las instituciones educativas y la cultura tecnológica, ha configurado una nueva sociedad de la información y del conocimiento que proporciona: un fácil acceso a todo tipo de información, el almacenamiento de grandes cantidades de contenidos, un gran número de instrumentos para procesar los datos, diferentes canales de comunicación –inmediata, sincrónica, asincrónica–, automatización de tareas, homogeneidad de códigos pero, sobre todo, una comunidad del aprendizaje en la que se han modificado los límites espaciales del saber y los tiempos de transmisión de conocimientos.

Todos esos avances han creado nuevas experiencias y géneros discursivos que necesitan otros modelos de enseñanza que faciliten la adquisición de competencias diferentes, saberes que posibiliten otras estrategias de aprendizaje según sus proyectos, aspiraciones y necesidades, respondiendo, así, a formas distintas de organizar el conocimiento y de lograr una formación individualizada. Las modalidades educativas, en consecuencia, requieren una reflexión cuidada y ponderada sobre cuál debe ser, en la actualidad, la función de las instituciones educativas y cómo hay que plantearse sus estructuras organizativas, para que se adapten a las necesidades sociales emergentes.

Los centros tienen que estar preparados para proporcionar un uso educativo del ciberespacio, entorno virtual que dé acceso a la información y a la comunicación; por ello, es preciso cuidar las infraestructuras físicas y tecnológicas con:

- Aulas de informática, en donde se realicen la alfabetización digital de los estudiantes, prácticas y actividades didácticas, tareas autónomas o colaborativas de aprendizaje;
- Mediatecas y salas multiuso, que faciliten la utilización de ordenadores y la conexión a Internet, entornos fundamentales para los estudiantes;
- Pizarras digitales, con un ordenador conectado a Internet y un video proyector para presentar las explicaciones de los profesores, alumnos o proyectar cualquier otro tipo de información;
- Webs de los centros para compartir recursos, servicios de almacenamiento de información, alojamiento de páginas, correos electrónicos, foros, chats etc.; y,
- Plataformas educativas para asignaturas y materiales formativos, que prevean todo tipo de interacciones de estudiantes y profesores, con el fin de colaborar juntos en esa nueva cultura del conocimiento, del aprendizaje y de la inteligencia.

Teniendo en cuenta estos puntos, los centros deben hacer el esfuerzo tecnológico de integrar las TIC para que puedan cambiarse los métodos de enseñanza y los sistemas de aprendizaje, creando entornos interaccionales entre profesores, alumnos y material informático. Desde los enfoques teóricos y prácticas experimentales, las tecnologías abren nuevas posibilidades

educativas siempre que; se inserten en una pedagogía diferencial, se tengan en cuenta las distintas sensibilidades y formas de aprendizaje, que distinga entre los contextos reales y virtuales, y no se llegue a una dependencia tecnológica que limite las potencialidades del sujeto (Hannafin, Land y Oliver, 2000).

Las plataformas educativas se apoyan en sistemas informáticos basados habitualmente en protocolos www, con herramientas adaptadas a las necesidades, según los objetivos, tiempos, espacios y actividades.

A partir de estos parámetros, es fundamental que la tecnología facilite un modelo de enseñanza eficaz y, por ello, hay que buscar una adecuación de esos entornos virtuales con los objetivos requeridos, lo que exige un estudio preliminar sobre diferentes tipos de plataformas, sus funcionalidades y herramientas.

Tipología de situaciones de enseñanza en las plataformas

La plataforma educativa es un soporte eficaz tanto en los niveles oficiales de enseñanza como en formación continua profesional o individual. Un estudio de las plataformas de enseñanza permite comprobar que se utilizan muy diversas herramientas, según las situaciones de enseñanza, la mayor o menor adaptación a las necesidades de los usuarios, los diferentes campos y áreas de conocimiento etc., con propuestas plurales y flexibles que responden a las exigencias de tiempo y de lugar de la sociedad actual. Según las condiciones de enseñanza y las relaciones que se planteen entre el objeto del aprendizaje, sujeto y medios, las situaciones se pueden clasificar según la autonomía del aprendizaje, y la presencia o distancia de los participantes.

