

Entornos Virtuales y Objetos de Aprendizaje para Fortalecer el Proceso de Enseñanza - Aprendizaje fuera del Aula



**Haydeé Yadira Castañeda Herrera - Mónica Salcedo Rosales
Carlos Baltazar Fregoso Hernández - Gabriel Zepeda Martínez**

Entornos Virtuales y Objetos de Aprendizaje para Fortalecer el Proceso de Enseñanza - Aprendizaje fuera del Aula



Editorial

Entornos Virtuales y Objetos de Aprendizaje para Fortalecer el Proceso de Enseñanza - Aprendizaje fuera del Aula, es una publicación editada por la Universidad Tecnocientífica del Pacífico S.C., calle 20 de Noviembre, 75, Col. Mololoa, C.P. 63050.
Tel. (311)212-5253, www.tecnocientifica.com. Agosto 2017. Primera Edición Digital.

ISBN

978-607-9488-43-7

Queda prohibida la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes de la publicación sin previa autorización de la Universidad Tecnocientífica del Pacífico S.C.

Entornos Virtuales y Objetos de Aprendizaje para Fortalecer el Proceso de Enseñanza - Aprendizaje fuera del Aula

Autores

Haydeé Yadira Castañeda Herrera
Mónica Salcedo Rosales
Carlos Baltazar Fregoso Hernández
Gabriel Zepeda Martínez

Edición

Gisela Juliet Estrada Illán
Jesus Ernesto Caravantes Estrada

Diseño de Portada

Gisela Juliet Estrada Illán

Tabla de contenido

Resumen	5
Introducción.....	6
Revisión Bibliográfica.....	7
Objetos de Aprendizaje	8
Entornos Virtuales de Aprendizaje.....	8
Metodología.....	9
Fases del Diagnóstico	10
Conclusiones.....	13
Referencias	14
Anexos	15

Resumen

En el ámbito educativo, la innovación marca un intento puntual para mejorar o modificar determinados aspectos de la educación, como el proceso de enseñanza-aprendizaje, el uso de tecnologías, estrategias de la práctica docente; cabe señalar que la innovación no es un producto de eventualidades, sino, que debe partir de un proceso de planificación e implementación. La presente investigación de tipo documental y aplicada, describe la importancia del uso de objetos de aprendizaje como apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje fuera del aula. Se realizó un diagnóstico a 145 alumnos, del Área de Ciencias Económico Administrativas, Área de Sociales y Humanidades y del Área de la Salud, de la Universidad Autónoma de Nayarit.

Palabras Claves: Innovación, Objetos de Aprendizaje, Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje, Tecnologías de la Comunicación e Información.

Abstract

In the educational field, innovation marks a punctual attempt to improve or modify certain aspects of education, such as the teaching-learning process, the use of technologies, strategies of teaching practice; It should be noted that innovation is not a product of eventualities, but must start from a planning and implementation process. The present documental and applied research describes the importance of the use of learning objects as support in the teaching-learning process outside the classroom. The diagnostic was made to 145 students, from the Area of Economic Administrative Sciences, Area of Social and Humanities and the Health Area, of the Autonomous University of Nayarit.

Key Words: Innovation, Learning Objects, Virtual Teaching - Learning Environment Communication and Information Technologies

Introducción

Actualmente, México enfrenta la necesidad de impulsar una revisión profunda de las políticas de educación superior, ciencia y tecnología, que permita hacer de estas actividades, palancas del crecimiento económico sostenible, e instrumentos para construir una sociedad más incluyente (Del Val, s.f). La Universidad Autónoma de Nayarit es una Institución educativa de vanguardia en el sector educativo nayarita y principal oferente de los servicios educativos en los niveles de bachillerato, profesional y posgrado.

Las instituciones universitarias ponen especial atención en la necesidad de atender a un mercado de trabajo para los egresados en función de las competencias profesionales que demanda la globalización. En éste sentido, la función de las universidades es formar universitarios que dominen competencias que harán de ellos mejores profesionales al margen de la ética, del conocimiento científico, la innovación, la formación humanística y el desarrollo humano.

En éste cambio de paradigma del modelo napoleónico al modelo de competencias, debe prepararse al estudiante para apropiarse de los objetivos formativos de su carrera, que responda a los avances económicos, sociales, culturales universales y de su entorno regional, nacional y local con el fin de generar propuestas de desarrollo.

