



UNA ALTERNATIVA AL USO DE PLATAFORMAS EDUCATIVAS PARA IMPLEMENTAR UN MODELO B-LLEARNING PARA EL ESTUDIO DEL CÁLCULO VECTORIAL

Martha Leticia García Rodríguez¹, Diana Laura Serrano Lozano¹ y Cristian Joel González Morales¹

¹ Instituto Politécnico Nacional. martha.garcia@gmail.com

Resumen

En este documento se analizan las fortalezas y debilidades de tres herramientas digitales que fueron utilizadas en una investigación que tuvo como propósito diseñar materiales para el apoyar el aprendizaje del tema de funciones vectoriales en un curso de cálculo vectorial. Investigaciones como la realizada por García, Valcárcel y Tejedor. (2005) aportan evidencia de que no todos los profesores se encuentran capacitados para utilizar las TIC existentes en sus instituciones y para incorporarlas en los procesos de enseñanza y aprendizaje y que su formación es menor en la medida en que las tecnologías son más novedosas y prácticamente nula en cuanto al diseño de contenidos. Moodle es una plataforma de aprendizaje diseñada para proporcionar a profesores, administradores y estudiantes un sistema integrado para crear ambientes de aprendizaje personalizados. Sphinx es una herramienta que facilita la creación de documentación por codificación así como lo hace Python, además puede ser usada para escribir documentación más general y amigable para el usuario. eXeLearning es una herramienta de autor de código abierto para ayudar a los docentes en la creación y publicación de contenidos en formato web. En la investigación participaron cuatro profesores y tres estudiantes quienes analizaron el potencial de cada herramienta y discutieron las fortalezas y debilidades que cada una ofrece al docente. Los resultados muestran que para la elección de una herramienta digital, los docentes deben tener en cuenta, las posibilidades que cada software brinda para la creación, gestión y edición de un curso, y para administrar el ingreso de los alumnos inscritos, pero sobre todo el apoyo que la institución brinde a los docentes en los aspectos técnicos relacionados con su uso.

Palabras Clave: Herramientas digitales, enseñanza, Moodle, eXeLearning, Sphinx