Se distingue, además, por una parte, las enseñanzas de contenidos que se prestan a una repartición y una organización didácticas que facilitan un trabajo individual –como cualquier asignatura universitaria– y, por otra, las que requieren un proceso de adquisición –como es el caso del aprendizaje de una lengua extranjera.

Las distintas herramientas, a su vez, permiten crear materiales didácticos específicos para: un auto aprendizaje totalmente independiente, un aprendizaje complementario relacionado con uno presencial, y/o un espacio en el que se desarrolla el conjunto de la enseñanza. Las

relaciones pedagógicas, la selección y organización de los materiales, y las funciones desempeñadas por los aprendientes en esos entornos didácticos difieren de los de una enseñanza tradicional presencial (López, 2004).

¿Qué es moodle?

La definición del nombre de moodle, se refiere a “objetos de aprendizaje”, normalmente de tamaño pequeño y diseñados para distribuirse en Internet posibilitando el acceso simultáneo a la información por parte de múltiples usuarios (Baños, 2007), (Castro, 2007), (De Pablos, 2005), (Dougiamas, 2003), (Foster y Cole, 2007).

Componentes y procesos de un ambiente educativo virtual

Cualquier metodología para el aprendizaje debe revelarse útil y positiva. En este sentido, existen iniciativas en todo el mundo que buscan el establecimiento de estándares que permitan certificar la calidad de los proyectos basados en el e-learning.

Antes de identificar los componentes de un ambiente virtual es preciso saber que la ‘virtualización’ es proceso y resultado del tratamiento y la comunicación mediante computadora de datos, informaciones y conocimientos. Más específicamente, esta consiste en representar electrónicamente y en forma numérica digital, objetos y procesos que se encuentran en el mundo real.

En el contexto de la educación superior, la ‘virtualización’ puede comprender la representación de procesos y objetos asociados a actividades de enseñanza y aprendizaje, investigación, extensión y gestión, así como elementos cuya manipulación permite al usuario realizar diversas operaciones a través de Internet, como: aprender mediante la interacción con cursos electrónicos, inscribirse en un programa, consultar documentos en una biblioteca electrónica, comunicarse con estudiantes, profesores y otros.

Como componentes en el ámbito de la ‘virtualización’ de la educación superior se distinguen los siguientes:

- Infraestructura física. Constituida por los dispositivos de tratamiento y comunicación de la información, denominados hardware. Son los elementos que conforman la

Red, computadoras personales en las que actúan los alumnos y docentes, servidores y demás equipos y dispositivos de comunicación necesarios para las conexiones.

- Infraestructura lógica. Consiste en los programas o software, conformados por la tecnología básica que hace funcionar la estructura física de las redes y las computadoras personales conectadas a ellas.
- Actores. Personas que utilizan el hardware y el software para comunicarse entre sí o con una organización con el objeto de buscar, producir y administrar datos, informaciones y conocimientos. En esta categoría se hallan los usuarios finales, que son, fundamentalmente, los consumidores; es decir, los alumnos o productores y difusores de información, encargados de gerenciar los contenidos del sitio (generalmente son los docentes, tutores y especialistas en informática), y los administradores de las redes que posibilitan que las comunicaciones se establezcan.
- Recursos. Son los contenidos bajo la forma de datos, informaciones y conocimientos existentes en los archivos del sitio. Estos pueden estar en las bibliotecas electrónicas, grupos virtuales de investigación y discusión, en los espacios electrónicos de cursos específicos de formación y en los sitios personales de información (ya sea e-mail o directorio de tareas).
- Servicios telemáticos. Son programas de computación que cumplen con la función especial de actuar como interfaz directa con los usuarios del sistema. Existen dos tipos de servicio telemático: uno de comunicación y otro de búsqueda de información y navegación.
- Software de aplicaciones individuales. Programas manejados directamente por los usuarios para realizar diversas tareas de forma individual, o colectiva, como procesadores de texto, hojas de cálculo, bases de datos, etc. (Coll, 2005).

El uso de las Nuevas Tecnologías (NT) en educación supone replantear los modos de enseñar. Existe un cambio lento y progresivo que hace que, poco a poco, las nuevas tecnologías sean integradas a la práctica educativa tradicional.