El individuo que desarrolla habilidades, tarde o temprano se hace del conocimiento porque lo construye, lo crea, lo transforma. El significado del conocimiento está en su construcción personal, en la apropiación que cada estudiante haga del mismo.

Plan de Desarrollo Institucional, visión 2030, expresa que la planeación y la mejora continua se convierten en el mecanismo idóneo para aprovechar al máximo los recursos y oportunidades existentes en las Instituciones de Educación Superior para cumplir con la responsabilidad social que les ha sido conferida (UAN, 2011).

Como comentan De la Fuente y Didriksson (2012), en América Latina las universidades públicas asumen el compromiso social, a través de sus funciones sustantivas, como la docencia, investigación, extensión y difusión de la cultura. La misión expresa que la UAN es una institución con compromiso social, la cual atiende las necesidades desde una perspectiva crítica, propositiva y plural, así como también una perspectiva tecnológica de organismos públicos, sociales y privados.

La UAN tiene un compromiso con la sociedad nayarita, logrando formar estudiantes éticos, competitivos, colaborativos, solidarios y líderes en el campo que se vayan a desempeñar. El Plan de Desarrollo Institucional, Visión 2030, comenta que la educación, ciencia y tecnología son la base para alcanzar los niveles de desarrollo a los que la sociedad aspira (UAN, 2011).

Revisión Bibliográfica

Hoy por hoy, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) son un medio importante que mejora el desempeño de la educación superior, basada en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Las Instituciones de Educación Superior consideran a las TIC como parte importante para llegar a un mayor número de estudiantes, no importa en qué área geográfica, ni que intereses o necesidades se tengan (Becerra, 2012, p.10).

Ávila (2001), comenta que se entiende por ambiente virtual de aprendizaje, al espacio físico donde las tecnologías logran un desarrollo, como por ejemplo los sistemas satelitales, el Internet, los multimedia y la televisión interactiva, potencializan rebasando al entorno escolar tradicional, favoreciendo el conocimiento. Los Objetos de Aprendizaje (Oda) son una nuevo tipo de elemento instruccional computarizado, que surge del paradigma del modelamiento orientado a objetos utilizado en ciencias de la computación y que ayudan a los usuarios en la realización de tareas (Ossandón, 2006, p.36).

En este sentido, la tecnología enfrenta diversos retos que cumplir en la educación tal como comenta Ossandón (2006, p.36), es importante la evaluación de las formas de concebir, planear, implementar y evaluar las acciones educativas en el contexto social, logrando realizar la evolución.

Una política institucional de la UAN es atender la demanda educativa impulsando diversas modalidades educativas, para ello se propone ampliar y diversificar la oferta y cobertura educativa en modalidades no convencionales (UAN, 2011). En relación a educación a distancia, Ávila (2001), comenta que el experto debe tener conocimientos teóricos y habilidades de carácter pedagógico y técnico para crear situaciones que fomenten el aprendizaje.

Objetos de Aprendizaje

En el contexto de la educación virtual, los Objetos de Aprendizaje son elementos importantes para el proceso de enseñanza aprendizaje, debido al grado de interacción y dinamismo entre el contenido y el estudiante. En este sentido, Wiley (2000), propone que un Oda “Es una entidad digital o no digital, el cual puede ser usado, reusado o referenciado durante el aprendizaje soportado por la tecnología.” Asimismo, el autor considera 3 características básicas de un objeto de aprendizaje: Accesibilidad, Reusabilidad-Adaptabilidad e Interoperabilidad.

Entornos Virtuales de Aprendizaje

De acuerdo con Mestre, Fonseca, y Valdés (2007), el Entorno Virtual de Aprendizaje es un:

Conjunto de facilidades informáticas telemáticas para la comunicación y el intercambio de información en el que se desarrollan procesos de enseñanza – aprendizaje. En un EVA interactúan principalmente profesores y estudiantes, sin embargo, la naturaleza del proceso impone la participación en momentos clave del proceso, de otros roles: administrador del sistema informático, expertos en media, personal de apoyo y otros más.

