

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR PUCE



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍAS PARA LA GESTIÓN Y PRÁCTICA DOCENTE

TEMA:

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL” - CASO DE ESTUDIO: ASESORÍA DE PAISAJISMO EN EL NOVENO Y DÉCIMO NIVEL DE LA CARRERA DE ARQUITECTURA.

PREVIO A LA OBTENCIÓN DE TÍTULO DE MAGISTER EN
TECNOLOGÍAS PARA LA GESTIÓN Y PRÁCTICA DOCENTE

ASESOR. MSc. ING. JAVIER CÓNDOR

AUTOR: ARQ. RENE FRANCISCO RAMÍREZ CEVALLOS

QUITO, AGOSTO 2014

Contenido

Dedicatoria:	5
Agradecimiento:.....	5
Resumen	6
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	8
1.1 Didáctica	8
1.2 Metodología	11
1.2.1 <i>El enfoque complejo de las competencias</i>	12
1.3 Proceso enseñanza-aprendizaje	17
1.4 Entornos de aprendizaje presencial y virtual.	24
1.4.1 <i>Entornos de aprendizaje presencial</i>	24
1.4.2 <i>Entornos de aprendizaje virtual</i>	28
1.4.3 <i>De presencial a virtual</i>	40
CAPÍTULO II: LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN EDUCACIÓN	42
2.1 Plataformas educativas:	42
2.1.1 <i>Educación virtual o E-Learning</i>	42
2.1.2 <i>Características</i>	42
2.1.3 <i>Etapas básicas de desarrollo de e-Learning</i>	44
2.1.4 <i>Variables críticas de la formación virtual</i>	44
2.2 Selección de la Plataforma.....	47
2.2.1 <i>Herramientas</i>	54
CAPÍTULO III: SITUACIÓN ACTUAL DE LA ASESORÍA DE PAISAJE	60
3.1 Antecedentes en general.	60
3.1.1 <i>Modelo educativo en la PUCE</i>	60
3.1.2 <i>Ejes esenciales del Modelo Educativo</i>	62
3.1.3 <i>Antecedentes en la PUCE</i>	65
3.2 Estructuración de la Asesoría Virtual.....	70
3.2.1 <i>Malla curricular</i>	78
3.2.2 <i>Actores</i>	78
3.2.3 <i>Cronograma</i>	79
CAPÍTULO 4: PROPUESTA DE LA ASESORÍA VIRTUAL	81
4.1 Problema diagnóstico.	81
4.2 El Paisaje como estructurador del Espacio Público.	84
4.3 Estructura de la Plataforma.....	87

4.3.1 Implementación del Aula Virtual de la Asesoría de Paisaje para el Taller Profesional de la carrera de Arquitectura:	87
4.3.2 Componentes de e-Learning.....	88
4.3.3 Propuesta de elementos a utilizar en el Aula Virtual	88
4.3.4 Recursos.	89
4.3.5 Servicios de la Asesoría virtual de Paisaje.....	89
4.3.6 Evaluación.....	89
4.3.7 Estructura del curso.....	90
MODULO I: ELEMENTOS QUE CONFORMAN EL PAISAJE	91
MODULO II: CARÁCTER DE LOS ESPACIOS EXTERIORES.....	92
MODULO I: ESTRATEGIAS EN DISEÑO Y GRAFICACIÓN EN PAISAJE.	92
4.3.8 Implementación del Aula Virtual para la Asesoría Técnica.	92
4.4 Método didáctico propuesto.	95
4.5 Estrategias de enseñanza aprendizaje.....	96
4.6 Evaluación de la implementación del aula virtual de la asesoría de paisaje.....	109
4.6.1 Aplicación de las encuestas a los estudiantes.	109
4.6.2 Tabulación y análisis de la información.....	109
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	110
5.1 Conclusiones:.....	110
5.2 Recomendaciones:	112
<i>Bibliografía</i>	114
ANEXO A	118
ANEXO B.....	123
ANEXO C.....	124
ANEXO D	125
ANEXO E.....	126
ANEXO F.....	127
ANEXO G	128
ANEXO H	141
ANEXO I.....	143
ANEXO J.....	146
ANEXO K	156

Ilustraciones

- 1.- *El Currículo desde el enfoque complejo.*
- 2.- *Modelo de Enseñanza en Línea de Salomón.*
- 3.- *Taxonomía Digital de Bloom.*
- 4.- *Pirámide del Aprendizaje.*
- 5.- *Matriz de la Asesoría Técnica. RESQUECOMO.*
- 6.- *Matriz de la Asesoría Técnica de Paisaje. RESQUECOMO.*
- 7.- *Modulo1. Elementos del Paisaje.*
- 8.- *Módulo 2. Zonificación del Paisaje.*
- 9.- *Módulo 9. Estrategias y Gráficas del Paisaje.*
- 10.- *Asesoría de Paisaje I. Cronograma.*
- 11.- *Asesoría de Paisaje I. Inicio.*
- 12.- *Información Inicial - Introducción – Modulo I.*
- 13.- *Contextualización – Conceptualización – Rúbrica.*
- 14.- *Articulate Moodle – Conceptualización – Conceptos de Paisaje.*
- 15.- *Foro Moodle – “Percepción de problemas de Paisaje en sus proyectos”*
- 16.- *Glosario. Términos usados en Paisaje.*
- 17.- *Video Camtasia subido a YouTube - enlaces propios del autor.*
- 18.- *Cuaderno de Moodle – Elementos del Paisaje.*
- 19.- *Camtasia Studio – subido a YouTube – enlaces propios del autor.*
- 20.- *Hot Potatoes - Autoevaluación*
- 21.- *Chat.*
- 22.- *Correo electrónico.*
- 23.- *E – encuesta.*
- 24.- *Prezi.*
- 25.- *Tabla dinámica de Excel, caracterización del paisaje.*

Dedicatoria:

Dedicado a quienes en su día a día con generosidad en sus palabras, generosidad en su pensamiento y generosidad en el dar, se entregan de forma total e incondicional, en su noble propósito de formar.

Agradecimiento:

A Dios por su amor infinito.

A Francesca y David por darme alas para mirar la vida y a Mariana por acompañarme en este vuelo.

A mi padre y mi madre.

Resumen

La actividad educativa en las sociedades, constituye un pilar fundamental para su desarrollo integral, pues a través de procesos complejos contribuye al desarrollo personal del individuo, a la construcción del tejido social y a la búsqueda continua del desarrollo económico – empresarial sostenible donde la educación universitaria debe garantizar la producción de bienes y servicios, y responder a las más variadas necesidades de un mundo que avanza en constante cambio, transformación tecnológica y de contradicciones evidenciadas en las relaciones sociales y con la naturaleza.

La formación integral de profesionales en los diferentes campos disciplinares, demandan un conocimiento en cada uno de los campos transversales y complementarios. Este conocimiento es adquirido en la Asesoría Técnica, mediante el acompañamiento del asesor en el campo pertinente de la Asesoría, adecuando la tarea educativa a las características personales de cada estudiante, conforme a la temática. En el área de formación en Arquitectura y Urbanismo, la Asesoría de Paisaje, cubre las dimensiones y manifestaciones culturales, ambientales y tecnológicas, propias de un proyecto de Paisaje.

La presente investigación explora, dentro del modelo educativo basado en el desarrollo de competencias, y con la propuesta de estrategias metodológicas de enseñanza aprendizaje utilizando las Tecnologías de la Información y Comunicación, TIC's, la manera de mejorar la formación complementaria constituida por la Asesoría Técnica trasladándola del actual entorno presencial a un entorno virtual, con todas las implicaciones de carácter educativo. El desarrollo

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

del presente trabajo constituye una Guía para trasladar una asesoría presencial a virtual, la cual se encuentra condensada en el Anexo J.

Para el caso de la Asesoría de Paisaje, el contar con la modalidad e-Learning, para los niveles noveno y décimo de la carrera de Arquitectura, de la Facultad de Arquitectura Diseño y Artes, FADA, de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador - PUCE, significa proporcionar una adecuada oferta educativa en un mundo globalizado y globalizante, que sigue tejiendo redes virtuales para resignificar y potenciar la aplicación de un conocimiento significativo y de aplicación directa en nuestras sociedades con el fin de conseguir una mejor calidad de vida, basada en la correcta interacción de la arquitectura con su entorno natural y construido.

Palabras Claves: Asesoría Técnica, e Learning, Paisajismo.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

En el presente capítulo, se expone la investigación documental o bibliográfica que enfatiza el enfoque por competencias en el proceso de enseñanza aprendizaje. Se expone las ventajas del método de Aprendizaje en Base a Problemas, ABP, así como también los entornos de aprendizaje presencial y virtual; la asesoría como una herramienta educativa, las habilidades del pensamiento cognitivo, la Taxonomía de Bloom para la era digital; y se describe también la metodología utilizada para el desarrollo de la presente investigación, en el Anexo K.

1.1 Didáctica

“La educación es un acto de amor, por lo tanto un acto de valor”,

Paulo Freire (Frases, 2014)

Para la UNESCO¹, en su informe sobre la visión de la Comisión Internacional referente a la educación para el siglo XXI, propone implantar la educación durante toda la vida en el seno de la sociedad, para dar respuesta a un mundo en permanente cambio, donde el reto es aprender a aprender. La educación debe ser el soporte del progreso de los pueblos, de la equidad social y de la libertad. El informe reconoce la existencia de cuatro pilares de la educación: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a ser y aprender a vivir juntos. (UNESCO, 1996)

Existen varios elementos que constituyen la educación: acción, intencionalidad y sistematismo. Acción, en tanto educando y educador están en una dinámica constante. Intencionalidad, al discernir sobre acciones pertinentes y no pertinentes para alcanzar las metas propuestas. Sistematismo, porque requiere en el desarrollo de los procesos, de una estructuración sistemática. (Sonora, 2014), el carácter intencional y sistémico de la educación, está dado por la pedagogía.

¹ Organización de las Naciones Unidas para la Educación.

La pedagogía es el conjunto de los saberes que están orientados hacia la educación, entendida como un fenómeno que pertenece intrínsecamente a la especie humana y que se desarrolla de manera social. La pedagogía, por lo tanto, es una ciencia aplicada con características psicosociales que tiene la educación como principal interés de estudio (Jover, 2014).

La pedagogía aparece al momento de refinar técnicas y métodos para transferir un conocimiento, también permite teorizar sobre los hechos educativos que se presentan a través de la historia de la evolución del ser humano. Las sociedades primitivas transferían sus saberes a las nuevas generaciones, con fines de perpetuar la especie, luego hábitos y costumbres forman sociedades con culturas complejas, que con una variedad casi infinita de cosmovisiones, constituyen la base de la idiosincrasia de cada país, la fusión de esto deviene en la concepción pedagógica actual, dando vida y sentido al acto educativo. (Castro, 2012)

Una parte de la pedagogía que se ocupa de las técnicas y métodos del proceso enseñanza-aprendizaje, destinados a plasmar en la realidad las pautas de las Teorías Pedagógicas, es la didáctica, la cual se define a partir de sus raíces griegas: *didaskhein*, que significa "enseñar, instruir, explicar", es la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje. (Chimbo Vizcaino Olga, 2009)

La didáctica es la encargada de articular y regular los procesos de enseñanza y aprendizaje, no se puede hablar de didáctica sin hablar también de pedagogía, la pedagogía se convierte en el camino que traza el proceso educativo formal y semi-formal para alcanzar el objetivo educativo, mientras que la didáctica da cuenta de la manera como se va logrando en la práctica ese objetivo. (Berza, 2008), un repaso por el tiempo nos confirma que la educación aparece como acción espontánea y natural.

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

De tal modo los métodos de enseñanza formales más antiguos se encuentran en Grecia Antigua y el Antiguo Oriente, donde la enseñanza estaba basada en la religión y el mantenimiento de las costumbres y tradiciones de sus pueblos. (Mexico, 2014)

En la época Feudal, aparece la escolástica en los siglos XII y XIII, como pensamiento que reconcilia la creencia con la razón, la religión y la ciencia, además la iglesia en esta época aporta con la fundación de algunas universidades en las cuales desarrolla: La Artes, Teología, Medicina y Jurisprudencia. El método de enseñanza se basaba en la transmisión de conocimientos de los maestros hacia los alumnos. La educación era para ciertas élites, como gobernantes, clérigos, militares y aristócratas. (Mexico, 2014)

La Reforma con su pensamiento Humanista, da lugar a un pensamiento pedagógico, muestra de esto es en Inglaterra, Tomás Moro, quien plantea la unión del trabajo con la enseñanza teórica, reflejado en su obra UTOPIA (Alanís, 2014). La Contrarreforma con Martin Lutero, hace una propuesta para educación de los pobres, para formar profesionales en algún oficio. Se regresa a la educación cristiana. Pedagogo de esta época fue Amos Comenius quien planteó por vez primera el término didáctica, en su libro “Didáctica Magna”, donde sienta las bases del proceso de enseñanza aprendizaje de los infantes para adquirir los conocimientos del momento dentro de un contexto particular. (Sánchez, 2013)

La Pedagogía tradicional, inicia en Francia en los siglos XVII y XVIII, donde mayoritariamente los jesuitas con San Ignacio de Loyola fundan la institución escolar, allí se ponía en entre dicho la historia, la geografía, las ciencias y la lengua romance, se inculcaba como costumbre la sumisión (Mexico, 2014).

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

En el siglo XVII, se promueve un cambio en el método educativo, dando paso a un sistema de enseñanza más libre para los adultos y por vez primera se reconoce la etapa infantil con sus características educativas propias.

Después de la primera Guerra Mundial (1.914 - 1.918), aparece la Pedagogía Moderna que intenta orientar a los educadores en el laberinto de los sistemas y técnicas pedagógicas existentes y se da ya la colaboración amistosa entre alumno y maestro; la escuela al aire libre; la necesidad de dejar libre el desarrollo de las facultades del alumno bajo el control implícito del maestro. (Ventura, 2012)

En la Revolución industrial la Pedagogía sigue evolucionando; Pestalozzi, Herbart; Celestin Freinet, María Montessori y otros, promueven el desarrollo libre y espontáneo de la personalidad del niño. Promueven también la pedagogía experimental (Serrano, 2012)

La Pedagogía Contemporánea, con Ferrière, define el carácter de la Escuela Nueva como un laboratorio de aprendizaje activo, donde se promueve la coeducación para incidir positivamente en el campo intelectual y moral, abriendo la mente hacia una cultura general.

Por esta razón observamos a conductistas de la talla de: A. Pablov y J. Watson. Los cuales aparecen como precursores del constructivismo y cognitivismo, también tenemos a Jean Piaget, Vigotsky y Bruner quienes aportan el aprendizaje por descubrimiento. Paulo Freire, de Brasil, aporta con la educación para los pobres. Esta evolución de la pedagogía y la educación, continua en nuestros días con el constructivismo social y de la educación para todos.

1.2 Metodología

Esta palabra proviene de tres vocablos de origen griego: *metà* (“más allá”), *odòs* (“camino”) y *logos* (“estudio”). El concepto de referencia y plan de investigación que permite cumplir ciertos objetivos, nos permite entender el alcance de este vocablo muy usado en los procesos de

enseñanza-aprendizaje en el marco de la ciencia de la educación, por lo tanto, puede entenderse a la metodología como el conjunto de procedimientos que determinan una investigación de tipo científico. (Villareal, 2014)

La presente investigación/acción ha sido desarrollada utilizando métodos como el inductivo, deductivo, analítico, y técnicas como encuestas en línea, documental, y herramientas tecnológicas. Se describe ampliamente en el Anexo K.

1.2.1 El enfoque complejo de las competencias.

En la educación se vienen abordando las competencias desde diferentes enfoques, como por ejemplo: el conductismo, funcionalismo, constructivismo y el sistémico-complejo. El enfoque sistémico complejo le da primacía a la formación de personas integrales con compromiso ético, que busquen su autorrealización, que aporten al tejido social y que además sean profesionales idóneos y emprendedores que sigan los referentes del pensamiento complejo y del aprender.

Según (Tobón, 2007) existen ciertos criterios relacionados a las competencias las cuales describiremos a continuación:

1. Las competencias se abordan desde el proyecto ético de vida de las personas, para afianzar la unidad e identidad de cada ser humano, y no su fragmentación.
2. Las competencias buscan reforzar y contribuir a que las personas sean emprendedoras, primero como seres humanos y en la sociedad, y después en lo laboral empresarial para mejorar y transformar la realidad.
3. Las competencias se abordan en los procesos formativos desde unos fines claros, socializados, compartidos y asumidos en la institución educativa, que brinden un para qué, que oriente las actividades de aprendizaje, enseñanza y evaluación.

4. La formación de competencias se da desde el desarrollo y fortalecimiento de habilidades del pensamiento complejo como clave para formar personas éticas, emprendedoras y competentes.
5. Desde el enfoque complejo la educación no se reduce exclusivamente a formar competencias, sino que apunta a formar personas integrales, con sentido de la vida, expresión artística, espiritualidad, conciencia de sí, y valores.

Es importante considerar este enfoque dentro de la elaboración del Currículo en la educación por las siguientes razones:

1. Aumenta la pertinencia de los programas educativos, debido a que busca orientar el aprendizaje acorde con los retos y problemas del contexto social, comunitario, profesional, organizacional y disciplinar – investigativo mediante estudios sistemáticos tales como el análisis funcional, el estudio de problemas, el registro de comportamientos, el análisis de procesos, teniendo en cuenta el desarrollo humano sostenible, y las necesidades vitales de las personas. En tanto que los estudios tradicionales no han conseguido contextualizar la pertinencia de su formación con las condiciones actuales y futuras.
2. El enfoque de las competencias posibilita gestionar la calidad de los procesos de aprendizaje de los estudiantes mediante: evaluación de la calidad del desempeño y evaluación de la calidad de la formación que brinda la institución educativa. Respecto al primer punto, permite evaluar la calidad del aprendizaje que se busca con la educación, identificando los saberes aprehendidos y registrando las evidencias. En segundo lugar, el enfoque de las competencias posibilita gestionar la calidad de la formación desde el currículo, que se concreta de un determinado modelo de gestión de la calidad, que incluye

la constante pertinencia y la evaluación del talento humano docente, y la revisión de las estrategias didácticas. (Tobón, 2007)

3. La formación basada en competencias se está convirtiendo en una política educativa internacional de amplio alcance, el concepto está presente en las políticas educativas de varias entidades internacionales tales como la UNESCO, la OEI, la OIT, el CINTERFOR, entre otras; están en marcha diversos proyectos internacionales de educación que tienen como base las competencias, tales como el Proyecto Tuning de la Unión Europea o el proyecto Alfa Tuning Latinoamérica en Latinoamérica. (Tuning, 2014)
4. El enfoque de las competencias es clave para buscar la movilidad de estudiantes, docentes, investigadores, trabajadores y profesionales entre diversos países, ya que la articulación con los créditos permite un sistema que facilita el reconocimiento de los aprendizajes previos y de la experticia, en cambio tradicionalmente en educación, los conceptos de capacidades, habilidades, destrezas, conocimientos, específicos, no permitían una correcta equiparación y reconocimiento.

A decir de (Tobón, 2007), las competencias son: *“Procesos complejos de desempeño con idoneidad en determinados contextos, integrando diferentes saberes (saber ser, saber hacer, saber conocer y saber convivir), para realizar actividades y/o resolver problemas con sentido de reto, motivación, flexibilidad, creatividad, comprensión y emprendimiento, dentro de una perspectiva de procesamiento metacognitivo, mejoramiento continuo y compromiso ético, con la meta de contribuir al desarrollo personal, la construcción y afianzamiento del tejido social, la búsqueda continua del desarrollo económico-empresarial sostenible, y el cuidado y protección del ambiente y de las especies vivas”*.

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

Hay cinco aspectos esenciales en la definición: complejo, desempeño, idoneidad, contextos y ética:

- a. **Complejo:** Por el entrelazado de saberes en el marco de la multidimensionalidad y la evolución (orden-desorden-reorganización).
- b. **Desempeño:** Se refiere a la actuación en la realidad, mediante la realización de actividades y/o el análisis y resolución de problemas.
- c. **Idoneidad:** Es actuar con base en criterios de calidad establecidos.
- d. **Contextos:** Son los entornos, ambientes, macro situaciones y ámbitos en los cuales se desenvuelve el ser humano, como por ejemplo: el contexto familiar, contexto social, contexto laboral-profesional, contexto investigativo, etc.
- e. **Ética:** Es vivir con base en valores humanos, asumiendo la responsabilidad por los actos, y buscando el bien en lo personal, lo social, el ambiente y la misma humanidad (Sergio Tobón, 2008).

Las competencias son un enfoque para la educación, no un modelo educativo, se focalizan en aspectos conceptuales, metodológicos y gestión de talento humano. Para facilitar la descripción de las denominadas competencias, a continuación se enlista cinco puntos:

1. Integración de saberes en el desempeño, como el saber ser, saber hacer, saber conocer y saber convivir.
2. La construcción de los programas de formación acorde con la filosofía institucional y los requerimientos disciplinares.
3. La orientación de la educación por medio de criterios de calidad en todos sus procesos.
4. El énfasis en la metacognición en la didáctica y la evaluación de las competencias.

5. El empleo de estrategias e instrumentos de evaluación de las competencias mediante la articulación de lo cualitativo con lo cuantitativo.

En este sentido, como bien se expone (Sergio Tobón, 2008), el enfoque de competencias puede llevarse a cabo desde cualquiera de los modelos pedagógicos existentes, o también desde una integración de ellos.

La institución educativa, debe construir de forma participativa del modelo pedagógico dentro del marco del proyecto educativo institucional; hay diversos enfoques para abordar las competencias debido a las múltiples fuentes, perspectivas y epistemologías que han estado implicadas en el desarrollo de este concepto así como en su aplicación tanto en la educación como en las organizaciones, los enfoques más sobresalientes en la actualidad son:

- a. Conductual
- b. Funcionalista
- c. Constructivista
- d. Complejo

Desde el enfoque complejo, el diseño curricular consiste en construir de forma participativa y con liderazgo el currículo como un macro proyecto formativo auto organizativo que busca formar seres humanos integrales con un claro proyecto ético de vida y espíritu emprendedor global, lo cual se debe reflejar en poseer las competencias necesarias para la realización personal, el afianzamiento del tejido social y el desempeño profesional-empresarial considerando el desarrollo sostenible y el cuidado del ambiente ecológico (Tobón, 2007).

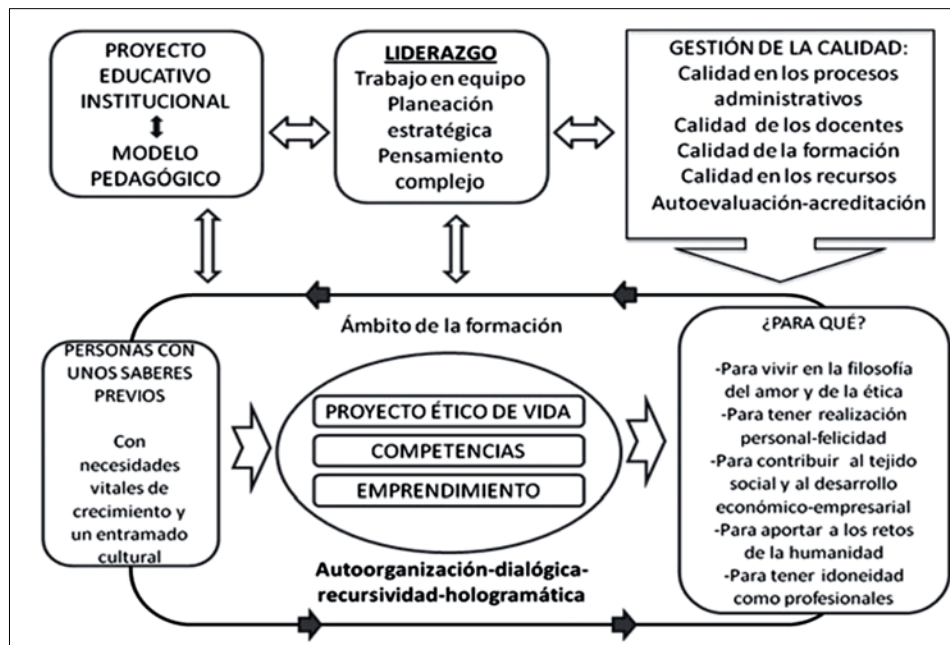


Ilustración 1 El Currículo desde el enfoque complejo. (Tobón, 2007).

1.3 Proceso enseñanza-aprendizaje

Paulo Freire, estableció una serie de veinte máximas fundamentales en el ámbito de la Pedagogía, entre ellas, que enseñar exige siempre saber escuchar, que todos siempre aprendemos, o que estudiar no es un proceso mediante el cual se consumen ideas sino que estudiar es crear precisamente esas citadas ideas. (Mexico, 2014).

El proceso de enseñanza aprendizaje, ha evolucionado dejando atrás el modelo tradicional donde el profesor era más importante que el estudiante, la personalidad del profesor era tomada como elemento esencial de la eficacia docente, evidentemente como visión reduccionista, la cual se caracterizaba como una visión técnica de la enseñanza, con enfoque analítico, importado de las ciencias experimentales, desde el cual la realidad puede ser fragmentada y reducida a problemas simples.

En esta visión, es notorio observar el error de pensar que son los profesores los únicos responsables del aprendizaje de sus alumnos y que los investigadores producen el conocimiento

para que los profesores apliquen en el aula, por esta razón bajo este modelo la enseñanza es considerado como una lista de técnicas inconexas y una cadena de contactos diádicos.

Otra visión del proceso enseñanza-aprendizaje es el pensamiento del alumno como generador de significados. Desde esta visión, a finales de los '70 , los estudiantes empiezan a ser reconocidos como transformadores activos del conocimiento y como constructores de esquemas conceptuales alternativos, todo esto dentro de una concepción constructivista del aprendizaje (Luna, 2007).

Porlan realiza una crítica a las visiones anteriores, por cuanto han caído en otra forma de reduccionismo, al ignorar las variables sociales, políticas, contextuales y conductuales que integran el entramado de la vida del aula (Porlan R. , 1998).

En la docencia como *responsabilidad reflexiva*, el profesor orienta una acción educativa, tomando en cuenta los modos de trabajo propios de su labor, lo que implica superar el trabajo basado exclusivamente en “el hacer”, dentro de esta reflexión es necesario que el docente “se contextualice” teniendo como marco u horizonte de su trabajo los principios institucionales y pedagógicos (proyecto educativo), las características de los saberes sobre los cuales trabaja, las necesidades y posibilidades de los estudiantes.

Para generar este tipo de reflexión y fundamentación, Porlan sugiere que el docente tome en cuenta aspectos de su propia personalidad y la forma de enfocar la enseñanza, teniendo en cuenta que ese enfoque puede contribuir a generar el aprendizaje; el papel que el estudiante puede jugar en el proceso; la concepción de conocimiento que tiene y el ambiente que puede generar en cómo se enseña y aprende, sin embargo, lo que interesa resaltar es que la docencia debe asumirse como experiencia reflexiva. (Porlan R. , 1997).

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

En el enfoque constructivista, el estudiante es el sujeto del proceso como actor y constructor activo de sus saberes a partir de una mediación pedagógica que se realiza entre el sujeto y el objeto de conocimiento aprehendido, el proceso de aprendizaje es autónomo y significativo.

En el proceso de enseñanza–aprendizaje, existen actividades que son conducidas a partir de determinadas estrategias y técnicas didácticas, como lo indica en la investigación realizada en el Tecnológico de Monterrey:

Exposición: Consiste en la presentación de un tema estructurado de una manera lógica, casi siempre de forma oral, aunque también puede ir acompañado de texto escrito y/o gráfico.

Estudio de Casos: Descripción escrita de un hecho real o hipotético en la vida de una persona, grupo u organización.

Debate y Discusión: Trabajo grupal organizado y estructurado con fines de aprendizaje, donde los estudiantes expresan puntos de vista distintos acerca de una misma cuestión.

Aprendizaje Basado en Problemas: Situaciones problemáticas reales relacionadas con los contenidos del curso que se esperan sean resueltas por el estudiante de manera grupal. Lo fundamental es que los estudiantes puedan identificar lo que requieren para enfrentar la situación problemática y desarrollar las habilidades para ello. (Academica, LAS ESTRATEGIAS Y TÉCNICAS DIDÁCTICAS EN EL REDISEÑO, 2014).

Uno de los métodos de enseñanza–aprendizaje, más aplicado últimamente en las instituciones de educación superior, es el Aprendizaje Basado en Problemas. (**ABP**), el cual es un arreglo educacional que comprende cuatro componentes:

1. Educación interdisciplinaria orientada a la solución de problemas.
2. Aprendizaje basado en problemas.
3. Entrenamiento en destrezas y aptitudes,

4. Evaluación continua del progreso de los estudiantes y contextualización del conocimiento.

Este es un método en el que la adquisición de conocimientos como el desarrollo de habilidades y actitudes resultan importantes, en el ABP un grupo pequeño o grande de alumnos se reúne, con la compañía de un tutor, para conjuntamente analizar y resolver un problema seleccionado o diseñado especialmente para el logro de ciertos objetivos de aprendizaje, los alumnos logran comprender la importancia de trabajar colaborativamente, desarrollando habilidades de análisis y síntesis de información, además de comprometerse con su proceso de aprendizaje, el método tiene implícito en su dinámica de trabajo el desarrollo de habilidades, actitudes y valores benéficos para la mejora personal y profesional del alumno.

De acuerdo al trabajo de investigación de la Universidad de Veracruz, MX “Retos del aprendizaje basados en problemas” (Poot-Delgado, 2013). El ABP se sustenta en diferentes corrientes teóricas sobre el aprendizaje humano, tiene particular presencia la teoría constructivista así como los siguen tres principios básicos:

1. El entendimiento con respecto a una situación de la realidad surge de las interacciones con el medio ambiente.
2. El conflicto cognitivo al enfrentar cada nueva situación estimula el aprendizaje.
3. El conocimiento se desarrolla mediante el reconocimiento y aceptación de los procesos sociales y de la evaluación de las diferentes interpretaciones individuales del mismo fenómeno.

El ABP incluye el desarrollo del pensamiento crítico en el mismo proceso de enseñanza - aprendizaje, no lo incorpora como algo adicional, sino que es parte del mismo proceso de interacción para aprender, los objetivos del ABP como modelo son:

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

- a) Promover en el alumno la responsabilidad de su propio aprendizaje, a la vez que desarrollar habilidades para la evaluación crítica y la adquisición de nuevos conocimientos con un compromiso de aprendizaje de por vida a la vez que desarrollar habilidades para las relaciones interpersonales.
- b) Involucrar al alumno en un reto (problema, situación o tarea) con iniciativa y entusiasmo.
- c) Monitorear la existencia de objetivos de aprendizaje adecuados al nivel de desarrollo de los alumnos y estimular el desarrollo del sentido de colaboración como un miembro de un equipo para alcanzar una meta común.

El ABP (Poot-Delgado, 2013), es un proceso de enseñanza–aprendizaje, donde los profesores tienen el rol de facilitador, tutor, guía, coaprendiz, mentor o asesor, los alumnos toman la responsabilidad de aprender y crear alianzas entre alumno- profesor, y entre alumno- alumno, los profesores incrementan la motivación de los estudiantes presentando problemas reales, en cambio los alumnos, son vistos como sujetos que pueden aprender por cuenta propia, por esta razón ellos trabajan en equipos para resolver problemas, localizan recursos, experimentan el aprendizaje en un ambiente cooperativo, los estudiantes además evalúan su propio proceso así como los demás miembros del equipo y de todo el grupo, los cuales disponen de la guía de profesores.

El profesor implementa una evaluación integral, en la que es importante tanto el proceso como el resultado, los pasos del proceso de aprendizaje dentro del modelo ABP son:

1. Se presenta el problema diseñado o seleccionado.
2. Se identifican las necesidades de aprendizaje.
3. Se da el aprendizaje de la información.
4. Se resuelve el problema o se identifican problemas nuevos y se repite el ciclo.

Ahora analizaremos algunas ventajas del modelo de ABP:

- Los alumnos son mejor motivados al interactuar con la realidad y observar los resultados de dicha interacción.
- Un aprendizaje más significativo se desarrolla al relacionar lo que aprende en la escuela con lo que pasa en la realidad.
- Aumenta el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y creativo.
- Aumenta el desarrollo de habilidades para el aprendizaje basado en la definición del problema, recolección de información, análisis de datos, construcción de hipótesis y la evaluación de su aprendizaje.
- Posibilita mayor retención de información, al enfrentar situaciones de la realidad.
- Permite la integración del conocimiento de diferentes disciplinas para dar solución al problema.
- Las habilidades que se desarrollan son perdurables al estimular habilidades de estudio auto dirigido, a lo largo de su vida en problemas reales.
- Se desarrollan las habilidades interpersonales y de trabajo en equipo, de dinámica de grupos, evaluación de compañeros y cómo presentar y defender sus trabajos.
- Desarrollo de una actitud auto motivada, ya que los problemas en el alumno incrementan su atención y motivación.

El tutor con respecto a su especialidad, debe tener conocimiento de la temática de la materia y conocer a fondo los objetivos de aprendizaje del programa analítico, además debe poseer pleno conocimiento de los distintos roles que se juegan dentro de la dinámica del ABP, conociendo diferentes estrategias y métodos, los más apropiado para su especialidad, para evaluar el aprendizaje de los alumnos.

