
Habilidades didáctico-digitales del profesor para el trabajo en la plataforma Moodle

Didactic-digital abilities of the professor for the work in the platform Moodle

Dr. C. Hamdid García Verdecia

<hamdid@ucpejv.rimed.cu>

Universidad de Ciencias Pedagógicas “Enrique José Varona”, La Habana, Cuba.

RESUMEN

El objetivo del artículo es exponer un conjunto de habilidades informáticas que le permitan al profesor el montaje de los cursos en la plataforma informática, teniendo en cuenta lo didáctico en la concepción de las actividades de aprendizaje y la no presencialidad de los estudiantes. En la investigación se realiza un estudio del término habilidades y habilidades profesionales y se presenta el sistema de habilidades informáticas que debe poseer un profesor, lo que permitirá materializar la estrategia del Ministerio de Educación Superior de Cuba.

Palabras Claves: habilidades, habilidades profesionales, habilidades informáticas.

Abstract

The objective of article is to exposes a series of computer abilities that the teachers must know to assembly of the courses in the computer platform, keeping in mind also that from the didactic thing he should conceive the learning activities, the non-present of the students. In the investigation he/she is carried out a study of the term abilities and professional abilities and the system of computer abilities is presented that a professor should possess, what will allow to materialize the strategy of the High Education Ministry of Cuba.

Keywords: abilities, professional abilities and computer abilities.

INTRODUCCIÓN

Los sistemas educativos de todo el mundo se enfrentan actualmente al desafío de utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), para proveer a sus estudiantes con conocimientos y herramientas necesarias para el siglo XXI. En 1998, el Informe Mundial sobre la Educación presentado por la UNESCO con el título: “Los docentes y la enseñanza en un mundo en mutación”¹, refirió el impacto de las TIC en los métodos

convencionales de enseñanza y aprendizaje, augurando también la transformación del proceso de enseñanza-aprendizaje y la forma en que profesores y estudiantes acceden a la información y al conocimiento.

En el mundo de hoy la utilización de plataformas informáticas para la realización de cursos a distancia en la modalidad e-learning es una realidad que se impone, nuestro país y específicamente el Ministerio de Educación Superior, se enfrasca en montar sus carreras en esta modalidad, sin embargo aunque existen muchos estudios de autores nacionales e internacionales sobre el tema, aún es insuficiente investigaciones que trabajen específicamente las habilidades didáctico-digitales que debe poseer un profesor para cumplir este objetivo. El objetivo de este trabajo radica precisamente en presentar inicialmente el sistema de habilidades informáticas de los profesores para el montaje de los cursos en la plataforma Moodle.

DESARROLLO

Habilidades. Un acercamiento teórico al término

El término habilidad, independientemente de las distintas acepciones que cobra en la literatura psico-pedagógica moderna, es generalmente utilizado como un sinónimo de “saber hacer”. Las habilidades permiten al hombre, igual que los hábitos, poder realizar una determinada tarea. Así, en el transcurso de la actividad, ya sea como resultado de una repetición o de un ejercicio de un proceso dirigido el hombre, no solamente se apropia de un sistema de métodos y procedimientos que puede posteriormente utilizar en el marco de variadas tareas, sino que también, comienza a dominar paulatinamente acciones, aprende a realizarlas de forma cada vez más perfecta y racional, apoyándose para ello en los medios que ya posee, es decir, en toda su experiencia anterior (en la que se comprenden sus conocimientos y los hábitos anteriormente formados). El dominio de estas acciones repercute directamente en los resultados de su actividad; en la medida en que se perfeccionan estas acciones la realización de la correspondiente actividad es más adecuada.

Entre los autores que han definido el concepto de habilidad y que se han tomado en cuenta en la investigación (Petrovsky, A. 1980; Talízina N. 1986, Fuentes et al., 1997; Álvarez de

Zayas, C. 1992; Bermúdez R. y Rodríguez, M. 1996), para Petrovsky, A. coinciden en declarar la habilidad como:

- Dominio de acciones y operaciones
- Contenido de aquellas acciones dominadas por el hombre,
- Permite interactuar con objetos determinados de la realidad y con otros sujetos
- Constituyen un producto del aprendizaje.