A lo largo del tiempo, en el área educativa se han implementado las TIC de manera gradual, convirtiéndose en una herramienta importante y mejorando el desempeño académico de la institución que las aplique. Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), y los Objetos de Aprendizaje (Oda) son una opción viable, para el aprovechamiento de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En la Universidad Autónoma de Nayarit, lugar de la estancia de XXI Verano de Investigación Científica y Tecnológica (DELFÍN), se llevó a cabo la aplicación de una encuesta relacionada con el uso y manejo de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se encuestaron 145 estudiantes, de los cuales 76 fueron del Área de Ciencias Económico-Administrativo (ACEA), y 89 del Área Ciencias de la Salud (ACS). El objetivo de la investigación, fue analizar el desempeño de los estudiantes en el uso del Objeto de Aprendizaje, y conocer el uso y manejo de la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje, en los alumnos de las áreas mencionadas. (*Ver Anexo 1*).

En el marco del Plan de Desarrollo Institucional 2030 (UAN, 2011), dentro del eje transversal de Innovación, se plantea la necesidad de innovar los procesos educativos tradicionales; para integrarlos a una dinámica acorde al desarrollo de la tecnología. En el ámbito educativo, la innovación marca un intento puntual para mejorar o modificar determinados aspectos que concurren en la educación, como procesos de enseñanza, uso de nuevas tecnologías, modificación de estrategias de la práctica docente, entre otros.

Una política institucional de la UAN es la de atender la demanda educativa impulsando diversas modalidades educativas, para ello se propone ampliar y diversificar la oferta y cobertura educativa en modalidades no convencionales (UAN, 2011). Para lograr lo anterior es necesaria la adecuación de la normatividad institucional para facilitar la administración de procesos educativos no convencionales.

También, se propone la identificación de unidades de aprendizaje que puedan ser impartidos en modalidades no convencionales. Así como, la diversificación de programas de educación continua mediante diferentes modalidades, como se establece en el objetivo 1.7 del PDI (UAN, 2011).

Metodología

La metodología planteada para la elaboración del proyecto es del tipo de investigación documental aplicada, con un enfoque mixto. Las fases del proyecto se describen a continuación:

1. Se aplicaron encuestas a estudiantes del Área de Ciencias Económico-Administrativo así como de la Salud, sobre el uso y manejo de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2. Se analizaron los datos de la encuesta aplicada, entre los que destacan que el 76.4 % tienen un conocimiento bueno sobre conceptos básicos de las TIC. En relación al uso de software de Ofimática (Word, Excel, Power Point), se tiene que el 13.9% de los encuestados tienen conocimiento avanzado. Respecto al tema del uso de EVA, el 56.4% sí ha utilizado alguno de ellos. El 32.7% de los estudiantes no ha utilizado objetos de aprendizaje. La plataforma Moodle es desconocida para el 77% de los encuestados.

3. Se llevó a cabo un curso introductorio sobre diseño de Objetos de Aprendizaje, con la intención de conocer y utilizar la metodología para su desarrollo. Posteriormente se

analizaron tres tipos de software para desarrollar Objetos de Aprendizaje como son Exe Learning, Hot Potatoes, y Jcllic, siendo Exe Learning el software más indicado para su uso y creación de objetos de aprendizaje, debido a que es el más completo porque incluye la característica de empaquetar el objeto de aprendizaje en formato SCORM (*Sharable Content Object Reference Model*, por sus siglas en inglés); también incorpora módulos de aprendizaje, como son lecciones, evaluaciones, cuestionarios, páginas web, y otros más.

4. Se llevó a cabo la evaluación de un Objeto de Aprendizaje, y se analizaron los datos ahí obtenidos; se seleccionó el programa Exe Learning, por ser de fácil manejo y una interacción con el usuario muy accesible. En relación a la creatividad en las pantallas el 85% está totalmente de acuerdo. El 90% de los estudiantes estuvieron parcialmente de acuerdo en que el contenido y las actividades son originales y atractivas. Respecto a la cantidad de texto utilizado el 95% expresa que está totalmente de acuerdo. El 80% expresa que es fácil desplazarse en el OdA entre una opción y otra. En la opción de entender los temas ahí expuestos el 90% dijo que está parcialmente de acuerdo.