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

El tutor debe tener: habilidades propias para facilitar el proceso de enseñanza – aprendizaje, realizando preguntas que estimulen y reten a los alumnos de manera apropiada, motivándolos a la búsqueda de información y el mejoramiento personal, desarrollando la capacidad para integrar las conclusiones del trabajo de los alumnos, además debe asumir la responsabilidad de promover la resolución de problemas en grupo a través del uso de pensamiento crítico el cual lo podemos definir como: *“Un proceso que nos permite recibir información nueva y pertinente basado en nuestras experiencias sensoriales”*, (Facione, 2007), el ABP también tiene la capacidad de juzgar la validez de la evidencia como resultado del proceso de trabajo del grupo, hacer conscientes a los estudiantes de la necesidad de retroalimentar el avance del grupo.

Algunas recomendaciones para el tutor:

- Sentirse y comportarse como un miembro más del grupo.
- No llevar la dirección del grupo con base en sus propias opiniones, por el contrario, facilitar la dinámica del mismo.
- Asegurarse de que los temas y objetivos de aprendizaje analizados y discutidos queden claros para todos los alumnos.
- Recordar a los alumnos de forma periódica lo que se está aprendiendo de tal manera que valoren la experiencia, se recomienda que la intervención sea específica y con ejemplos.
- Manejar de forma eficiente diferentes fuentes de información.
- Comprender los fenómenos que son parte de su entorno, tanto de su área de especialidad como contextual (tecnológico, educativo, social, económico y demás temas trascendentes al diario vivir).
- Escuchar y comunicar de manera efectiva.
- Argumentar y debatir ideas utilizando pensamiento y análisis crítico.

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

- Una actitud positiva y dispuesta hacia el aprendizaje.
- Participar en procesos para tomar decisiones.
- Seguridad y la autonomía en sus acciones.
- Cuestionar la escala propia de valores (honestidad, responsabilidad, compromiso).
- Una cultura orientada al trabajo.

Respecto a la evaluación en el ABP, los tutores buscan diferentes alternativas de evaluación (Rebeca Anijovich, 2004) que además de evaluar sean un instrumento más del proceso de aprendizaje de los alumnos estas alternativas de evaluación pueden basarse en:

- Según los resultados del aprendizaje de contenidos.
- De acuerdo al conocimiento que el alumno aporta al proceso de razonamiento grupal.
- De acuerdo a las interacciones personales del alumno con los demás miembros del grupo.

Esta forma de trabajo, va de acuerdo a la pedagogía Ignaciana. (Poot-Delgado, 2013)

1.4 Entornos de aprendizaje presencial y virtual.

1.4.1 Entornos de aprendizaje presencial.

El rol del educador, ha sido permanentemente la de mediador entre los contenidos y el alumno, y su preocupación, la de generar ambientes propicios para el aprendizaje.

En la modalidad presencial el docente estructura la clase incluyendo en su diseño la infraestructura física de la institución educativa, puesto que en él ocurrirán los procesos de enseñanza aprendizaje (Mena, 2014)

Demanda entonces de: equipamientos adecuados de naturaleza específica o diversificada, de personal no docente, y debe garantizar la disponibilidad de instrumentos o materiales didácticos para hacer efectivo el proceso.

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

Mientras que en la modalidad presencial las condiciones de espacio físico y el contacto “cara a cara”, son relevantes, en la modalidad virtual, la estructura y calidad de los soportes mediatizadores serán fundamentales.

En la modalidad presencial el docente debe definir los objetivos del curso, mediante la planeación académica, debe preparar los contenidos temáticos, material didáctico, seleccionar la metodología y su enfoque (Marti, 2009)

Entre las características más relevantes del entorno presencial están las siguientes:

- Parte de una base de conocimiento y el estudiante debe ajustarse a ella.
- Los profesores determinan cuándo y cómo los estudiantes recibirán los materiales formativos.
- Parte de la base de que el sujeto recibe pasivamente el conocimiento para generar actitudes innovadoras, críticas e investigadoras.
- Tiende a apoyarse en materiales impresos y en el profesor como fuente de presentación y estructuración de la información.
- Tiende a un modo lineal de comunicación.
- La comunicación se desarrolla básicamente entre el profesor y el estudiante.
- La enseñanza se desarrolla preferentemente de forma grupal.
- Se prepara y desarrolla en un tiempo y en un lugar, resultando una rigidez temporal.
- Demanda y dispone de muchos recursos estructurales y organizativos para su funcionamiento (Cabero J. , 2004)

1.4.1.1 Asesoría Presencial.

La asesoría es un recurso didáctico que siendo parte del proceso enseñanza aprendizaje, aporta a resolver dudas específicas en áreas desconocidas, por el asesorado. La asesoría implica dotarle al asesorado de las herramientas teórico prácticas, para la toma de decisiones.

La Asesoría Presencial es aquella desarrollada por especialistas docentes dentro del salón de clases, y su finalidad es acompañar el proceso creativo, propiciando la exploración de campos necesarios y complementarios pero desconocidos por parte del asesorado, esta Asesoría puede darse ya sea grupal o individualmente. La asesoría especializada es aquella que aporta desde su visión, los elementos que contribuyen a una propuesta integral del problema.

La finalidad de esta asesoría es la de acompañar la propuesta creativa de un ámbito disciplinar, complementándola en el ámbito disciplinar pertinente, resignificando y potenciando la aplicación de un conocimiento significativo y de aplicación contextualizada. La Asesoría presencial, requiere como requisito previo, de la formulación de una propuesta base, consecuente con una metodología de enseñanza – aprendizaje, en el entorno físico del aula. Sobre esta propuesta base, se han de identificar los problemas, que requieren del aporte disciplinar de la asesoría.

Desde mi experiencia como Asesor de Paisaje desde el año 2001, en el décimo nivel de la carrera de Arquitectura en la FADA, la realización de una Asesoría presencial tiene algunas debilidades, por ejemplo:

- La dificultad de conseguir un asesor, por la poca oferta de especialistas en el campo disciplinar de aplicación de la asesoría.
- La condición obligatoria de coincidir asesorado y asesor en tiempos y horarios predeterminados muchas veces corto e insuficientes.

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

- Los costos y en tiempo adicional que tiene la asesoría en el desarrollo del proyecto general, esto al no disponer de tiempo suficiente para la asesoría, el asesor se convierte en simplemente recetario de soluciones a aplicar, perdiéndose una gran oportunidad de participar en la construcción de conocimiento significativo aplicable a cada una de las necesidades de los asesorados.
- El temor del asesorado de que la asesoría obligue a hacer cambios sustantivos en la propuesta de base, cuestionándola completamente.
- La falta de metodología para la inserción, desarrollo y aplicación de los criterios disciplinares de la asesoría.

Actualmente la Asesoría tiene estas características: El papel del Asesor, es el de acompañar el recorrido que viven los alumnos desde el planteamiento original del problema hasta su resolución integral, en el campo disciplinar, guiando su experiencia de aprendizaje en un entorno colaborativo con la posibilidad de practicar y desarrollar habilidades como la reflexión, la crítica, el análisis, la comunicación, la cooperación entre otros y reflexionar sobre actitudes y valores.

El método de enseñanza – aprendizaje que mejor aplicación tiene en el desarrollo de una Asesoría Técnica es el del Aprendizaje Basado en Problemas, puesto que además de acercar al estudiante al contexto real, los alumnos logran comprender la importancia de trabajar colaborativamente, de desarrollar habilidades de análisis y síntesis de información, además de comprometerse con su proceso de aprendizaje (Poot-Delgado, 2013) esto concuerda con uno de los objetivos del Taller Profesional según la Normativa de los Trabajos de Titulación de la Carrera de Arquitectura de la FADA – PUCE: “... Acercar al estudiante a la realidad del ejercicio profesional, con la Incorporación de las asesorías técnicas: estructural, sostenibilidad, paisajística y documento.” Entre los parámetros específicos de evaluación de este trabajo de

investigación está: El adecuado planteamiento paisajístico y de tratamiento del espacio público que tenga el proyecto.

1.4.2 Entornos de aprendizaje virtual.

La principal fuente de riqueza hoy es el conocimiento, el análisis y comunicación de la información y quienes tengan el acceso a las dos tendrán una ventaja competitiva muy importante. (Profesores, 2012). El uso y aplicación de las Tics en los proceso de enseñanza aprendizaje, está siendo valorado por aquellos colectivos que han estado inmersos en este fenómeno, es así como por ejemplo en las universidades de Europa y concretamente en España, ha permitido según los profesores del sistema universitario español, que se cumpla con el reto de innovación en la generación y transmisión del conocimiento.

Entre las ventajas pone de manifiesto la ruptura de las barreras de espacio y de tiempo, la interacción con la información; en tanto que el ahorro de tiempo que el docente podría dedicar a otras actividades, no constituye la ventaja más valorada. La Declaración de la Sorbona en 1998, establece la categoría de sociedad del conocimiento, para la Europa de entonces, y delinea políticas de la Comunidad Europea para ir hacia la convergencia en los sistemas nacionales de educación; luego en la Declaración de Bolonia en 1999, es donde se funda el Espacio Europeo de Enseñanza Superior, EEES. Las reformas planteadas en las metodologías de enseñanza aprendizaje, incorporan las tics, también como instrumento de investigación, gestión y administración educativa.

A la educación presencial y a distancia, se suma la modalidad “on line”, donde a través de la conexión inmaterial, interactiva, instantánea, se conectan profesores y alumnado, de una manera sincrónica y asincrónica. Mejora la calidad del docente, fácil acceso desde zonas distantes, se acomoda a los tiempos de cada uno de los participantes y permite interactuar con la información

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

de los participantes, la cual es una enseñanza más personalizada, de acceso rápido a la información lo que motiva a los estudiantes generándoles mayor interés, mejora la eficacia educativa, permite que el docente tenga más tiempo disponible para otras actividades como sería una continua capacitación.

Los procesos formativos abiertos y flexibles (educación en base en la demanda, donde el estudiante es el centro del proceso educativo, no en el docente.), mejora la comunicación entre los distintos agentes participantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, también se puede utilizar en diferentes contextos del proceso de enseñanza – aprendizaje como: acceso e intercambio de la información es una ventaja, simulación de fenómenos, realización de ejercicios, evaluación de conocimientos y habilidades así como la posibilidad de acceder a diversidad de recursos educativos.

Sin embargo la variable de tiempo empleado en la elaboración de este material educativo, el uso y la comunicación en internet, puede ser mayor del empleado en la enseñanza convencional, puede también generar algunos puntos negativos como la adicción a la máquina, la fatiga visual, y la sensación de atiborramiento de información que puede ser y debe ser corroborada, el enunciado de estos efectos, deben ser considerados a la hora de definir su aplicación. (Carlos Ferro, 2009)

Julio Cabero Almenara de la Universidad de Sevilla (Cabero J. , 2004) nos presenta un análisis completo de la “Función Tutorial en la Tele-Formación” la cual se desarrolla a través de las redes telemáticas, lo cual está transformando la educación formal y no formal, tele formación, e-Learning, b-Learning, educación virtual, es formación realizada a través de dispositivos electrónicos de procesamiento basados en internet, su calidad y efectividad viene por la el acceso

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

a la diversidad de contenidos, la forma en que son presentados, estructurados, y el papel que desempeña el profesor.

Para entender estos procesos virtuales de enseñanza es importante considerar: a) El diseño de materiales de enseñanza aprendizaje; y b) El rol de los profesores ante las TIC. Los cuáles serán desarrollados y administrados por diferentes profesionales vinculados a las TIC's como: consultores de información o facilitadores de información, diseñadores de medios, evaluadores continuos y asesores, orientadores, administradores de sistemas, moderadores y tutores virtuales.

El comportamiento del tutor-profesor es diferente si se desempeña en funciones de tutor-virtual ya que es una formación flexible basadas en un ambiente virtual la cual en relación a docentes presenciales difieren en el uso de herramientas, tiempo y espacio.

Independiente de la herramienta de comunicación utilizada o del modelo adoptado, siempre la acción social exigirá planificación y cuidado de la actividad, por lo que exigirá mayor esfuerzo para el profesor que su participación en una enseñanza presencial, los roles de tutor virtual tienen las siguientes características (Cabero J. , 2006)

Pedagógico: En tanto contribuye a la creación del conocimiento especializado, centra la discusión en puntos críticos, contesta preguntas, responde y sintetiza las diferentes contribuciones de los estudiantes.

Social: En tanto potencia una atmosfera de colaboración en línea de los diferentes participantes, marca el tiempo de las intervenciones y marca la agenda para el desarrollo y exposición de los temas.

Dirección y técnico: Por cuanto establece las normas del proceso formativo y orienta en el comportamiento técnico de las diferentes herramientas de comunicación.

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

Es decir el tutor profesor desempeña el papel de filtro, apagafuegos, facilitador, administrador, editor, promotor, experto, ayudante, participante e indicador. Las posibilidades sincrónicas y asincrónicas, las situaciones geográficas, físicas y temporales, que tienen estos nuevos entornos de enseñanza aprendizaje, hacen que el profesor desempeñe nuevas funciones y roles, para entender mejor este concepto explicaremos las funciones del profesor – tutor virtual:

Técnica, orientador, académico, social y organizativa. En cuanto a la función técnica, el profesor tutor, debe:

- Asegurarse de que los estudiantes comprenden el funcionamiento técnico del entorno on line de la formación.
- Dar consejos y apoyo técnico
- Realizar actividades formativas específicas.
- Gestionar los grupos de trabajo
- Incorporar y modificar materiales al entorno formativo.
- Remitir al alumno a algunas partes del programa donde pueda bajarse archivos en diferente formato de información, como: audiovisual, sonoro, animación etc.,
- Mantenerse en contacto con el administrador del sistema.

Puede ser aconsejable la realización de un manual donde se respondan ya preguntas frecuentes, que despejen sus dudas a dificultades generalizadas, el profesor deberá tener un mínimo de solvencia tecnológica para poder interrelacionarse en la red. En la función académica, el profesor tutor, debe:

- Informar y explicar los contenidos del programa.
- Supervisar el progreso de los estudiantes, el nivel alcanzado y revisar las actividades realizadas por los estudiantes.

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

- Preguntar y diseñar actividades para facilitar la comprensión de la información y su transferencia.
- Diseñar actividades y situaciones de aprendizaje de acuerdo a un diagnóstico previo.
- Introducir el tema de debate y relacionarlo con los anteriores.
- Resumir en los debates las aportaciones de los estudiantes.
- Resolver las posibles dudas surgidas de las lecturas de los materiales o de las actividades realizadas.
- Hacer valoraciones individuales y globales de las actividades realizadas.
- Informar de los resultados y valoraciones alcanzadas.

Hay que considerar que dentro de las actividades hay algunas que son sociales y otras académicas para afianzar los contenidos como los trabajos realizados y comentarios a los trabajos por parte del profesor tutor y de los participantes. Es importante desarrollar ciertas actividades como: La realización de proyectos de trabajo, visitas a sitios web, análisis y reflexión de la información presentada, estudio de casos, resolución de problemas y lectura de documentos específicos.

La conformación de grupos para la realización de las actividades, es importante para trabajar en forma grupal y colaborativa y exista la concepción de grupo y no de grupos aislados. La conformación de los grupos debe considerar, la zona de desarrollo proximal, de sus integrantes, es decir el aporte que pueden darse mutuamente entre personas que tienen distintos saberes. (Lewis, 2001)

La formación en línea, no debe ser un entorno puramente expositivo e informativo, donde se persigue la memorización, sino que debe corresponder a un modelo activo de aprendizaje, para lo

cual las actividades cumplan con el objetivo de la comprensión de los contenidos, la transferencia a otras situaciones. (J Cabero, 2002)

Es importante la introducción de una zona FAQ, (Frequently Asked Questions), en el sitio web, donde estén las respuestas a preguntas frecuentes realizadas por los estudiantes en ocasiones o cursos anteriores, en cuanto a la función organizativa, el profesor tutor debe:

- Establecer un calendario del curso. Inicio y fin de curso, fechas de actividades y entregas de trabajos.
- Explicar las normas de funcionamiento dentro del entorno: criterios de evaluación (rúbrica).
- Presentar las normas de funcionamiento para establecer contactos con el profesor – tutor.
- Mantener contacto con el resto del equipo docente y organizativo, y participarles, el estado de funcionamiento del sistema, y los contenidos.
- Organizar el trabajo en grupo y facilitar la coordinación entre miembros. Por ejemplo se debe realizar el “esquema” del guion a seguir en el chat.

En el rol de orientador o profesor-tutor, deberá ofrecer asesoramiento personalizado a los estudiantes, en aspectos como las técnicas y estrategias de formación, motivación en la acción formativa; entre otras el profesor-tutor además deberá:

- Facilitar técnicas de trabajo intelectual para el trabajo en red.
- Dar recomendaciones públicas y privadas sobre el trabajo, y su calidad, desarrollado en la red.
- Marcar el ritmo adecuado de trabajo de los estudiantes.
- Motivarles a los estudiantes para el trabajo, informarles sobre su progreso y facilitarles estrategias de mejora y cambio.

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

- Ser guía y orientador del estudiante.
- Adaptar los materiales educativos a las características y conocimientos previos de los estudiantes.

Para completar el aprendizaje es de suma importancia la creación de un ambiente socioemocional positivo, por lo que el profesor tutor debe asumir algunas actividades como:

- Dar la bienvenida a los estudiantes y facilitar la creación de grupos de trabajo colaborativo.
- Animar y estimular la participación activa del estudiante, ampliando los conceptos vertidos por los otros estudiantes.
- Integrar y conducir las intervenciones, sintetizando, reconstruyendo los temas que vayan surgiendo.
- Dinamizar la acción formativa y el trabajo en red.

Una de las técnicas usadas en este sistema en línea, es el de video conferencia, donde la participación del moderador en línea, preside y regula el encuentro en línea, acuñando para ello términos como e-moderator y e-moderating (Salomon, 2000). El referido autor propone un modelo de cinco pasos a seguir por el profesor tutor, para una correcta moderación en red:

1. **Primero:** Acceso y motivación el cual se basa en la bienvenida a los estudiantes y las instrucciones sobre cómo utilizar el sistema.
2. **Segundo:** Socialización en línea el cual permite conseguir la integración en el contexto de formación virtual del grupo en cohesión.
3. **Tercero:** Intercambio de información permitiendo incentivar a los estudiantes a contribuir a la discusión con aportes, tejiendo la información que van construyendo.

4. **Cuarto:** Construcción del conocimiento, adoptando posiciones que permitan aprender de los problemas, tratar conflictos y ofrecer un proceso de retroalimentación llamado en inglés (feed back) a los estudiantes.
5. **Quinto:** Desarrollo, ayuda a que el estudiante forme un criterio independiente dentro del proceso de aprendizaje. (Salomon, 2000)

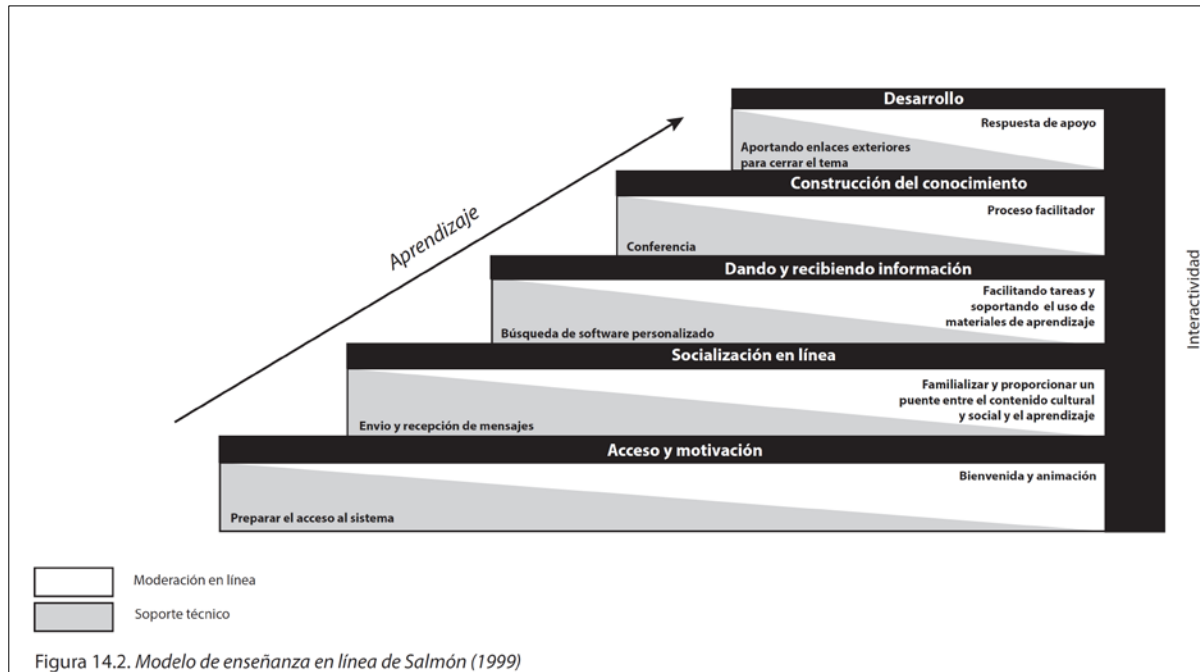


Ilustración 2 Modelo de Enseñanza en Línea. (Salomón, 2000).

En cuanto al número aproximado de estudiantes asignados a un tutor, existen variadas respuestas, dependiendo de variables como el ámbito en el que nos movemos, la amplitud geográfica, si es un modelo de comunicación flexible o completamente a distancia, o si estamos utilizando herramientas de comunicación sincrónica o asincrónica. (Tucker, 1998)

1.4.2.1 Taxonomía de Bloom para la era digital.

Benjamín Bloom, psicólogo de la Universidad de Chicago, desarrolló su taxonomía de Objetivos Educativos en 1956, instrumento clave para estructurar y comprender el proceso de aprendizaje. Su taxonomía sigue el proceso del pensamiento, este propone que el aprendizaje encaja en uno de los tres dominios psicológicos: el Cognitivo, procesar información, conocimiento y habilidades mentales; el Afectivo, actitudes y sentimientos; y, el Psicomotor, habilidades manuales o físicas. En cuanto al dominio cognitivo, categoriza y ordena habilidades del pensamiento y objetivos.

Este ordenamiento representa el proceso de aprendizaje en sus diferentes niveles, el mismo que inicia en una zona de habilidades de pensamiento de orden inferior (LOTS²) y evoluciona así: conocimiento, comprensión, aplicación, análisis, síntesis, evaluación, que son habilidades de orden superior (HOST³).

En el año 2001, Lorin Anderson, discípulo de Bloom, publica la Taxonomía Revisada de Bloom aporta con transfiriéndole el carácter de acción a cada una de las categorías cuando utiliza verbos, y además cambia el orden de estas categorías así, en orden ascendente: recordar, (reconoce, enlistar, describir, identificar, encontrar), entender (interpretar, clasificar, comparar, ejemplificar), aplicar (usar, ejecutar), analizar (comparar, organizar, encontrar, estructurar), evaluar (revisar, experimentar, juzgar, probar), crear (diseñar, construir, planificar, producir, idear, trazar, elaborar). (Churches, 2009)

Miremos que la categoría crear está por sobre las otras, ya que es el momento culminante del proceso de enseñanza – aprendizaje en arquitectura y en el diseño del Paisaje (L. W. Anderson, 2001).

² Low order thinking skills.

³ High order thinking skills.

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

Los avances en las tecnologías para la información y comunicación, TIC’s, promueven comportamientos, acciones y oportunidades de aprendizaje, las TIC’s constituyen el lenguaje cotidiano de los más jóvenes, aquellos nativos digitales, en tanto que para los maestros menos jóvenes el abordaje a las TIC’s nos convierte en migrantes digitales (Prensky, 2001)

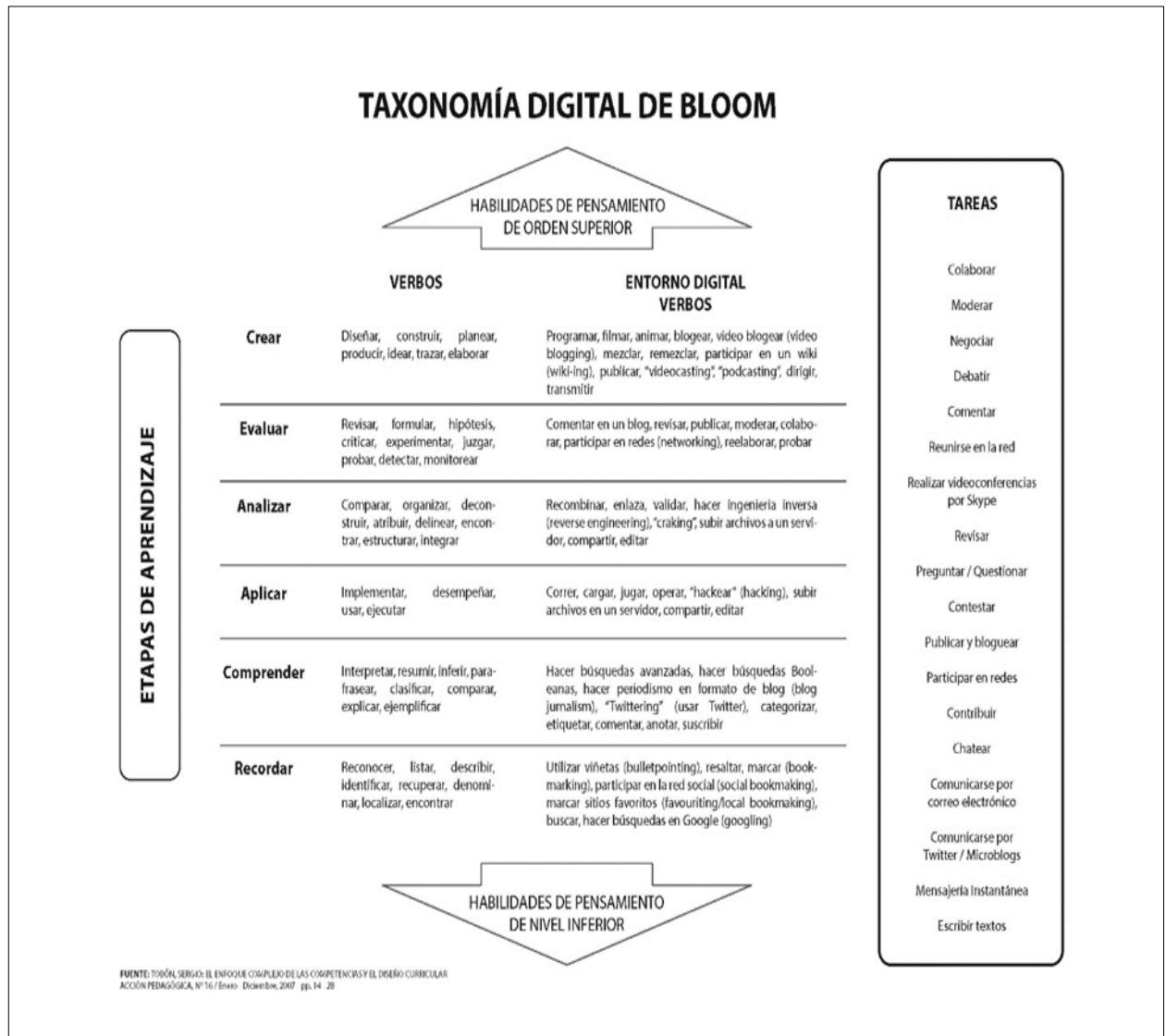


Ilustración 3 Taxonomía Digital de Bloom.

El conocimiento significativo, es un proceso que se da de mejor manera y con buenos resultados en un ambiente de aprendizaje colaborativo, donde existe la noción de equipo, de grupo y por lo

tanto de pertinencia e identidad. El elemento colaborativo presente en el aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a ser y aprender a vivir juntos (Delors, 1995).

En la sociedad del conocimiento, esta posibilidad de colaboración, se hace más fácil por la variedad de herramientas digitales disponibles: wikis, blogs de aula, herramientas colaborativas para documentos, redes sociales, plataformas educativas, software de evaluación en línea, el enfoque educativo constructivista, construye significados nuevos en el proceso de enseñanza–aprendizaje que se manifiestan en cambios significativos de las propias experiencias integradas a los sentimientos, motivaciones, de los estudiantes.

Con el método de ABP, los estudiantes, construyen su propio conocimiento en el proceso de enseñanza–aprendizaje, la contextualización de los problemas y sus propuestas, motivan al estudiante y firman el conocimiento, así lo podemos ver en la Pirámide del Aprendizaje, propuesta por el investigador Cody Blair, donde el porcentaje menor de retención después de 24 horas es del 5% con la actividad de escuchar; un 10% con el leer, 20% con el uso de audiovisuales; 30% con demostrar; 50% argumentar; 75% realizar prácticas; 90% enseñar a otros. (Gil, 2012).

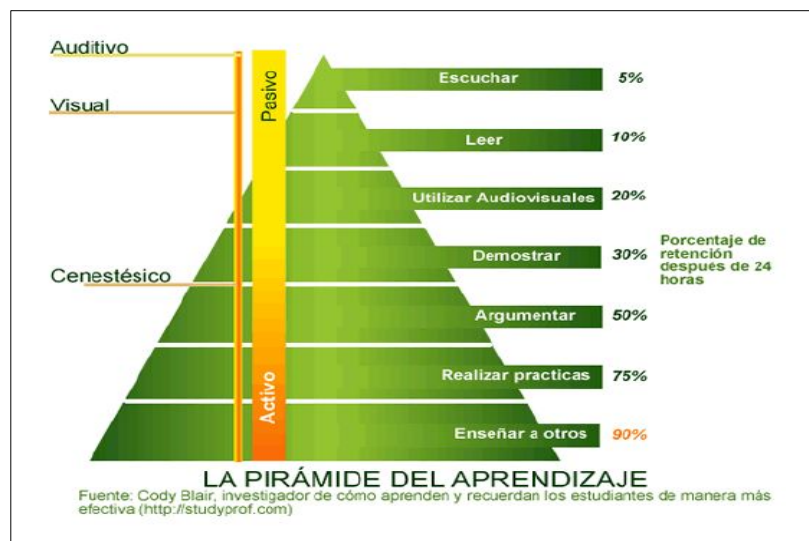


Ilustración 4. Pirámide del Aprendizaje.

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

A decir de Andrew Churches, la Pedagogía y la enseñanza del siglo XXI, están enfocadas en que los estudiantes desarrollen las Habilidades del Pensamiento de Orden Superior (HOTS), transitando un recorrido que va desde la adquisición del conocimiento: recordar, comprender, pasando por la profundización del conocimiento: aplicar, analizar, hasta alcanzar la creación del conocimiento: evaluar, crear. (Churches, 2009)

El Docente del Siglo XXI, según Andrew Churches, “jalona el aprendizaje de los estudiantes, construyendo sobre la base de recordar conocimiento y comprenderlo para llevarlos a usar y aplicar habilidades; a analizar y evaluar procesos, resultados y consecuencias y, a elaborar, crear e innovar” (Churches, 2009)

En esta taxonomía, subyacen las tres instancias del proceso creativo: comprensión (comprender), interpretación (analizar) y aplicación (crear); potenciado desde la experiencia, la cual se va construyendo de la observación de los fenómenos manifestados en problemáticas y abordados desde el Aprendizaje Basado en Problemas. Las ciencias aplicadas como la Arquitectura y el Paisaje, basan su accionar en procesos dialógicos de comprensión, interpretación y aplicación, manifestado desde los diferentes lenguajes articulados y visuales, que son los de las ciencias, las artes y la cultura, el pensamiento puede expresarse en imágenes, texturas, sonidos, pero estos solo adquieren sentido en tanto que el logos puede significarlos, esto tiene validez en las ciencias y en las artes, por esto, la verdad de las artes y de las ciencias sociales es tan verdadera como la verdad científica. (Gadamer, 1977).

1.4.2.2 Asesoría Virtual.

El proceso de asesoría virtual debe fundamentarse como manifiesta (Deneb, 2010) en satisfacer las necesidades concretas del estudiante, además del cumplimiento de los objetivos planteados en

las estrategias a seguir en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el estudiante tiene necesidades específicas, desde el momento que no opta por un sistema presencial.

Existen muchos motivos que llevan al estudiante por el modelo virtual de aprendizaje, por esta razón el asesoramiento virtual en la educación debe estar fundamentado en un proceso, de motivación constante al estudiante.

En la Modalidad de Educación a Distancia; se pretende ir abarcando lo más posible, esas áreas que apoyan en lo presencial, el proceso de enseñanza-aprendizaje; más sin embargo, debe tenerse especial cuidado en quien realice la función de tutor virtual; pues deberá contar con cualidades personales específicas; aparte de con las que cuenta el tutor presencial; por mencionar algunas: equilibrio anímico, madurez, capacidad de motivar a los demás, buena redacción y ortografía; no prejuicioso.

En cuanto a la motivación constante, mencionada anteriormente; está basada en el envío continuo de mensajes motivacionales; que reconoce al estudiante que ha venido haciendo bien las cosas y va obteniendo buenos resultados; y motiva a quien está pasando por una dificultad personal, laboral o que simplemente, no ha aprendido a administrar correctamente su tiempo.

Además, una de las necesidades concretas del estudiante de educación a distancia, EaD; es justamente el acompañamiento; es decir, comúnmente se sienten solos, se desesperan si no se les contesta rápido y por lo general, tienen la incertidumbre de si están haciendo bien las cosas o no; por lo que su tranquilidad, depende de retroalimentarles lo más pronto posible sus envíos de trabajos, con la mayor cantidad de observaciones; que no le dejen dudas o malinterpretaciones.

1.4.3 De presencial a virtual

Vamos a partir de la siguiente premisa: ¿pueden adaptarse, en su totalidad, las actividades ejercidas por el tutor, de lo presencial a lo virtual? Y si no es así, ¿qué aspectos no deben

perderse de vista, al desarrollar y/o implementar, un programa de tutoría, como refuerzo en el desarrollo integral, en la modalidad de Educación a Distancia?