En resumen, la habilidad constituye la posibilidad de realizar determinadas actividades, de poder hacer, siendo el conocimiento su premisa fundamental, de ahí que, en dependencia de las habilidades que desarrollen los profesores universitarios, estarán en condiciones de cumplir con sus funciones y dar respuesta a las demandas de la sociedad.

En relación a los términos formación y desarrollo de habilidades, López², considera que: “Se habla de desarrollo de la habilidad cuando una vez adquiridos los modos de acción, se inicia el proceso de ejercitación, es decir, de uso de la habilidad recién formada en la cantidad necesaria y con una frecuencia adecuada de modo que vaya haciéndose cada vez más fácil de reproducir o usar, y se eliminen los errores”.

Mientras que esta misma autora al referirse a la etapa de formación de las habilidades explica que: “(...) comprende la adquisición consciente de los modos de actuar, cuando bajo la dirección del maestro o profesor, el alumno recibe la orientación adecuada sobre la forma de proceder. Esta etapa es fundamental para garantizar la correcta formación de la habilidad”².

Otro criterio con relación a estos términos es lo planteado por Álvarez Aguilar³ cuando enfatiza que la formación de las habilidades es una etapa que: “(...) comprende la adquisición consciente de los modos de actuar, cuando bajo la orientación del maestro o profesor el alumno recibe la orientación sobre la forma de aprender (...)”. A lo que más adelante enfatiza explicando que: “(...) se hace referencia al desarrollo de la habilidad cuando una vez adquiridos los modos de actuación se inicia el proceso de ejercitación, es decir, el uso de la habilidad recién formada (...)”.

Estos autores coinciden en que la habilidad inicialmente se forma, o sea, es adquirida conscientemente por el sujeto, mientras que, en un segundo momento, a través de una ejercitación o uso de la habilidad, esta se desarrolla. Por lo que es necesario aclarar que en las actividades o tareas encaminadas al desarrollo y formación de habilidades debe tenerse

presente la edad, experiencia que posee y el nivel alcanzado, y establecerlas a partir de estas exigencias antes mencionadas, por lo que en esta investigación, teniendo en cuenta que va dirigida a los profesores de las universidades pedagógicas, se dirige al desarrollo de habilidades el cual depende de la realización de un sistema de acciones subordinadas a un fin consciente, por ello su repetición favorece el reforzamiento y perfeccionamiento de las habilidades adquiridas en la etapa de formación. Supone que, con el objetivo de aplicar los conocimientos informáticos asimilados a sus funciones, el profesor domine un sistema operacional más o menos complejo que incluya tanto operaciones como otras habilidades y hábitos.

Habilidades informáticas de los profesores

Como parte del análisis de las habilidades profesionales, se hace evidente que la introducción de la Informática en la educación depende en gran medida de los conocimientos y habilidades informáticas que posea el profesor para integrar estas Tecnologías al cumplimiento de sus funciones.

Sin embargo, es difícil evaluar las habilidades que un profesor debe dominar con relación al uso de la Informática. Entre la bibliografía científica consultada, algunas hacen referencia a los conocimientos, habilidades o competencias de los profesores en TIC, pero no se ha encontrado un acercamiento teórico al estado deseado con respecto al campo de esta investigación, es decir, una definición clara y precisa de las habilidades Informáticas de los profesores universitarios que permita encaminar acciones para lograr ese profesor que las integre plenamente, en el cumplimiento de sus funciones inherentes como profesor universitario. (Bottaro, J. 2005; Henríquez, P. 2009; Pere, G. 2000, 2008; Moreno, A. 2003; Waheed, A. 2008; Coloma, R. O., Salazar, S. M. y Góngora S. G., 2012).

Entre los autores que han trabajado sobre este particular, se puede citar a Pere Marqués⁴ que en el documentos “Los docentes: Funciones, Roles, Competencias necesarias, Formación”, establece 4 dimensiones que agrupan lo que a su entender deben ser las competencias didáctico-digitales para los profesores, entre las que se encuentran: Competencias técnicas instrumentales, Actualización profesional, Metodología docente y Actitudes.