El sentido de la formación en ambiente virtual va más allá de la demostración de habilidades en el empleo de nuevas tecnologías en el aula, que no deben ser entendidas como meras herramientas para los educadores, sino como objeto de una reflexión general, a propósito de cómo se accederá al conocimiento en el futuro. Es decir, cómo afectarán las NT nuestro pensamiento, forma de resolver los problemas, toma de decisiones, aprendizajes y a la educación.

Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) han creado las condiciones necesarias para que en el mundo se produzca cada vez más información y conocimiento, que alimentan el proceso de formación profesional, personal y grupal y, por ende, se trasladan al contexto de la educación de una manera rápida.

La posibilidad real de que la incorporación de las TIC sea exitosa y que sus resultados constituyan aportes significativos en el proceso de aprendizaje, es una responsabilidad compartida entre técnicos, pedagogos, docentes y estudiantes. La interactividad de estudiantes y tutores, con otros estudiantes, con las redes y los materiales multimedia, sin límite de distancias, dan lugar a la conformación de comunidades virtuales o grupos muy amplios de personas que comparten un mismo interés y utilizan redes informáticas como canal de comunicación.

Se identifican procesos definitivos que hacen posible la formación en ambientes virtuales, como los siguientes:

- Proceso 1. Funcionamiento del curso, planificación y programación. Este proceso incluye indicadores, cuyo principal elemento es el cambio y la evolución que representan el desarrollo o la puesta en ejecución del curso. Deben ser indicadores base para la evaluación de las actividades de enseñanza y aprendizaje que se llevan a cabo a medida que el curso se desarrolla. No por esto se excluyen aspectos relativos a la planificación y organización previa de la acción educativa. Estos aspectos relevantes en el desarrollo de programas de formación en ambientes virtuales se concretan en la presentación explícita de los objetivos, la programación de

actividades de enseñanza y aprendizaje sincrónica y asincrónica, las competencias del egresado y el ritmo de avance académico.

- Proceso 2. Contenidos programáticos de enseñanza. Incluye indicadores para medir la calidad de los contenidos disponibles en el curso para el estudio de los alumnos. Varios autores han destacado la necesidad de un material didáctico excepcional en el caso de estudiantes a distancia, para suplir la disminución de contacto y ayuda por parte del profesorado. Con los ambientes virtuales se potencia sobremanera la posibilidad de interacción con el profesorado y, por tanto, lograr un avance significativo en el aprendizaje.
- Proceso 3. Metodología y competencia docente. La metodología y competencia docente son, en esencia, los indicadores que incluyen la incidencia de variables como las estrategias pedagógicas y habilidades didácticas, aunadas a la capacidad del docente para ejemplificar, utilizar recursos y orientar aprendizajes. Estos indicadores, en conjunto, permiten considerar el proceso como relevante en términos de calidad de la formación en ambientes virtuales. Este es uno de los procesos de calidad que mayor expectativa presenta en el contexto de la formación en ambientes virtuales, escenario en el cual algunos expertos desconocen la relevancia de la labor docente. Por esta razón, se incluyen indicadores que integran el quehacer docente en la formación en ambientes virtuales y sus habilidades para generar hábitos de estudio en aprendizajes colaborativo, significativo y autónomo.
- Proceso 4. Comunicación e interacción. Este es quizás, junto con la evaluación de contenidos multimedia, uno de los procesos más estudiados e investigados de la formación en ambientes virtuales. Son numerosas las escalas para medir indicadores relativos a la interacción entre alumnos y el profesorado y el sentimiento de comunidad. Las teorías de la comunicación mediada por ordenador ofrecen suficientes constructos psicológicos para abordar la medida de estos fenómenos. Se incluyen dentro de esta dimensión los indicadores que reflejan la cantidad y calidad del trabajo cooperativo que se ha efectuado en el curso.

- Proceso 5. Asignación y utilización de medios y recursos. Incluye indicadores destinados a medir las posibilidades de acceso a recursos de calidad y de alto valor tecnológico que tienen los estudiantes, ya sea en el hogar, el trabajo o en la propia institución educativa. Disponer de una tecnología actual y potente puede facilitar enormemente el acceso a recursos educativos multimedia de alta calidad. De lo contrario, el estudiante puede encontrarse con un material didáctico muy bueno pero con la imposibilidad de acceder a él. La posibilidad de mantener videoconferencias es un factor que puede potenciar los aspectos de comunicación, presencia del profesorado y sentimiento de comunidad en el grupo de clase. La posibilidad de realizar todas las gestiones administrativas a través de la Red aumenta la sensación de utilidad del entorno, pues los desplazamientos se limitan al mínimo imprescindible (Rodríguez, 2011).