La tutoría en Educación a Distancia, tiene mucho por aportar, y las áreas de oportunidad que esta tiene, son bastantes. En el presente ensayo, se mencionarán, de manera breve; algunos de los aspectos, que a base de poca experiencia, se han logrado identificar; a fin de incitar al análisis y reflexión, en esta “estrategia de innovación de la educación superior”.

Antes de analizar la importancia de la tutoría en la Modalidad virtual; debe contarse con el conocimiento de lo que es la Tutoría en presencial; es decir, cuáles son sus alcances y qué necesidades atiende, que es lo que topamos en el tema anterior, permitiéndonos ver la importancia del entorno presencial sus estructura y características.

Luego de analizar el entorno presencial y desarrollando un proceso de enseñanza completamente independiente esto nos permitirá que no exista confusión en las aplicaciones de ésta (tutoría), en la modalidad virtual; tomando en cuenta, que las necesidades no son las mismas; y que los medios de práctica tampoco; lo que exige, por parte del tutor virtual, la adecuación, y hasta la innovación, de una nueva manera de dar seguimiento al estudiante.

CAPÍTULO II: LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN EDUCACIÓN.

Este capítulo aborda las características del e-Learning, como una estrategia educativa, así como sus variaciones en b-Learning y m-Learning. También se describe la selección de la plataforma educativa Moodle, sus características, módulos y las herramientas de las TIC's en la práctica docente.

2.1 Plataformas educativas:

2.1.1 Educación virtual o E-Learning.

La educación virtual o e-Learning es una de las estrategias educativas que han impactado nuestro siglo, con la llegada de la tecnología como parte de nuestro diario vivir observamos, que los cambios en los procesos económicos, sociales no han sido los únicos impactados por la cibernética, también la educación ha desarrollado nuevos procesos solucionando problemas basados en el aislamiento geográfico, hasta nuevos procesos de perfeccionamiento periódico.

El e-Learning utiliza la red de datos (Internet o Intranet) como tecnología de distribución de la información. Los cursos de formación en e-Learning son definidos por nuestros propósitos, los cuales se logran vía recursos accesibles en la web y sus respectivas plataformas.

El e-Learning permite la posibilidad de un aprendizaje flexible y accesible a cualquier receptor potencial, basado en el uso de las tecnologías de información y de la comunicación Tics.

2.1.2 Características.

Es importante analizar sus características desde la siguiente premisa: “Es una formación basada en la red, y facilita la comunicación entre el profesor y los alumnos según determinadas herramientas sincrónicas y asincrónicas de la comunicación (Cabero J. , 2004), las características del e-Learning son las siguientes:

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

- Permite que los estudiantes vayan a su propio ritmo de aprendizaje.
- Es una formación basada en el concepto de formación en el momento que se necesita (Just in time trying).
- Permite la combinación de diferentes materiales (auditivos, visuales y audiovisuales).
- Con una sola aplicación puede atenderse a un mayor número de estudiantes.
- El conocimiento es un proceso activo de construcción.
- Tiende a reducir el tiempo de formación de las personas.
- Tiende a ser interactiva, tanto entre los participantes en el proceso (profesor y estudiantes) como con los contenidos.
- Tiende a realizarse de forma individual, sin renunciar a la realización de las propuestas colaborativas.
- Puede utilizarse en el lugar de trabajo y en el tiempo disponible por parte del estudiante.
- Es flexible.
- Existe poca experiencia en su uso.
- No siempre se dispone de los recursos estructurales y organizativos para su puesta en funcionamiento.

Dentro de las ventajas más importantes podemos citar:

- Permite a los alumnos disponer de un amplio volumen de información
- Facilita la actualización de la información y de los contenidos
- Flexibiliza la información independientemente del espacio y del tiempo.
- Permite la deslocalización del conocimiento
- Favorece una formación multimedia.
- Permite que en los servidores pueda quedar registrado la actividad realizada por el estudiante.
- Facilita la formación grupal y colaborativa.
- Facilita la autonomía del estudiante.

Un punto importante que se debe mencionar dentro de este proceso de enseñanza-aprendizaje es el error que muchos educadores cometen en relación a las nuevas tecnologías y que ha llevado a que las mismas no desarrollen todas las posibilidades que presentan para la creación de nuevos entornos formativos, y es el deseo que tienen los educadores de trasladar sobre el entorno virtual principios aplicados en enseñanza presencial.

2.1.3 Etapas básicas de desarrollo de e-Learning.

De acuerdo a (Salinas, 2005) existen tres etapas básicas del desarrollo del e-Learning el cual se describe a continuación:

1. **Enfoque tecnológico:** El cual puede considerarse como periodos iniciales, pero que en algún caso perdura, y que se basa en la idea de que la sofisticación, de dicho entorno proporcionara la tan ansiada calidad del proceso enseñanza-aprendizaje.
2. **Importancia del Contenido:** Basa la calidad del proceso en los contenidos, y en la presentación del conocimiento, que estos ofrecen, teniendo en cuenta que materiales altamente sofisticados proporcionan la calidad.
3. **Metodología:** Se centra más en el alumno, partiendo de criterios pedagógicos, basa la calidad en una adecuada combinación, en cada caso, las decisiones que tienen que ver, con la tecnología que debe utilizarse, con la función pedagógica que el entorno cumplirá, y con los aspectos de organización del proceso, dentro de dicho entorno.

2.1.4 Variables críticas de la formación virtual.

La tecnología es la que da comienzo a la formación en el e-Learning y sus variables, y debe ser lo más amigable y flexible posible, debemos considerar que las variables demandaran que el usuario cuenten con un mínimo de competencias instrumentales y tecnológicas para el correcto uso de las herramientas y entornos.

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

Un de las variables críticas es el contenido de información, la misma que tiene una triple posición: cantidad, calidad y estructuración, calidad en el sentido de pertinencia, la relevancia y la autoría de la fuente de información, cantidad para que sea un componente adecuado, a las características del grupo y sus respectivos objetivos, y estructuración por disponer de un diseño educado donde se recojan algunos principios, que son útiles para la presentación del conocimiento.

El b-learning es un modelo híbrido, donde los tutores pueden aplicar sus metodologías para el aula en la sesión presencial y al mismo tiempo potenciar el desarrollo de las temáticas a través de una plataforma virtual.

El Blended learning, tiene su mayor fortaleza en el contacto personal-presencial, recobrando un protagonismo que se había perdido a causa del boom que generó el e-Learning como modelo que proponía la desaparición del contacto presencial, reduciendo en un 100% todo el proceso de enseñanza aprendizaje, a un entorno virtual. En aquel momento las ventajas de la formación virtual: flexibilidad, deslocalización, reducción de costos, hacían pensar la desaparición del docente y del aula, expectativa pedagógica que no se cumplió (Bartolome, 2004).

Otra variable crítica es la manera como se presenta la información, el medio (Mobile o fijo) y el entorno operativo basado en la necesidad del estudiante y los objetivos de interacción con el profesor, sean estos la enseñanza móvil o m-Learning, o b-Learning.

El móvil-Learning es una nueva forma de educación creada a partir de la conjunción de entre el e-Learning y la utilización de los Smart devices/ dispositivos móviles inteligentes (pda`s, smartphones, Ipods, pocket PCs; teléfonos móviles 3G⁴) y que se fundamenta en la movilidad geográfica con la virtual. Permitiendo aprender dentro de un contexto, en el momento que se necesita y explorando y solicitando la información requerida.

⁴ Tercera generación de transmisión de voz y datos para telefonía móvil.

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

El móvil-Learning como un valor añadido en los modelos de aprendizaje, tiene su clave en la interconectividad, eliminando cualquier dependencia de lugar o espacio y facilitando la posibilidad de implementar modos de dar clase y aprender. Además estrechará aún más la brecha entre la clase magistral y la práctica, constituyendo un nuevo paradigma: ser el punto de confluencia de la informática móvil y el e-Learning, para producir experiencias educativas cuando uno lo desee y desde cualquier punto.

Se estima que en el mundo existe 3.300 millones de líneas móviles, solo en el 2007 se vendieron más de 1.150 millones de líneas. Existe una mayor penetración, casi el 100% de estudiantes tienen un celular, en tanto que un 30% tiene PCs/Notbooks.

Las características de los servicios móviles:

- Accesibilidad, no hay limitaciones de tiempo y espacio para su uso.
- Convivencia, se empaquetan servicios como teléfono, agenda.
- Inmediatez, no existen retrasos entre el impulso y el acto.
- Localización, al estar la persona localizada en un lugar geográfico determinado en cada momento, pueden recibir servicios y contenidos segmentados geográficamente.
- Personalización, los servicios son adaptables a las necesidades y gustos variados.
- Los dispositivos móviles, facilitan el aprendizaje exploratorio, el aprender sobre el terreno, explorando, experimentando y aplicando a la vez que se aprende la lección.
- Permite a los docentes enviar recordatorios a los estudiantes sobre plazos de actividades y mensajes de apoyo y estímulo.
- Ayuda a los estudiantes a permanecer enfocados por períodos más largos.

En la actualidad ya se está prestando la tecnología 4G, aumentando la transmisión de datos, y mejorando el hardware y software del teléfono.

La expansión de los servicios desde lo informático a lo educativo se encuentra en proceso de consolidación. La Unión Europea desde el programa de M-Learning de la Agencia para el Aprendizaje y el Desarrollo de las Habilidades (LSDA⁵), está diseñando productos educativos dirigidos a jóvenes entre 16 y 24 años. The Classroom 200 project, del Instituto de tecnología de la Universidad de Georgia, ha desarrollado una tecnología educativa móvil que permite a los estudiantes leer las diapositivas del profesor sobre sus móviles en tiempo real.

Las tres características de los teléfonos móviles son: personalización, localización y seguridad en sus transacciones (Avanza, 2009).

El b-Learning o enseñanza semipresencial, el e-Learning, y el m-Learning, tienen un mismo fundamento, la formación virtual o e-Learning, cabe señalar que el método de trabajo entre sistemas operativos será la plataforma que se use, esa es la base del proceso de enseñanza-aprendizaje virtual, para esto a continuación presentaremos el proceso de selección de la plataforma.

2.2 Selección de la Plataforma.

El proceso de enseñanza-aprendizaje, basado en la construcción de conocimiento significativo de forma colaborativa, tiene en las plataformas educativas, el medio para gestionar, administrar y desarrollar un sistema de educación electrónico o a distancia en el que se integra el uso de las tecnologías de la información y comunicación y otros elementos pedagógicos.

El LMS (Learning Management System) es una plataforma tecnológica la cual facilita la formación de personas a través del internet. Es un software diseñado para los educadores de

⁵ Agency for learning and skills development.

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

instituciones educativas con el fin de crear cursos en línea y manejar los procesos educativos de los estudiantes presenciales. Está elaborado bajo la pedagogía constructivista social, que comprende que la comunicación es importante en la cimentación del aprendizaje, es por esto que envuelve la colaboración, actividades, reflexión crítica, entre otros. Las herramientas utilizadas en el software son apropiadas para clases en línea y también para completar el aprendizaje presencial. (Salas, 2013)

Una de las plataformas más utilizadas por ser de manejo amigable y de libre acceso es la plataforma Moodle⁶, la cual está instalada y funciona en la PUCE, desde hace varios años, como su EVA⁷ oficial y además consta en el sitio PUCE VIRTUAL⁸ al ser parte de la política institucional de la PUCE.

Moodle, permite al profesorado crear un curso virtual con diferentes finalidades:

1. Como expositor de contenidos formativos como apuntes, recursos, para los estudiantes.
2. Como espacio de encuentro para sus alumnos, seguimiento de los contenidos, debate, y red social del aula, gracias al uso de foros, chat, correo y mensajería.
3. Como espacio de trabajo donde los alumnos entregan sus tareas al profesor.
4. Como espacio de trabajo colaborativo, pueden crearse grupos de trabajo. Moodle, plataforma de Aprendizaje. (INTEF, 2014)

Moodle también cuenta con herramientas que se adaptan a la estrategia pedagógica a aplicarse tales como glosario, foro, seguimiento estadístico de la actividad del estudiante, esta plataforma ahora brinda un ambiente colaborativo de interacción y alertas para dispositivos móviles con

⁶ Module object - oriented dynamic learning environment: entorno modular de aprendizaje dinámico orientado a objetos.

⁷ Entorno Virtual de Aprendizaje.

⁸ Sitio web, Entorno virtual de aprendizaje de la PUCE.

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

sistema operativo Android⁹, por medio del MLEA (Mobile Learning Environment Adapter), una arquitectura que facilita la integración de diversos recursos educativos de apoyo al aprendizaje móvil, con la intención de cambiar el paradigma de la enseñanza a distancia, a través de una solución innovadora, modular, móvil y adaptable a cada necesidad, haciendo uso de las máximas capacidades de comunicación que nos brindan los Smartphone, tablets y reproductores multimedia con sistema operativo Android y sus similar en OS de Mac.

La Revista Learning Review Latinoamérica, en su informe n° 11 de diciembre de 2010, de un total de 71 plataformas investigadas, 46 son propietarias y 27 son código abierto, además señala las siguientes características a las plataformas.

Comunicación: En el área de la comunicación tienen 13 servicios: Anuncios, Correo electrónico interno, Lista de distribución, Foros, Chats, Noticias, Videoconferencia online integrada, Audio conferencia, Soporta video, Soporta audio, Envío de SMS¹⁰ a alumnos, Alertas por mail, Cafetería.

Recursos: En tanto que en el área de recursos son 16 con las que cuentan las aulas virtuales: Herramientas de búsqueda, ayudas, páginas personales, calendario, grupos de trabajo, notas, wiki, blogs, preguntas y respuestas, encuestas, glosario, enlaces, biblioteca, tareas, herramientas de autor.

Evaluación: En el área devaluación, 9 mecanismos: Autoevaluación, evaluaciones, importación/exportación de preguntas, seguimiento y control de evaluaciones, sistema de calificación, trabajos realizados y pendientes, registro y seguimiento del alumno, registro y seguimiento de profesores/tutores, generación de informes.

⁹ Sistema operativo basado en Linux.

¹⁰ Short message service.

Operación: En el área de operación y características generales, 10 diferentes tipos: Posibilidad de importar/exportar datos en XML¹¹, estándares SCORM¹², IMS¹³, AICC¹⁴, sistemas operativos sobre los que funcionan, back-up de cursos, adaptable a clases en línea y/o aprendizaje presencial, habilitar o deshabilitar bloque de información, manual del usuario, manual del usuario docente/tutor, adaptabilidad para pequeños y/o grandes proyectos, Integración de la plataforma con aplicaciones/software externos.

De acuerdo al Manual del Sistema de Formación Educativa (Salas, 2013) el LMS¹⁵ esa compuesto principalmente por los siguientes módulos:

Módulo de Tareas

- Puede especificarse la fecha final de entrega de una tarea y la calificación máxima que se le podrá asignar.
- Los estudiantes pueden subir sus tareas (en cualquier formato de archivo) al servidor. Se registra la fecha en que se han subido.
- Se permite enviar tareas fuera de tiempo, pero el profesor puede ver claramente el tiempo de retraso
- Para cada tarea en particular, puede evaluarse a la clase entera (calificaciones y comentarios) en una única página con un único formulario.
- Las observaciones del profesor se adjuntan a la página de la tarea de cada estudiante y se le envía un mensaje de notificación.
- El profesor tiene la posibilidad de permitir el reenvío de una tarea tras su calificación (para volver a calificarla).

¹¹ eXtensible Markup Language lenguaje de marcas extensible.

¹² Sharable Content Object Reference Model. Modelo para objetos de contenido compartible.

¹³ Internet map service, servidor de mapas en internet.

¹⁴ Aviation Industry Computed Based-Training Comitee

¹⁵ Learning management sistema, sistema de gestión para el aprendizaje.

Módulo de Consulta

- Es como una votación. Puede usarse para votar sobre algo o para recibir una respuesta de cada estudiante (por ejemplo, para pedir su consentimiento para algo.)
- El profesor puede ver una tabla que presenta de forma intuitiva la información sobre quién ha elegido qué.
- Se puede permitir que los estudiantes vean un gráfico actualizado de los resultados.

Módulo de Foro

- El profesor puede obligar la suscripción de todos a un foro o permitir que cada persona elija a qué foros suscribirse de manera que se le envíe una copia de los mensajes por correo electrónico.
- El profesor puede mover fácilmente los temas de discusión entre distintos foros
- Las imágenes adjuntas se muestran dentro de los mensajes.
- Si se usan las calificaciones de los foros, pueden restringirse a un rango de fechas.

Módulo Quizzes

- Los profesores pueden definir una base de datos de preguntas que podrán ser reutilizadas en diferentes quizzes.
- Los quizzes se califican automáticamente, y pueden ser recalificados si se modifican las preguntas.
- Los quizzes¹⁶ pueden tener un límite de tiempo a partir del cual no estarán disponibles.
- El profesor puede determinar si los quizzes pueden ser resueltos varias veces y si se mostrarán o no las respuestas correctas y los comentarios
- Los intentos pueden ser acumulativos, y acabados tras varias sesiones

¹⁶ Cuestionarios o preguntas en línea.

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

- Las preguntas de opción múltiple pueden definirse con una única o múltiples respuestas correcta.
- Pueden crearse preguntas tipo verdadero/falso, emparejamiento, aleatorias, numéricas, incrustadas, descriptivos y mucho más.

Módulo Recurso

- Admite la presentación de cualquier contenido digital, Word, PowerPoint, Flash, vídeo, sonidos, etc.
- Los archivos pueden subirse y manejarse en el servidor, o pueden ser creados sobre la marcha usando formularios web (de texto o HTML¹⁷).
- Se pueden enlazar contenidos externos en web o incluirlos perfectamente en la interfaz del curso.

Módulo Encuesta

- Se proporcionan encuestas ya preparadas y contrastadas como instrumentos para el análisis de las clases en línea.
- Los informes de las encuestas están siempre disponibles, incluyendo muchos gráficos. Los datos pueden descargarse con formato de hoja de cálculo Excel o como archivo de texto CVS¹⁸
- La interfaz de las encuestas impide la posibilidad de que sean respondidas sólo parcialmente.
- A cada estudiante se le informa sobre sus resultados comparados con la media de la clase.

Módulo Taller

¹⁷ HyperText Markup Language, lenguaje de marcas de hipertext.

¹⁸ Concurrent Versioning System|, Sistema de Control de Versiones.

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

- Permite la evaluación de documentos entre iguales y el profesor puede gestionar y calificar la evaluación.
- Admite un amplio rango de escalas de calificación posibles.
- El profesor puede suministrar documentos de ejemplo a los estudiantes para practicar la evaluación.

La página oficial de Moodle, señala de una manera muy detallada algunas de las características de esta herramienta educativa las cuales detallaremos a continuación:

1. Es gratis y de código abierto. Tiene licencia GPL¹⁹.
2. Es escalable, se pueden tener cursos con 40.000 estudiantes matriculados.
3. Moodle se ejecuta sin modificaciones bajo Unix, Linux, Windows, Mac OS X, Netware y otros sistemas operativos que permitan PHP²⁰, la mayor parte proveedores de alojamiento Web lo permiten.
4. Está diseñando de manera modular, y permite un gran flexibilidad para agregar (y quitar) funcionalidades en muchos niveles.
5. Se actualiza muy fácilmente desde una versión anterior a la siguiente. Además, tiene un sistema interno para actualizar y reparar su base de datos cada cierto tiempo.
6. Usa solamente una base de datos (si lo necesita puede compartirla con otras aplicaciones).
7. Usa una completa abstracción de bases de datos, y también es capaz de soportar las principales marcas de bases de datos.
8. Se ha puesto énfasis en una seguridad sólida en toda la plataforma. Todos los formularios son revisados, las cookies encriptadas, etc.

¹⁹ General Public License, Licencia Pública General.

²⁰ Hypertext Pre-processor, Pre Procesador de Hipertexto.

Las ventajas en el uso de Moodle son:

Adaptabilidad a los diferentes tipos y ritmos de aprendizaje de o estudiantes. El avance tecnológico forma parte de la cotidianidad en las realidades sociales, por lo que el estudiante, reconoce en la plataforma un medio y lenguaje atractivo, esta es una oportunidad para motivarlos permanentemente. Al no usar el papel, es un medio totalmente ecológico. Promueve una pedagogía constructivista social (colaboración, actividades, reflexión, crítica). Es adecuada para tanto las clases totalmente en línea, así como para las semipresenciales. Su interfaz de navegador de tecnología sencilla, ligera, eficiente y compatible. Fácil de instalar, se la puede bajar de la ULR²¹: <http://moodle.org/>.

Se puede acceder también como invitado, los cursos pueden tener categorías y ser buscados. La mayoría de las áreas de introducción de texto (recursos, mensajes de los foros, entradas de los diarios, etc.) pueden ser editadas usando el editor integrado HTML de tipo WYSIWYG²².

2.2.1 Herramientas.

Las plataformas educativas son software de manejo sencillo que permite a docentes, investigadores, o usuarios en general la implementación de cursos por internet. Contiene los materiales, recursos y espacios necesarios para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Ahora describiremos algunas de las herramientas más importantes de un LMS, que incorpora a la mayoría de distribuciones en el mercado mundial

Aula Virtual: Es una herramienta que nos permite interactividad, para presentar contenidos, utilización de textos, hipertextos y multimedia, se adecuan a los diferentes estilos de aprendizaje;

²¹ Uniform Resource Locator, Identificador de Recursos Uniforme.

²² What You See Is What You Get, lo que ves es lo que obtienes, es un procesador de texto que permiten escribir un documento viendo directamente el resultado final.

recurso utilizado por los docentes para el proceso de enseñanza- aprendizaje, asincrónico y en cualquier tiempo. Muy usada por instituciones de educación superior como un EVA, entorno Virtual de Aprendizaje.

Chat: Es un sistema de comunicación sincrónica en Internet, don los usuarios se pueden conectar y charlar entre sí para realizar actividades conjuntas entre alumno-alumno, alumno-tutor. Discusión colectiva, evaluar las y los participantes, realizar preguntas y socializarse. La palabra “chat” es un anglicismo y significa “charlar”, pero hoy se la usa para las conversaciones por canales informáticos y sin la presencia de los usuarios.

Blog: Es una publicación online con historias publicadas con una periodicidad muy alta que son presentadas en orden cronológico. Tienen lista de enlaces a otros weblogs (denominada blogroll). Son los editores los que comienzan la conversación y definen por tanto la temática y el estilo del sitio. Además, al contrario que los foros, los blogs están volcados hacia afuera, no hacia adentro además permiten valorar nuevas formas de aprender (en especial, la lecto-escritura). Tiene la capacidad de implementación de *pluggins*²³ o añadidos (tags²⁴, widgets²⁵, video, audio, etc.).

Correo Electrónico: Es una herramienta que inicia con la Internet, por el cambio de mensajes entre estrategas militares e investigadores; hoy es una herramienta de comunicación, tutor y estudiantes. Medio por el cual se da el intercambio de documentos, tareas, ejercicios; revisión de tareas, aclaración de tareas.

Foro: Es un tipo de reunión donde distintas personas conversan en torno a un tema de interés común. Es, esencialmente, una técnica oral, realizada en grupos. Se caracteriza por formular un problema y abrir el debate, distribuye el uso de la palabra, limita el tiempo de las exposiciones.

²³ aplicación que se relaciona con otra para aportarle una función nueva y generalmente muy específica.

²⁴ conjunto de juegos informáticos interactivos que se añade a un elemento de los datos para identificarlo

²⁵ pequeña aplicación o programa, para dar fácil acceso a funciones frecuentemente usadas y proveer de información visual.

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

El moderador es importante en el foro, porque le corresponde anunciar el tema o actividad, describe las normas que van a regular la participación de los asistentes, mantiene el orden y pertinencia de los temas, y cierra el foro con una síntesis de lo tratado.

El foro es aquel espacio de interacción de grupos más o menos 15 personas, del que participan tanto los estudiantes y el docente-tutor. Esta actividad es importante, aquí es donde se dan la mayor parte de los debates. El Foro permite organizar diferentes tipos de actividades: desde la resolución a un problema, el debate a una determinada problemática o el espacio para compartir intereses comunes. Los mensajes también se pueden ver de varias maneras, incluir mensajes adjuntos e imágenes incrustadas. Al suscribirse a un foro los participantes recibirán copias de cada mensaje en su buzón de correo electrónico.

Las actividades en un Foro dentro de un aula virtual son:

- *Seguimiento y discusión de los contenidos del curso:* El docente tutor puede orientar la lectura y comprensión de los contenidos a través de consignas y actividades.
- *De integración:* se realiza al final de cada discusión, con el objetivo de lograr la integración y articulación de los diversos contenidos de la misma.
- *De tutoría de actividades:* A través de un foro se pueden realizar consultar formales acerca de las actividades o tareas a realizar en un curso virtual.

El aula virtual debe garantizar que “sea capaz de recrear las condiciones que garanticen un aprendizaje efectivo y que estén en concordancia con concepciones pedagógicas y teorías de aprendizaje de avanzada”. La utilidad de las actividades multimedia depende de la calidad de los ejercicios y obtiene su sentido en la adecuada integración en el proceso de aprendizaje, en el mismo que se produce material didáctico mediante la aplicación de software como:

Camtasia: Es una herramienta que nos permite crear videos profesionales, sin experiencia profesional, con esta herramienta es muy fácil grabar las actividades del escritorio de la computadora incluyendo las aplicaciones nativas de Windows como grabar bajo entorno de internet, además puede importar videos desde una cámara de alta definición.

Con esta herramienta se puede editar y customizar los contenidos, y compartir los videos con diferentes dispositivos electrónicos, esta es una herramienta fascinante para crear contenidos en un entorno de aprendizaje.

Storyline: Es una herramienta electrónica que permite crear escenas de imágenes con fondo audible, como una historieta digital, con la cual podemos recrear eventos, o diseñar clases dirigidas virtualmente usando formatos multimedia. Esta herramienta nos permite:

- Crear interacciones mediante capas, líneas de tiempo y estados.
- Realizar “zooms” o detalles y acercamientos en un contenido.
- Grabar tu pantalla y editarla con títulos para hacer tutoriales de software.
- Disponer de una biblioteca de personajes, cada uno con sus diferentes posturas y expresiones.
- Publicar en HTML5 para dispositivos móviles.

Articulate: Es un nuevo servicio alojado fácil de usar que permite hacer un seguimiento de cómo los estudiantes interactúan con sus cursos, evaluaciones y presentaciones en línea. Además, publicar y ofrecer ese contenido es muy fácil.

Tanto los empleados como las unidades de negocio pueden publicar contenidos, hacer un seguimiento en línea de la actividad de e-Learning y obtener informes detallados. Con Articulate Online se puede:

- Publicar contenidos en línea con sus herramientas de autoedición

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

- Ofrecer ese contenido directamente al público objetivo
- Hacer un seguimiento de las personas que están viendo tus presentaciones y de cómo responden a las pruebas y encuestas.

Hot Potatoes: Es una herramienta de autor desarrollada por el Centro de Humanidades de la Universidad de Victoria (UVIC), en Canadá. Consta de varios programitas o esquemas predeterminados (también los llamaremos simplemente "patatas") que sirven para la elaboración de diversos tipos de ejercicios interactivos multimedia.

Estos ejercicios se podrán publicar en un servidor Web y difundir a través de Internet, y ofrecen la gran ventaja de ser soportados por todos los navegadores modernos. Esta herramienta tiene tres ventajas: simplicidad, aplicabilidad, universalidad, Crear o modificar ejercicios con Hot Potatoes es muy fácil e intuitivo, y está al alcance de todos: autodidactas o no, expertos en tecnología o reticentes a ella y sirve para cualquier materia y nivel educativos.

Video Conferencia: Es un sistema interactivo que permite a varios usuarios mantener una conversación virtual por medio de la transmisión en tiempo real de video, sonido y texto a través de Internet. Estos sistemas están especialmente diseñados para llevar a cabo sesiones de capacitación, reuniones de trabajo, demostraciones de productos, entrenamiento, soporte, atención a clientes, marketing de productos, etc.

El sistema de conferencia web tiene la característica de que los participantes no necesitan instalar ningún programa especial en sus computadoras, sino que sólo necesitan de un navegador web. El sistema tiene la capacidad de transmitir audio y video y contiene herramientas adicionales como pizarrón electrónico, chat y proyector de diapositivas.

El sistema también provee también el servicio de creación de presentaciones avanzadas, que permiten la reproducción simultánea de una filmación con la imagen y voz del presentador

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

sincronizado con materiales adicionales como subtítulos, gráficos, textos, fotografías, animaciones y películas. Los beneficios del video conferencia son:

- Disminuye las distancias, reduciendo tiempos y costos.
- Favorece y aumenta a la productividad de los equipos de trabajo.
- Maximiza el tiempo de empleados y ejecutivos.
- Fortalece la participación y relación entre las personas.
- Mejora los sistemas de información y comunicación de la empresa.
- Acelera el proceso de toma de decisiones y resolución de problemas.

Cuadernia: Propuesta de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha para la creación y difusión de materiales educativos en la Región. Se trata de una herramienta fácil y funcional que nos permite crear de forma dinámica eBooks o libros digitales en forma de cuadernos compuestos por contenidos multimedia y actividades educativas para aprender jugando de forma muy visual.

Se propone una interfaz muy sencilla de manejo, tanto para la creación de los cuadernos como para su visualización a través de Internet o desde casa. La apuesta es generar contenidos digitales de apoyo a la acción educativa en la región proporcionando un software divertido y ameno que ayudara a grandes y a pequeños a aprender jugando con toda la potencia que nos ofrecen las nuevas tecnologías e Internet.

CAPÍTULO III: SITUACIÓN ACTUAL DE LA ASESORÍA DE PAISAJE

Este capítulo recoge el rol de la Asesoría de Paisaje en el proceso formativo del estudiante de Arquitectura de la FADA, en el modelo educativo de la PUCE. Se presenta la Matriz de Generación de la Asesoría Técnica, como apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje, así como también la aplicación de la Taxonomía de Bloom para el aprendizaje en el dominio cognitivo dentro de la Asesoría, con el apoyo de las TIC's, y su cronograma de desarrollo.

3.1 Antecedentes en general.

Se revisó bibliografía acerca de este tema, pero no se encontró nada al respecto. Esta investigación reflexiona sobre la importancia de la Asesoría Técnica, en el proceso formativo de los estudiantes universitarios, así como el enfoque con los modelos pedagógicos, las técnicas didácticas apropiadas y el aprovechamiento del recurso de las TIC's para su estructuración y puesta en marcha.

3.1.1 Modelo educativo en la PUCE

En el caso de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, PUCE, como institución educativa, del sistema AUSJAL²⁶, ha construido de forma participativa un modelo educativo que permite aprender a aprender de un modo específico: mirando la vida, la sociedad, el mundo, la persona, el otro y lo Otro.

Este modelo pedagógico diferente, cuenta con algunos enfoques teóricos pedagógicos en consonancia con el *Paradigma Pedagógico Ignaciano*. De una multiplicidad de enfoques y modelos se han seleccionado los siguientes: conductual, funcionalista, constructivista y sistémico-complejo (Tobón, 2007). Vamos a describir estos modelos:

²⁶ Asociación de Universidades confiadas a la Compañía de Jesús en América Latina.

Modelo Conductual: Concibe las competencias como comportamientos de singular importancia en lo referente a la productividad y la excelencia. El análisis del comportamiento permite diseñar los planes de estudio y orientar la formación de los estudiantes.

Modelo Funcionalista: Este modelo aborda las competencias como conjuntos de saberes (conocimientos, habilidades, valores, actitudes, etc.) imprescindibles para realizar las funciones requeridas por los procesos laborales y sociales. Identifica las funciones y determina las competencias, ajustando el perfil que responda a los requerimientos del entorno de manera sistemática.

Modelo Constructivista: Concibe las competencias como actuaciones ante requerimientos sociales, laborales e investigativos. Las competencias que deben desarrollar los estudiantes, serán aquellas derivadas de las dificultades de los contextos. Simultáneamente se construyen significados nuevos en el proceso de enseñanza – aprendizaje que se manifiestan en cambios significativos de las propias experiencias integradas a los sentimientos, motivaciones, intereses, pensamientos y la expresión personal. Existe entonces una mayor autonomía y responsabilidad académica que depende en especial del estudiante.

Modelo Sistémico–Complejo: En este modelo se conciben las competencias como procesos complejos, tejidos por el ser, el hacer y el conocer, ante problemas del contexto, con compromiso ético e idoneidad, en el marco de situaciones cambiantes (Sergio Tobón, 2008).

Con respecto al enfoque socio-formativo complejo, también denominado pensamiento complejo, este se concibe como “un conjunto de lineamientos que pretenden generar las condiciones pedagógicas esenciales para facilitar la formación de las competencias a partir de la articulación de la educación con los procesos sociales, comunitarios, económicos, políticos, religiosos,

deportivos, ambientales y artísticos en los cuales viven las personas, implementando actividades contextualizadas a sus intereses, que apoyan su autorrealización.

3.1.2 Ejes esenciales del Modelo Educativo.

La Facultad de Arquitectura Diseño y Artes, al ser parte de la PUCE, adopta el Modelo Educativo que está centrado en la formación integral de la persona y fundamentado en los principios del humanismo cristiano y la pedagogía ignaciana.

Se proyecta hacia la interdisciplinariedad en el marco del pensamiento complejo y está estructurado por un diseño curricular flexible basado en competencias y logros de aprendizaje, evaluables como evidencia en los resultados de aprendizaje.

Los ejes esenciales de este nuevo modelo educativo son:

1. El *Paradigma Pedagógico Ignaciano* basado en competencias y logros de aprendizaje.
2. El aprendizaje significativo centrado en el estudiante.
3. El aprendizaje a lo largo de la vida.
4. La utilización de Nuevas Tecnologías.

