



TUTORIAL DE METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN, DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE INGENIERÍA INFORMÁTICA

Ruiz, Yovanni^(p) (Universidad Nacional Experimental del Táchira, Venezuela,
ruizy17@hotmail.com)

Moreno, Teresa (Universidad Nacional Experimental del Táchira, Venezuela,
teremoreno33@hotmail.com)

Resumen

El desarrollo de nuevos recursos didácticos y tecnologías educativas ha originado que en la actualidad los alumnos adquieran un mayor protagonismo, intervención y control en el proceso de enseñanza y aprendizaje. En este contexto, se está desarrollando una investigación con el propósito de construir un tutorial para la asignatura metodología de la investigación, dirigido inicialmente a los estudiantes de la carrera de ingeniería en informática de la Universidad Nacional Experimental del Táchira, como apoyo a las tutorías presenciales que se vienen realizando para acompañar al alumno durante el proceso investigativo de su tesis de grado, que va desde el planteamiento del problema hasta el análisis y presentación de resultados. La novedad de esta propuesta está en la didáctica en la que son expuestos los contenidos, los cuales surgen de la experiencia y vivencia de los profesores que están a cargo de la asignatura, apoyados de animaciones, voz, hipertexto, videos, lecturas complementarias y con evaluación formativa. De modo que el estudiante cuente con un hipermedia, y sea él quien decida a cuál información acceder. La investigación es aplicada, con un diseño de campo, los datos se han recogido a partir de un cuestionario aplicado a los estudiantes que cursan el noveno semestre de la carrera de ingeniería informática, durante el lapso académico 2005-2006. Actualmente el tutorial está en fase de pruebas internas por parte los diseñadores, para hacer las correcciones necesarias y generar un producto que oriente y haga de la investigación un proceso dinámico, innovador y de pertinencia social.

Palabras clave: proceso de enseñanza y aprendizaje, tecnologías educativas, tutorial de metodología de la investigación.

Abstract

The new didactic resources and teaching Technologies development have originated that nowadays students get a better protagonism, intervention and control in the teaching and learning process. In this context, an investigation is developed with the purpose of building a tutorial for the investigation methodology subject, aimed firstly for the students of computing engineering career of tachira national university, as a support for the present tutorships that have been carrying out to accompany the student in the investigative process of its graduation project that go from the problem proposal forward to the analysis and presentation of the results.

The novelty of the proposal is in the didactic way that the contents are exposed, which emerge from the expertise and teachers experiences that they facilitate of the matter, supported with animations, voice, hypertext, videos, complementary readings and formative evaluation.



So the student has a tutorial and be the one who decides to which information access. The investigation is applicative, with a field design; data have been gathered from a questionnaire applied to the students that are studying the ninth semester of the computing engineering during the academic year 2005-2006. Nowadays the tutorial is in its interim proves phase on the part of the designers, to make all the necessary corrections and generate a product that guides and makes out from the investigation a dynamic, innovative and social ownership process.

Key words: teaching and learning process, educative technologies, tutorial of investigation methodology.

1.- INTRODUCCIÓN

La Organización de las Naciones Unidas, para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), (1998), en su “Declaración Mundial Sobre la Educación Superior en el Siglo XXI”, expone que la educación superior debe hacer frente a los retos que suponen las nuevas oportunidades que abren las tecnologías, el modo de producir, organizar, difundir y controlar el saber y de acceder al mismo, pues las nuevas tecnologías brindan posibilidades de renovar el contenido de los cursos y los métodos pedagógicos, esperando de los docentes modificar su rol en relación con el proceso de aprendizaje.

En Venezuela, el Ministerio de Ciencia y Tecnología a través del Plan Nacional de Tecnologías de Información y Comunicación (2001), ha incorporado en sus lineamientos, políticas y estrategias, un conjunto de elementos que intentan facilitar el despliegue de una plataforma nacional de tecnologías de información que democratizan el acceso a la información y el conocimiento, con el apoyo de diversas tecnologías y las posibilidades que brinda la Internet.

Estos esfuerzos del estado venezolano están amparados en leyes, reglamentos y decretos que respaldan el uso de las tecnologías de la información, se menciona la Ley Orgánica de Telecomunicaciones (2000) la cual proporciona un marco ajustado a los nuevos tiempos y a la apertura de las telecomunicaciones; el proyecto de Ley de Tecnología de Información aprobada en primera discusión en la Asamblea Nacional (2006). Esta Ley tiene por objeto establecer las normas, principios, sistemas de información, planes, acciones, lineamientos y estándares, aplicables a las tecnologías de información; la promulgación del Decreto N° 825 del 10 de mayo de 2000. Este Decreto, en su Artículo N° 1 declara “el acceso y el uso de Internet como política prioritaria para el desarrollo cultural, económico, social y político de la República Bolivariana de Venezuela”.