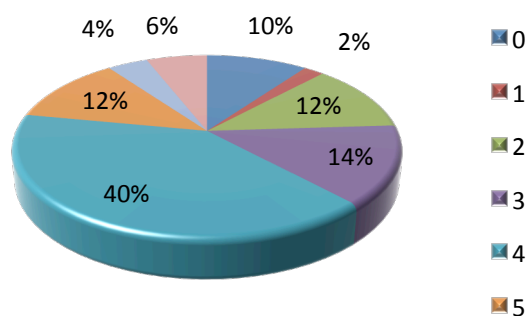
III. METODOLOGÍA

1. El objetivo de la investigación fue: Evaluar la plataforma educativa por los alumnos de sexto semestre de la Facultad de Contaduría y Administración de la Universidad Autónoma de Chihuahua, el objetivo específico fue caracterizar las actividades y los recursos de la plataforma más utilizadas.
2. La naturaleza de la investigación fue cualitativa.
3. Tipo de investigación fue aplicada.
4. La Forma fue descriptiva.
5. El Modo fue explicativo.
6. El Método de investigación fue teórico-deductivo.
7. La Técnica de investigación fue mediante encuestas.
8. Las Técnicas auxiliares fueron Procesador de palabras, Hoja electrónica.
9. El Universo fue todos los alumnos de la Facultad de Contaduría y Administración.
10. El tamaño de muestra fue 185 alumnos de sexto semestre de los cuales se conformaron por: 50 CP, 51 LAE, 21 LAG, 42 LAF y 21 LSCA.

11. Área de estudio: Alumnos de las carreras de Licenciado en Administración de Empresas, Contador Público, Licenciado en Administración Gubernamental, Licenciado en Administración Financiera, Licenciado en Sistemas de Computación Administrativa.
12. Procedimiento: Se realizó un cuestionario con 9 preguntas, el cual se piloteó obteniendo una significancia de .780 de alfa de cronbach, por lo cual se procedió a la aplicación de la encuesta en forma aleatoria y utilizando un salto sistemático en caso de no encontrar a la persona que se debería de encuestar.

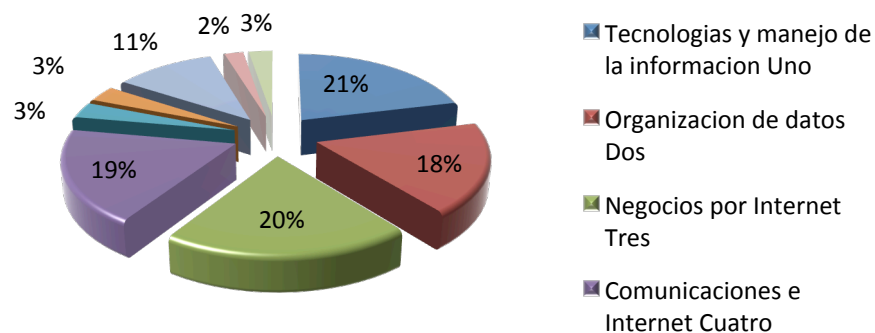
IV. RESULTADOS

Gráfica 1. Hasta este momento de tu carrera ¿En cuántas materias has utilizado la plataforma moodle?