Sin embargo, a juicio del autor, esta clasificación se limita al tratamiento de la habilidad que ya posee el profesor y no declara las acciones específicas a realizar con la PC, o sea, las habilidades informáticas, además están dirigida a los profesores sin especificar ningún nivel.

Por su parte Gisbert Cervera⁵ considera cinco ámbitos en la formación tecnológica de los profesores: La autora los declara como básicos.

Redes; Utilización de materiales; Utilización de periféricos tales como CD-ROM, DVD, escáneres y equipos de videoconferencias; Ofimática y Estrategias de comunicación y de cooperación en entornos tecnológicos.

Esta autora aporta una clasificación novedosa de las habilidades ya que introduce las redes y las estrategias de comunicación y cooperación en entornos tecnológicos; sin embargo, a juicio del autor de esta investigación, Gisbert Cervera no profundiza en las habilidades ofimáticas, donde el dominio de los procesadores de texto y las bases de datos es tratado superficialmente.

La UNESCO presentó el 8 de enero de 2008 en Londres, las normas para que los docentes utilicen las Tecnologías de la Información y la Comunicación con miras a mejorar la educación. Este documento inicialmente expresa que⁶:

“Para vivir, aprender y trabajar con éxito en una sociedad cada vez más compleja, rica en información y basada en el conocimiento, los estudiantes y los docentes deben utilizar la tecnología digital con eficacia. En un contexto educativo sólido, las TIC pueden ayudar a los estudiantes a adquirir las capacidades necesarias para llegar a ser:

- competentes para utilizar tecnologías de la información;
- buscadores, analizadores y evaluadores de información;
- usuarios creativos y eficaces de herramientas de productividad;
- comunicadores, colaboradores, publicadores y productores; y
- ciudadanos informados, responsables y capaces de contribuir a la sociedad”.

Las Normas UNESCO del material citado anteriormente sobre Competencias en TIC para Docentes se basan en tres enfoques: nociones básicas de tecnología, profundización de los conocimientos y creación de los conocimientos que se fundamentan en seis componentes del sistema educativo: política, plan de estudios, pedagogía, TIC, organización y formación de docente.

Las nociones básicas de tecnología tienen como objetivo preparar a educandos, ciudadanos y trabajadores para que sean capaces de comprender las nuevas tecnologías y puedan así prestar apoyo al desarrollo social y mejorar la productividad económica.

El enfoque relativo a la profundización de conocimientos refiere a incrementar la capacidad de los estudiantes, ciudadanos y trabajadores para añadir valor a la sociedad y la economía, aplicando los conocimientos de las disciplinas escolares con vistas a resolver problemas complejos y sumamente prioritarios con los que se tropieza en situaciones que se dan realmente en el trabajo y la sociedad.

El objetivo político del enfoque relativo a la creación de conocimientos consiste en aumentar la productividad, forjando alumnos, ciudadanos y trabajadores dedicados permanentemente a la tarea de crear conocimientos, innovar y aprender a lo largo de toda la vida, sacando provecho de esa tarea.

Los docentes que muestren poseer competencias en el marco de este enfoque de creación de conocimientos podrán: concebir recursos y entornos de aprendizaje basados en las TIC; utilizar las TIC para apoyar el desarrollo de la creación de conocimientos; y crear comunidades del saber para los estudiantes y los colegas.

Del análisis de este documento de la UNESCO se evidencia que en todos los casos se exponen ejemplos generales de cómo llevar a la práctica cada uno de ellos, sin embargo, las habilidades propias informáticas dentro de cada enfoque no quedan del todo declaradas. Constituyendo una propuesta para que se apliquen según las condiciones concretas de cada país.

Más recientemente la autora Pérez⁷ en su tesis doctoral establece las habilidades en las TIC para los profesores de la Universidad de Ciencias de la Cultura Física y el Deporte “Manuel Fajardo”, La Habana, Cuba, las cuales las divide en 6 grupos entre los que se encuentran:

- Grupo I: Manejo de la PC y su filosofía de trabajo.
- Grupo II: Búsqueda y almacenamiento de la información.
- Grupo III: Procesamiento y análisis de la información.
- Grupo IV: Presentación de la información.
- Grupo V: Diseminación y comunicación de la información a través de las redes.