El modelo educativo de la PUCE busca formar a los estudiantes de la institución como personas que sirvan a la sociedad mediante la excelencia humana y profesional. A fin de lograr esta meta se presenta el Paradigma Pedagógico Ignaciano cuyo enfoque está basado en competencias y en resultados de aprendizaje.

Las competencias están formuladas desde una visión holístico-sistémica que articulan los saberes esenciales (saber ser, saber conocer y saber hacer) a través de procesos de desempeño integral a largo plazo frente a las problemáticas de la realidad.

Los logros de aprendizaje, se inscriben en un proceso efectivo y sistemático de aprendizaje significativo centrado en el estudiante, como resultados de su conocimiento están: destrezas y

actitudes en orden del desarrollo de un pensamiento complejo de reflexión, análisis, evaluación y creación como síntesis del proceso.

El resultado de aprendizaje debe manifestarse en el desarrollo del pensamiento y la ejecución de una tarea. Estos resultados son observables en forma de desempeño con rúbricas claras que guían la evaluación del aprendizaje de los estudiantes.

En este modelo pedagógico, el estudiante es el sujeto del proceso como actor y constructor activo de sus saberes a partir de una mediación pedagógica que se realiza entre el sujeto y el objeto de conocimiento aprehendido. El proceso de aprendizaje es autónomo y significativo, centrado en el estudiante.

El profesor facilita el aprendizaje, estimula la construcción del conocimiento y ayuda a planificar y estructurar el trabajo realizado activamente por los estudiantes. Para lograr este horizonte el profesor debe:

- Favorecer la contextualización del aprendizaje en la realidad en que se desenvuelve, ve el estudiante y el perfil profesional de la carrera;
- Organizar y seleccionar los contenidos teóricos y los relaciona con la práctica;
- Gestionar los recursos e información y el desarrollo de competencias, de manera especial las relacionadas con el perfil profesional de titulación;
- Reflexionar sobre el proceso y los resultados de aprendizaje de los estudiantes mediante la evaluación, autoevaluación, coevaluación y hétero-evaluación;
- Ofrecer a los estudiantes la posibilidad de adoptar decisiones sobre el proceso de aprendizaje;
- Ejercer un liderazgo efectivo mediante el respeto y la consideración;
- Fomentar la colaboración entre los estudiantes.

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

El aprendizaje más importante es *aprender a aprender*, lo cual implica el aprendizaje y uso adecuado de estrategias cognitivas, meta cognitivas y la utilización de modelos conceptuales que dotarán al estudiante de “herramientas para aprender” a lo largo de toda su vida.

Este modelo pedagógico utiliza las nuevas tecnologías. En los entornos virtuales de aprendizaje se realiza un diálogo didáctico mediado bi y multidireccional entre el profesor y el estudiante a través de actividades como foros de discusión, conversaciones, envío y recepción de tareas, incorporación archivos de audio y video, evaluaciones en línea y uso de herramientas de la *web 2.0*. El término Web 2.0 fue acuñado por el americano Dale Dougherty de la editorial O'Reilly Media durante el desarrollo de una conferencia en el año 2004. El término surgió para referirse a nuevos sitios web que se diferenciaban de los sitios web más tradicionales englobados bajo la denominación Web 1.0. La característica diferencial es la participación colaborativa de los usuarios. Un ejemplo de sitio web 1.0 sería la Enciclopedia Británica donde los usuarios pueden consultar en línea los contenidos elaborados por un equipo de expertos. Como alternativa web 2.0 se encuentra la Wikipedia en la cual los usuarios que lo deseen pueden participar en la construcción de sus artículos. Poco tiempo después, en el año 2005, Tim O'Reilly definió y ejemplificó el concepto de Web 2.0 utilizando el mapa conceptual elaborado por Markus Angermeier. (INTEF, 2014) El uso de la tecnología tiene la finalidad de potenciar un modelo pedagógico basado en el *Paradigma Pedagógico Ignaciano*, más flexible, centrado en el estudiante, donde él es el protagonista de su proceso de aprendizaje.

De esta manera se amplían las posibilidades de acceso a la información y construcción del conocimiento. Se incentiva el trabajo colaborativo mediante la interrelación de los grupos, los actuales entornos virtuales de aprendizaje, se potenciarán, así hace referencia el informe Horizon 2010, elaborado por el Net Manager Communications, NMC, en conjunto con la Educase Learning

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

Initiative (ELI), donde definen seis tecnologías que a corto, medio y largo plazo impactarán en la educación. Son ellas:

Computación móvil, muy utilizado actualmente por los estudiantes;

Contenido abierto: gran cantidad de sitios WEB 2.0 que son construidos de manera colaborativa por expertos y que comparten gran cantidad de información.

Libros electrónicos o e-Books: dispositivos que almacenan cantidades considerables de libros y documentos, facilitando así el acceso a los mismos, con bajo costo y cuidado ambiental.

Realidad aumentada simple: acceso a la realidad aumentada, de manera fácil, en diferentes dispositivos.

Computación basada en el gesto: desarrollo de dispositivos que reconocen nuestros gestos, sin necesidad de controlarlos con el dedo, la mano, el brazo.

Análisis de datos visual: tecnología que logra crear patrones desde grandes conjuntos de datos por medio de la interpretación visual. (Academica, Uso y Apropiacion de TICS en AUSJAL, 2012)

3.1.3 Antecedentes en la PUCE.

La Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes, (FADA), de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE), se crea en octubre de 1994. Es parte de la PUCE cuyo antecedente es la antigua Universidad San Gregorio, fundada a inicios del siglo XVII, por los jesuitas, e inspirada en los valores cristianos y en la pedagogía ignaciana, con un propósito: formar líderes para servir a la sociedad.

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

Como Misión la PUCE tiene la “de contribuir, de un modo riguroso y crítico, a la tutela y desarrollo de la dignidad humana y de la herencia cultural, mediante la investigación, la docencia y los diversos servicios ofrecidos a las comunidades locales, nacionales e internacionales”.

Entre las competencias genéricas e la PUCE están: comunicación oral y escrita en la lengua materna, trabajo en equipo y liderazgo, investigación, manejo de las tecnologías de la información y comunicación aplicando las TIC's para optimizar las comunicaciones, aprendizajes y desarrollo del conocimiento, responsabilidad social y ambiental, identificación y resolución de problemas del contexto, manejo de relaciones interpersonales, ética y valores cristianos, capacidad de aprender y actualizarse permanentemente, habilidad para trabajar en forma autónoma, compromiso con la calidad.

Dentro de los fundamentos de la carrera de Arquitectura, está la resolución de problemas en el ámbito de la Arquitectura como: resolución espacial, resolución tecnológica, resolución estética, definición utilitaria, contextualización social y cultural, seguridad.

Estos problemas involucran al individuo, a la sociedad, al medio ambiente, a la identidad, a la comunicación, al simbolismo y al desarrollo. Coyunturalmente, el país tiene los siguientes problemas específicos: mala calidad del espacio público, poca conciencia sobre el tema ambiental, informalidad en la construcción de vivienda y del espacio público, sin el control del cumplimiento de las normativas, poco reconocimiento en la sociedad del oficio de la arquitectura, desconocimiento y falta de apropiación de los valores culturales del país, que generan una baja autoestima y falta de identidad en el medio. (Fundamentos de la carrera de Arquitectura, FADA-PUCE).

La Asesoría de Paisaje al desarrollarse dentro de la materia de Taller Profesional, aporta con el cumplimiento de las Competencias específicas de la carrera de Arquitectura: diseñar espacios

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

arquitectónicos y urbanos integrales, para mejorar la calidad de vida de los usuarios y responder a las necesidades del país, con metodologías proyectuales que permitan formular propuestas creativas, coherentes, responsables y contextualizadas, desde una visión sistémica de los problemas, y que incorporen los principios de la disciplina: teóricos, técnicos, sustentables y representativos.

Dentro del perfil profesional de los graduados de la Carrera de Arquitectura, está la capacidad de: diseñar un proyecto arquitectónico y/o urbano, concebido desde una problemática real, que involucre contexto social y ambiental, conceptualización, formalización y materialización, con un desarrollo creativo y a nivel profesional.

La Facultad de Arquitectura Diseño y Artes, como un hecho pedagógico universitario de ya 20 años de existencia, tiene la misión de formar de modo integral personas creativas, reflexivas y críticas, para resolver problemas arquitectónicos y urbanos, de manera responsable y comprometida con el medio social, natural, cultural y tecnológico. *Lema: Arquitectos con responsabilidad social y ambiental.* (Fundamentos de la Carrera de Arquitectura de la FADA, 2013).

Entre los ejes de formación profesional, está el Área de Taller de Arquitectura, en cuyo nivel más avanzado, correspondiente al de Profesionalización, están los Talleres Profesional I y Taller Profesional II, correspondientes a los niveles 9º y 10º respectivamente, donde los estudiantes inician y desarrollan su Trabajo de Titulación, TT.

El Trabajo de Titulación, requisito previo para la obtención del título de arquitecto (a), en la Carrera de Arquitectura de la FADA-PUCE, se desarrolla en Noveno y Décimo Niveles, dentro de la asignatura denominada Taller Profesional el cual es un espacio de tiempo en el que se investiga, proyecta y materializa un elemento arquitectónico urbano bajo la guía de un Docente

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

y con el asesoramiento de docentes especializados en áreas complementarias al diseño arquitectónico.

La metodología aplicada en la investigación y diseño de cada proyecto es fundamental en la estructuración pedagógica del Taller Profesional y en la formación del futuro arquitecto; la comprensión, dominio y aplicación de los métodos de investigación y diseño están relacionados con la calidad integral del objeto diseñado (concepto, contexto, estructura, forma y función), y, reflejan la postura desde la que el Taller Profesional en general y el estudiante en particular enfrentan la actividad de proyectar arquitectura.

El proceso de Trabajo de Titulación de la carrera, lo inicia con una investigación de la realidad en el Taller Profesional I, correspondiente a 9º nivel, que lo plasman en un anteproyecto; y lo concluye en el Taller Profesional II, correspondiente a 10º Nivel, donde llegan a la propuesta de un proyecto arquitectónico definitivo.

El estudiante, durante el desarrollo de su TT, recibe asesorías presenciales de cuatro especialidades diferentes: Estructuras, Sostenibilidad, Desarrollo de Documento Escrito y Paisajismo

El caso de la Asesoría de Paisaje en la carrera de Arquitectura de la FADA-PUCE, tiene un perfil pedagógico proyectivo-creativo; se fundamenta en el método de Aprendizaje en Base a Problemas (ABP): los estudiantes investigan el problema, generan propuestas y las expresan y materializan en dos, tres y cuatro dimensiones (Maqueta y planos); el enfoque es interdisciplinario, cada proyecto involucra la aplicación de soluciones arquitectónicas levantadas sobre la base de conocimientos propios de diversas disciplinas de las ciencias y de las artes.

La Asesoría de Paisaje: es una Asesoría Técnica Académica, sustentada en la relación interpersonal entre el profesor y el alumno por la que éste encuentra apoyo para el desarrollo de

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

su Trabajo de Titulación; como estrategia formativa en educación, personaliza el proceso educativo, mediante el acompañamiento que le presta el asesor de Paisaje a un estudiante, adecuando la tarea educativa, a las características personales de cada alumno, conforme al tema del proyecto Arquitectónico y Urbano propuesto, en las dimensiones y manifestaciones: culturales, ambientales, tecnológicas.

3.1.4 Entorno presencial de la Asesoría de Paisaje.

La malla curricular propone el desarrollo de la Asesoría de Paisaje I en el 9º nivel de la carrera, como parte de la materia de Taller Profesional I, según consta en el horario académico, sin embargo no se realiza la asesoría, por priorizar la evaluación externa de los anteproyectos urbanos arquitectónicos en desarrollo. Iniciándose la Asesoría de Paisaje, en 10º nivel.

La Asesoría de Paisaje se la realiza en forma presencial en el salón de clases y de una manera individual, en el formato casi de un confesionario. El espacio físico es compartido simultáneamente por el Tutor del Trabajo de Titulación, y por los otros asesores técnicos en las diferentes áreas disciplinares.

La finalidad de la Asesoría de Paisaje, es la de acompañar la propuesta creativa del estudiante, complementándola en el ámbito del entorno natural y construido, tanto a escala urbana como arquitectónica.

El desarrollo de la Asesoría, en total es de 15 horas por paralelo, con un promedio de 5 paralelos y de 12 estudiantes por paralelo. Con sesiones desde las 18:00 horas hasta las 20:30 horas. Inicia con la propuesta base del anteproyecto Urbano-Arquitectónico, aprobado en Taller Profesional I.

El Asesor de Paisaje, desarrolla un encuentro único y general con todos los paralelos donde se expone las actividades a desarrollar, los resultados de aprendizaje a esperar, las competencias a adquirir; y, 3 encuentros de aproximadamente 20 minutos cada vez y por estudiante.

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

En el primer encuentro se exponen los problemas de Paisaje de cada proyecto, por lo general: falta de contextualización de anteproyectos arquitectónicos del sitio, falta de programa de áreas exteriores, ausencia de diseño en la “cota 0.00”, diálogo con el espacio público.

En el segundo encuentro, el estudiante caracteriza el lugar del proyecto, define un concepto, inicia la zonificación y a través del estudio de referentes intuye las soluciones.

En el tercer encuentro y final realiza los planos temáticos de paisaje: implantación general, especies vegetales a utilizar, tipos de pisos a usarse y mobiliario urbano a implantar. Estos productos los imprime en formato A1.

La Asesoría de Paisaje termina con la evaluación cualitativa del trabajo final, es decir la aprobación o la no aprobación.

3.2 Estructuración de la Asesoría Virtual.

La presente propuesta de la Asesoría Virtual, se enmarca en los principios de la pedagogía ignaciana, del modelo educativo de la PUCE, es decir en un modelo educativo basado en el desarrollo de competencias, y con la propuesta del ABP, como estrategia metodológica, en un entorno de enseñanza aprendizaje virtual como el e-Learning, utilizando las TIC’s,

La Asesoría Técnica Académica como hemos visto, parte de una propuesta base, en el ámbito disciplinar correspondiente. El tiempo de desarrollo de la Asesoría está definido en la malla curricular de la unidad académica.

La presente investigación propone la aplicación de la “Matriz de Generación de la Asesoría Técnica” RESQUECOMO, como instrumento metodológico que basa su accionar en el método didáctico del ABP, cuyas características le permiten alcanzar las competencias genéricas de la PUCE y específicas de cada unidad educativa.

- **Rol:** función que cumple la Asesoría Técnica, razón de ser de la disciplina.

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

- **Es:** identificación de las circunstancias por medio de la caracterización de los elementos constitutivos.
- **Que:** declaración de intenciones para afrontar el problema y alcanzar el Buen Vivir.
- **Como:** definición y aplicación de los recursos técnicos del campo disciplinar de la Asesoría Técnica.

Las diferentes etapas del dominio cognitivo, comprensión, interpretación y aplicación, están inmersas en el desarrollo de cada uno de los momentos del ABP: aparecimiento de problemas, definición de conceptos, obtención de nueva información, formulación de objetivos de aprendizaje, definición de necesidades del aprendizaje, clarificación-verificación con el problema y resolución del problema, para ir construyendo el conocimiento significativo en forma colaborativa y permanente.

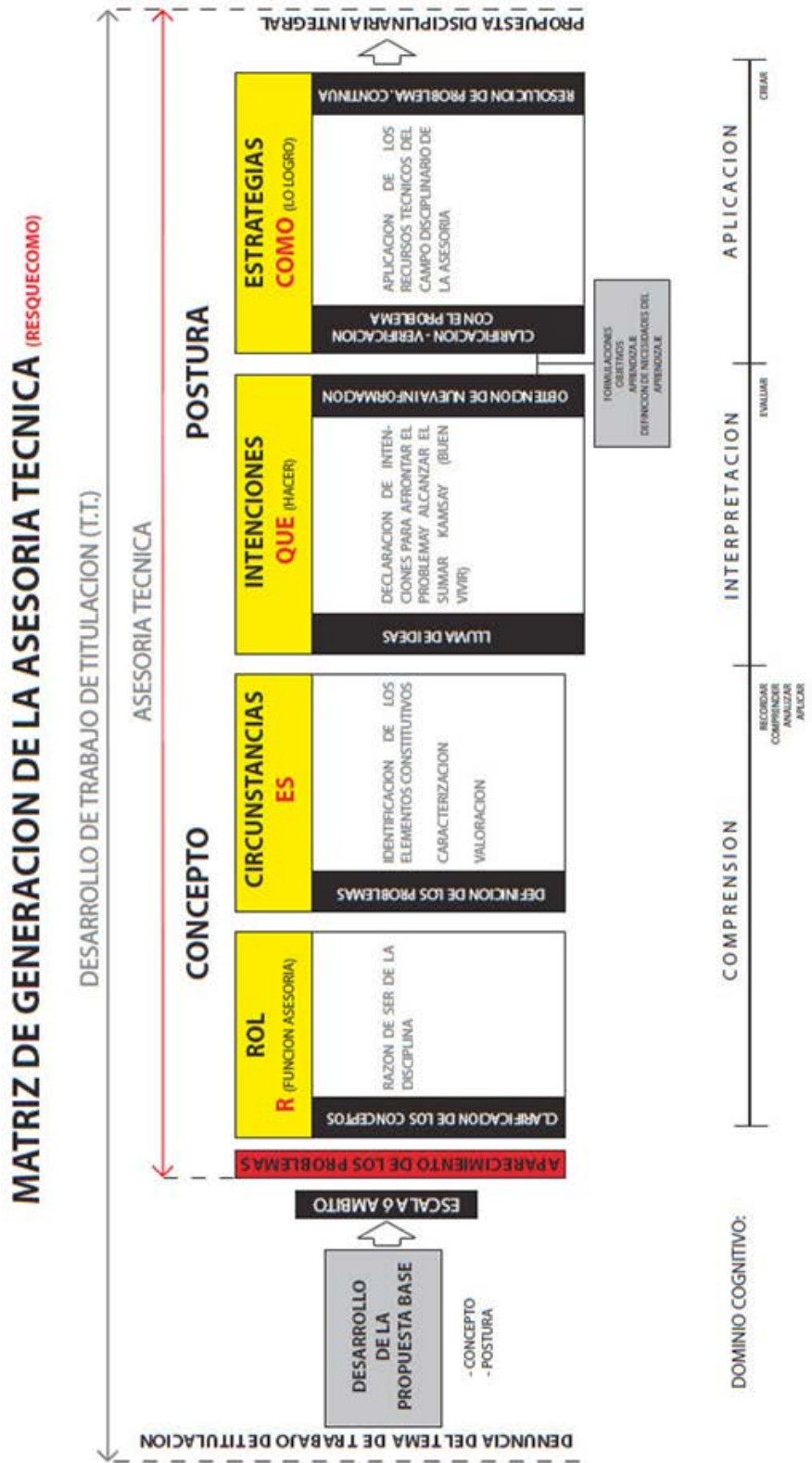


Ilustración 5 Matriz de Generación de la Asesoría Técnica. Elaboración del autor, 2014.

Por lo tanto la aplicación de esta matriz y la confluencia de las asesorías técnicas pertinentes, enriquecerán la propuesta base del estudiante, transformándola en una propuesta disciplinar integral. (Ver Anexo B: Diagrama de Confluencia de las Asesorías Técnicas; y, Anexo C: Estructura de la Confluencia de las Asesorías Técnicas).

La estructura de la Asesoría Virtual de Paisaje I y II, 9° nivel y 10° nivel respectivamente, está basada en la aplicación de la Taxonomía de Bloom para la era digital. Queda evidenciado en ella, la correspondencia entre sus componentes: el aprendizaje del dominio cognitivo, logros de aprendizaje, actividades/contenidos, tareas a desarrollar en el entorno virtual, y la matriz de evaluación que constituye la rúbrica a aplicar.

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

APLICACIÓN DE LA TAXONOMIA DE BLOOM PARA EL APRENDIZAJE DOMINIO COGNITIVO EN LA ASESORIA DE PAISAJE NOVENO NIVEL - TALLER PROFESIONAL I								
MODULO 1: ELEMENTOS DEL PAISAJE. (RESULTADO DE APRENDIZAJE: DEFINICIÓN DEL PROBLEMA DEL PAISAJE Y CARACTERIZACIÓN INTEGRAL DEL SITIO)								
APRENDIZAJE DEL DOMINIO COGNITIVO	LOGRO DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES/CONTENIDOS	TAREA	TAREAS ESTUDIANTES	MATRIZ DE EVALUACION			NOTA
					EXCELENTE	CUMPLIO BIEN	CUMPLIO PARCIALMENTE	
CONOCIMIENTO COMPRENSION	Describir explicar los conceptos de paisaje y los elementos de paisajes	Percepción del problema	T1	Foro: "Problemas en mi anteproyecto urbano arquitectónico" •Participar en Foro	Percibe y expresa claramente.	Percibe y no expresa claramente	Percibe algo y expresa confusamente	2
		Revisar los tipos de paisajes y los elementos de paisaje	T2	[Revisando libros de paisaje, links, el CD "Guía de Paisajismo", realice un Ensayo, identificando los conceptos y tipos de paisaje, ejemplifíquelos. •Subir Ensayo al aula virtual	Identifica todos los tipos de paisajes con claridad	Identifica todos los tipos de paisajes pero falta un poco de claridad en uno de ellos	Se confunde en algunos tipos de paisajes	3
		Control de lectura			El comentario es claro, enfocado e interesante •Enriquece el tema central con ejemplos	El comentario es claro, enfocado y enriquece el tema central con ejemplos	El comentario es algo confuso, falta ejemplos	5
		Participación en glosario de términos	T3	•Subir términos al glosario del aula virtual	los términos y definición añadidos son claros y pertinentes	Los términos y definiciones pertinentes, pero su definición es muy general	Los términos son pocos y poca pertinencia	5
INTERPRETACION EVALUACION	Diferenciar y categorizar la incidencia de los elementos de paisaje en su proyecto	¡Visitar el sitio de su proyecto ¡Realizar la memoria gráfica de los elementos de paisaje en su proyecto	T4	¡Fotografiar el sitio ¡Inferir cual es el genius loci (espíritu del lugar) de su proyecto realizando la memoria gráfica •Subir la memoria gráfica al aula virtual	•La memoria grafica tiene el análisis de todos los elementos del paisaje •La expresión es clara y pertinente	•La memoria grafica tiene el análisis de todos los elementos del paisaje •La expresión es poco clara	•La memoria grafica carece del análisis de varios elementos del paisaje •La expresión es poca clara y confusa	10
APLICAR	Evaluar la calidad de paisaje y definir los problemas	Manejar la matriz de valoración de paisaje	T5	¡Aplicar la matriz de valoración de paisaje de su proyecto ¡Defina con un gráfico esquemático los problemas en su proyecto •Subir matriz y gráfico al aula virtual	La matriz y el gráfico tienen todos los componentes y su ponderación es adecuada	La matriz y el gráfico tienen todos los componentes y su ponderación es imprecisa	La matriz y el gráfico tienen pocos componentes y su ponderación es imprecisa	5
							NOTA SUBTOTAL	30

Ilustración 7 MODULO 1 Elementos del Paisaje. Elaboración del autor, 2014.

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

MODULO 2: ZONIFICACION DE PAISAJE		(RESULTADO DE APRENDIZAJE: DISEÑO DEL ANTEPROYECTO DE PAISAJE)						
CONOCIMIENTO COMPRENSION	Describir y explicar los tipos de espacios y sus usos	Revisar los tipos de espacio exteriores, sus usos, dominios y frecuencias (Teoría de los fluidos (Alfonso de la Sota, España).	T6	Revisar lecturas, links, marcar favoritos, sitios WEB, recursos y archivos. •Definir con un mapa mental los tipos de espacios, usos y frecuencias asociadas a la teoría de los fluidos •Subir Mapa mental al aula virtual	Mapa mental muy claro y completo con manejo de jerarquías	Mapa mental claro y completo con ideas básicas de jerarquía	Mapa mental confuso, incompleto y sin jerarquías	5
		Revisar la Red Verde Urbana del DMQ	T7	Enliste los diferentes tipos de espacios públicos de la red verde urbana DMQ (Categorías y valores) •Subir lista descripciones y características al aula virtual	Enlistado sistematizado, completo y claro	Enlistado sistematizado, completo y algo claro	Enlistado no sistematizado, incompleto y confuso	3
INTERPRETACIÓN EVALUACIÓN	Diferenciar los tipos de Espacios y sus Usos.	Revisar los espacios: Tributarios Públicos Semipúblico Privados y su simbología Lluvia de ideas	T8	Foro: "El Espacio Público en general, y su estado en el DMQ" Participe en Foro	•Definición completa de espacio público, su origen y beneficio. Extensa y completa ejemplificación en Quito.DMQ •Participación significativa y gran aporte a la construcción de la definición	•Definición completa de espacio público. Aproximación a su origen y beneficios poca ejemplificación en Quito. DMQ •Participación significativa y aporte a la construcción de la definición.	•Definición incompleta de espacio público, su origen y beneficios. Poca y confusa ejemplificación en DMQ •Participación esporádica, poco significado y poco aporte en la construcción de la definición	2
APLICAR CREAR	Zonificar su proyecto de Paisaje.	Revisión de referentes (Dibujar en su proyecto los tipos de espacios exteriores, sus usos, dominios y frecuencias y su simbología	T9	Zonifique su proyecto con su simbología gráfica. Usar: *AUTOCAD *Google Earth, Adobe, ilustrador Subir gráfico al aula virtual	•Distingue y potencia con el lugar, los distintos tipos de espacio •Muy buena y clara simbología y graficación	•Distingue y medianamente potencia con el lugar los distintos tipos de espacios •Buena y clara simbología y graficación	•Distingue poco y no potencia con el lugar los tipos de espacios •Regular y confusa simbología y graficación.	10
							NOTA SUBTOTAL	20
							NOTA TOTAL	50

Ilustración 8 MODULO 2 Zonificación del Paisaje. Elaboración del autor, 2014.

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

APLICACIÓN DE LA TAXONOMIA DE BLOOM PARA EL APRENDIZAJE								
DOMINIO COGNITIVO EN LA ASESORIA DE PAISAJE								
DECIMO NIVEL - TALLER PROFESIONAL II								
MODULO 1: ESTRATEGIAS Y GRAFICACIÓN EN PAISAJE				(RESULTADO DE APRENDIZAJE: DISEÑO Y GRAFICACIÓN DEL PROYECTO DE PAISAJE)				
CONOCIMIENTO COMPRENSIÓN INTERPRETACIÓN APLICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> •Describir y explicar la estructura de la Matriz de Paisaje •Diferenciar los componentes de la Matriz de Paisaje •Construir la Matriz de su proyecto 	"RESQUECOMO" Matriz de Paisaje <ul style="list-style-type: none"> •Rol •Circunstancias •Intenciones •Estrategias 	T1	Grafique la matriz de su proyecto con al menos 7 circunstancias. (rol, circunstancias, intenciones) •Subir el gráfico al aula virtual	El gráfico es claro y completo	El gráfico es claro y algo incompleto	El gráfico no es claro y es incompleto	15
			T2	<ul style="list-style-type: none"> •Graficar en planta y corte las estrategias de paisaje •Subir el gráfico al aula virtual 	El gráfico es claro y completo	El gráfico es claro y algo incompleto	El gráfico no es claro y es incompleto	15
CONOCIMIENTO COMPRENSIÓN INTERPRETACIÓN APLICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> •Describir y explicar las estrategias de paisaje •Diferenciar con esquemas gráficos las estrategias de paisaje •Aplicar en su proyecto las estrategias de paisaje 	Estrategias de paisaje •jerarquización •caracterización confort: <ul style="list-style-type: none"> -climático -acústico -térmico •dirección de vistas •mitigación de impactos •patrimonialidad	T3	•Complete la matriz de paisaje "RESQUECOMO" de su proyecto •Subir el gráfico al aula virtual	La matriz es clara, coherente, completa y de gran aporte	La matriz es clara, coherente, completa y de aporte	La matriz no es clara, no es coherente, y no aporte nada	15
			T4	Grafique en planta y corte las especies vegetales de su proyecto. Subir el gráfico al aula virtual	Hay buena variedad, coherencia, correspondencia y aporte	Hay buena variedad, coherencia y correspondencia	Hay poca variedad, poca coherencia, no hay correspondencia ni aporte	20
CONOCIMIENTO COMPRENSIÓN INTERPRETACIÓN CREACIÓN	Interpretar y graficar las especies vegetales. Graficar su proyecto de paisaje	Expresión gráfica de paisaje •espacios vegetales en planta y alzado •tipos de pisos •mobiliario urbano •estudio y análisis de referentes	T5	•dibuje la implantación general de su proyecto, corte generales y 4 perspectivas. •Subir el gráfico al aula virtual	La expresión es muy buena, clara, llamativa, ordenada, buena simbología completa	La expresión es buena, clara, ordenada, buena simbología completa	La expresión es pobre, confusa, desordenada, mala simbología, incompleta	20
			NOTA TOTAL					
RESULTADO DE APRENDIZAJE DE LA CARRERA DE ARQUITECTURA A LOS QUE LA ASESORIA DE PAISAJE APORTA: DISEÑAR UN PROYECTO ARQUITECTÓNICO Y/O URBANO CONCEBIDO DESDE UNA PROBLEMÁTICA REAL, QUE INVOLUCRE EL CONEXO SOCIAL Y AMBIENTAL, CONCEPTUALIZACIÓN, FORMALIZACIÓN Y MATERIALIZACIÓN, CON UN DESARROLLO CREATIVO Y A NIVEL PERSONAL.								
RESULTADO DE APRENDIZAJE: DISEÑAR UN PROYECTO DE PAISAJE, CONTEXTUALIZADO FISICA, SOCIAL, AMBIENTAL Y CULTURALMENTE								
Elaboró: Arq. Francisco Ramírez C.								

Ilustración 9 MODULO 1 Estrategias y Gráficas del Paisaje. Elaboración del autor, 2014.

3.2.1 *Malla curricular.*

El currículo se configura, en el vínculo entre la base teórica: fundamentos conceptuales, propósitos de formación y actores del proceso; y el plan operativo: plan de estudios el cual permite vincular de manera coherente los ciclos, las áreas, los cursos, los proyectos y el sistema de evaluación. Respecto a la malla curricular de la carrera de Arquitectura, la Asesoría de Paisaje, se desarrolla en los Talleres Profesional I y Taller Profesional II, correspondientes a los niveles 9° y 10°, los mismos que se encuentra en el eje de formación profesional de la Carrera de Arquitectura de la FADA-PUCE. (Ver Anexo D: Malla Curricular de la Carrera de Arquitectura FADA-PUCE; y Anexo E: Detalle del 9° y 10° nivel de la Malla Curricular de la Carrera de Arquitectura FADA-PUCE).

3.2.2 *Actores.*

Entre los actores participantes de la Asesoría de Paisaje están:

- Los estudiantes del noveno nivel, correspondiente a la materia de Taller de Arquitectura Profesional I, de la carrera de Arquitectura de la FADA-PUCE.
- Los estudiantes del décimo nivel, correspondiente a la materia de Taller de Arquitectura Profesional II, de la carrera de Arquitectura de la FADA-PUCE.
- El docente Asesor de Paisaje, de la materia de Taller de Arquitectura Profesional I y Taller de Arquitectura Profesional II, como tutor y administrador del aula virtual de la Asesoría de Paisaje I y II.
- Autoridades administrativas de la FADA – PUCE.
- Personal de la Oficina de las Nuevas tecnologías de la PUCE.

3.2.3 *Cronograma.*

Esquema básico donde se distribuye y organiza secuencialmente el conjunto de experiencias y actividades diseñadas a lo largo de un curso. La organización temporal básicamente se organiza en torno a dos ejes: la duración de la asignatura y el tiempo que previsiblemente el estudiante dedicará al desarrollo de cada actividad. La Asesoría de Paisaje I se desarrolla entre la semana 10^o y la semana 18^o. Se determina la fecha del enunciado de la tarea, así como la fecha máxima de presentación publicación de la misma y la fecha de entrega o publicación de la evaluación de la tarea (Ver ilustración 10, Cronograma de la Asesoría de Paisaje I).

ASESORÍA DE PAISAJE I CRONOGRAMA

SEMANAS DEL SEMESTRE

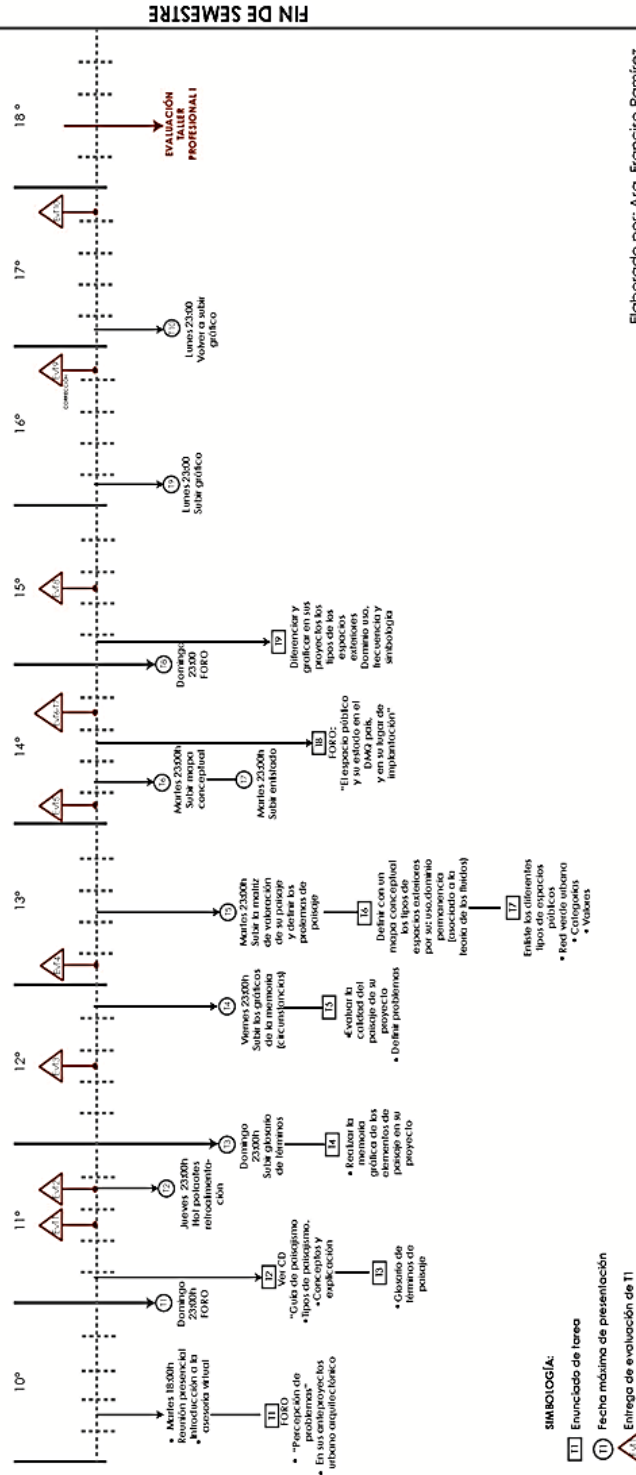


Ilustración 10 Asesoría de Paisaje I "Cronograma", elaboración del autor. 2014.