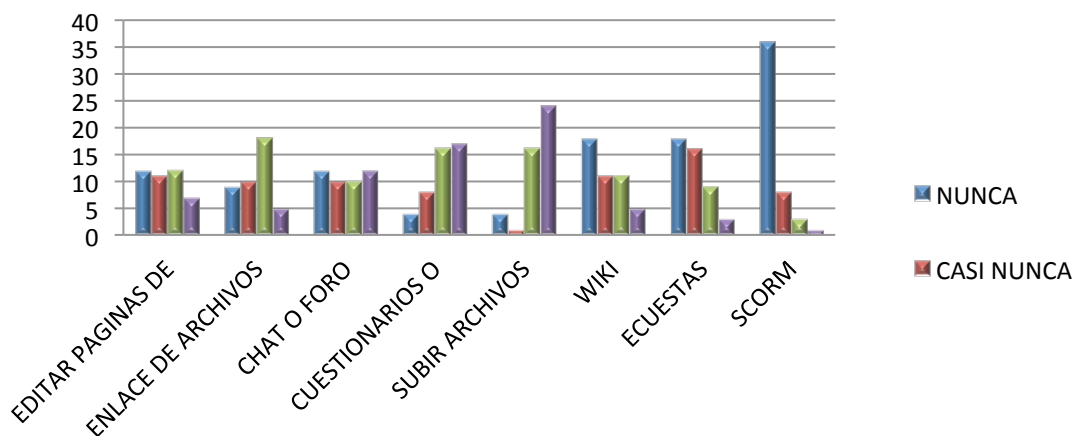
En la gráfica 1 indica que de 185 encuestados 74 contestaron que han cursado 4 materias y solamente 8 personas no han cursado alguna materia.

Gráfica 2. ¿En qué materias la utilizaste?



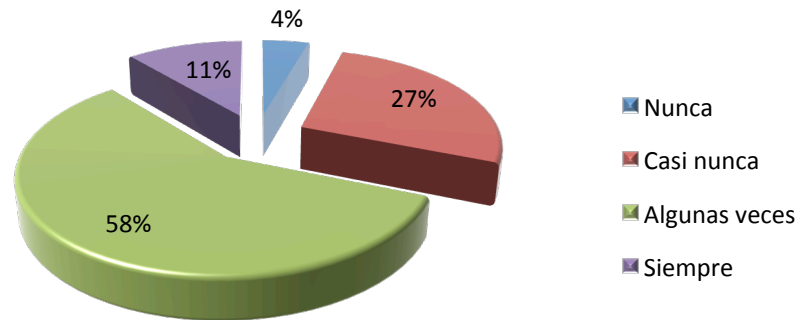
En la gráfica 2 se tiene como resultado que de 185 alumnos encuestados coincidieron en que 4 materias son las más utilizadas, 39 respondieron que Tecnologías de la información, 37 Negocios por internet, 35 Comunicaciones e internet y con 33 Organización de datos.

Gráfica 3. Utiliza la siguiente escala (1) Nunca (2) Casi nunca (3) Algunas veces (4) Siempre. La frecuencia de uso de estas herramientas:



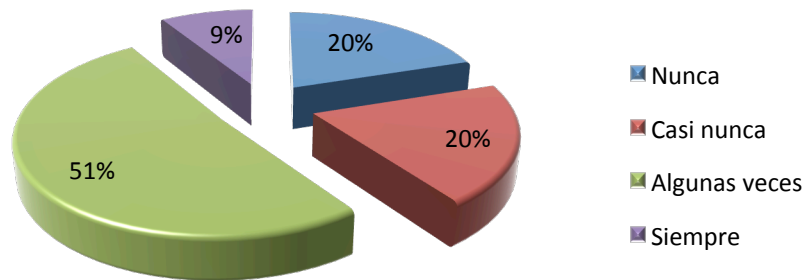
En la gráfica 3 se indica que de los alumnos encuestados respondieron que siempre utilizan la plataforma para subir archivos y casi nunca utilizan SCORM.

Gráfica 4. ¿Qué tan frecuente fallaba la plataforma?



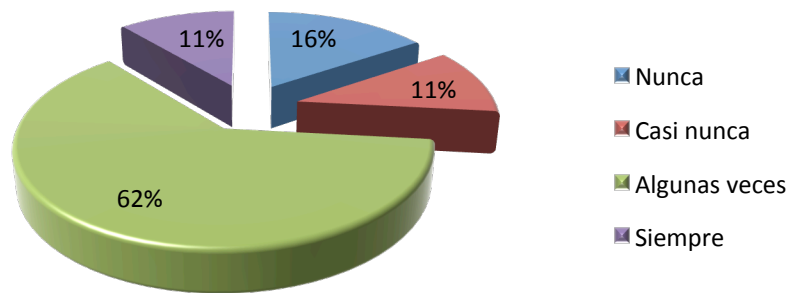
En la gráfica 4 se indica que de 185 alumnos encuestados 107 respondieron que en algunas ocasiones fallaba la plataforma y 8 respondieron que casi nunca.