- Grupo VI: Utilización de las TIC en la docencia.

Más adelante describe las habilidades correspondientes a cada grupo, sin embargo, esta autora trabaja en su investigación las habilidades en las TIC y solo se refiere en su propuesta a la Informática y a los servicios de red, no teniendo en cuenta otros equipos o medios audiovisuales que clasifican como TIC. Además si se tiene en cuenta el análisis realizado de las distintas propuestas trabajadas por Pere, G. (2000), Gisbert, M. (2002) y UNESCO (2008) los cuales refieren de una manera directa o indirecta la producción, entonces un 7mo grupo de habilidades informáticas debe estar dirigido a la producción de información y recursos, donde se incluyen desde presentaciones electrónicas, documentos de textos, bases de datos, etc., hasta software educativos, aplicaciones didácticas en formato web, cursos en plataforma de educación a distancias y otros.

Del estudio realizado de los distintos materiales queda claro que es difícil evaluar y establecer las habilidades informáticas que un profesor debe dominar, sin embargo, existen puntos en común en los diferentes documentos relacionado a que las habilidades, competencias o estándares están estrechamente vinculados a las funciones que tenga el profesor o a los procesos en que se pretenda utilizar, igualmente estos documentos se refieren a los profesores de forma general (Pere, G. 2000; Gisbert, M. 2002 y UNESCO 2008) o muy particularmente a una universidad (Pérez, Z. 2014) por lo que se hace necesario establecer las habilidades informáticas del profesor de la UCP “Héctor A. pineda Zaldívar”, La Habana, Cuba.

Clasificación de las habilidades Informáticas del profesor para el trabajo con las plataformas educativas

A partir del análisis realizado sobre las habilidades profesionales, teniendo en cuenta que estas se forman en la actividad, a través de sus componentes funcionales: las acciones y operaciones, se establecen las habilidades informáticas de los profesores.

El autor de esta investigación es del criterio que las habilidades informáticas del profesor están en dependencia de sus funciones, pero que existen habilidades informáticas básicas para utilizarlas en cualquier nivel de enseñanza y habilidades propias relacionadas a su uso en el proceso pedagógico profesional, por lo que las divide en dos grupos.

El primer grupo, **habilidades tecnológicas**, se refiere a las habilidades informáticas básicas del profesor para poder utilizar la informática, sin ellas no es posible buscar, procesar, analizar, presentar información, publicarla ni comunicarse, indispensable para que cumpla con sus funciones y de respuestas a la demanda de la sociedad. Entre estas se ubican:

Habilidad: **manipular el sistema operativo** que comprende el dominio de los componentes del sistema operativo, así como, las operaciones básicas a realizar: Acciones:

- Buscar información en la PC u otros dispositivos (discos externos, CD, DVD).
- Almacenar información en la PC u otros dispositivos (discos externos, CD, DVD).
- Trabajar con carpetas (crear, cambiar nombre, eliminar).
- Manipular periféricos de entrada y salida (escáner e impresoras).
- Copiar, pegar, borrar y mover información.

Habilidad: **elaborar documentos de textos** que comprende el dominio de las opciones de los procesadores de texto, así como, las operaciones básicas a realizar: Acciones:

- Copiar, cortar, pegar y borrar un texto.
- Dar formato al texto (tipo y tamaño de fuente, negrita, cursiva y subrayado).
- Dar formato a un párrafo (Interlineado, alineación y espacio entre párrafos).
- Copiar formato.
- Insertar numeración o viñeta.
- Configurar página.
- Utilizar encabezado y pie de página.
- Insertar página, número de página, salto de sección e índice.
- Insertar imagen, gráficos y tablas.
- Insertar comentario.
- Utilizar estilos de texto.
- Imprimir el documento.
- Guardar el documento.