CAPÍTULO IV: PROPUESTA DE LA ASESORÍA VIRTUAL.

En este capítulo, se caracterizan y evidencian los problemas actuales en la Asesoría de Paisaje. Se define el Paisaje como estructurador del Espacio Público; y la estructura e implementación del aula virtual de la Asesoría de Paisaje I.

4.1 Problema diagnóstico.

Problemas relacionados con la realización de la Asesoría de Paisaje en forma presencial:

- La ausencia de la Asesoría de Paisaje I, en el 9º nivel, de la carrera de Arquitectura.
- El entorno de la Asesoría de Paisaje, presencial en 10º nivel es antipedagógico, pues se comparte el espacio físico del aula con los otros asesores técnicos y con los tutores de los estudiantes.
- El tiempo dedicado a cada estudiante para la Asesoría de Paisaje es de apenas 15 horas presenciales por paralelo, de hasta 14 estudiantes. Por lo tanto 3 encuentros de hasta máximo 20 minutos por vez, por estudiante, siendo muy corto, limitando la profundización de los contenidos.
- Falta de una estrategia didáctica que promueva el aprendizaje significativo y colaborativo. Donde el estudiante se haga cargo de su proceso autónomo de aprendizaje.
- Método de enseñanza aprendizaje basado en el docente como centro del proceso.
- Falta de interés del estudiante

Otro problema presente es la baja eficiencia terminal de la carrera, pues tiene una Tasa de Graduación en 13 semestres de 28,06% y en 14 semestres de 41,19%, (Ver Anexo F: Tasa de Graduación de la Carrera de Arquitectura, FADA-PUCE).

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

- El proceso de enseñanza aprendizaje, basado en un modelo cognitivo, de acumulación de información sin una adecuada capacidad crítica, se vuelve lento, poco eficiente y desmotivador, la posibilidad de interactuar uno a uno con cada estudiante se vuelve casi nula.
- De la encuesta a los docentes del Taller Profesional I y II, el 75% tiene acceso en su domicilio y oficina particular a una conexión de internet ADSL 3²⁷ de 5 Mbit/s, con el navegador Google Chrome en un 50%, y un 62% de los profesores con dedicación en asuntos de docencia de al menos 1 o 2 horas diarias, por al menos los 5 últimos años. (Ver Anexo G: Tabulación de la encuesta a profesores del Taller Profesional I y Taller Profesional II, de la FADA-PUCE).
- El 88% de los profesores dijeron utilizar proyector en su aula de clases, en tanto apenas el 26% utilizan aulas virtuales. La producción de material didáctico es muy poco y apenas el 26% de los profesores, “sube” material didáctico a la plataforma., contrastando con el 75% de los docentes que afirman buscar en internet información y material para su materia.
- El 100% de los profesores utiliza el correo electrónico para comunicarse con sus estudiantes, en tanto que el 50% de ellos tienen un blog o página web en la interactúan con sus estudiantes y el 38% realizan foros y chats para mejorar la calidad del aprendizaje.
- Casi un 88% de los docentes, dedican tiempo a preparar sus presentaciones y videos para mejorar la calidad de la enseñanza en clases. Lo que nos habla de la actitud

²⁷ *Asymmetric Digital Subscriber Line*, línea de abonado digital asimétrica, consiste en una transmisión analógica de datos digitales apoyada en el par simétrico de cobre que lleva la línea telefónica convencional o línea de abonado.

abierta y proactiva del docente para mejorar su rendimiento docente y por ende el de sus alumnos.

- Más del 75% de los docentes, no utilizan para la evaluación en sus clases de recursos en línea como son JCLIC, HotPotatoes, Webquest, para la enseñanza de sus estudiantes. Lo que nos indica de un campo por desarrollar en beneficio del proceso de enseñanza aprendizaje, que permite la retroalimentación y afianza el conocimiento significativo y colaborativo adquirido.
- Los docentes de los Talleres Profesionales I y II, son de experiencia, al menos el 63% tienen más de 10 años de docentes, lo que nos habla de implementar estrategias para incentivarlos a desarrollar las TIC's que mejoren la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje. Los grupos etarios mayoritarios son los comprendidos entre 35 a 44 años con un 50% y de 45 a 54 años con el otro 50%, siendo el 62% del total de ellos, hombres.
- El 100% de ellos cree que es importante actualizarse en el uso de las TIC`s, y al menos el 50% de ellos ha recibido alguna capacitación o curso relacionado a las TIC`s los últimos 2 años.
- Lo analizado anteriormente nos dice por un lado, que están dadas las condiciones favorables tanto de infraestructura como de familiaridad con el internet, para implementar aulas virtuales para las Asesorías, y en el caso concreto para la Asesoría de Paisaje, sin embargo hace falta proponer una estrategia institucional a nivel pedagógico y tecnológico que ayude a generalizar y potenciar su uso.

4.2 El Paisaje como estructurador del Espacio Público.

Paisaje: Es una parte del espacio sobre la superficie terrestre, la cual consiste en un complejo de sistemas, formado por actividad de la roca, del agua, del aire, de las plantas, de los animales y el hombre, y que, por su fisonomía, constituye una entidad reconocible. Un recurso natural, escaso, difícilmente renovable y fácilmente depreciable. (Piñeriro, 1994)

En la mitología romana un *genius loci* es el espíritu protector de un lugar, frecuentemente representado como una serpiente. En la actualidad, este término se refiere generalmente a los aspectos característicos o distintivos de un lugar y no necesariamente a un espíritu guardián.

Alexander Pope hizo del *Genius loci* un principio importante en el diseño paisajístico y de jardín en la Epístola IV, a Richard Boyle, conde de Burlington, es importante considerar que este principio consiste en la adaptación de los diseños al contexto en que se ubican.

Paisaje, es una parte del espacio sobre la superficie terrestre, la cual consiste en un complejo de sistemas, formado por actividad de la roca, del agua, del aire, de las plantas, de los animales y el hombre, y que, por su fisonomía, constituye una entidad reconocible (ZONNEVELD, 1979)

Un recurso natural, escaso, difícilmente renovable y fácilmente depreciable (Bernáldez, 1981).

En la teoría de la arquitectura moderna, el *genius loci* tiene profundas implicaciones en la proyección de espacios públicos y está vinculada a la rama filosófica de la fenomenología.

La fenomenología es una forma de filosofía que estudia el mundo en tanto que manifestación.

Este ámbito del discurso arquitectónico es desarrollado principalmente por el teórico Christian Norberg-Schulz (Norberg-Schulz, 1991).

El paisajismo es tanto arte como ciencia y requiere buenas dotes de observación y habilidades de diseño, así como planificación, creatividad, organización e imaginación. También puede

definirse como un proceso racional por el cual el hombre utiliza la naturaleza como herramienta para expresarse, al mismo tiempo que obtiene diversos beneficios.

Se trata de un concepto que engloba en pequeñas proporciones partes de múltiples disciplinas tales como agronomía, arquitectura, sociología, ecología, arte, etc., para tratar los espacios teniendo en cuenta tanto el volumen de este como el factor tiempo; ya que se trabaja con seres vivos y estos tienen procesos.

El paisaje está tan arraigado en nosotros que forma parte de nuestra historia y de nuestra cultura, La necesidad de las personas de volcarse a ella es cada vez mayor, ya sea por controlar la contaminación, como efecto anti estrés en contraste con las grises y aceleradas urbes, como recreación, o bien para tratar de conservar la belleza y la diversidad existentes, ya no se trata solo de contemplar, sino también de experimentar y vivir en forma sana y equilibrada.

Paisajismo es la actividad destinada a modificar las características visibles, físicas y anímicas de un espacio, tanto rural como urbano, entre las que se incluyen: los elementos vivos, tales como flora y fauna, lo que habitualmente se denomina jardinería, el arte de cultivar plantas con el propósito de crear un bello entorno paisajístico; los elementos naturales como las formas del terreno, las elevaciones o los cauces de agua; los elementos humanos, como estructuras, edificios u otros objetos materiales creados por el hombre; los elementos abstractos, como las condiciones climáticas y luminosas; y los elementos culturales. (Salazar, 2012).

Paisaje deriva etimológicamente del francés pays (país), que refiere a una región, y del sufijo "aje" que le confiere acción al término. Paisajismo refiere a la acción de hacer País, al sentido de pertenencia, a la identidad de los habitantes conferido por el entorno del que provienen. Tal es la relevancia de este concepto que históricamente y aún en nuestros días, ser desterrado, deportado e incluso inmigrante es una condición de desarraigo que produce aflicción. A diferencia de la

corriente del arte con el mismo nombre, el paisajismo moderno no solo recurre a lo visual sino a la multidimensionalidad del mismo: alto, ancho, profundidad y tiempo.

El Paisaje como síntesis y como escena, permite caracterizar y dar valor al paisaje como tal, entendiendo este como soporte territorial, en este sentido es considerado como un valor y como un recurso por sus implicaciones culturales, escénicas, de naturalidad, por lo que no solo debemos describir y caracterizar el paisaje de un territorio sino también diagnosticar su potencial para hacer uso del mismo, ordenándolo por sus características y cualidades paisajísticas. (Arenaza, 1997).

El paisajismo abarca múltiples disciplinas tales como la arquitectura, la sociología, ecología, agronomía y fundamentalmente el arte, todas ellas tienen como finalidad trabajar la decoración por medio de la naturaleza conservando el medio ambiente y creando un estilo de vida mucho más sano y equilibrado. (ECURED, 2014)

Paisajismo es la actividad destinada a modificar las características visibles, físicas y anímicas de un espacio, tanto rural como urbano, entre las que se incluyen: los elementos vivos, tales como flora y fauna, lo que habitualmente se denomina jardinería, el arte de cultivar plantas con el propósito de crear un bello entorno paisajístico; los elementos naturales como las formas del terreno, las elevaciones o los cauces de agua; los elementos humanos, como estructuras, edificios u otros objetos materiales creados por el hombre; los elementos abstractos, como las condiciones climáticas y luminosas; y los elementos culturales.

El paisaje es el resultado estético de una imagen proveniente de la acción de los componentes antrópicos y naturales (Forman, 1986).

En el campo de la planificación urbana y arquitectónica, el Paisaje se ha posicionado con mucha fuerza y argumento propio, la siguiente aseveración nos puede ilustrar su importancia: “*a medida*

que progresan los paisajes....., permanece una tensión perenne entre paradigmas contrastantes: el espacio exterior como un volumen habitable en contraposición a los lugares construidos como superficies articuladas.” (Jane Amidon, 2001)

Los componentes del paisaje son de dos tipos:

1. Aquellos naturales, propios del lugar, como cobertura vegetal, alta (bosque), media (sotobosque) y baja (cobertura a nivel del suelo); relieve topográfico como lomas, montañas, valles, quebradas; mar, lagos, ríos, cascadas.
2. Aquellos de origen antrópico o por acción del ser humano como edificaciones, plazas, muelles, vías, infraestructura sanitaria, energética.

La interacción de estos dos tipos de componentes del paisaje, es lo que los griegos llamaron el “genius loci” o espíritu del lugar o protector del lugar, en la actualidad, es el conjunto de característica fenomenológicas de un lugar que le hacen único e individual y relacional.

(Christian, 1988) Al proponer un proyecto de paisaje, es importante tomar en cuenta la existencia y calidad de estos componentes así como su interacción.

4.3 Estructura de la Plataforma.

4.3.1 Implementación del Aula Virtual de la Asesoría de Paisaje para el Taller Profesional de la carrera de Arquitectura:

El aula virtual de la asesoría de Paisaje I y II, es una herramienta en la que los usuarios tanto estudiantes como docentes del aula virtual valoran la importancia del Paisaje e interactúan para construir conocimiento que les permita implementar su propuesta base de carácter urbano arquitectónica, en un propuesta integral enriquecida por el Paisaje.

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

El estudiante ingresa a PUCE Virtual, elige la Facultad de Arquitectura Diseño y Artes, carrera de Arquitectura, y escoge Asesoría de Paisaje I. Ingresa entonces al aula virtual de la asesoría de Paisaje I, de 9º nivel. A continuación detallo la siguiente propuesta:

4.3.1.1 Objetivo general:

Reforzar el proceso enseñanza- aprendizaje en noveno nivel y décimo nivel de la carrera de Arquitectura mediante la asesoría virtual de Paisaje para la formulación integral del Trabajo de Titulación, en el Taller Profesional I y II de la carrera de Arquitectura utilizando el aula virtual en la plataforma Moodle.

4.3.1.2. Objetivos específicos:

- Aplicar el uso de la plataforma a través de la metodología e-Learning.
- Implementar un aula virtual.
- Diseñar los contenidos de cada uno de los módulos de la asesoría virtual.
- Recopilar y elaborar material impreso y electrónico para la Asesoría de Paisaje.
- Producir recursos multimedia y virtuales con las herramientas conocidas y manejadas durante el tiempo de la maestría.

4.3.2 Componentes de e-Learning

- Metodología: e-Learning.
- Recursos didácticos: Tics y multimedia (audio, juegos, videos).

4.3.3 Propuesta de elementos a utilizar en el Aula Virtual

- Videos donde el estudiante pueda interactuar.
- Interacción a través del empleo de TIC'S.
- Video conferencias

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

- Banco de preguntas (Estas se presentan en orden de complejidad y en forma aleatoria).
- Vínculos que nos lleven a distintas páginas de interés con el tema.
- Foros, glosarios, imágenes y blogs.
- Wiki dentro del aula.
- Recursos de apoyo de la materia (tutoriales, manuales, software).
- Compilación de material bibliográfico de los diferentes autores dentro del Paisaje.
- Evaluación en forma continua y sistemática por medio de rúbricas.

4.3.4 Recursos.

- El aula virtual de la asesoría de Paisaje.
- TIC's de la WEB 2.0
- Material bibliográfico.

4.3.5 Servicios de la Asesoría virtual de Paisaje.

Accesibilidad al aula virtual asesoría de Paisaje para estudiantes y docente del Taller Profesional I. Capacitación a estudiantes del Taller Profesional I, en el área de Paisaje y su revisión y asesoría permanente.

4.3.6 Evaluación.

La evaluación es formativa, se la realizará mediante la utilización de webquest, hotpotatoes, envío directo de productos gráficos, donde cada tarea propuesta tiene su correspondiente rúbrica con los parámetros de evaluación de lecciones, ejercicios, tareas, foros y demás actividades del aula virtual, al finalizar el módulo.

4.3.7 Estructura del curso.

El estudiante ingresa con su clave a la Asesoría de Paisaje I, donde encuentra una ventana interactiva que le permite entrar a las opciones: “Información General”, “Modulo I” y “Módulo II”.

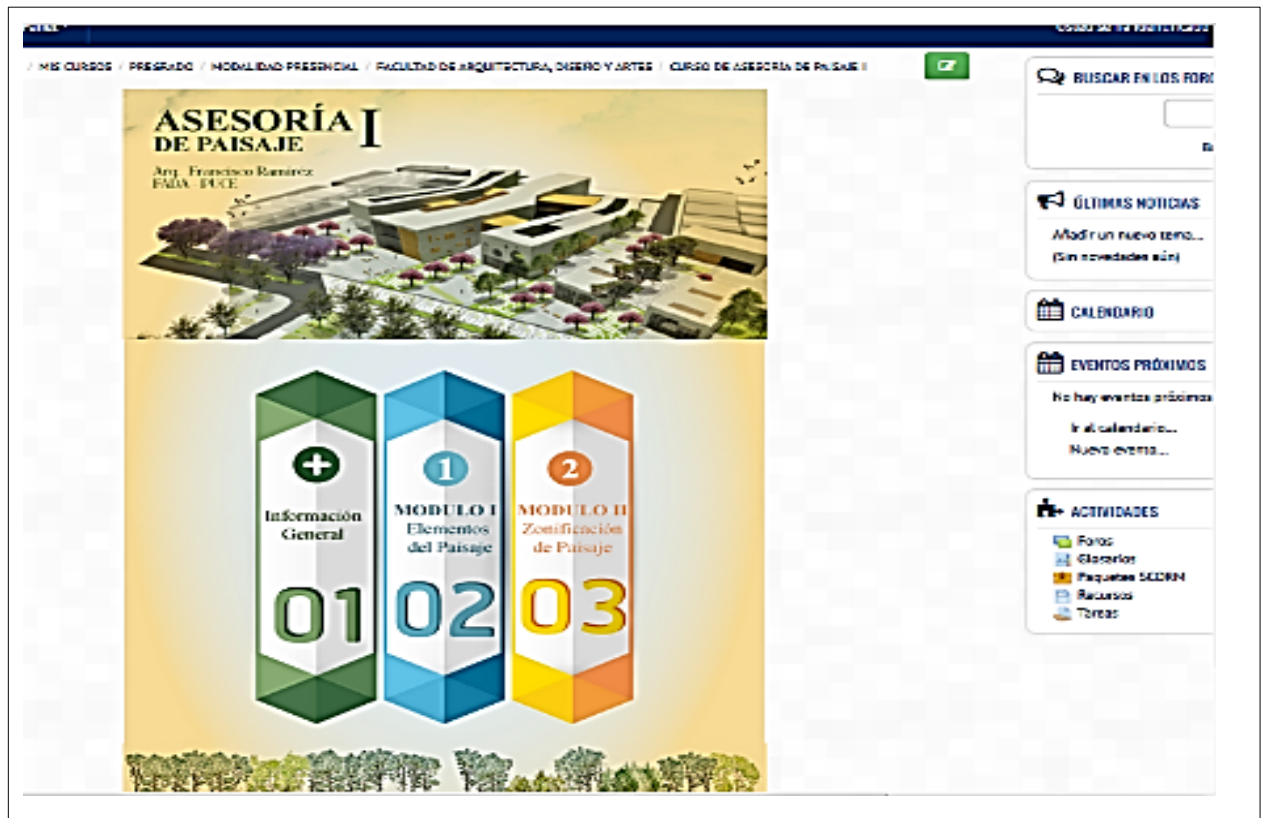


Ilustración 11. Asesoría de Paisaje I – Inicio. Aula Virtual. Elaboración del autor, 2014.

El estudiante ingresará a “Información General” donde tiene información que le permite una visión general del curso y sus diversas partes: Introducción, Guía de Aprendizaje, Calendario, Avisos. Estructura de la Asesoría. En la opción “Introducción” consta la presentación de la Asesoría, y preguntas que generan interés y motivación al estudiante para podrá revisar a cerca de la Asesoría de Paisaje I en la plataforma Moodle.

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

En la “Guía de Aprendizaje” se describe las competencias específicas a alcanzar, los resultados de aprendizaje, el Sílabo, las actividades que le permitirá alcanzarlas y la estructura de la asesoría detallando cada una de las unidades y módulos:

4.3.7.1 Contenidos de la Asesoría de Paisaje I (Nivel 9).

MODULO I: ELEMENTOS QUE CONFORMAN EL PAISAJE

- 1.1 Introducción -percepción de problemas.
- 1.2 Conceptos de paisaje.
- 1.3 Tipos de paisaje
- 1.4 Componentes del paisaje.
 - 1.4.1 Rol o función del proyecto.
 - 1.4.2 Topografía.
 - 1.4.3 Asoleamiento.
 - 1.4.4 Vistas.
 - 1.4.5 Vientos.
 - 1.4.6 Escorrentía.
 - 1.4.7 Condiciones climáticas.
 - 1.4.8 Cobertura vegetal.
 - 1.4.9 Historia del lugar.
 - 1.4.10 Entorno social cultural económico.
- 1.5 Definición de términos.
- 1.6 Expresión gráfica.
- 1.7 Memoria gráfica del paisaje.
- 1.8 Evaluación del paisaje.

1.8.1 Metodología para caracterizar un paisaje.

MODULO II: CARÁCTER DE LOS ESPACIOS EXTERIORES

2.1 Tipos de espacios exteriores y sus usos.

2.1.1 Dominio del espacio: determina la accesibilidad y el tipo de usuarios.

2.1.2 Frecuencia de uso: determina el tiempo de uso de los espacios.

2.2 Zonificación del proyecto de paisaje.

4.3.7.2 Contenidos de la Asesoría de Paisaje II (Nivel 10).

MODULO I: ESTRATEGIAS EN DISEÑO Y GRAFICACIÓN EN PAISAJE.

1.1 Estructura de la Matriz Generadora de Paisaje.

1.2 Aplicación de la Matriz Generadora de Paisaje, RESQUECOMO.

1.3 Expresión gráfica de paisaje.

4.3.8 Implementación del Aula Virtual para la Asesoría Técnica.

El apoyo de la Oficina de Nuevas Tecnologías de la PUCE, permitió la creación del aula virtual de la Asesoría de Paisaje I, el primer paso fue la inscripción de los estudiantes a la asesoría, así como también se otorgó al asesor la condición de administrador del aula virtual. En una sesión presencial, se dio a conocer a los estudiantes el funcionamiento, la estructura del aula virtual, las normas y actividades a realizar.

Se indica que la metodología a aplicarse será la del ABP, aprendizaje basado en problemas. También se proporciona información general que aclare la manera como se llevarán a cabo actividades, tareas, chats, foros, entre los estudiantes y también con el asesor. Se indica de forma general y con ejemplos, el funcionamiento del aula virtual, los contenidos, tareas, actores en la construcción del conocimiento colaborativo y significativo.

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

Se indica también que las actividades y tareas están planificadas de manera que el estudiante pueda administrar su tiempo, con la posibilidad de manejarlo sincrónica y asincrónicamente, y desde el espacio físico que más se acople a sus necesidades y circunstancias. Solamente quien acredite la suficiencia del módulo respectivo, podrá continuar al siguiente, así se garantiza el alcance de las competencias, y los resultados de aprendizaje como evidencias.

En la sección “Calendario” se encuentra identificado el tiempo de inicio, desarrollo y fin de la Asesoría, además de un cronograma detallado de las actividades, tareas y evaluaciones, así el estudiante organiza su tiempo. En “Avisos”, se coloca recordatorios de tareas, indicaciones generales, motivación a participar en la interactividad como foros, chats y otros eventos.

En la sección “Módulo I: Elementos del Paisaje”, se encuentran los campos de: “Contextualización”, “Conceptualización”, “Tareas” y “Evaluación”. En “Contextualización”, se hace referencia al tema que la unidad trata, los subtemas, las competencias que el estudiante adquirirá, también se hace referencia al esquema pedagógico del uso de los objetos de aprendizaje, para la solución del problema de paisaje.

The image shows a screenshot of a virtual classroom interface. On the left, there is a navigation menu with a blue header and a grid of icons for 'INFORMACIÓN GENERAL', '01 INTRODUCCIÓN', '02 GUÍA DE APRENDIZAJE', '03 CALENDARIO', and '04 AVISOS'. The main content area is titled 'Módulo I: Elementos del Paisaje' and features a lesson plan for 'Contextualización'. The lesson title is '¿Cómo definir los problemas del paisaje en su proyecto?' with a sub-question '¿De qué manera influyen los elementos del paisaje en la caracterización integral de su proyecto de paisaje?'. The text describes the methodology (ABP) and the structure of the module. A sidebar on the right shows a graphic overview of the module's four units: 01 Contextualización, 02 Conceptualización, 03 Tareas, and 04 Evaluación. The interface is branded with 'Arq. Francisco Ramirez'.

Ilustración 12. Información Inicial - Introducción – Modulo I. Aula Virtual. Elaboración del autor, 2014.

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

En la “conceptualización”, se aborda definiciones del problema, aspectos fenomenológicos, clarificación de los conceptos y definición de los problemas. En este segmento, el estudiante puede acceder a lecturas de apoyo y demás objetos de aprendizaje como referentes en el campo del paisaje. En el segmento de “Tareas”, el estudiante encuentra toda la interactividad, tareas, chats, foros, blogs, con tutoría permanente y retro alimentación, así como también el calendario para las fechas de las entregas de las tareas. Contiene trabajo colaborativo como el Glosario de términos, ensayos para la solución de problemas, que generan productos como la caracterización de paisaje del terreno donde se desarrolla el proyecto urbano arquitectónico, el cual es un producto final o resultado construido a partir del logro de las competencia a través de las actividades o tareas.

The screenshot displays a virtual classroom interface. On the left, there is a navigation bar with a play button and a '01' icon, followed by a 'Contextualización' section. Below this, a heading asks '¿Cómo definir los problemas del paisaje en su proyecto?' and '¿De qué manera influyen los elementos del paisaje en la caracterización integral de su proyecto de paisaje?'. The text explains the methodology of 'Aprendizaje Basado en Problemas' and lists learning objectives. On the right, there is a '02' icon and a 'Conceptualización' section. Below this, a heading asks 'La correcta definición de los problemas de paisaje, así como la caracterización integral del lugar de implantación del proyecto, permitirán que la propuesta de paisaje esté física, social, ambiental y culturalmente contextualizada...'. Below the text is a grid of 8 numbered boxes representing learning activities: 1. Introducción-percepción de problemas, 2. Conceptos de paisajes, 3. Componentes del paisaje, 4. Tipos de paisajes, 5. Definición de términos, 6. Expresión gráfica, 7. Memoria Gráfica de paisaje, and 8. Evaluación de paisaje. At the bottom right of the grid is the logo for 'Arq. Francisco Ramírez'. To the right of the main content is a rubric table with 5 columns and 2 rows. The first row is labeled 'T6' and contains criteria for 'Previsar lecturas, links, marcar favoritos, sitios WEB, recursos y archivos.', 'Definir con un mapa mental los tipos de espacios, usos y frecuencias asociadas a la teoría de los flujidos', and 'Subir Mapa mental al aula virtual'. The second row contains performance levels: 'Mapa mental muy claro y completo con manejo de jerarquías. 5 puntos.', 'Mapa mental claro y completo con ideas básicas de jerarquía. 3 puntos.', 'Mapa mental confuso, incompleto y sin jerarquías. 1 punto.', and a final column with the number '5'.

T6	Previsar lecturas, links, marcar favoritos, sitios WEB, recursos y archivos.	Mapa mental muy claro y completo con manejo de jerarquías. 5 puntos.	Mapa mental claro y completo con ideas básicas de jerarquía. 3 puntos.	Mapa mental confuso, incompleto y sin jerarquías. 1 punto.	5
	*Definir con un mapa mental los tipos de espacios, usos y frecuencias asociadas a la teoría de los flujidos				
	*Subir Mapa mental al aula virtual				

Ilustración 13. Contextualización - Conceptualización – Rúbrica. Aula Virtual. Elaboración del autor, 2014.

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

El siguiente es el segmento de “Evaluación” en el cual se verifica el alcance de los logros de aprendizaje, de la unidad de los contenidos. Se describe la forma de evaluación por medio de la presentación de las rúbricas. En la evaluación se califica las tareas asignadas, se utilizan test, de la misma plataforma y enlaces a otra página web como Hot Potatoes, Web Qwest, que además proporcionan una constante retroalimentación al estudiante, quien debe acreditar la suficiencia de ese conocimiento significativo, asociado directamente a su propuesta básica de inicio. La evaluación es Formativa, en la medida que se fundamenta en la retroalimentación para el progreso del estudiante; Sumativa, en tanto hay una valoración de la tarea y rendición de cuentas; Autoevaluación, valoración realizada por el mismo estudiante para reflexionar sobre lo aprendido.

Finalmente tenemos el segmento de “Servicios y Apoyo”, donde se encuentran las herramientas o medios de comunicación entre estudiantes, y entre estudiantes y asesor, estos medios de comunicación son los foros de apoyo, correos electrónicos. En este segmento se encuentran también materiales de apoyo, como links, pdfs, proyectos referentes, y referencias bibliográficas.

4.4 Método didáctico propuesto.

El método didáctico usado para la implementación de la asesoría virtual en Paisaje es el ABP (**Aprendizaje Basado en Problemas**) el cual está basado en el análisis de problemáticas reales relacionadas con los contenidos del curso que se esperan sean resueltas por el estudiante de manera grupal. Lo fundamental es que los estudiantes puedan identificar lo que requieren para enfrentar la situación problemática y desarrollar las habilidades para ello (Academica, LAS ESTRATEGIAS Y TÉCNICAS DIDÁCTICAS EN EL REDISEÑO, 2014).

Uno de los métodos de enseñanza–aprendizaje, más aplicado últimamente en las instituciones de educación superior, es el Aprendizaje Basado en Problemas, el cual es un arreglo educacional que comprende cuatro componentes:

1. Educación interdisciplinaria orientada a la solución de problemas.
2. Aprendizaje basado en problemas.
3. Entrenamiento en destrezas y aptitudes.
4. Evaluación continua del progreso de los estudiantes” y contextualización del conocimiento.

Este es un método en el que la adquisición de conocimientos como el desarrollo de habilidades y actitudes resultan importantes, en el ABP un grupo pequeño o grande de alumnos se reúne, con la compañía de un tutor, para conjuntamente analizar y resolver un problema seleccionado o diseñado especialmente para el logro de ciertos objetivos de aprendizaje, los alumnos logran comprender la importancia de trabajar colaborativamente, desarrollando habilidades de análisis y síntesis de información, además de comprometerse con su proceso de aprendizaje, el método tiene implícito en su dinámica de trabajo el desarrollo de habilidades, actitudes y valores benéficos para la mejora personal y profesional del alumno.

4.5 Estrategias de enseñanza aprendizaje.

Para entender el concepto de estrategia es importante primeramente considerar la diferencia: estrategia y método, el cual es considerado como procedimiento basado en un orden sistemático establecido para ejecutar una acción, el concepto método también ha sido usado en el ámbito pedagógico con el mismo nombre o con su equivalente estrategia didáctica (Gimeno 1986).

La estrategia es un sistema de planificación aplicado a un conjunto articulado de acciones, el cual permite conseguir un objetivo de acuerdo a las acciones tomadas de acuerdo a (ITESM, 2014),

por esta razón es importante entender que no existe estrategias sin metas a seguir en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La estrategia es una guía de acción, en el sentido de que la orienta en la obtención de ciertos resultados. La estrategia es el resultado de tres componentes:

- El tipo de persona, que se quiere como institución educativa, formar. Está presente en la Misión.
- La manera en que percibimos la estructura lógica de la materia y sus contenidos.
- La concepción que se tiene del alumno respecto a la actitud con respecto al trabajo escolar.

La estrategia es el conjunto de procedimientos apoyados en técnicas de enseñanza que tiene por objeto alcanzar los objetivos de aprendizaje, lo que permitirá el desarrollo intencional y programado de habilidades, actitudes y valores.

Las técnicas se consideran como procedimientos didácticos que ayudan a realizar una parte del aprendizaje que se persigue con la estrategia.

Las actividades son parte de las técnicas y son acciones específicas que facilitan la ejecución de la técnica. Son flexibles y permiten ajustar la técnica a las características del grupo.

Casi todas las técnicas, pueden asumir el papel de estrategias, al igual que algunas estrategias pueden ser utilizadas como técnicas, esto depende de la intención que se tiene en el trabajo del curso; en el caso de la Asesoría de Paisaje, se cumple esta dualidad, pues es una estrategia pero también está propuesta como una técnica.

En la práctica, la aplicación de la estrategia requiere del perfeccionamiento de técnicas, seleccionadas por el docente.

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

Con el fin de alcanzar los objetivos de aprendizaje propuestos en la Asesoría de Paisaje, esto es: “Diseñar un proyecto arquitectónico y urbano, concebido desde una problemática real, que involucre el contexto social y ambiental, conceptualización, formalización y materialización, con un desarrollo creativos y a nivel profesional, (Sílabos de la Asesoría de Paisaje I). Se han diseñado las técnicas didácticas que permitan que el estudiante:

- Se convierta en responsable de su propio aprendizaje.
- Asuma el papel participativo y colaborativo en el proceso a través de actividades que le permitan exponer e intercambiar ideas y experiencias con sus compañeros, en el aula virtual, convertida está en un foro abierto a la reflexión y a la crítica.
- Tome contacto con problemas reales de la sociedad ecuatoriana, a través actividades como proponer solución a problemas del paisaje en sus proyectos urbano arquitectónicos.
- Desarrolle la autonomía, el pensamiento crítico, actitudes colaborativas, destrezas profesionales y la capacidad de autoevaluación.
- Dirección de Investigación y Desarrollo Educativo (ITESM, 2014).