Respecto a que si se logra desarrollar las habilidades planteadas el 95% dijo estar totalmente de acuerdo. El 100% dice que está totalmente en desacuerdo porque no existe una evaluación al final de cada tema. Referente a la evaluación final el 95% de los estudiantes está totalmente de acuerdo. Referente a la retroalimentación es rápida y adecuada el 80% de los estudiantes dice estar parcialmente de acuerdo. A los estudiantes les resulto más dinámica la clase en línea que la presencial un 85% dijo está totalmente de acuerdo.

Fases del Diagnóstico

Fase 1. Diagnóstico a estudiantes del Área de Ciencias Económicas y Administrativas, así como de la Salud, sobre el uso y manejo de TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Fase 2. Curso introductorio sobre Diseño de Objetos de Aprendizaje.

Fase 3. Elaboración de Objetos de Aprendizaje de las materias seleccionadas.

Fase 4. Evaluación de los Objetos de Aprendizaje.

Fase 5. Selección de los OdA que cumplan con los requerimientos pedagógicos y técnicos.

Resultados

Se realizó un diagnóstico a los estudiantes del Área de Ciencias Económico Administrativas y del Área de la Salud, que constó de 14 reactivos. Se sistematizó la información recabada con el software SPSS para el proceso de datos estadísticos. Se seleccionaron alumnos del área de sociales y humanidades, económico administrativas y del área de la salud, a los cuales se les aplicaron las 145 encuestas, y los resultados obtenidos son los siguientes:

Pregunta 1. Se pregunta sobre el conocimiento de conceptos básicos de las TIC (Tecnología, conexión a Internet, redes sociales, velocidad de acceso, ancho de banda, aplicaciones), con un total de 128 (76.6%) de los estudiantes encuestados respondieron que su conocimiento era bueno.

Pregunta 2. Se les pregunta que si saben instalar, configurar y utilizar sistemas de protección para mejorar la seguridad de su PC, un total de 94 (56.3%) de los estudiantes encuestados respondió de manera afirmativa.

Pregunta 3. Se les pregunta que si generalmente aprenden de manera autónoma a instalar y configurar un software, un total de 107 (64.1%) de los estudiantes encuestados, respondieron de manera afirmativa.

Pregunta 4. Se les pregunta sobre su conocimiento en el uso de software de Ofimática (Word, Excel, Power Point), y un total de 128 (76.6%) de los estudiantes encuestados, respondieron que el nivel de conocimiento era bueno.

Pregunta 5. Se les pregunta que conocimiento tienen para realizar búsquedas de información en internet, y un total de 121 (72.5%) de los estudiantes encuestados, respondieron que el conocimiento era bueno.

Pregunta 6. Se les pregunta que conocimiento tienen sobre la comunicación (Email, Foros, Chat, Videoconferencia, Snapchat, Telegram, Whatsapp) y un total de 78 (46.7%) estudiantes encuestados, respondieron que su conocimiento era regular.

Pregunta 7. Se les pregunta que conocimiento tienen sobre el uso de Redes Sociales (Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn), y un total de 86 (51.5%) estudiantes encuestados, respondieron que su conocimiento era regular.

Pregunta 8. Se les pregunta si utilizan las herramientas de trabajo colaborativo (Google Docs, Wikis, Blogs), y un total de 97 (58.1%) estudiantes encuestados, respondieron que su conocimiento era regular.

Pregunta 9. Se les pregunta si han utilizado Entornos Virtuales de Aprendizaje, y un total de 93 (55.7%) estudiantes encuestados, respondieron de manera afirmativa.

Pregunta 10. Se les pregunta si han utilizado objetos de aprendizaje y 111 (66.5%) estudiantes encuestados, respondieron que sí.

Pregunta 11. Se les pregunta si han utilizado Editores de Multimedia (Gráficos, Imágenes, Audio, Video), y un total de 88 (52.7%) estudiantes encuestados, respondieron que su manejo era regular.

Pregunta 12. Se les pregunta si han utilizado los Presentadores Multimedia (Power Point, Prezi, Emaze), y 89 (53.3%) estudiantes encuestados, respondieron que su manejo era regular.

Pregunta 13. Se les pregunta si conocen diferentes estrategias metodológicas para utilizar las TIC en clase, y un total de 104 (62.3%) estudiantes encuestados, respondieron de manera afirmativa.