Habilidad: **editar presentaciones electrónicas** que comprende el dominio de las opciones de los editores de presentaciones electrónicas, así como, las operaciones básicas a realizar: Acciones:

- Copiar, pegar y borrar (texto y diapositivas).
- Modificar el diseño de la diapositiva.
- Dar formato al texto (Tipo y tamaño de fuente, negrita, cursiva, subrayado, interlineado, alineación, numeración y viñeta).
- Insertar imagen, cuadro de texto, formas básicas, gráficos, diagramas, tablas y Word Art.
- Insertar número de diapositiva e hipervínculos.
- Configurar diapositiva.
- Utilizar opciones de transición entre diapositivas y animaciones.
- Imprimir la presentación electrónica.
- Guardar la presentación electrónica.

Habilidad: **elaborar hojas electrónicas de cálculo** que comprende el dominio de las opciones de los procesadores de datos, así como, las operaciones básicas a realizar:

Acciones:

- Copiar, pegar y borrar datos o textos.
- Utilizar los estilos celdas.
- Combinar celdas.
- Alinear y ajustar el texto.
- Insertar, eliminar o dar formato a las celdas, columnas o filas.
- Ordenar y filtrar datos.
- Utilizar las funciones de autosuma (suma, promedio, máximo, mínimo, contar)
- Insertar gráficos.
- Dar formato a los gráficos.
- Modificar escalas de los gráficos.
- Imprimir la hoja electrónica.
- Guardar el documento.

Habilidad: **Producir aplicaciones didácticas**, referente al dominio de las opciones que brindan las herramientas de autor (Herramientas rápidas para la producción de recursos), así como, las operaciones básicas a realizar: Acciones:

- Planificar períodos para producir la aplicación didáctica.

- Elaborar el guion de la aplicación didáctica.
- Diseñar la interfaz gráfica de la aplicaciones didácticas (juegos instructivos, aplicaciones web, cursos a distancias, software educativos).
- Manipular las herramientas de autor (Hot Potatoes, Ardora, Edelin, Joonlha, Moodle).
- Programar aplicaciones didácticas.
- Exportar la aplicación didáctica.

Habilidad: **utilizar servicios de la web** referente al dominio de las opciones que brinda los servicios de la web, así como, las operaciones básicas a realizar: Acciones:

- Manipular las herramientas de comunicación disponibles en la red (mensajería electrónica y mensajería instantánea).
- Navegar en la Internet e Intranet.
- Buscar información en la Internet o Intranet (Sitios web, páginas web, ftp).
- Descargar y almacenar información en diferentes formatos.
- Compartir recursos en la red (Impresoras, escáneres).

Habilidad: **utilizar mensajería electrónica** referente al dominio de las opciones que brinda la mensajería electrónica (correo electrónico y mensajería instantánea) para la comunicación.

Acciones para correo electrónico:	Acciones con la mensajería instantánea
<ul style="list-style-type: none"> • Acceder al correo. • Abrir un correo. • Redactar un correo. • Responder. • Reenviar. • Adjuntar un archivo. • Agregar contactos. • Reducir tamaño de archivo. • Crear listas de contactos. • Guardar un correo. • Eliminar. • Cerrar el correo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Acceder a la aplicación. • Configurar el perfil del usuario. • Agregar, eliminar o bloquear un usuario. • Crear un mensaje. • Intercambiar mensajes. • Enviar archivos. • Agrupar contactos. • Crear grupos de sala o charla. • Gestionar estados posibles. • Mostrar un mensaje de estado. • Usar emoticonos

- | | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none">• Cerrar la aplicación. |
|--|---|

El segundo grupo, **habilidades didácticas**, se relacionan a las habilidades que le permitirán implementar el curso en la plataforma Moodle. Entre estas se encuentran:

Habilidad: **Concebir estrategias de aprendizajes** referente a que el profesor establezca la estrategia de aprendizaje que el estudiante va a seguir para su autoaprendizaje:

- Planificar diferentes estrategias metodológicas para la inserción de la informática.
- Organizar materiales y bibliografías.
- Coordinar actividades de aprendizaje en entornos donde se utilice los software educativos.
- Utilizar plataformas educativas en línea.
- Diseñar actividades online que complementan o apoyan el proceso pedagógico profesional.