A lo largo del desarrollo de la Asesoría de Paisaje, en el entorno virtual, se utilizan técnicas como el aprendizaje basado en problemas, solución de problemas, lluvia de ideas, para lo que se recurre a los recursos educativos del e-Learning, como participación en Foros, chats, uso colaborativo del correo electrónico, descargarse contenidos, y cumplir actividades como: realizar ensayo y subirlo al aula virtual, subir términos al glosario del aula virtual, realizar la memoria gráfica del proyecto de paisaje y subirla al aula virtual, aplicar en tabla dinámica la valoración de paisaje de su propio proyecto, realizar mapas mentales que enlisten y definan tipos de espacios, usos y frecuencias en el espacio público, revisión de referentes en línea y más actividades que

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

están consignadas en la Ilustración 8 y 9, Aplicación de la Taxonomía de Bloom en la era digital para el Aprendizaje.

La plataforma Moodle, tiene la capacidad de registrar la frecuencia y calidad de las intervenciones de los estudiantes en el aula virtual, historial de participación, permitiendo al Asesor hacer un seguimiento individual del estudiante con el fin de reforzar su proceso de aprendizaje.

A continuación describimos algunos de los recursos aplicados en el desarrollo del entorno virtual de la Asesoría de Paisaje I:

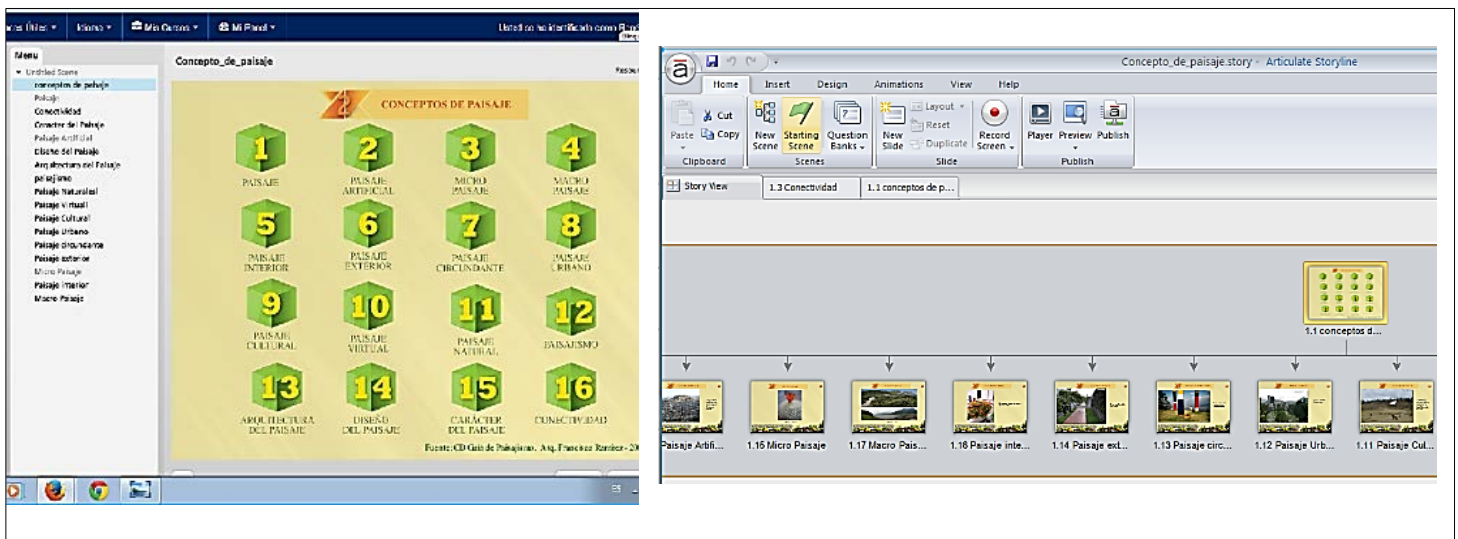


Ilustración 1411. Articulate Moodle – Conceptualización – Conceptos de Paisaje. Aula Virtual. Elaboración del Autor, 2014.

- Articulate Storyline: Con el fin de presentar los conceptos de Paisaje se utilizó este programa, el producto fue subido a la plataforma mediante la opción paquete Scorm. Articulate Storyline, es muy amigable, no requiere de un entrenamiento prolongado, funciona también con Power Point, de las cuales se puede descargar plantillas pre cargadas por el programa o por usuarios voluntarios.

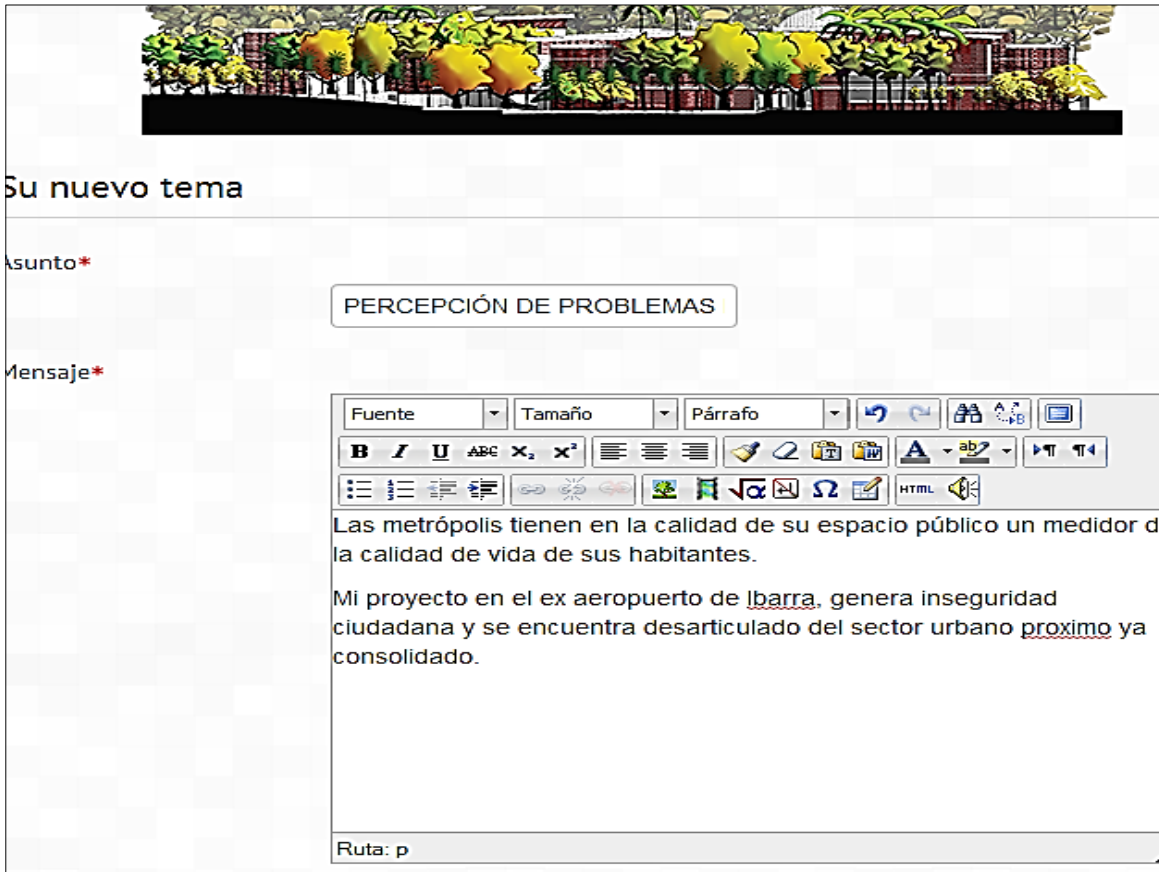


Ilustración 15. Foro Moodle – “Percepción de problemas de Paisaje en sus proyectos”. Aula virtual. Elaboración del autor, 2014.

- Foro: En este tipo de reunión los estudiantes opinan sobre “Percepción de problemas de Paisaje en sus proyectos”, el grupo formula el problema y abre el debate, es de aproximadamente 15 personas, el asesor cumple con las funciones de tutor y modera el foro, proponiendo las reglas de participación de los asistentes, manteniendo el orden y pertinencia del tema, hace una síntesis y abstracción de lo tratado. Se colocaron varios PDFs de artículos científicos que aportan al tema.

The screenshot shows a web form titled "Terminología del Curso" with a "Colapsar" button. The form is divided into sections: "General", "Concepto*", and "Definición*".

- Concepto*:** A text input field containing the word "talud".
- Definición*:** A rich text editor with a toolbar. The text entered is: "Es la disposición del terreno en pendiente. puede ser medida y descrita en nomenclatura diversa. angulo en grados; porcentaje de pendiente; y relación horizontal y vertical." Below this, there are three examples: "Ejemplo I 45°", "I 57%", and "I 3:1".
- Ruta:** A small text field containing the letter "p".
- Palabra(s) clave ?**: A text input field containing "pendiente, movimiento de tierras".

Ilustración 126. Glosario – Términos usados en Paisaje. Aula virtual. Elaboración del autor, 2014.

- El Glosario: permite el aporte de cada estudiante, para construir el conocimiento de forma colaborativa, proporcionando ejemplos en cada caso muy cercanos a la realidad de cada proyecto y su entorno inmediato. Como base, se ancló al glosario una serie de aproximadamente 200 términos más comunes usados en paisaje.



Ilustración 17. Video Camtasia subido a YouTube. Elaboración del autor, 2014.

- Enlaces de YouTube: permiten referencias de temas de interés en el campo a desarrollar. En nuestro caso se insertaron enlaces a producciones propias del autor, que por medio del programa Camtasia se elaboró material didáctico, en este caso, para apoyo a la Tarea 7, “La Guía de Paisaje”.

Mis Cursos MI Panel Usted se ha identificado como René Francisco

PÁGINA PRINCIPAL / MIS CURSOS / PREGRADO / MODALIDAD PRESENCIAL / FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTES / CURSO DE ASESORÍA DE PAISAJE I / MODULO I : ELEMENTOS DEL PAISAJE / COMPONENTES DEL PAISAJE

3 ROLO FUNCION DEL PROYECTO

La tipología del proyecto urbano arquitectónico, define su programación de espacios interiores y exteriores. Para el caso nuestro nos interesa mucho el caracterizar los espacios exteriores del proyecto.

El rol del proyecto, es la función que cumple el mismo en la escala barrial, zonal y distrital. Al tratarse de un equipamiento urbano, el espacio público exterior será muy importante; en tanto que si se trata de un proyecto de carácter privado, el dominio de sus espacios exteriores tendrá que ver más con la relación interior-exterior.

Las áreas verdes en las ciudades, cumplen diferentes funciones, de acuerdo a sus valores: ambientales, económicos, sociales y patrimoniales. En el caso de la ciudad de Quito, se cuenta con la Categorización de la RVU, Red Verde Urbana del DMQ.

Bienestar y calidad de vida

Fichas de categorización RVU

Fuente: Arq. María Augusta Larco - STVM -DMQ

TABLA DE CONTENIDOS

- 1 ROLO FUNCION DEL PROYECTO
- 2 TOPOGRAFIA
- 3 ASOLEAMIENTO
- 4 VISTAS
- 5 VIENTOS
- 6 ESCORRENTIA
- 7 CONDICIONES CLIMÁTICAS
- 8 COBERTURA VEGETAL
- 9 HISTORIA DEL LUGAR
- 10 ENTORNO SOCIAL CULTURAL ECONOMICO

CALENDARIO

ENTRADAS DE BLOG RECIENTES

No hay entradas recientes

Ilustración 18. Cuaderno de Moodle – Elementos del Paisaje. Aula virtual. Elaboración del autor, 2014.

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

- Cuadernia: creación de forma dinámica de eBooks o libros digitales, con un componente lúdico, en este caso en forma de cuadernos compuestos por contenidos multimedia para interactuar con los contenidos de los “Elementos del Paisaje”.

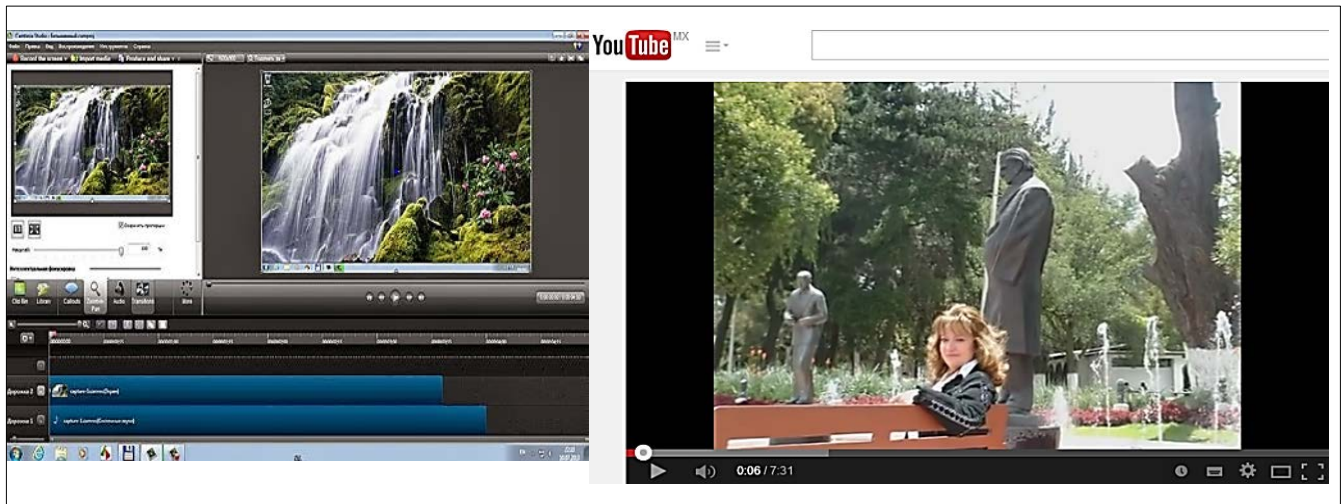


Ilustración 19. Camtasia Studio – subida a YouTube – Arquitectónico 2. Aula virtual. Elaboración del autor, 2014.

- Camtasia: Con esta herramienta se creó el video “Arquitectónico 2”, y fue subido al enlace YouTube para que los estudiantes interactúen con él y se apoyen en la Tarea 8, Foro: “El Espacio Público en general y su estado en el DMQ²⁸”. Con esta herramienta es muy fácil grabar las actividades del escritorio de la computadora incluyendo las aplicaciones nativas de Windows.

²⁸ Distrito Metropolitano de la ciudad de Quito.



Ilustración 20. Hot Potatoes – evaluación. <http://nntt-educacion.wikispaces.com/>

- **Hot Potatoes:** Es una herramienta de autor desarrollada por el Centro de Humanidades de la Universidad de Victoria (UVIC), en Canadá. Consta de varios programas que sirven para elaborar diversos tipos de ejercicios interactivos multimedia, donde se afirma el conocimiento adquirido, retroalimentándolo. Utilizado en las Tareas 1, 5, 8 y en la subunidad 4: apartado 2, Tipos de paisaje.



Ilustración 21. Chat. Francisco Ramírez C. 2014

- **Chat:** Es un sistema de comunicación sincrónica en Internet, don los usuarios se pueden conectar y charlar entre sí para realizar actividades conjuntas entre alumno-alumno, alumno-tutor. Discusión colectiva, evaluar las y los participantes, realizar preguntas y socializarse. La palabra “chat” es un anglicismo y significa “charlar”, pero hoy se la usa para las conversaciones por canales informáticos y sin la presencia de los usuarios.

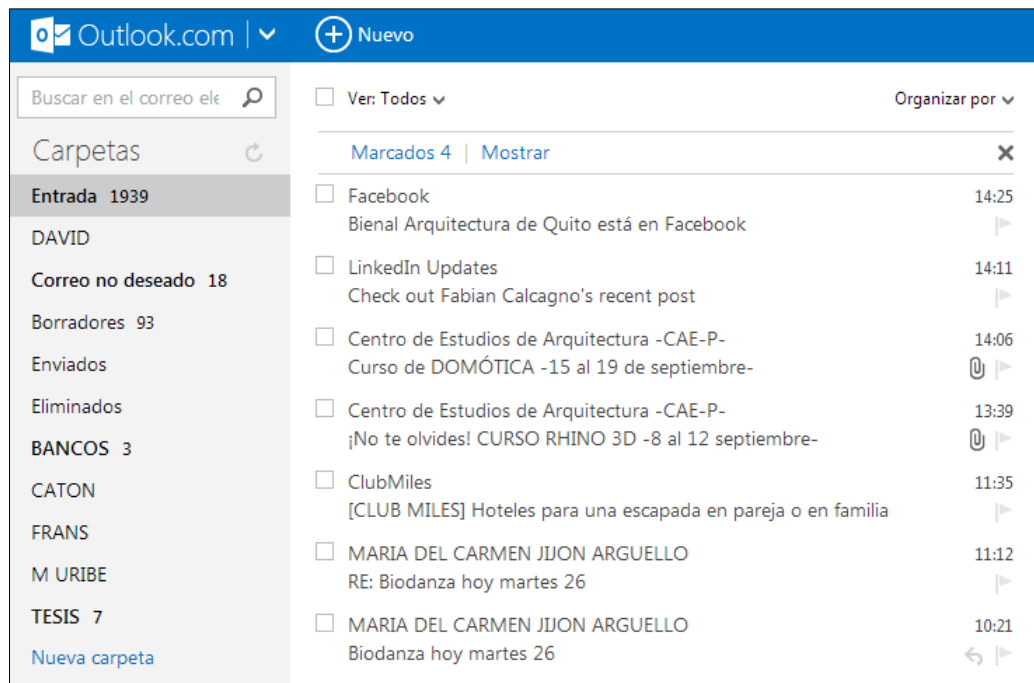


Ilustración 22. Correo electrónico. Francisco Ramírez C. 2014

- **Correo Electrónico:** Es una herramienta que inicia con la Internet, por el cambio de mensajes entre estrategias militares e investigadores; hoy es una herramienta de comunicación, tutor y estudiantes. Medio por el cual se da el intercambio de documentos, tareas, ejercicios; revisión de tareas, aclaración de tareas.



Ilustración 23. E-Encuesta. Elaboración del autor. 2014.

- E-Encuesta: es un estudio observacional que usa el docente para recopilar datos previamente estructurados, en este caso se aplicó para conocer el grado de satisfacción de los estudiantes usuarios de la Asesoría Virtual de Paisaje I.

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”



Ilustración 24. Prezi. Aula virtual. Elaboración del autor, 2014.

- Prezi: Con el fin de realizar una presentación más dinámica y original, se utilizó este programa en línea, con el fin de describir la metodología para realizar la Memoria de Paisaje, a través de una ruta prescrita de navegación, en contenidos del Módulo 1.

MATRIZ DE CARACTERIZACIÓN DEL PAISAJE
(VALORACIÓN DEL PAISAJE)

EJEMPLO: Un espacio vacío destinado a parque en el barrio "San Juan" del DMQ

COMPONENTES	ITEM	COMPONENTES	VALOR INICIAL	%
NATURALES	1	Topografía	1	1
	2	Vistas	1	0,9
	3	Cobertura Vegetal	1	0,4
	4	Agua	1	0,3
	5	Biodiversidad	1	0,5
SUBTOTAL			5	3,1
ANTROPICAS	6	Contaminación del aire	1	-1
	7	Ruido	1	-0,7
	8	Contaminación visual (infraestructura edificaciones)	1	-0,2
	9	Erosión	1	-0,3
	10	Cultura	1	0,8
SUBTOTAL			5	-1,4
TOTAL			10	1,7

RANGOS DE CALIDAD DEL PAISAJE:

+2,6	+6,0	ALTO
+1,5	+2,5	MEDIO
+1,4	-4	BAJO

El espacio destinado a parque en el barrio de San Juan, tiene una calidad del paisaje: MEDIO
* EN LA PONDERACIÓN DE LOS COMPONENTES DEL PAISAJE SE PUEDE APRECIAR CUALES SON LAS ACCIONES A TOMAR EN CUENTA EN EL DISEÑO DE PAISAJE PARA CONSEGUIR UN BUEN DISEÑO DE PAISAJE

Elaborado por: Arq. Francisco Ramírez C.

Ilustración 25. Tabla dinámica de Excel. Aula virtual. Elaboración del autor, 2014.

- Tabla Dinámica: trabajada en Excel, es una plantilla dinámica que recoge la propuesta de esta investigación, acerca de la metodología que permite caracterizar y valorar el paisaje del proyecto de cada estudiante, mediante el ingreso de cada una de las variables propias a considerar.

4.6 Evaluación de la implementación del aula virtual de la asesoría de paisaje.

4.6.1 Aplicación de las encuestas a los estudiantes.

Con el fin de evaluar la implementación del Aula Virtual de la Asesoría de Paisaje I, se realizó la encuesta a los 13 estudiantes del Taller Profesional I, para lo cual se utilizó la página web de encuesta. (Ver Anexo H: Encuesta Evaluación de la Implementación del Aula Virtual Asesoría de Paisaje I, aplicada a los a estudiantes de Taller Profesional I, de la FADA-PUCE).

4.6.2 Tabulación y análisis de la información.

Entre los resultados obtenidos están:

- El 90% de estudiantes consideran que la plataforma Moodle apoyó su proceso de aprendizaje, ese mismo porcentaje de estudiantes consideran que el material de apoyo fue pertinente en cada Módulo.
- Al 100% les gustaría tener este tipo de apoyo en otras Asesorías.
- El 70% está familiarizado con la plataforma Moodle y considera fácil de usar.
- El 50% de estudiantes dicen que del 100% del tiempo empleado en sus actividades académicas, la Asesoría Virtual les ocupó de un 25% a un 50%. (Ver Anexo I: Tabulación de la encuesta Evaluación de la Implementación del Aula Virtual Asesoría de Paisaje I, aplicada a los a estudiantes de Taller Profesional I, de la FADA-PUCE).

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

5.1 Conclusiones:

- El traslado de una Asesoría de entorno presencial al entorno virtual, es un acto que debe ser realizado consciente de las características que el proceso educativo de enseñanza aprendizaje en este entorno, conlleva. Para lo cual debe considerarse el método, y las técnicas didácticas, más apropiadas a ser aplicadas. Pongo a consideración la Guía para el traslado de una Asesoría Presencial a Virtual. (Ver Anexo J, Guía para el traslado de una Asesoría Presencial a Virtual).
- La sistematización de la Guía, y su versatilidad, permite acondicionarla a los diversos procesos de enseñanza aprendizaje de las disciplinas en las que se desarrollan las Asesorías Técnicas.
- En la Facultad de Arquitectura Diseño y Artes – FADA, el contar con la Guía para trasladar la Asesoría de Paisaje, del entorno presencial al virtual, ha constituido una experiencia educativa enriquecedora, en tanto que sistematiza los procesos y el estudiante se responsabiliza de su proceso autónomo de aprendizaje.
- La Asesoría Virtual de Paisaje, por ser una especialidad, tiene el potencial de ser utilizada como propuesta inicial para la formulación de materias electivas y también para la oferta de cursos de Postgrado, donde la naturaleza asincrónica, es una de sus ventajas.
- En cuanto a la Asesoría Virtual de Paisaje, esta se encuentra posicionándose dentro de la

FADA, como una experiencia innovadora de adecuada oferta educativa, que teje redes virtuales para resignificar y potenciar la aplicación de un conocimiento significativo y de aplicación directa en nuestra sociedad ecuatoriana.

- En el 9° nivel y 10° nivel de la carrera de Arquitectura, casi un 88% de los docentes, dedican tiempo a preparar sus presentaciones y videos para mejorar la calidad de la enseñanza en clases, el 100% de ellos cree que es importante actualizarse en el uso de las TIC`s, y al menos el 50% de ellos ha recibido alguna capacitación o curso relacionado a las TIC`s los últimos 2 años, lo que nos habla de la actitud abierta y proactiva del docente para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.
- La virtualización de las Asesorías son recursos didácticos, cuya aplicación permitirán la mejora del índice de eficiencia terminal, cuya actual Tasa de Graduación en 13 semestres es de 28,06% y en 14 semestres de 41,19%.
- La estructura, planificación, organización y seguimiento del proceso educativo de la Asesoría es responsabilidad del Asesor, la tecnología es una herramienta para la comunicación, e interacción en los procesos educativos, mismos que deben responder a una pedagogía y didáctica adecuada al entorno virtual.
- El Aula Virtual de la Asesoría Técnica, es una herramienta de portafolios académicos docentes y estudiantiles en la Universidad.
- La Asesoría Virtual, como un recurso pedagógico que permite el acceso a la construcción del conocimiento colaborativo y significativo, tiene la ventaja de extender los tiempos y acoplarse a los diferentes espacios y circunstancias, donde los estudiantes pueden mediante el uso de las TIC`s, abordar temas de la especialidad de la Asesoría Técnica, que complementan su formación.

- Para la Maestría en Tecnologías para Práctica y Gestión Docente, esta investigación constituye un punto de partida para la investigación continua en la sistematización y ofertas de capacitación a las diferentes Asesorías Técnicas, en cada una de las carreras del ámbito universitario.
- Para la Facultad de Ciencias de la Educación, esta investigación constituye la posibilidad de diversificar la oferta de servicio a la comunidad universitaria y sociedad en general, brindando apoyo en campos específicos disciplinares, que se requieran en el desarrollo de proyectos comunitarios, mediante la implementación de Asesorías Técnicas puntuales en la resolución de problemas reales.
- La Guía constituye un instrumento de apoyo en el desarrollo de las Asesorías Técnicas en las Unidades de Titulación del ámbito universitario del país.

5.2 Recomendaciones:

- Sugiero implementar una política que incentive e incremente la participación de los Asesores de los diferentes campos disciplinares, en el uso de la plataforma educativa Moodle, así como a explorar el entorno educativo de enseñanza aprendizaje b-Learning, e-Learning y m-Learning, que diversificaría la oferta educativa, posicionándola en la región.
- El desarrollo de las Asesorías, en la modalidad m-Learning, potenciarían el entendimiento, caracterización y toma de decisiones in situ, especialmente para disciplinas como la Asesoría de Sustentabilidad, Asesoría de Estructuras, Asesoría de

Paisaje y de otras ciencias aplicadas, por lo que sugiero que la Facultad de Ciencias de la Educación, incorpore esta modalidad en la oferta académica.

- Recomiendo que en el entorno virtual de la Asesoría Técnica, existan encuentros presenciales que refuercen el proceso de enseñanza aprendizaje, y los mejoren en calidez y pertenencia.
- Recomiendo especialmente en el campo de las ciencias de la salud, el traslado de la Asesoría Presencial a la modalidad b-Learning, puesto que integra componentes presenciales como son la calidez del encuentro físico, los recursos audiovisuales y los impresos, con aquellos no presenciales como los que se encuentran en el aula virtual: wiki, chat, blog, foro, video conferencia, correo electrónico, redes sociales.
- Se recomienda incrementar los servicios de acompañamiento en el entorno educativo virtual de la PUCE, por parte de la Oficina de Nuevas Tecnologías -ONT.
- Sugiero que la Dirección de Formación Continua y Vinculación, acoja tanto la Guía como el entorno m-Learning, como un instrumento de vinculación con la sociedad, a través del apoyo técnico en campos específicos disciplinares, de proyectos comunitarios a desarrollarse, mediante la implementación de Asesorías Técnicas puntuales en la resolución de problemas reales, con el apoyo de las TIC's.
- Sugiero que a partir de esta Guía, se reflexione, investigue y sistematice, la estructura de confluencia de las diversas Asesorías Técnicas, que participan en el desarrollo de los diferentes proyectos de investigación, en áreas prioritarias para el país.

Bibliografía

- Academica, V. (01 de 02 de 2012). Uso y Apropiacion de TICS en AUSJAL. AUSJAL, págs. 3-201.*
- Academica, V. (2014). LAS ESTRATEGIAS Y TÉCNICAS DIDÁCTICAS EN EL REDISEÑO. El método de proyectos como técnica didáctica, 1-31.*
- Alanís, R. L. (13 de 02 de 2014). UTOPIA DE TOMÁS MORO. Obtenido de Universidad Michoacana:
http://www.cie.umich.mx/vasco_de_quiroga_y_la_utopia_de_tomas_moro.htm*
- Arenaza, O. O. (1997). Concepto y Metodo en Paisaje: Una Propuesta Docente. Pais Vasco: Viora-Gasteiz.*
- Avanza, P. (2009). Analisis prospectivo de las potencialidades asociadas al M Learning. Madrid: ISEAS CORP.*
- Bartolome. (2004). Conceptos Basicos B Learning. Sevilla: Pixel Bit Revista de Medios de Educacion.*
- Bernáldez, F. G. (1981). Ecología y paisaje. Madrid: Blume.*
- Berza, M. Z. (2008). La Didactica Universitaria. Universidad de Santiago de Compostela, 22.*
- Cabero, J. (2004). La función tutorial en la teleformación. Madrid: Pearson.*
- Cabero, J. (2006). Bases Pedagogicas del E-Learning. Revista de la Universidad y Sociedad del Conocimiento, 1-10.*
- Carlos Ferro, A. M. (2009). Venta del uso de las Tics en el proceso de enseñanza, desde la optica de los docentes unievrstarios españoles. Revista Electronica de Tecnologia Educativa, 1-12.*
- Castro, J. O. (2012). HISTORIA DE LA EDUCACION Y LA PEDAGOGIA. Sociedad Colombiana de Pedagogia, 37.*
- Chimbo Vizcaino Olga, R. C. (2009). RECURSO DE APOYO DIDÁCTICO METODOLÓGICO PARA LA ENSEÑANZA D ELA HISTORIA DE LA LENGUA INGLESA. Tesis de Grado, 138.*
- Christian, N.-S. (1988). Architecture: Meaning and Place, Selected Essays. New York: Rizzoli.*
- Churches, A. (1 de 10 de 2009). Taxonomía de Bloom para la Era Digital. Obtenido de EDUTEKA: <http://www.eduteka.org/TaxonomiaBloomDigital.php>*

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

City of Sydney. (2012). Green Roofs and Walls Strategy 2012. Policy, City of Sydney, Sydney.

Connelly, M., & Hodgson, M. (2008). Thermal and Acoustical Performance of Green Roofs. En B. C. Technology (Ed.), Sixth Annual Greening Rooftops for Sustainable Communities. Conference, Awards & Trade Show, (págs. 1-8). Baltimore.

Delors, J. (1995). UNESCO Educacion. Obtenido de The Four Pillars of Education Learning: The Treasure Within: http://www.unesco.org/education/pdf/DELORS_S.PDF/

Deneb, N. (2010). Importancia de la tutoría en la modalidad virtual. Mexico: Asesoría Motivación Virtual.

ECURED. (16 de 08 de 2014). Conocimientos con todos y para todos. Obtenido de Paisajismo: <http://www.ecured.cu/index.php/Paisajismo>

Facione, P. (2007). Pensamiento Crítico: ¿Que es y por que es importante? Insight Assessment, 23-56.

Forman, G. (1986). Landscape Ecology. New York: John Wiley & Sons.

Frases, A. (09 de 07 de 2014). Frases de Paulo Freire. Obtenido de AKI Frases: <http://akifrases.com/frase/196727>

Gadamer, G. (1977). Verdad y Metodo. Salamanca: Ediciones Sigueme.

Gil, A. P. (2012). La Piramide del Aprendizaje. Artículo 1263 Universidad Complutense de Madrid, 1-4.

INTEF. (26 de 07 de 2014). Moodle Plataforma de Aprendizaje. Madrid.

ITESM, V. A. (2014). LAS ESTRATEGIAS Y TÉCNICAS DIDÁCTICAS EN EL REDISEÑO. Dirección de Investigación y Desarrollo Educativo, 1-34.

J Cabero, M. G. (2002). Materiales Formativos Multimedia en la Red. Sevilla: SAV.

Jane Amidon, K. G. (2001). Radical Landscapes: Reinventing Outdoor Space. Mishawaka: Better World Books .

Jover, J. N. (15 de 07 de 2014). La ciencia y la tecnología como procesos sociales. Obtenido de Innovación y desarrollo social: un reto para CTS: <http://www.oei.es/salactsi/nunez07.htm>

L. W. Anderson, D. K. (2001). A Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing: a Revision of Blooms Taxonomy of Educational Objectives. New York: Longman.

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

- Lewis, R. (2001). *Grupos de trabajo en comunidades virtuales. Jornadas de la red FREREF NTIC*, 68.
- Luna, Y. A. (2007). *Procesos docentes I, II, III, . Posgrado en Historiografía*, 80.
- Marti. (2009). *Aprendizaje Mezclado / B Learning*. Colombia: Universidad Fafit.
- Mena, M. (2014). *La Creación de Ambiente sde Aprendizaje en Educación a Distancia*. Argentina: UBA.
- Mexico, P. (09 de 07 de 2014). *Historia de la Pedagogia*. Obtenido de Pedagogia: <http://pedagogia.mx/historia/>
- Norberg-Schulz, C. (1991). *Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture*. New York: Rizzoli.
- Piñeriro, J. G. (27 de 02 de 1994). *Las Tecnicas Tradicionales del Analisis Geografico*. LURRALDE, págs. 341-356.
- Poot-Delgado, C. A. (2013). *RETOS DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS. ENSEÑANZA E INVESTIGACIÓN EN PSICOLOGÍA*, 1-9.
- Porlan, R. (1997). *Constructivismo y Escuela*. Sevilla: Diada Editorial.
- Porlan, R. (1998). *Pasado, Presente y Futuro de la Didactica*. *Revista Enseñanza de las Ciencias*, 175-185.
- Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. North Carolina: University Press.
- Profesores, P. N. (2012). *VII versión Cátedra Agustín Nieto Caballero 2012. Prácticas Innovadoras y Reflexivas en Educación Superior*. *El Profesor Universitario Hoy*. Bogota: Universidad Santo Tomás.
- Rebeca Anijovich, M. M. (2004). *Una Introducción a la Enseñanza para la Diversidad*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Economica de Argentina.
- Salas, R. (1 de 11 de 2013). *Sistema de Formacion Educativa por Internet*. Hatillo, Puerto Rico, USA.
- Salazar, E. L. (12 de 06 de 2012). *El paisajismo como elemento integrador de espacios urbanos*. Obtenido de Comunicas: <http://es.comunicas.org/2012/06/12/el-paisajismo-como-elemento-integrador-de-espacios-urbanos/#axzz38hubQkHv>
- Salinas, J. (2005). *La gestión de los entornos virtuales de formación*. *La Calidad de la Formación en Red en el Espacio Europeo de Educación Superior*, 3.