Pregunta 14. Se les pregunta sobre el uso de las herramientas y aplicaciones, seleccionando las menos utilizadas como lo son wikis, moodle, foros, camtasia, goto meeting, google drive, joinMe, skype, blackboard.

Conclusiones

La realización del proyecto ha permitido conocer las áreas de oportunidad que tienen los estudiantes en relación a las competencias tecnológicas, sobre todo, en relación al uso y manejo de Entornos Virtuales y de Objetos de Aprendizaje. Si bien, los profesores utilizan poco los entornos y objetos de aprendizaje como herramientas tecnológicas que faciliten el aprendizaje de los temas, debido a que necesitan desarrollar competencias TIC para el manejo, diseño, desarrollo y administración de EVAs y OdAs. Por consiguiente, existe un desconocimiento de los estudiantes en el uso y manejo de las herramientas mencionadas.

La experiencia obtenida por parte de los estudiantes que participaron en la investigación durante el verano científico, ha sido invaluable para su formación como futuros investigadores o como motivación para continuar estudios de posgrado una vez que hayan finalizado la licenciatura. Asimismo, el estudio realizado sirve de base para investigaciones posteriores, de tal manera que también se indague respecto a las habilidades de los profesores para poderlos capacitar en relación a competencias TIC para el uso y manejo de herramientas tecnológicas como recursos educativos.

En el siglo XXI las universidades deben de estar a la vanguardia en el uso de las tecnologías aplicadas a la educación, sobre todo porque los estudiantes han crecido con las TIC. Si los profesores no las usan de manera constante, la consecuencia será que sus cursos carezcan de dinamismo y motivación para las nuevas generaciones.

Referencias

- Avila, P., M. (2001). *Ambientes virtuales de aprendizaje una nueva experiencia*. 20th. International council for open and distance education. 1-5 abril, 2001. Dusseldorf, Germany. Recuperado de: http://investigacion.ilce.edu.mx/panel_control/doc/c37ambientes.pdf
- Becerra, Y., (2012), *Estudiantes indígenas y los usos y apropiación de las tecnologías de información y comunicación*. Revista de tecnología y sociedad Redes sociales y diversidad. ISSN: 2007-3607. Recuperado en: <http://www.udgvirtual.udg.mx/paakat/index.php/paakat/article/view/180/252>
- Del Val, E., (s.f). *Educación Superior, Ciencia y Tecnología. Tendencias, Retos, Prospectiva*. Revista universidad de la México. Recuperado de: <http://www.revistadelauniversidad.unam.mx/8711/pdf/87delval.pdf>
- De la Fuente, J. R. y Didriksson, L. A. (2012). *Universidad, responsabilidad social y bien público. El debate desde América Latina*. Guadalajara, México: Editorial Porrúa.
- Mestre, G. U., Fonseca, P. J. y Valdés, T. R. (2007). *Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje*. Ciudad de las Tunas, Cuba: Editorial Universitaria.
- Ossandón. N., Y., & Castillo. O., P. (2006) *Propuesta para el diseño de objetos de aprendizaje*. Rev. Fac.Ing.-Univ. Tarapacá, vol. 14, No. 1, 2006, p.36-48. Recuperado de: <http://www.scielo.cl/pdf/rfacing/v14n1/ART05.pdf>
- Universidad Autónoma de Nayarit, (UAN). (2011). *Plan de Desarrollo Institucional. Visión 2030*. Aprobado en la sesión del Consejo General Universitario. Recuperado de: http://www.uan.edu.mx/d/a/udi/PDI_vision_2030.pdf
- Universidad Autónoma de Nayarit, (UAN). (2013). *Misión y Visión*. Recuperado de: <http://www.uan.edu.mx/es/mision-y-vision-de-la-uan>.
- Wiley, D. (2000). Learning object design and sequencing theory, *Department of Instructional Psychology and Technology, Brigham Young University*, Recuperado de: <https://opencontent.org/docs/dissertation.pdf>

ANEXO 1

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NAYARIT

GRUPO DE INVESTIGACIÓN DE APLICACIONES TECNOLÓGICAS EN LA EDUCACIÓN

La presente encuesta tiene como objetivo conocer el uso y manejo de la tecnología, en el proceso de enseñanza aprendizaje, en los alumnos de las Áreas Ciencias Económicas y Administrativas, y de la Salud de la Universidad Autónoma de Nayarit.