Habilidad: **utilizar la informática para la comunicación y colaboración** referente a que el profesor se comunique con estudiantes y otros profesores y desarrolle trabajo colaborativo, comprende como operaciones básicas a realizar:

- Implementar el trabajo colaborativo en la red.
- Participar en espacios de reflexión e intercambio de experiencias.
- Participar en redes sociales.
- Utilizar los portales educativos como un espacio de comunicación para compartir ideas, productos y experiencias que pueden apoyar la labor docente.

Los dos grupos de habilidades están concatenados entre sí. El primer grupo se refiere a las habilidades básicas que el profesor debe poseer para poder utilizar la Informática. Mientras que el segundo está dirigido a su utilización para que cumpla con sus funciones. Se han trabajado con un enfoque de sistema porque cada grupo de habilidades está relacionado intrínsecamente, además están organizadas con la lógica en que deben ser adquiridas por los profesores.

Otro aspecto que se tuvo en cuenta es que los grupos de habilidades no dependieran de un software o sistema de aplicación específico, de ahí la posibilidad de transformarlo en dependencia de las necesidades del entorno y del desarrollo científico, constituyendo habilidades informáticas básicas.

CONCLUSIONES

A partir del análisis realizado sobre las habilidades profesionales, teniendo en cuenta que estas se forman en la actividad, a través de sus componentes funcionales: las acciones y operaciones, se establecen las habilidades informáticas de los profesores.

La sistematización de los referentes teóricos relacionados con las habilidades, habilidades profesionales y habilidades informáticas de los profesores, permitieron establecer las habilidades informáticas del profesor, divididas en básicas y didácticas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 1 Informe Mundial sobre la Educación, UNESCO, 1998.
- 2 López López M. Sabes enseñar a escribir, definir, argumentar. La Habana: Editorial Pueblo y Educación; 1990.
- 3 Álvarez Aguilar N. La formación y desarrollo de las habilidades como problema psicopedagógico. Camagüey: Universidad "Ignacio Agramonte"; 2002.
- 4 Marqués Graells P. Los docentes: funciones, roles, competencias necesarias, formación. 2008. Consultado el 22 de Enero de 2012, disponible en <http://www.pangea.org/peremarques/docentes.htm>
- 5 Gisbert Cervera M. El nuevo rol del profesor en entornos tecnológicos. Acción Pedagógica. 2002; 11(1):48-59.
- 6 UNESCO Estándares de competencias en TIC para docentes. UNESCO, Londres; 2008
- 7 Pérez Zubillaga ZR. La formación continua en las TIC de los profesores de la UCCFD "Manuel Fajardo" (Tesis doctoral). La Habana; 2014.

BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez Zayas C. La Universidad. Sus procesos y leyes. IPLAC. La Habana; 1997.
- Álvarez Zayas, C. La escuela en la vida (didáctica). La Habana: Editorial Pueblo y Educación; 1999.

Cejas Yanes E. Las habilidades profesionales del técnico medio en farmacia industrial (Tesis de maestría). La Habana: Instituto Superior Pedagógico para la Educación Técnica y Profesional "Héctor A. Pineda Zaldívar"; 1998.

Gisbert Cervera M. Entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje: el proyecto GET. 1997 [Electronic Version]. Consultado el 3 de Julio de 2007, disponible en www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/cuad6-7/index6-7.htm

Miari Casas A. Organización y Metodología de la Enseñanza Práctica. La Habana: Editorial Pueblo y Educación; 1982.

Odio Brooks CM. Alternativa metodológica para el desarrollo de las habilidades profesionales para la producción de alimentos en la formación del técnico medio en Zootecnia-Veterinaria (Tesis doctoral). La Habana: Universidad de Ciencias Pedagógicas "Héctor A. Pineda"; 2010.

Pere Marqués G. Los docentes: funciones, roles, competencias necesarias, formación. Consultado el 22 de Enero de 2012, disponible en <http://www.pangea.org/peremarques/docentes.htm>

Talízina Fiódorovna N. Problemas teóricos de la elaboración del modelo del especialista. La Educación Superior Contemporánea No.8. Material en soporte digital. La Habana; 1986.

Recibido: 23 de enero de 2017

Aceptado: 3 de marzo de 2017