Gráfica 5. ¿Crees que en todas las materias se debería de utilizar la plataforma?



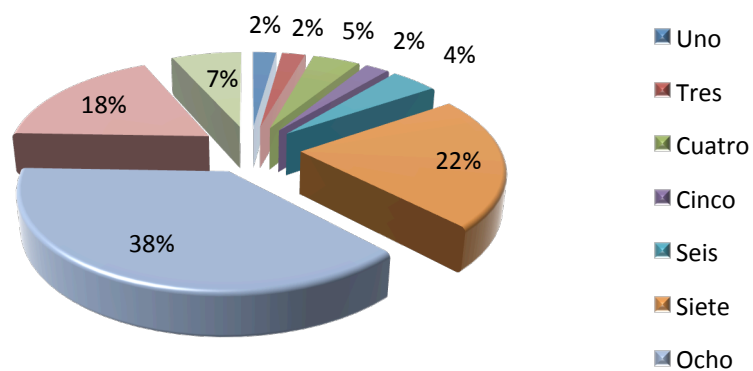
En la gráfica 5 se indica que de 185 alumnos encuestados 94 coincidieron en que en algunas ocasiones se debería de utilizar la plataforma en todas las materias.

Gráfica 6. ¿Consideras que el uso de la plataforma educativa mejora el aprendizaje de la asignatura?



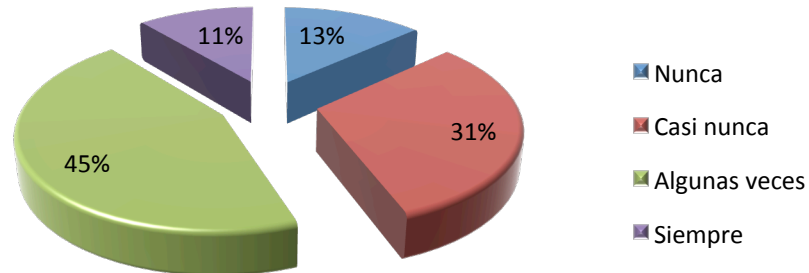
En la gráfica 6 se indica que 185 alumnos encuestados, 115 creen que el uso de la plataforma educativa en algunas ocasiones mejora el aprendizaje de la asignatura.

Gráfica 7. ¿Cómo te resulta el manejo de la plataforma? ¿Qué calificación le pondrías del 1 al 10?



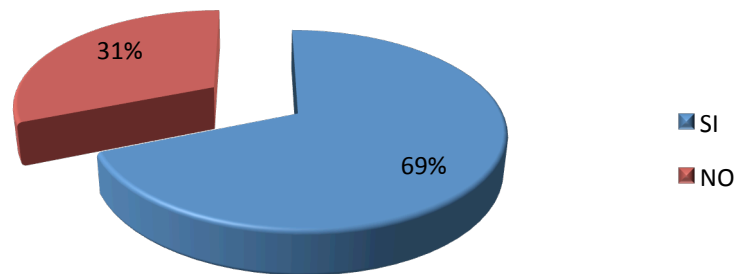
En la gráfica 7 se indica que de 185 alumnos encuestados, 70 coinciden en que la calificación para el manejo de la plataforma es 8.

Gráfica 8. ¿Consideras que la existencia de la plataforma educativa para la asignatura hace más accesible la comunicación con tu maestro?



En la gráfica 8 se indica que de 185 alumnos encuestados 83 respondieron que en algunas ocasiones la existencia de la plataforma educativa hace más accesible la comunicación con el maestro y 20 respondieron que casi nunca.

Gráficas 9. ¿Te gustaría que existieran asesorías especiales para el uso de la plataforma?



En la gráfica 9 se indica que de los alumnos encuestados 128 respondieron que si les gustaría que existieran asesorías especiales y los 57 restantes que no.

V. CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN

Después de analizar los resultados obtenidos de las encuestas aplicadas a los alumnos de las diferentes carreras: C.P, L.A.E, L.A.F, L.A.G y L.S.C.A, de la Facultad de Contaduría y Administración se concluye que la hipótesis central es aceptada debido a que la materia más utilizada por los alumnos es la asignatura Negocios por Internet, la cual está totalmente ligada a las Tecnologías de la Información.

En la hipótesis específica se llegó a la conclusión de que el uso de la plataforma educativa es utilizada en su mayoría en cuatro materias.

En cuanto a los resultados de las actividades y recursos mas utilizados, se concluye que la hipótesis es aceptada, ya que las actividades mas utilizadas por los alumnos son las siguientes: subir archivos siempre que utilizan la plataforma, quedando en segundo lugar, el contestar cuestionarios o exámenes.

De 185 alumnos encuestados, el 69% (128 alumnos) destacan que si les gustaría que se les dieran asesorías sobre la plataforma.

Por lo anterior es recomendable que las Instituciones de Educación Superior propicien las asesorías sobre las Plataformas Educativas para fomentar el uso de esta poderosa herramienta que ofrece la posibilidad de interactuar entre alumnos y maestros con fines pedagógicos, ampliando la interacción a espacios mas allá de las aulas.

Así mismo se debe destacar que ninguna Institución de Educación Superior puede optar por dejar de lado esta herramienta que contribuye a la evolución constante de los procesos de enseñanza-aprendizaje que actualmente complementa los procesos de la educación tradicional y que responde a las demandas del mundo actual.

BIBLIOGRAFÍA

- Castro E. (2007). Moodle manual del alumno. Fecha de consulta: Octubre 13 del 2012
- Coll C. (2005). Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación: Una mirada constructivista.

- Sinéctica, 25, Sección Separata, 1 -24.
Fecha de consulta: Octubre 17 del 2012
- Baños J. (2007). Moodle versión 1.8. Manual de consulta para el profesorado.
Fecha de consulta: Octubre 10 del 2012
- De Pablos G. (2005). Moodle. CNICE. MEC. Fecha de consulta: Octubre 15 del 2012
- Dougiamas M. (2003). Moodle: Using Learning Communities to Create an Open Source Course Management System, acce.org.
Fecha de consulta: Octubre 10 del 2012
- Foster H. y Cole J. (2007). Using Moodle: Teaching with the popular open source course management system. Edit. O' Reily. 2ª edición.
Fecha de consulta: Octubre 23 del 2012
- Geannette M. M. y Brugal A. M. (2012). Plataformas educativas, formación de profesores.
Fecha de consulta: Octubre 11 del 2012
- Hannafin M., Land S. y Oliver K. (2000). Entornos de aprendizaje abiertos: fundamentos, métodos y modelos. En: Ch. Reigeluth (ed.). Diseño de la instrucción. Teorías y modelos. Madrid: Aula XXI Santillana.
Fecha de consulta: Octubre 12 del 2012
- Hidalgo P. C. Ledesma M. M. y Lara O. L. (2012). Revista electrónica FATLA, fundación para la actualización tecnología de Latinoamérica. Disponible en:
http://issuu.com/cesar.hidalgo/docs/revista_cesar
Fecha de consulta: Octubre 16 del 2012
- López A. C. (2004). Entornos formativos en el ciberespacio: las plataformas educativas. Disponible en:
<http://ehis.ebscohost.com/eds/pdfviewer?vid=8&hid=20&sid=9cebdd28-0a0d-4566-8cfc-d6fd946b0a18%40sessionmgr13>
Fecha de consulta: Octubre 12 del 2012
- Rodríguez A. M. (2011). Indicadores de calidad de las plataformas educativas digitales. Disponible en:
<http://ehis.ebscohost.com/eds/pdfviewer?vid=4&hid=6&sid=9cebdd28-0a0d-4566-8cfc-d6fd946b0a18%40sessionmgr13>
Fecha de consulta: Octubre 17 del 2012
- Ros I. (2008). Moodle, la plataforma para la enseñanza y organización escolar Ikastorratza, e-revista didáctica 2. Disponible en:
[http://www.ehu.es/ikastorratza/2_alea/moodle.pdf\(issn:1988-5911\)](http://www.ehu.es/ikastorratza/2_alea/moodle.pdf(issn:1988-5911))
Fecha de consulta: Octubre 11 del 2012