En este sentido, cobra importancia la gestión pedagógica de los docentes, el rol activo de los estudiante y el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como estrategia de



enseñanza para potenciar el aprendizaje, específicamente con el uso de herramientas tecnológicas como lo software educativos, entre los que destaca: Tutoriales, práctica y ejecución, simulación, hipertextos e hipermedias.

A la luz de estos planteamientos, la Universidad Nacional Experimental del Táchira (UNET), en respuesta a las políticas emanadas de los organismos internacionales, así como a las políticas educativas del estado venezolano, está iniciándose con experiencias de educación virtual, en el caso específico en el noveno semestre de la carrera Ingeniería Informática, actualmente los estudiantes están realizando un curso denominado seminario de tesis, donde se aspira que adquieran competencias que le permitan el diseño de su proyecto de investigación sustentados en principios teóricos y metodológicos, que luego se convierte en su tesis de grado para optar al título de Ingeniero en Informática.

Este seminario de tesis, es conducido por los autores de la presente investigación, y los contenidos van desde la selección y definición del tema de investigación, hasta la preparación de las técnicas e instrumentos para la recolección de datos, a través de clases presenciales, con estrategias didácticas, tales como: Trabajo en pequeños grupos, elaboración de ensayos y mapas conceptuales, casos de estudio, discusiones dirigidas y entrega de avances.

Desde el semestre 2005-2, hasta la presente fecha, están realizando el seminario de tesis sesenta alumnos (60) en promedio por semestre, que conforman treinta (30) proyectos, dado que algunos trabajan en pareja. Independientemente que realicen el trabajo en pareja o individual, son atendidos por un solo profesor, con respecto al abordaje metodológico del proyecto de tesis, la atención consiste en la revisión y corrección periódica de los avances que entregan los tesisistas sobre su investigación.

En la medida que el profesor de seminario de tesis orienta el participante, de acuerdo con las entregas realizadas, también cuenta con el apoyo de su tutor técnico, quien tiene la responsabilidad de asesorar al tesisista en lo que refiere a su disciplina en la parte técnica y a la línea de investigación en la que circunscribe el trabajo, si es el caso.

Con el apoyo metodológico y técnico, en primera instancia el tesisista logra elaborar su temática de grado, la cual comprende planteamiento del problema, objetivos de investigación, justificación, alcances, limitaciones ya antecedentes de investigación. Una vez constituida la temática hacen una entrega formal a la comisión técnica de grado, conformada por siete profesores de la especialidad, quienes se encargan de hacer una evaluación exhaustiva del trabajo entregado, usando para ello un instrumento diseñado, donde se indican los criterios que son tomados en cuenta.



La evaluación realizada por la comisión técnica, se hace del conocimiento de los tesis, del asesor metodológico y del tutor. A partir de esta información se continúa con el apoyo y orientación, tanto metodológica como técnica, con el propósito de hacer los ajustes necesarios a la temática y continuar la elaboración del proyecto de grado hasta conformar los tres (03) capítulos previstos, el problema, marco teórico referencial y el marco metodológico.

En resumen, el curso referido consiste en apoyar al tesis en la elaboración de su proyecto de tesis, lo cual implica que el docente prepare los contenidos teóricos y prácticos para desarrollarlos en las clases presenciales, además de revisar las quince (15) entregas, aproximadamente, que hacen los participantes durante el semestre.

De acuerdo con la situación descrita y considerando algunos planteamientos de la UNESCO, se tiene que: a) al curso de seminario de tesis asiste un número considerable de estudiantes, b) sólo se están usando estrategias didácticas tradicionales para desarrollar los contenidos previstos, c) en el nuevo pensum de estudios para la carrera Ingeniería Informática, está la asignatura metodología de la investigación, con las mismas aspiraciones que tiene en estos momentos el curso de seminario de tesis, pero ya visto como una formalidad dentro del plan de estudios, d) la universidad cada semestre aumenta su matrícula, lo que implica atender un mayor número de estudiantes, y f) es responsabilidad de las instituciones de educación superior usar las TIC para elaborar material didáctico e intercambiar las experiencias de aplicación de estas tecnologías a la enseñanza, la formación y la investigación, permitiendo el acceso al saber.