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

- Salomon, G. (2000). *E-Moderating: The Key to teaching and learning online*. London: Kogan Pagen.
- Sánchez, E. M.-S. (01 de 10 de 2013). *Comenius, pionero de la pedagogía*. Obtenido de *La importancia de Comenius en la Pedagogía*:
http://www.uhu.es/cine.educacion/figuraspedagogia/0_comenius.htm
- Sergio Tobón, P. (2008). *LA FORMACIÓN BASADA EN COMPETENCIAS EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR. CURSO IGLU 2008, 1-30*.
- Serrano, G. P. (2012). *Origen y Evolucion de la Pedagogia Social*. *Pedagogia Social UED.EDU*, 193-231.
- Sonora, I. T. (09 de 07 de 2014). *Conceptos de Educacion*. Obtenido de *Conceptos Basicos de Educacion*:
http://biblioteca.itson.mx/oa/educacion/oa46/conceptos_basicos_educacion/index.htm
- TEC, I. (2006). *Las Estrategias y Tecnicas didacticas en el rediseño*. Monterrey: *Direccion de Investigacion y Desarrollo Educativo del TEC*, 150.
- Tobón, S. P. (2007). *EL ENFOQUE COMPLEJO DE LAS COMPETENCIAS Y EL DISEÑO CURRICULAR*. *ACCIÓN PEDAGÓGICA No. 16*, 1-15.
- Tucker, R. (1998). *A technology requirements specification for virtual classes implemented with computer-mediated communications*. *Phd Thesis*, 1-10.
- Tuning, P. (24 de 07 de 2014). *Tuning*. Obtenido de *Innovación Educativa y Social* :
<http://www.tuningal.org/es>
- UNESCO. (1996). *Informe a la Unesco de la Comision Internacional sobre la Educaicon para el Siglo XXI*. Paris: ONU.
- Ventura, M. T. (29 de 04 de 2012). *Evolucion de La Pedagogia*. Obtenido de *Evolucion de La Pedagogia*: <http://www.scribd.com/doc/91751475/Evolucion-de-La-Pedagogia>
- Villareal, H. (24 de 07 de 2014). *academia.edu*. Obtenido de *Acreditación y certificación de la educación superior*:
http://www.academia.edu/1748414/Acreditacion_y_certificacion_de_la_educacion_superior
- ZONNEVELD. (1979). *Scope and concepts of landscape ecology as an emerging science*. In *Changing landscapes: an ecological perspective*. New York: Springer.

ANEXO A

Encuesta a profesores del Taller Profesional I y Taller Profesional II, de la FADA-PUCE.



Pontificia Universidad Católica del Ecuador

Facultad de Arquitectura Diseño y Artes FADA

Encuesta a Docentes del Taller de Arquitectura de nivel 9 y nivel 10. Trabajos de Fin de Carrera.

Uso de las TIC en procesos docentes de la Carrera de Arquitectura de la FADA - PUCE

Participe en nuestra encuesta

Por favor, dedique un momento a completar esta pequeña encuesta, la información que nos proporcione será utilizada para mejorar nuestros cursos.

Sus respuestas serán tratadas de forma confidencial y no serán utilizadas para ningún propósito distinto a la investigación llevada a cabo por la FADA.

Esta encuesta dura aproximadamente [5] minutos.

1.- Nombre/s del curso/s que usted imparte:

1. -----
2. -----
3. -----

Uso de TIC

Los datos aportados mediante esta encuesta se utilizarán para conocer el nivel de utilización de las NTICs en el proceso educativo de la Carrera de Arquitectura de la FADA. Podremos mejorar en la medida que conozcamos dónde estamos. Conteste con sinceridad.

2. Qué Sistema Operativo utiliza en su ordenador, puede elegir varias de ellas, marque con una X

- Windows XP
- Windows Vista
- Windows 7
- LinuxUbuntu
- Apple
- Otro (Por favor especifique)

3. Tipo de conexión que tengo en mi domicilio

- No tengo Internet en casa
- Módem telefónico
- ADSL 1 MB
- ADSL 3 a 5 MB
- ADSL > 5 MB
- Otro (Por favor especifique)

4. Qué tipo de Navegador que utiliza:

- Internet Explorer 7 u 8
- Firefox
- Opera
- Safari
- Google-Chrome
- Otro (Por favor especifique)

5. ¿Qué tiempo esta diariamente con un ordenador por cuestiones del trabajo?

- Apenas lo uso
- Menos de ½ hora
- De 1 a 2 horas
- De 2 a 4 horas
- De 4 a 6 horas
- Más de 6 horas

6. Tiempo que utilizo el ordenador para la Docencia

- Menos de 5 años
- Entre 5 y 10 años
- Entre 10 y 15 años
- Entre 15 y 20 años
- Más de 20 años

7. ¿Qué tiempo que estoy diariamente con un ordenador por cuestiones de docencia?

- Apenas lo uso
- Menos de ½ hora

- De 1 a 2 horas
- De 2 a 4 horas
- De 4 a 6 horas
- Más de 6 horas

Uso de TIC en el aula

8. **¿Utiliza proyector en el aula ?**

- Nada/Nunca
- Poco/Ocasionalmente
- Bastante/Frecuentemente
- Mucho/Siempre o casi siempre

9. **¿Ha utilizado o utiliza aulas virtuales como apoyo a su clase presencial?**

- Nada/Nunca
- Poco/Ocasionalmente
- Bastante/Frecuentemente
- Mucho/Siempre o casi siempre

10. **¿“Sube” materiales elaborados por usted a la plataforma o sitios educativos.**

- Nada/Nunca
- Poco/Ocasionalmente
- Bastante/Frecuentemente
- Mucho/Siempre o casi siempre

11. **¿Busca en Internet información y material relativa a su/s materia/s ?**

Sí
 No

12. **¿Se fomenta la comunicación entre alumnos?**

- Sí Bastante Poco Nada

13. **¿Cuál es su valoración en calidad y cantidad de intervenciones de los alumnos?**

- Muy adecuada Adecuada Inadecuada Muy inadecuada

14. ¿Utiliza correo electrónico como apoyo a la Docencia o para comunicarse con los estudiantes (trabajos, deberes, comunicaciones) ?

- Si
- No

15. ¿Tiene un blog o página web en los que interactúa con sus estudiantes?

- Si
- No

16. ¿Realiza Foros o Chats que refuercen el proceso de enseñanza aprendizaje con sus estudiantes?

- Nada/Nunca
- Poco/Ocasionalmente
- Bastante/Frecuentemente
- Mucho/Siempre

17. ¿Elabora presentaciones y/o videos para trabajar con sus alumnos en clase?

- Nada/Nunca
- Poco/Ocasionalmente
- Bastante/Frecuentemente
- Mucho/Siempre o casi siempre

18. ¿Elabora aplicaciones (JCLIC, HotPotatoes, WebQuest, etc.) para trabajar con sus estudiantes?

- Nada/Nunca
- Poco/Ocasionalmente
- Bastante/Frecuentemente
- Mucho/Siempre o casi siempre

19. ¿Elabora material didáctico con algún tipo de programa informático o software?

- Nada/Nunca
- Poco/Ocasionalmente
- Bastante/Frecuentemente
- Mucho/Siempre o casi siempre

20. ¿Ha escuchado sobre el uso de los objetos de aprendizaje reutilizables?

- Si
- No

21. Cree que es importante actualizarse en el uso de las Nuevas Tecnologías

- Si
- No

22. ¿Ha realizado al menos un curso/seminario relacionado con las TICs en los últimos 2 años?

- Si
- No

Acerca de usted

La encuesta está casi terminada.

Estas últimas preguntas nos sirven para analizar mejor los resultados del estudio.

23. Sexo:

- Hombre
- Mujer

24. Edad:

- 25-34 años
- 35-44 años
- 45 -54 años
- 55. 64 años
- 65 o más años

25. Años de experiencia docente

- Menos de 5 años
- De 5 a 10 años
- De 10 a 15 años
- Más de 15 años

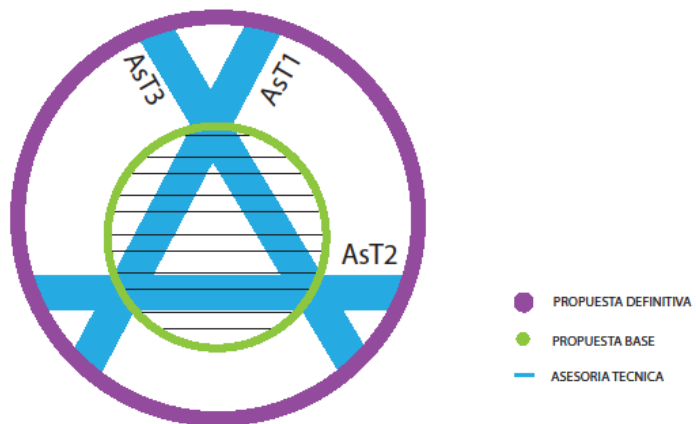
La encuesta ha concluido.

Muchas gracias por su
colaboración

ANEXO B

Diagrama de Confluencia de las Asesorías Técnicas.

DIAGRAMA DE CONFLUENCIA DE LAS ASESORIAS TECNICAS
PARA EL TRABAJO DE TITULACION (T.T.)

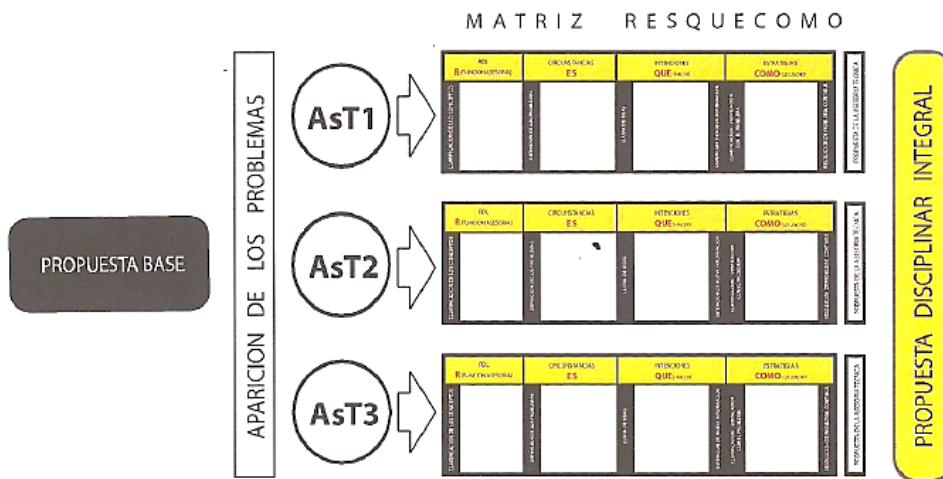


Elaborado por: Arq. Francisco Ramírez

ANEXO C

Estructura de la Confluencia de las Asesorías Técnicas.

ESTRUCTURA DE CONFLUENCIA DE LAS ASESORIAS TECNICAS PARA EL TRABAJO DE TITULACION (T.T.)



ELABORADO POR: ARQ. FRANCISCO RAMIREZ

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

ANEXO D

Malla Curricular de la Carrera de Arquitectura FADA-PUCE.

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTES CARRERA: ARQUITECTURA PLAN DE ESTUDIOS Q011 TÍTULO: ARQUITECTO(A)																					
ETAPAS DE APRENDIZAJE	NIVEL	EJE DE FORMACIÓN PROFESIONAL								EJE DE PRÁCTICAS PROFESIONALES Y DE SERVICIO COMUNITARIO			EJE DE FORMACIÓN HUMANA			EJE DE OPTATIVAS					
		ÁREA DE TALLER DE ARQUITECTURA			ÁREA DE FUNDAMENTACIÓN TECNOLÓGICA			ÁREA DE FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA		ÁREA DE MEDIOS DE EXPRESIÓN			ÁREA DE VINCULACIÓN CON LA COLECTIVIDAD			ÁREA DE VALORES (DIRECCIÓN DE FADIT ORAL UNIVERSITARIA)			OPTATIVAS		
		CÓDIGO	CREDITOS	ASIGNATURA	CÓDIGO	CREDITOS	ASIGNATURA	CÓDIGO	CREDITOS	ASIGNATURA	CÓDIGO	CREDITOS	ASIGNATURA	CÓDIGO	CREDITOS	ASIGNATURA	CÓDIGO	CREDITOS	ASIGNATURA		
FORMACIÓN BÁSICA (nivel inicial)	1				1425B	2	CONSTRUCCIONES I	14263	3	PERIAMIEN TO CONTEMPORÁNEO	14260	5	DEBUIO I						12712	1	FUNDAMENTOS DE MATEMÁTICA
	23 CR	14265	7	TALLER DE ARQUITECTURA I	14262	3	FÍSICA MATEMÁTICAS I	14268	1	TEORÍA DE LA ARQUITECTURA I	14261	2	EXPRE SIÓN GRÁFICA I						12713	1	FUNDAMENTOS DE DISEÑO
	2	14762	7	TALLER DE ARQUITECTURA II	11787	2	ESTRUCTURAS I	12383	2	HISTORIA DE LA ARQUITECTURA I	14760	4	DEBUIO II								
	23 CR			TALLER DE ARQUITECTURA II (DIBUJO I)	14759	4	CONSTRUCCIONES II	16685	2	TEORÍA DE LA ARQUITECTURA II	14761	2	EXPRE SIÓN GRÁFICA II								
	3	16687	7	TALLER DE ARQUITECTURA III	11790	2	ESTRUCTURAS II	12384	2	HISTORIA DE LA ARQUITECTURA II	14491	4	DEBUIO III								
	25 CR			TALLER DE ARQUITECTURA III (DIBUJO II)	14493	3	FÍSICA MATEMÁTICA II	14494	2	TEORÍA DE LA ARQUITECTURA II	14492	2	EXPRE SIÓN GRÁFICA II								
	4	16699	7	TALLER DE ARQUITECTURA IV	11792	2	ESTRUCTURAS III	15721	2	URBANISMO I	16293	4	DEBUIO IV				12920	3	DESIGNO Y LA PERSONA DE BOY		
	24 CR			TALLER DE ARQUITECTURA IV (DIBUJO III)	16292	4	CONSTRUCCIONES IV	16294	2	HISTORIA DE LA ARQUITECTURA III											
	5	16116	7	TALLER DE ARQUITECTURA V	16236	2	ESTRUCTURAS IV	16230	2	URBANISMO II											
	17 CR			TALLER DE ARQUITECTURA V (DIBUJO IV)	16237	2	INSTALACIONES I	16295	2	HISTORIA DE LA ARQUITECTURA IV											
6	16119	7	TALLER DE ARQUITECTURA VI	16117	2	INVESTIGACIÓN I	16120	2	URBANISMO III	16110	1	PORTAFOLIO				11818	3	ÉTICA PERSONAL, SOCIAL Y PROFESIONAL			
18 CR			TALLER DE ARQUITECTURA VI (DIBUJO V)	16239	1	GESTIÓN EMPRESARIAL I															
				16240	2	INSTALACIONES II															
SEGUNDA LENGUA DESDE 1ª HASTA 6ª NIVEL, SE DEBEN APROBAR SEIS NIVELES DE ALEMÁN, FRANCÉS, INGLÉS O ITALIANO EN LA FACULTAD DE COMUNICACIÓN, LINGÜÍSTICA Y LITERATURA																					
FORMACIÓN PROFESIONAL (nivel avanzado)	7	16123	10	TALLER DE ARQUITECTURA VII	16122	2	INVESTIGACIÓN II	16121	2	ANÁLISIS Y CRÍTICA I	16242	2	PRÁCTICAS I								
	17 CR			TALLER DE ARQUITECTURA VII (DIBUJO VI)	16241	1	GESTIÓN EMPRESARIAL II														
	8	16126	10	TALLER DE ARQUITECTURA VIII	16124	1	GESTIÓN EMPRESARIAL III	16243	2	ANÁLISIS Y CRÍTICA II	16125	2	PRÁCTICAS II								
	15 CR			TALLER DE ARQUITECTURA VIII (DIBUJO VII)																	
	9	16246	10	TALLER PROFESIONAL I				16244	1	NEUROLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	16245	2	PRÁCTICAS III								
	14 CR			TALLER DE ARQUITECTURA VIII (DIBUJO VIII)																	
10	16248	10	TALLER PROFESIONAL II							16127	1	GESTIÓN COMUNITARIA									
12 CR			TALLER DE ARQUITECTURA VIII (DIBUJO VIII)							16247	2	PRÁCTICAS IV									
CRÉDITOS		82		40		27		24		9		6		20							
TOTAL DE CRÉDITOS DEL PLAN DE ESTUDIOS		238 CRÉDITOS HASTA 10º NIVEL																			
CRÉDITOS DEL TRABAJO FINAL DE GRADO		20																			
TOTAL DE CRÉDITOS DE LA CARRERA		258 CRÉDITOS																			
PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES: 648 HORAS DENTRO DEL PLAN DE ESTUDIOS, DE LAS CUALES 308 HORAS SON DE VINCULACIÓN CON LA COLECTIVIDAD											ASIGNATURAS DEL EJE DE FORMACIÓN BÁSICA						PRERREQUISITOS DE LAS ASIGNATURAS				
ACCIÓN SOCIAL: 80 HORAS EXTRACURRICULARES											1 CRÉDITO (CR)						EQUIVALE A 20 HORAS ACADÉMICAS, EXCEPTO DONDE SE ESPECIFIQUE DE OTRA MANERA.				

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

ANEXO E

Detalle del 9° y 10° nivel de la Malla Curricular de la Carrera de Arquitectura FADA-PUCE.

PROFESIONALIZACIÓN (nivel avanzado)	30 CR			
	7	16123	10	TALLER DE ARQUITECTURA VI 1 CRÉDITO=30 HORAS *INVESTIGACIÓN I *TALLER DE ARQUITECTURA VI *INSTALACIONES II
	17 CR			
	8	16126	10	TALLER DE ARQUITECTURA VIII 1 CRÉDITO=30 HORAS *TALLER DE ARQUITECTURA VI
	15 CR			
9	16246	10	TALLER PROFESIONAL I 1 CRÉDITO=30 HORAS *TALLER DE ARQUITECTURA VII	
14 CR				
10	16248	10	TALLER PROFESIONAL II 1 CRÉDITO=30 HORAS *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN *TALLER PROFESIONAL I	
12 CR				
CRÉDITOS		82		
TOTAL DE CRÉDITOS DEL PLAN DE ESTUDIOS		238 CRÉDITOS HASTA 10° NIV		
CRÉDITOS DEL TRABAJO FINAL DE GRADO		20		
TOTAL DE CRÉDITOS DE LA CARRERA		258 CRÉDITOS		

ANEXO F

*Tasa de Graduación de la Carrera FADA-PUCE.
(Eficiencia Terminal)*

COHORTES	No. total estudiantes cohorte	No. estudiantes desertores	No. total estudiantes sin desertores	No. total graduados cohorte 14semestres
	A	B	A-B=C	D
2000-01	45	19	26	5
2000-02	40	13	27	14
2001-01	64	19	45	20
2001-02	46	14	32	5
2002-01	45	15	30	14
2002-02	52	17	35	6
2003-01	53	17	36	19
2003-02	50	21	29	12
2004-01	59	13	46	32
2004-02	64	35	29	11
Total	518	183	335	138
D/C		138/335	41,19	

RESUMEN TASA GRADUACIÓN	13 semestres	94/335	28.06%
	14 semestres	138/335	41,19

Puntaje	Calificación	Puntaje que se introduce en el software	Color en sistema
0 a 50	No cumple	0 a 50	Rojo
50 a 80	Cumple en parte	50 a 80	Amarillo
80 a 90	Cumple	80 a 100	Verde
90 a 100	Cumple	100	Verde

FECHA: 30 de mayo del 2013
Lo Certifica

Responsable
Miroslava Garzón, Arq.

ANEXO G

Tabulación de la encuesta a profesores del Taller Profesional I y Taller Profesional II, de la FADA-PUCE.

Encuesta a los Docentes del Taller Profesional I y II (Nivel 9 y 10)

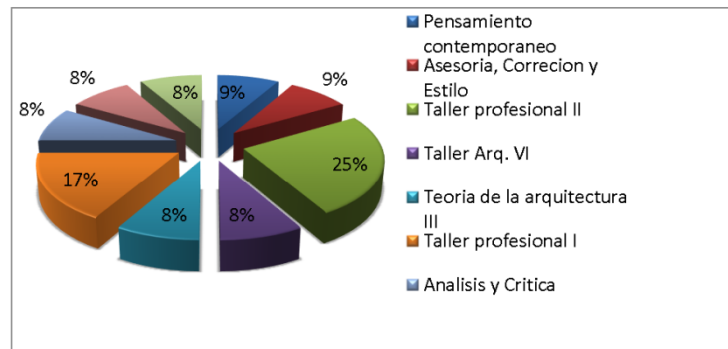
Uso de las TIC en procesos de aprendizaje de la Carrera de Arquitectura

PUCE – FADA

Elaborado por: Arq. Francisco Ramírez

Esta información fue realizada a 8 docentes de los cuales 5 docentes pertenecen a Taller Profesional I y 3 docentes pertenecen a Taller Profesional II, de la PUCE–FADA (Carrera de Arquitectura): La información contenida es la siguiente:

1.- Nombre/s de las materias que usted imparte.



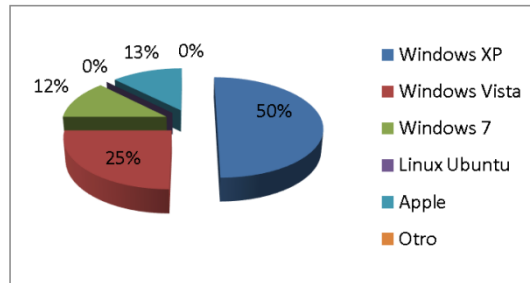
ANÁLISIS

En esta pregunta se puede apreciar que la mayoría de profesores además de tener a cargo la materia ya sea de Taller Profesional I o II, también dicta otras materias.

INTERPRETACION

Lo que nos indicaría también que los comportamientos generales en la materia de Taller Profesional I o II, se lo puede trasladar al campo de otras materias.

2.- ¿Qué sistema operativo utiliza en su ordenador?



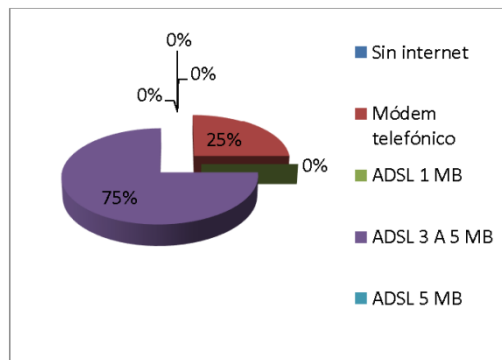
ANALISIS

En esta pregunta el 50% de los docentes sondeados usan Windows XP, como el ordenador más común para su uso profesional.

INTERPRETACION

Posiblemente la ocupan por ser actualización y por ser más amigable.

3.- Tipo de conexión que tengo en mi domicilio



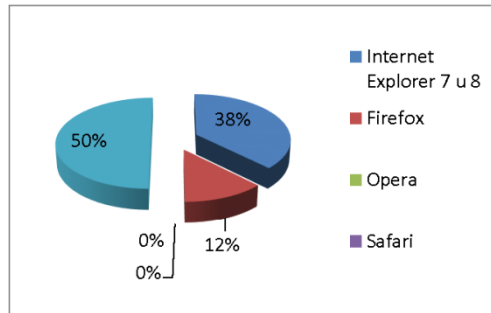
ANALISIS

En esta pregunta el 75% de los docentes sondeados tienen en su domicilio una conexión ADSL 3 a 5 MB.

INTERPRETACION

Lo que permite saber que tiene un buen ancho de banda y velocidad, para trabajar normalmente a través de la red.

4.- Tipo de navegador que utiliza



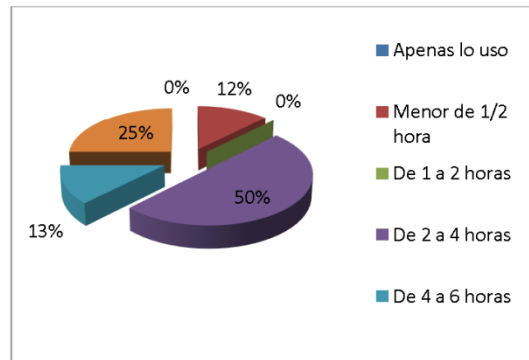
ANALISIS

En esta pregunta el 50% de los docentes sondeados usan Google Chrome.

INTERPRETACION

Lo que permite saber tomar decisiones preferentes hacia las aplicaciones de google.

5.- ¿Qué tiempo esta diariamente con un ordenador por cuestión de trabajo?



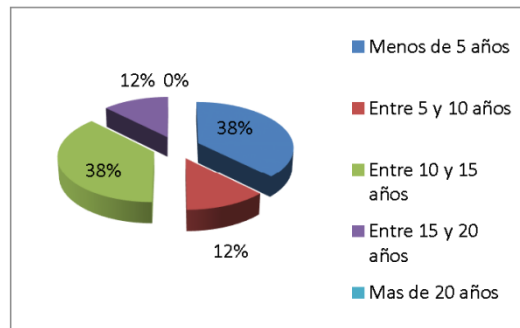
ANALISIS

En esta pregunta el 50% de los docentes sondeados usan de 2 a 4 horas su computador por cuestiones de trabajo.

INTERPRETACION

Lo que permite saber que al menos en media jornada están familiarizados y conectado en la red, es decir existe una cultura de interacción con el computador.

6.- Tiempo que utilizo el ordenador para la docencia.



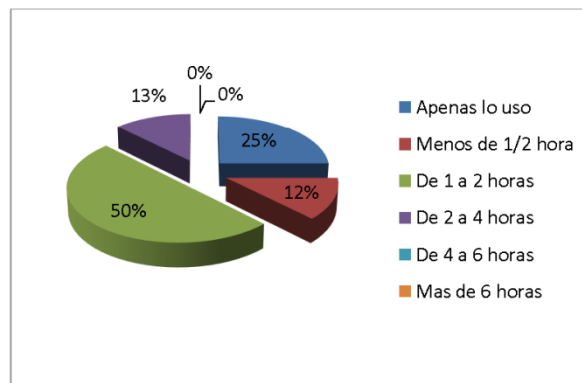
ANALISIS

En esta pregunta el 38% de los docentes sondeados utiliza menos de 5 años al igual que el uso de 15 a 20 años, su ordenador para su docencia.

INTERPRETACION

Casi un 62%, de profesores utilizan para la docencia el ordenador por al menos ya cinco años, lo que permite colegir el manejo y familiaridad con esta herramienta.

7.- ¿Qué tiempo es el que estoy diariamente con un ordenador por cuestiones de docencia?



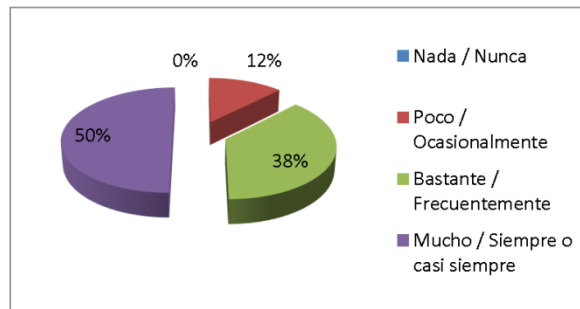
ANALISIS

En esta pregunta el 50% de los docentes sondeados usan de 1 a 2 horas su computador por cuestiones de docencia.

INTERPRETACION

Un 63%, de profesores utilizan para la docencia el ordenador al menos una hora diaria, lo que resulta algo insuficiente, por lo que deberá diseñarse incentivos y políticas internas para extender su frecuencia de uso.

8.- ¿Utiliza proyector en el aula?



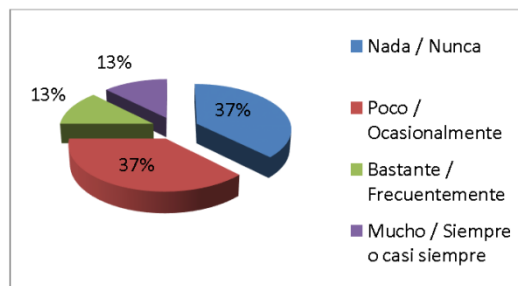
ANALISIS

En esta pregunta el 50% de los docentes sondeados usan siempre o casi siempre el proyector para sus clases.

INTERPRETACION

El 88% de profesores utilizan frecuentemente el proyector en el aula, por lo que deberá diseñarse incentivos y políticas internas para extender su frecuencia de uso.

9.- ¿Ha utilizado o utiliza aulas virtuales al tomar sus clases presenciales?



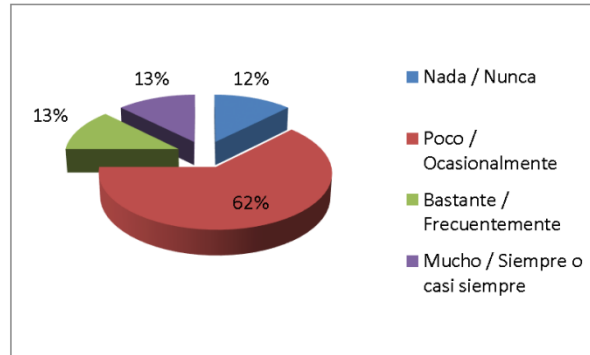
ANALISIS

En esta pregunta el 37% de los docentes sondeados casi no utilizan el aula virtual en sus clases presenciales

INTERPRETACION

Se puede apreciar que un 26% de los docentes, ya utilizan las aulas virtuales. Sin embargo este porcentaje es aún bajo, por lo que deberá diseñarse incentivos y políticas internas para extender su frecuencia de uso.

10.- ¿“Sube” materiales elaborados por usted a la plataforma o sitios educativos?



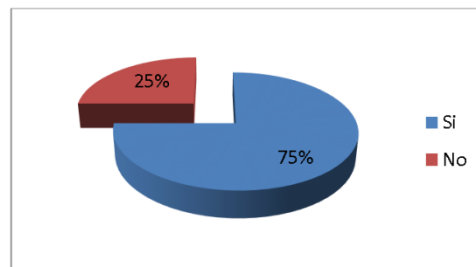
ANALISIS

En esta pregunta el 62% de los docentes sondeados casi no suben material a la plataforma.

INTERPRETACION

Casi las tres cuartas partes de los docentes sondeados, no suben materiales a los sitios educativos. En tanto que una cuarta parte de ellos, si lo hace con alguna regularidad. Esta cuarta parte pueden transformarse en motivadores, pero también es necesario incrementar las capacitaciones y sobre todo los incentivos.

11.- ¿Busca en internet información y material relativa a las materia/s?



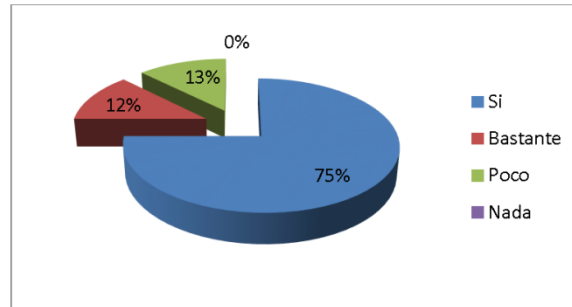
ANALISIS

En esta pregunta el 75% de los docentes sondeados buscan información y material en internet para su materia.

INTERPRETACION

Existe la tendencia casi generalizada entre los docentes de usar buscadores con fines educativos.

12.- ¿Se fomenta la comunicación entre alumnos?



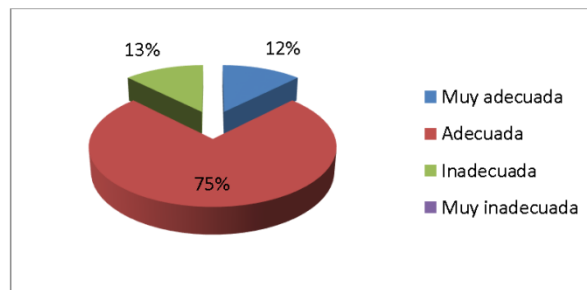
ANALISIS

En esta pregunta el 75% de los docentes sondeados fomentan la comunicación con los estudiantes de su materia.

INTERPRETACION

Existe la tendencia casi generalizada 87% de los docentes, que sientan las bases para el diálogo de pares entre estudiantes lo que evidencia el componente colaborativo.

13.- ¿Cuál es su valoración en calidad y cantidad de intervenciones de sus alumnos?



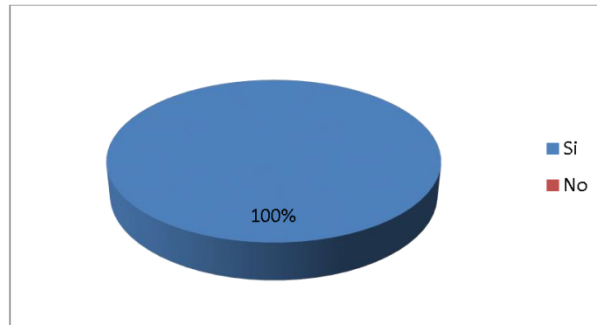
ANALISIS

En esta pregunta el 75% de los docentes sondeados manifiestan que la calidad y cantidad de las intervenciones de sus alumnos es adecuada.