Sexo	Edad	Semestre	Área				
Elegir la respuesta que considere conveniente							
1. Mi conocimiento sobre conceptos básicos de las TIC (Tecnología, conexión a Internet, redes sociales, velocidad de acceso, ancho de banda, aplicaciones) es:							
1. Nulo	2. Poco	3. Bueno	4. Avanzado				
2. Se instalar, configurar y utilizar sistemas de protección para mejorar la seguridad de mi PC.							
1. Si	2. No						
3. Generalmente aprendo de manera autónoma a instalar y configurar software.							
1. Si	2. No						
4. Mi conocimiento en el uso de software de Ofimática (Word, Excel, Power Point) es:							
1. Nulo	2. Poco	3. Bueno	4. Avanzado				
5. Mi conocimiento para realizar búsquedas de información en internet es:							
1. Nulo	2. Poco	3. Bueno	4. Avanzado				
De las herramientas y aplicaciones que se citan a continuación, mi grado de conocimiento es:							
6. Comunicación (Email, Foros, Chat, Videoconferencia, Snapchat, Telegram, Whatsapp)							
1. Nada	2. Poco	3. Regular	4. Mucho				
7. Redes Sociales (Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn).							
1. Nada	2. Poco	3. Regular	4. Mucho				
8. Herramientas de trabajo colaborativo (Google Docs, Wikis, Blogs).							
1. Nada	2. Poco	3. Regular	4. Mucho				
9. Haz utilizado Entornos Virtuales de Aprendizaje.							
1. Si	2. No						
10. Haz utilizado Objetos de Aprendizaje.							
1. Si	2. No						
11. Editores de Multimedia (Gráficos, Imágenes, Audio, Video).							
1. Nada	2. Poco	3. Regular	4. Mucho				
12. Presentadores Multimedia (Power Point, Prezi, Emaze).							
1. Nada	2. Poco	3. Regular	4. Mucho				
13. ¿Conozco diferentes estrategias metodológicas para utilizar las TIC en clase?							
1. Si	2. No						
De las siguientes herramientas y aplicaciones, selecciona las que hayas utilizado en alguna ocasión para tus clases: (Marcar)							
Blogs	Wikis	Moodle	Foros	Prezi	Camtasia	Google Docs	Power Point

Facebook	Instagram	Go To Meeting	Join Me	Twitter	Periscope	SnapChat	Whatsapp
Word	Excel	Emaze	Survey Monkey	Dropbox	4Shared	Evernote	Google Drive
Telegram	LinkedIn	Youtube	Skype	Blackboard	Gmail	Hotmail	Wikipedia

ANEXO 2

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NAYARIT

La presente encuesta tiene como objeto de aprendizaje (OdA) de la materia de Tecnologías de la Comunicación y Gestión de Información. Marcar con una X la respuesta que considere mejor evalúe el entorno que se le presentó. Donde “1” significa totalmente de acuerdo, “2” parcialmente de acuerdo, “3” parcialmente en desacuerdo y “4” totalmente en desacuerdo.

Nombre:					
Edad:		Sexo:		Semestre:	
				Unidad Académica:	
1.- El Objeto de Aprendizaje presenta un alto grado de creatividad en el diseño de las pantallas					
	1	2	3	4	
2.- El contenido y las actividades son originales y atractivas para el usuario					
	1	2	3	4	
3.- La cantidad de texto utilizado en el Objeto de Aprendizaje resulta adecuada					
	1	2	3	4	
4.- Es fácil desplazarte en el Objeto de Aprendizaje, entre una opción y otra					
	1	2	3	4	
5.- El contenido de los temas es entendible para ti					
	1	2	3	4	
6.- Logra desarrollar las habilidades planteadas al inicio del curso					
	1	2	3	4	
7.- Existe una evaluación continua en cada tema principal del OA.					
	1	2	3	4	
8.- La evaluación final abarca todos los temas y objetivos planteados					
	1	2	3	4	
9.- La retroalimentación se da de manera rápida y adecuada en cada evaluación					
	1	2	3	4	
10.- La clase en línea resulto más dinámica que la clase presencial					
	1	2	3	4	