En este sentido, resulta oportuno usar las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje del curso seminario de tesis que actualmente se está realizando, que de acuerdo con el nuevo plan de estudios de la reforma curricular, la asignatura se denomina metodología de la investigación, por lo que se propone desarrollar un tutorial de metodología de la investigación dirigido a estudiantes de Ingeniería Informática de la UNET, inicialmente para los cursantes del noveno semestre próximos a realizar tesis de grado, que a su vez pueda ser utilizado por cualquier estudiante o profesional de ingeniería, incluso de otra carrera e institución, con interés por elaborar su trabajo de investigación.

El tutorial propuesto se concibe como un recurso didáctico de apoyo a las clases presenciales, para que los estudiantes, tesis, adquieran un mayor protagonismo, intervención y control en su proceso de aprendizaje. De modo que el estudiante cuente con un hipertexto, y sea él quien decida a cuál información acceder.

Para lograr el desarrollo de este tutorial, es oportuno orientar el estudio de acuerdo con las siguientes interrogantes: ¿cuál es el contenido teórico y práctico de la asignatura?, ¿cuál es la teoría de diseño instruccional sobre la cual se va a fundamentar el tutorial?, ¿cuál es el modelo de diseño



instruccional apropiado, de acuerdo con la naturaleza de la asignatura?, ¿cuáles son las herramientas apropiadas para diseñar y construir el tutorial?.

2.- OBJETIVOS

Objetivo general

Desarrollar un tutorial de metodología de la investigación dirigido a estudiantes de Ingeniería Informática de la Universidad Nacional Experimental del Táchira.

Objetivos específicos

1. Precisar el contenido teórico y práctico de la asignatura metodología de la investigación
2. Seleccionar la teoría de diseño instruccional sobre la cual se fundamenta el tutorial.
3. Seleccionar el modelo de diseño instruccional apropiado.
4. Diseñar el tutorial considerando la teoría y el modelo instruccional seleccionado.
5. Construir el tutorial.

3.- MARCO TEÓRICO

Bases Teóricas

Software educativo y sus tipos

Gros (1997), se refiere al software educativo “como cualquier producto realizado con una finalidad educativa” (p. 16). A partir de esta amplia definición la autora precisa cinco tipos de software educativo: tutoriales, prácticas y ejercitación, simulación, hipertextos e hipermedias, los cuales se especifican a continuación:

Cuadro 1: Clasificación del software educativo

Tipo de programa	Propósito del programa
Tutorial	Programa de enseñanza
Prácticas y ejercitación	Programa de ejercicios, ayuda a la adquisición de una destreza
Simulación	Proporcionar entornos de aprendizaje basados en situaciones reales
Hipertextos	Proporciona un entorno de aprendizaje no lineal
Hipermedias	



Siguiendo las ideas de la autora referida, en un mismo software educativo se puede encontrar formatos diferentes, es decir, se puede tener un tutorial complementado por una simulación, hipertextos y algunas prácticas de ejercitación.

Específicamente, los programas tutoriales tienen como propósito:

...enseñar un determinado contenido. Se trata de programas de tipo didáctico cuya idea fundamental es que, a través de la interacción con el programa, el usuario llegue al conocimiento de una determinada temática...lo importante es la organización del conocimiento y las estrategias de enseñanza que adopta el programa para conseguir el aprendizaje del usuario. (p. 17)

A su vez, los programas de práctica y ejercitación se caracterizan por:

...proporcionar al alumno la oportunidad de ejercitarse en una determinada tarea una vez obtenidos los conocimientos necesarios para el dominio de la misma...en materias como matemáticas, física, química e idiomas...El objetivo es facilitar el entrenamiento en tareas que suelen ser bastante repetitivas. (p. 18)

Los programas de simulación tienen como propósito: “...proporcionar entornos de aprendizaje abierto basado en modelos reales...permiten al usuario experimentar y contrastar diversas hipótesis..Es importante tener en presente que en todo programa de simulación existe un modelo implícito que sirve de base para manejar la información” (p. 18)

Por su parte un programa hipertextual sólo contiene información textual “mientras que los programas hipermedia combinan diferentes tipos de información (visual, auditiva, textual, etc.)” (p. 19).

A partir de este marco referencial, se infiere que para esta investigación se desarrollará un tutorial con el uso de hipermedia, ya que se combinará texto, videos, imágenes y no requerirá seguimiento secuencial por parte del usuario.