INTERPRETACION

Mayoritariamente la respuesta de los docente, sugiere que los estudiantes, participan con intervenciones respetuosas, adecuadas y que aportan al entorno de enseñanza aprendizaje.

14.- ¿Utiliza correo electrónico como apoyo al aprendizaje o para comunicarse con los estudiantes? (trabajos, deberes, comunicaciones)



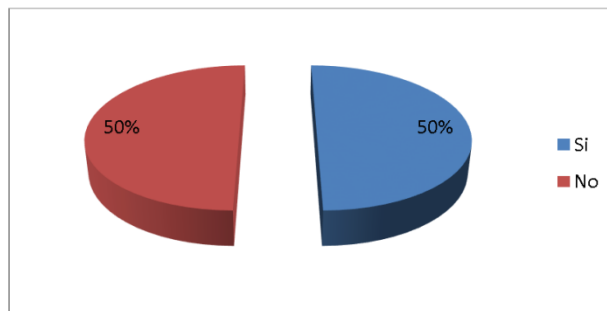
ANALISIS

En esta pregunta el 100% de los docentes sondeados utilizan correos para comunicarse y para enviar material de aprendizaje a los estudiantes.

INTERPRETACION

Podemos apreciar que existe una cultura total en el uso del correo como medio de comunicación, alumno-alumno; y docente-alumno, por lo que está abierta la posibilidad de diversificar las herramientas de comunicación e iniciar cualquier proceso con la inclusión de esta.

15.- ¿Tiene un blog o pagina web en los que interactúan con sus estudiantes?



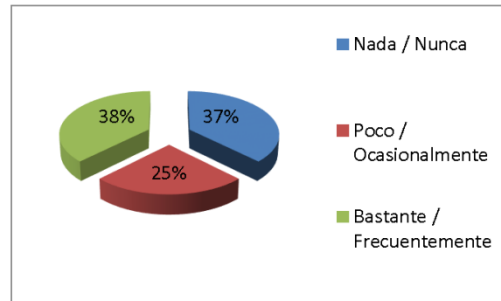
ANALISIS

En esta pregunta el 50% de los docentes sondeados utilizan blogs o página web, como alternativa para que sus estudiantes interactúen sobre lo aprendido.

INTERPRETACION

Los blogs, son potencialmente utilizados por los docentes y alumnos para su comunicación, esto nos habla de una tendencia generalizada a utilizar medios cada vez más interactivos, que enriquecen y fomenten el uso de la web 2.0.

16.- ¿Realiza foros o Chats que refuercen el proceso de enseñanza aprendizaje con sus estudiantes?



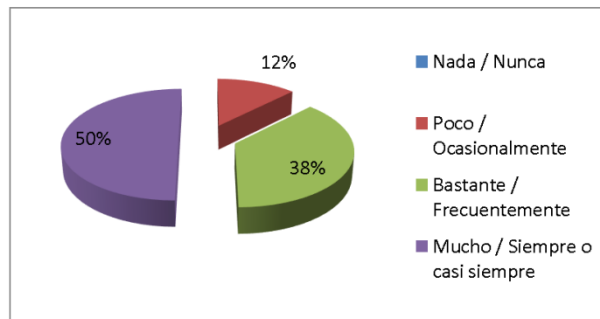
ANALISIS

En esta pregunta el 38% de los docentes sondeados realizan foros y chats para mejorar la calidad del aprendizaje en su materia.

INTERPRETACION

Casi un 40% de los docentes, tienen la iniciativa de realizar técnicas interactivas en el proceso de enseñanza aprendizaje. Esto nos dice que están dadas las condiciones para proponer una estrategia que ayude a generalizar y potenciar su uso.

17.- ¿Elabora presentaciones y/o videos para trabajar con sus alumnos en clases?



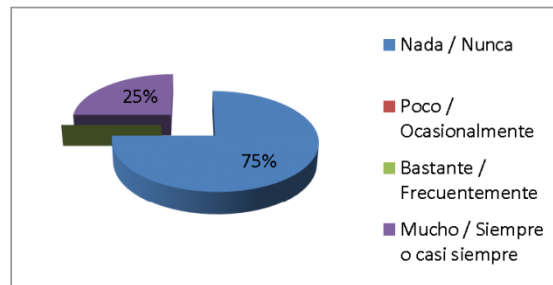
ANALISIS

En esta pregunta el 50% de los docentes sondeados usa métodos de apoyo en sus clases como son presentaciones y videos para mejorar la calidad de la enseñanza.

INTERPRETACION

Casi un 88% de los docentes, dedican tiempo a preparar sus presentaciones y videos para mejorar la calidad de la enseñanza en clases. Lo que nos habla de la actitud abierta y proactiva del docente para mejorar su rendimiento docente y por ende el de sus alumnos.

18.- ¿Elabora aplicaciones (JCLIC, HotPotatoes, Webquest, etc.) Para trabajar con sus estudiantes?



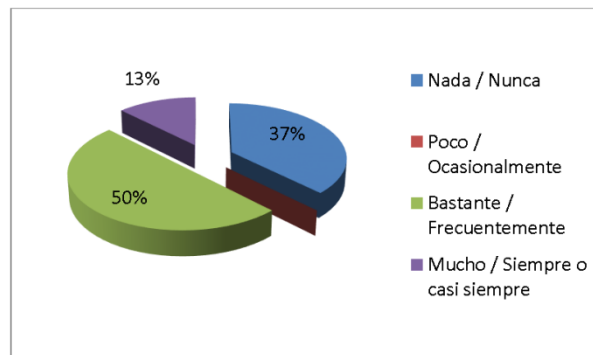
ANALISIS

En esta pregunta el 75% de los docentes sondeados no utilizan aplicaciones (JCLIC, HotPotatoes, Webquest para la enseñanza de sus estudiantes.

INTERPRETACION

Más del 75% de los docentes, no utilizan para la evaluación en sus clases de recursos en línea como son (JCLIC, HotPotatoes, Webquest, etc.) para la enseñanza de sus estudiantes. Lo que nos indica de un campo por desarrollar en beneficio del proceso de enseñanza aprendizaje, que permite la retroalimentación y afianza el conocimiento significativo y colaborativo adquirido.

19.- ¿Elabora material de deberes con algún tipo de programa informático o software?



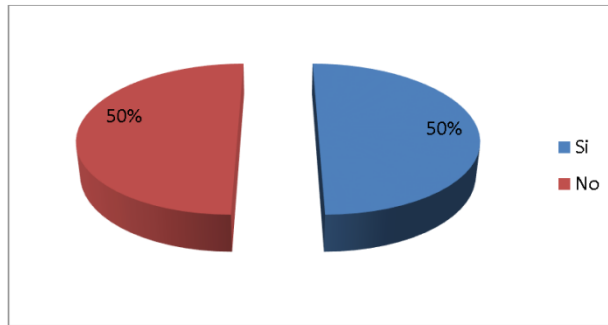
ANALISIS

En esta pregunta el 50% de los docentes sondeados elabora deberes con ayuda de software o programas para que sus estudiantes los realicen.

INTERPRETACION

Casi el 63% de los docentes, utilizan mucho y frecuentemente algún tipo de programa informático o software para elaborar material de deberes, intuimos que hay una buena base para desarrollar materiales de apoyo que mejoren la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje.

20.- ¿Ha escuchado sobre el uso de los objetos de aprendizaje reutilizables?



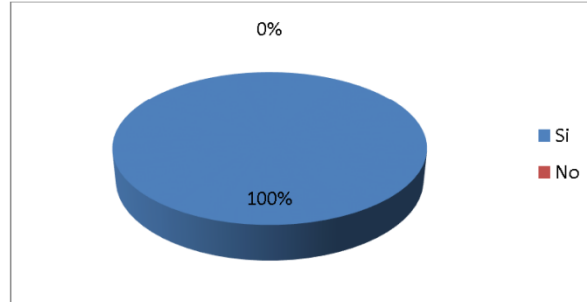
ANALISIS

En esta pregunta el 50% de los docentes sondeados ha escuchado sobre los objetos de aprendizaje reutilizables.

INTERPRETACION

Existe la necesidad de difundir, capacitar y acompañar al docente en lo referente a la producción de material de conocimiento que mejore el proceso de enseñanza aprendizaje.

21.- Cree que es importante actualizarse en el uso de la nuevas Tecnologías



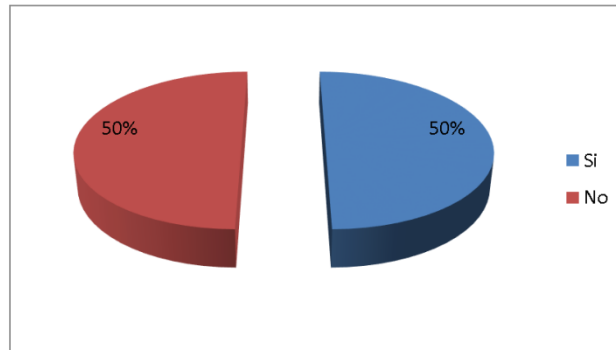
ANALISIS

En esta pregunta el 100% de los docentes sondeados creen que es importante actualizarse en el manejo de nuevas tecnologías.

INTERPRETACION

Existe la apertura total por parte del profesor de mejorar su rendimiento docente.

22.- ¿Ha realizado al menos un curso/seminario relacionado con las TICs en los últimos 2 años?



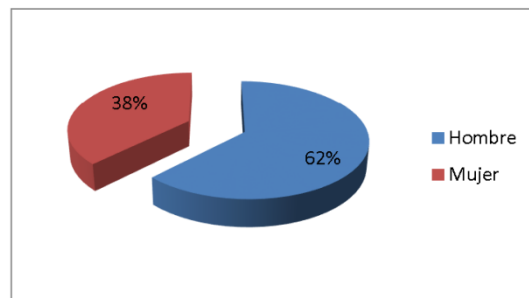
ANALISIS

En esta pregunta el 50% de los docentes sondeados han realizado al menos un curso o seminario relacionado con las TICs en los últimos 2 años con el objetivo de actualizarse y poder brindar una amplia gama de conocimientos a sus estudiantes.

INTERPRETACION

Existe la oferta de cursos para la capacitación en el uso de las TICs, así como el interés por parte de casi la mitad de los docentes, lo que nos habla de su interés de desarrollarse en este campo.

23.- Sexo



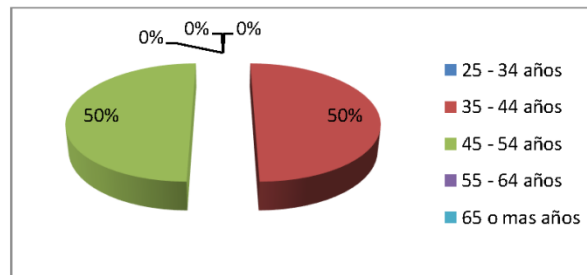
ANALISIS

De los docentes encuestados el 62% fueron hombres.

INTERPRETACION

Lo que nos habla de una desigualdad de género en la ocupación de docentes en los Talleres Profesional I y II, indudablemente se lo debe corregir, lo que pienso que ayudará al uso generalizado de las TICs, puesto que en la FADA, han sido las docentes quienes han desarrollado más estas herramientas, respecto a los docentes.

24.- Edad



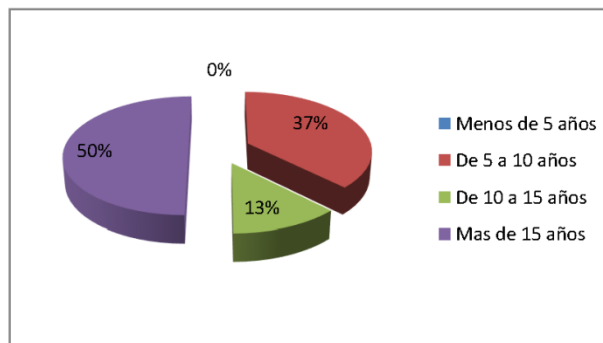
ANALISIS

En esta pregunta el 50% de los docentes sondeados se encuentran entre las edades de 45 a 54 años, y el otro 50%, tiene entre 35 y 44 años.

INTERPRETACION

Ambos segmentos nos habla de migrantes digitales, sin embargo la brecha generacional, se va acortando, propiciando un buen escenario para el desarrollo inmediato de las TICs.

25.- Años de experiencia docente



ANALISIS

En esta pregunta el 50% de los docentes sondeados tienen más de 15 años impartiendo sus clases.

INTERPRETACION

Los docentes de los Talleres profesionales I y II, son de experiencia, al menos el 63% tienen más de 10 años de docentes, lo que nos habla de implementar estrategias para incentivarlos a desarrollar las TICs que mejoren la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje.

ANEXO H

Encuesta Evaluación de la Implementación del Aula Virtual: Asesoría de Paisaje I.

- I.- Tabulación de la encuesta Evaluación de la Implementación del Aula Virtual: Asesoría de Paisaje I, aplicada a los a estudiantes de Taller Profesional I, de la FADA-PUCE.

VISTA PREVIA

Ver formato (no se graba) Rojos con Tahoma ▼

Ir a página EVALUACION DE LA IMPLEMENTACION DEL AULA VIRTUAL DE LA ASESORIA DE PAISAJE I ▼

Pasar sin comprobar obligatorias

Curso de Asesoría de Paisaje I y II

1. EVALUACION DE LA IMPLEMENTACION DEL AULA VIRTUAL DE LA ASESORIA DE PAISAJE I

Agradezco el tiempo que le va a dedicar a llenar esta encuesta, que pretende recoger su importante opinión como usuario del aula virtual de la Asesoría de Paisaje I.

1. El uso de la Plataforma Moodle apoyó su proceso de aprendizaje

Si

No

Más o menos

2. Está usted familiarizado con el uso de la Plataforma Moodle

Si

No

Más o menos

3. Considera usted que es fácil usar la Plataforma Moodle

Si

No

Más o menos

4. El material de apoyo fue pertinente en cada Módulo

- Sí
- No
- Más o menos

5. Las tareas, foros, chat presentados ayudaron a su proceso de aprendizaje

- Sí
- No
- Más o menos

6. Te gustaría tener este tipo de apoyo en otras Asesorías

- Sí
- No

7. Del 100% del tiempo empleado a sus tareas académicas, ¿qué porcentaje de tiempo ocupó en la asesoría virtual?

- De 0 al 25%
- De 25 al 50%
- De 50 al 75%

Finalizar >>





Plan básico gratuito: ¡Envíe una e-encuesta hoy! Con plantillas o a medida

ANEXO I

*Encuesta Evaluación de la Implementación del Aula Virtual: Asesoría de Paisaje I.
aplicada a los a estudiantes de Taller Profesional I, de la FADA-PUCE*

Curso de Asesoría de Paisaje I y II

 [Imprimir informe de resultados](#)

 [Ver cuestionario a cuestionario](#)

EVALUACION DE LA IMPLEMENTACION DEL AULA VIRTUAL DE LA ASESORÍA DE PAISAJE I

1. El uso de la Plataforma Moodle apoyó su proceso de aprendizaje			Gráficos
Opción	Distribución	Porcentaje	Total
Si		90%	9
No		10%	1
Más o menos		0%	0
Total Respondentes			10
Filtros aplicados			0

2. Está usted familiarizado con el uso de la Plataforma Moodle			Gráficos
Opción	Distribución	Porcentaje	Total
Si		70%	7
No		0%	0
Más o menos		30%	3
Total Respondentes			10
Filtros aplicados			0

3. Considera usted que es fácil usar la Plataforma Moodle			Gráficos
Opción	Distribución	Porcentaje	Total
Si		70%	7

No	0%	0
Más o menos	30%	3
Total Respondentes		10
Filtros aplicados		0

4. El material de apoyo fue pertinente en cada Módulo [Gráficos](#)

Opción	Distribución	Porcentaje	Total
Si		90%	9
No		0%	0
Más o menos		10%	1
Total Respondentes			10
Filtros aplicados			0

5. Las tareas, foros, chat presentados ayudaron a su proceso de aprendizaje [Gráficos](#)

Opción	Distribución	Porcentaje	Total
Si		90%	9
No		0%	0
Más o menos		10%	1
Total Respondentes			10
Filtros aplicados			0

6. Te gustaría tener este tipo de apoyo en otras Asesorías [Gráficos](#)

Opción	Distribución	Porcentaje	Total
Si		100%	10

No	0%	0
Total Respondentes		10
Filtros aplicados		0

7. Del 100% del tiempo empleado a sus tareas académicas, ¿qué porcentaje de tiempo ocupó en la asesoría virtual? [Gráficos](#)

Opción	Distribución	Porcentaje	Total
De 0 al 25%		40%	4
De 25 al 50%		50%	5
De 50 al 75%		10%	1
Total Respondentes			10
Filtros aplicados			0

ANEXO J

Guía para el traslado de una Asesoría Presencial a Virtual

Introducción.

La Guía para el traslado de una Asesoría Presencial a Virtual, es producto de esta investigación sobre la esencia de la Asesoría Técnica en el proceso educativo y pretende en forma sistematizada, dar un camino para que el docente asesor, oriente el traslado de su Asesoría del entorno presencial a virtual.

La sistematización de este traslado, *“contribuye al establecimiento de los consensos básicos entre los miembros de un equipo de trabajo o de una organización favoreciendo su cohesión y unidad de acción”* (TEC, 2006).

La sistematización ayudará a que la Asesoría en e-Learning, se consolide como herramienta académica formativa en la FADA-PUCE.

La Guía, abarca tres instancias: la administrativa institucional; la estructuración del proceso de enseñanza aprendizaje en el entorno virtual; y, planificación del aula virtual, en esta última, se presentan los pasos a seguir en las diferentes etapas en la construcción del conocimiento, con el ABP, como base para su desarrollo, el reconocimiento de la habilidad del pensamiento superior, la correspondencia con la Matriz de Generación de la Asesoría Técnica, apoyada en técnicas, herramientas, tareas, evaluación formativa y retroalimentación, y la evaluación del aula propiamente dicha.

A continuación se describen los pasos a ser considerados para el traslado de entornos

Educativos:

Instancia Administrativa institucional.

Las instancias administrativas en la PUCE, que intervienen en este proceso son:

- La unidad educativa, con su Coordinadora Académica, la cual debe conocer y autorizar el traslado de la Asesoría Técnica de presencial a virtual.
- La Oficina de Nuevas Tecnologías, ONT, de la PUCE, es el apoyo tecnológico para la implementación del aula virtual como herramienta principal de la Asesoría técnica, y son quienes administran la plataforma educativa Moodle.

Estructurar el proceso de enseñanza aprendizaje en el entorno virtual.

1. Tomar en cuenta los dominios psicológicos en el proceso de enseñanza aprendizaje:
 - Cognitivo: ordena las categorías y habilidades del pensamiento.
 - Afectivo: desarrollo y seguimiento de actitudes y sentimientos.
 - Psicomotor: desarrollo de habilidades físicas y manuales.
2. Definir el o los métodos didácticos que garanticen que el estudiante adquiera las competencias genéricas de la PUCE y las específicas de la carrera o unidad educativa.
 - Método didáctico recomendado: Aprendizaje Basado en Problemas ABP.
 - Otros alternativos: Desarrollo de Proyectos, Talleres, Estudio de Casos.
3. Definir el rol de la Asesoría Técnica en la resolución de problemas de la propuesta base académica, elaborada por el estudiante, su alcance así como los resultados de aprendizaje.
4. Definir los contenidos de la Asesoría Técnica, organizarlos por módulos, dentro de los cuales existan unidades y subunidades de estudio, las mismas que se derivarán de la revisión del enunciado de los problemas en el ámbito de la disciplina de la Carrera o Unidad Académica (espaciales, tecnológicos, estéticos, utilitarios, sociales, culturales, ambientales, de seguridad y riesgo).

5. Definir la estrategia de enseñanza aprendizaje, que en un ambiente colaborativo, permita la construcción de conocimiento significativo, con el apoyo de las herramientas digitales colaborativas (blog, wiki, foro, chat) en el entorno del aula virtual. El ambiente colaborativo potencia la noción de pertenencia del estudiante al grupo.
6. Categorizar y ordenar las habilidades del pensamiento en el proceso de enseñanza aprendizaje de su Asesoría Técnica en el aula virtual.
 - Recordar: encontrar, reconocer, enlistar, describir, identificar.
 - Comprender: interpretar, clasificar, comparar, ejemplificar.
 - Aplicar: usar, ejecutar.
 - Analizar: comparar, organizar, reestructurar, encontrar.
 - Crear: diseñar, construir, planificar, producir, idear, trazar.
 - Evaluar: revisar, experimentar, juzgar, probar.
7. En cada categoría del pensamiento, aplicar estrategias didácticas que afirmen estas habilidades del pensamiento con la participación o uso de las herramientas colaborativas digitales (blog, foro, chat, wiki), puesto que se manifiestan en experiencias integradas a los sentimientos y motivaciones de los estudiantes.

C. *Planificación de su aula virtual, definir:*

1. Objetivo General: Resolver los problemas de la propuesta base en el campo disciplinar de la asesoría técnica, con la metodología e-learning.
2. Objetivos específicos:
 - Diseñar los contenidos de cada módulo del aula virtual.
 - Recopilar y elaborar material educativo digital para la asesoría.

“DISEÑO DE UNA GUÍA PARA TRASLADAR UNA ASESORÍA PRESENCIAL A VIRTUAL”

- Producir material educativo multimedia y virtual con apoyo de softwares como: campatasia, storyline, cuaderia, prezi.
3. Metodología educativa a aplicar:
 - E-Learning.
 4. Recursos didácticos: TICs y multimedia (audio, juegos, videos).
 5. Propuesta de elementos a utilizar en el aula virtual:
 - Videos donde el estudiante pueda interactuar.
 - Interacción a través del empleo de TIC'S.
 - Video conferencias
 - Banco de preguntas (Estas se presentan en orden de complejidad y en forma aleatoria).
 - Vínculos que nos lleven a distintos páginas de interés con el tema.
 - Foros, glosarios, imágenes y blogs.
 - Wiki dentro del aula.
 - Recursos de apoyo de la materia (tutoriales, manuales, software).
 - Compilación de material bibliográfico de los diferentes autores dentro del Paisaje.
 - Evaluación en forma continua y sistemática por medio de rúbricas.
 6. Recursos:
 - TICs de la Web 2.0: glosario, foro, herramientas de búsqueda, ayudas, paginas personales, calendario, grupos de trabajo, notas, wikis, blogs, preguntas y respuestas, encuestas, enlaces, biblioteca, tareas.
 - Material bibliográfico.

- Seguimiento estadístico al estudiante, cumplimiento de tareas, interactividad en el aula.
7. Contenidos de la Asesoría Técnica: estructura modular.
- Módulos: unidades y subunidades.
8. Estructuración del Aula Virtual: Construcción didáctica metodológica para la Asesoría Técnica, con la aplicación del método didáctico del ABP y la aplicación de la Matriz de Generación de la Asesoría Técnica, RESQUECOMO.
- 8.1 Acceso y motivación – Bienvenida – Información general del Aula Virtual, descripción de los resultados de aprendizaje a obtener, forma de evaluación, guía de aprendizaje, calendario, avisos. Técnica: videoconferencia. Herramienta: Skype
- 8.2. Socialización en línea – Contextualización: hace referencia al tema que la unidad trata, los subtemas, las competencias que el estudiante adquirirá, también se hace referencia al esquema pedagógico del uso de los objetos de aprendizaje, para la solución del problema disciplinar de la Asesoría Técnica.
- 8.3. Construcción del conocimiento – Conceptualización - Consolida el conocimiento a partir de las metodologías aplicadas para producirlo. Se objetivizan los saberes en materiales educativos virtuales.
- 8.3.1. Aparecimiento de los problemas de la propuesta base, referida al campo disciplinar de la Asesoría Técnica. (Correspondencia al contexto real).**
- Técnica didáctica recomendada: ABP, lluvia de ideas.
 - Herramienta: Foro

- Tarea: Participar en foro: “percepción de problemas en mi proyecto base”, descripción de cada estudiante de su percepción.
- Evaluación formativa y retroalimentación: Registro de participación del estudiante en plataforma Moodle.
- Categoría del pensamiento: recordar, comprender.

8.3.2. Clarificación de los conceptos del campo disciplinar de la Asesoría

Técnica.

- Técnica didáctica recomendada: la pregunta, conferencia.
- Herramienta: Foro, ensayo, mapa conceptual, audio video, hotpotatoes.
- Tarea: Interactuar con los contenidos por medio de los objetos de aprendizaje: con autoevaluación por medio de la herramienta Hotpotatoes y evaluación al publicar sus tareas, desarrolladas en ensayos, hotpotatoes, imágenes.
- Evaluación formativa y retroalimentación: Hotpotatoes, y publicación de ensayos, webquest.
- Categoría del pensamiento: recordar, (encontrar, reconocer, enlistar, describir, identificar), comprender (interpretar, clasificar, comparar, ejemplificar).
- Definición en Matriz de Generación de la Asesoría de Paisaje: **R**, rol de la Asesoría en el desarrollo de la propuesta integral disciplinar.

8.3.3. Identificación de los elementos constitutivos del problema y caracterización de los problemas.

- Técnica didáctica recomendada: análisis comparativo, la pregunta, conferencia.
- Herramienta: Foro, ensayo, mapa conceptual, audio video, imagen.
- Tarea: aplicar la matriz de caracterización del problema, desarrollada por cada asesor técnico (caso de la Asesoría de Paisaje: Matriz de Caracterización-valoración del Paisaje).
- Evaluación formativa y retroalimentación: Webquest, y publicación de matriz de caracterización y valoración.
- Categoría del pensamiento: aplicar (usar, ejecutar).
- Definición en Matriz de Generación de la Asesoría de Paisaje: **ES**, circunstancias generales del problema.

8.3.4. Definición de los problemas, apoyada en la base conceptual y análisis de la situación real o caracterización y valoración del problema.

- Técnica didáctica recomendada: ABP, estudio de casos, conferencia, debate.
- Herramienta: Foro, ensayo, mapa conceptual, audio video, imagen.
- Tarea: estudio de referentes, lectura, participación en foro, publicar imagen.
- Evaluación formativa y retroalimentación: Webquest, y publicación de matriz de caracterización y valoración.

- Categoría del pensamiento: analizar (comparar, organizar, reestructurar, encontrar).
- Definición en Matriz de Generación de la Asesoría de Paisaje: **ES**, circunstancias específicas del problema.

8.3.5. Clarificación – verificación del problema:

Definición de los elementos constitutivos del problema y caracterización de los problemas.

- Técnica didáctica recomendada: análisis comparativo, la pregunta, conferencia, estudio de casos.
- Herramienta: Foro, ensayo, mapa conceptual, audio video, imagen.
- Obtención de nueva información, que apoye la verificación del problema y defina la postura del estudiante respecto a que proponer en su proyecto.
- Tarea: aplicar la matriz de caracterización del problema, desarrollada por cada asesor técnico (caso de la Asesoría de Paisaje: Matriz de Caracterización-valoración del Paisaje).
- Evaluación formativa y retroalimentación: Webquest, y publicación de matriz de caracterización y valoración.
- Categoría del pensamiento: analizar (comparar, organizar, reestructurar, encontrar).

- Definición en Matriz de Generación de la Asesoría de Paisaje: **QUE**- que quiero hacer. Es una declaración de intenciones para conseguir el Buen vivir, en el campo disciplinar de la Asesoría Técnica.

8.3.6. Resolución del problema: aplicación de los recursos técnicos del campo disciplinar de la Asesoría Técnica.

- Técnica didáctica recomendada: ABP, desarrollo de proyectos, debate.
- Herramienta: Foro, ensayo, mapa conceptual, audio video, imagen.
- Tarea: estudio de referentes, aplicar la matriz de caracterización del problema, desarrollada por cada asesor técnico (caso de la Asesoría de Paisaje: Matriz de Caracterización-valoración del Paisaje).
- Evaluación formativa y retroalimentación: Webquest, y publicación de matriz de análisis intervención, en el caso de la Asesoría de Paisaje: la matriz de análisis intervención en el Paisaje, que recoge indicadores de la calidad en la intervención.
- Categoría del pensamiento: crear (diseñar, construir, planificar, producir, idear, trazar).
- Definición en la Matriz de Generación de la Asesoría de Paisaje: **COMO** – de que manera alcanzo la declaración de intenciones para lograr el Buen Vivir, en el campo disciplinar de la Asesoría Técnica.

8.4. Evaluación de Aula Virtual.

- La acción del Asesor Técnico queda registrada, así como también los resultados obtenidos por el estudiante, de la misma manera las

estrategias didácticas en el entorno virtual de aprendizaje, EVA, que permitieron la construcción del conocimiento significativo en forma colaborativa.

- Verificación del alcance de las competencias por parte de los estudiantes y del Asesor Técnico. Con el apoyo de recurso: Evaluación de la plataforma Moodle, para el análisis e interpretación de los reportes estadísticos cuantitativos y cualitativos de la participación de los estudiantes en el Aula Virtual.
- Aplicación de encuestas a los estudiantes del Aula Virtual, mediante la herramienta web 2.0, e-Encuestas, o en encuesta en línea.

ANEXO K

Metodología utilizada para la elaboración de la tesis.

Introducción

Metodología

La investigación presente se la puede definir como una Investigación/Acción, término utilizado por primera vez en 1946 por Kurt Lewin como forma de estudio de las realidades sociales, con la intención de intervenir en las situaciones para mejorar la acción, en este sentido, definiremos la investigación/acción como método de investigación que relaciona la práctica educativa con la reflexión compartida sobre la práctica. La investigación/Acción, aporta con propuestas de soluciones para una problemática detectada y manifestada en la contextualización del problema, la misma que será confirmada sobre la base de varios indicadores que a continuación los detallo. Considerando que se diseñó en este trabajo un producto virtual sobre la base de la teoría y técnicas analizadas en los módulos a lo largo del desarrollo de la maestría, podríamos considerar a esta investigación también como una investigación aplicada. Por lo que se ha planteado objetivos específicos investigativos, observables y medibles que constituyen el eje guía de la presente investigación.

Métodos

Esta investigación está basada en método inductivo y deductivo el cual nos permite cumplir un propósito, llegar a una meta, y obtener nuevos conocimientos; es fundamental que consideremos la importancia del método basado en que:

1. Todo método debe tener un fundamento científico.
2. Los métodos deben ser aplicables y prácticos.
3. Al aplicar los métodos estos deben ser comprobables.
4. Los métodos deben conducir al descubrimiento de nuevas leyes.

5. Los métodos deben ser aplicables gradualmente.
6. Deben servir como base para la creación de nuevos métodos.

Ahora describiremos los dos métodos generales donde está basada nuestra investigación:

Método Inductivo: En la medida que captando la información particular permite establecer relaciones y conclusiones de carácter general, especialmente utilizado en el problema diagnóstico.

Método Deductivo: Aplicado fundamentalmente en el capítulo III y capítulo IV, referentes al diseño de la propuesta, dado que sobre la base de la teoría existente y de los modelos preestablecidos por las Tics, se aplican de una manera concreta y particular al contexto social y cultural del universo beneficiario con esta investigación, es decir a la Asesoría de Paisajismo en el noveno y décimo nivel de la carrera de Arquitectura en la Facultad de Arquitectura Diseño y Artes de la PUCE.

Método Analítico: Este método de ida y vuelta, faculta descomponer los elementos estudiados en sus partes integrantes para llegar a entenderlos y para ello, la información resultante se sintetiza a manera de un informe investigativo.

Técnicas

Son los procedimientos e instrumentos utilizados para acceder al conocimiento, vamos a describir los instrumentos utilizados en esta investigación:

Encuestas: En el diagnóstico técnico se aplicaron encuestas a docentes del noveno y décimo nivel de la carrera de arquitectura en la Facultad de Arquitectura Diseño y Artes, que decidieron participar en la investigación.

Matriz de Encuesta: Para la realización de la matriz se utilizó el programa informático e-encuesta, que es de aplicación gratuita, se la puede enviar on line para recoger sus respuestas, y

se la puede imprimir, opción que seleccioné con el fin de garantizar la participación de todos los que manifestaron la decisión de participar en esta investigación.

Por medio de las preguntas se buscó establecer el comportamiento en porcentajes de docentes con internet en su domicilio y cuántos de éstos lo usaba para la actividad laboral y/o docente. Qué porcentaje de aquellos docentes que usaban el internet para la docencia, lo usaban para obtener material de apoyo, para elaborar recursos para el aula, uso de software educativos, como medio de comunicación con sus estudiantes, y uso de otros recursos como blogs, chats, plataformas educativas, con el objetivo de saber cuan familiarizados se encontraban con estos recursos y finalmente conocer su percepción sobre la importancia de encontrarse actualizados a través de los cursos y/o talleres sobre Tics. (Ver Anexo A: Encuesta a profesores del Taller Profesional I y Taller Profesional II, de la FADA-PUCE).

Documental: La técnica documental o bibliográfica se utilizó mayoritariamente en el marco teórico. Se realizó una búsqueda de investigaciones similares, sin encontrarse ninguna. Con esta estrategia, documental, se argumentó la estrategia pedagógica y tecnológica requerida en esta investigación.

Herramientas Tecnológicas: Para aplicar las técnicas antes mencionadas, se diseñó varios instrumentos como: cuestionarios, fichas de observación, fichas mnemotécnicas; y para la aplicación del traslado de la Asesoría Presencial a Virtual, se usaron instrumentos como: fotografías, PowerPoint, videos de YouTube, y la aplicación de software como Hot Potatoes, Camtasia Studio 8, Articulate Presenter, Articulate Storyline, Prezy, Chat, Foro, Video Conferencia, Wiki y Polls.