Teorías del Aprendizaje en las que se fundamenta el Tutorial

Siguiendo los planteamientos de Gros (1997), el tutorial que se está desarrollando, se fundamenta en las siguientes teorías de aprendizaje:



Teoría conductista

Las bases para la enseñanza programada se fundamentan en las siguientes fases:

1. La formulación de objetivos terminales: previo al proceso de enseñanza y aprendizaje se debe definir el objetivo general deseado.
2. El análisis de tareas: consiste en identificar las tareas requeridas para realizar con éxito determinada acción.
3. La evaluación: debe realizarse en función de los objetivos propuestos, se evalúa las respuestas de alumno después de cada tarea.

Teoría cognitivista

Según Gagné (1975, citado en Gros, 1997), distingue siete fases en un proceso de aprendizaje: a) motivación, b) comprensión, c) adquisición, d) retención, e) recuerdo, f) generalización, y g) ejecución.

Motivación: es una fase preparatoria que tiene propósito despertar el interés del alumno sobre el aprendizaje que va a emprender.

Comprensión: consiste en mantener la atención del alumno durante el desarrollo del aprendizaje, haciendo énfasis en los puntos importantes del contenido.

Adquisición: el alumno reconstruye la información recibida para codificarla y almacenarla en la memoria, por ejemplo a través de un diagrama o un esquema.

Retención: en esta fase, la información codificada llega a la memoria a largo plazo donde será organizada para poder ser recuperada.

Recuerdo: cuando la información es retenida en la memoria a largo plazo, se debe comprobar que puede ser recuperada, eso puede hacerse a través de preguntas sobre lo explicado, proponiendo ejercicios, entre otros.

Generalización: consiste en aplicar los conocimientos aprendidos y recordados a nuevas situaciones.

Ejecución: en esta fase el alumno ejecuta un proceso y obtiene respuesta.

Retroalimentación: el alumno y el profesor confirman las respuestas de la fase anterior y por ende el éxito del aprendizaje adquirido.



Modelo instruccional no lineal

Entre los diversos modelos instruccionales, para este trabajo se está usando el modelo de continuo desarrollo, propuesto por Gros (1997), el cual consiste en diseñar e ir tomando decisiones constantemente con el objeto de que el producto que se va elaborando esté de acuerdo con las expectativas y objetivos propuestos. Está basado en cuatro fases: a) externalización, b) participación, c) debate, y d) refinamiento, las cuales consisten en:

Fase I, externalización: tiene por objeto la construcción de un primer borrador o proyecto de software basado en las necesidades reales, intervienen quienes conocen cuáles son las necesidades reales.

Fase II, participación: tiene como propósito compartir las necesidades detectadas con los grupos implicados en la producción del software educativo para determinar las características del producto final.

Fase III, debate: aquí se aborda el diseño del programa, es decir, las decisiones sobre el tipo de programa, las estrategias de enseñanza a utilizar, los medios, los contenidos, entre otros, a través de un proceso de discusión o debate que tiene como objetivo llegar a un consenso sobre cómo el producto puede mejorar la práctica educativa.

Fase IV, refinamiento: se trata de desarrollar el producto con base al diseño efectuado. Durante el desarrollo, hay comunicación constante entre quienes realizan el diseño educativo y el desarrollo informático.

4.- METODOLOGÍA

Tipo de Investigación

De acuerdo con el Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales de la UPEL (2005), se efectuará una investigación dentro de la modalidad de Proyecto Especial, puesto que el objetivo central está en generar un producto tangible que responda necesidades e intereses reales, "...Se incluyen en esta categoría los trabajos de elaboración de libros de texto y de materiales de apoyo educativo, el desarrollo de software, prototipos y productos tecnológicos en general..." (p. 17)



Diseño de la investigación

Según Ramírez (1998, citado en Stracuzzi y Pestana, 2004), una investigación de campo consiste en la recolección de datos directamente de la realidad donde ocurren los hechos, sin manipular o controlar las variables. En este sentido, la presente investigación corresponde a un diseño de campo, puesto que los datos para determinar las necesidades con respecto a la elaboración de un tutorial de metodología de la investigación y el contenido del mismo, fueron recolectados a partir de la opinión de los estudiantes del noveno semestre de la carrera de ingeniería informática de la UNET, durante los semestres 2005-2 y 2005-3, y también tomando en cuenta la opinión de los profesores que administran el seminario de tesis, en la misma carrera, para preparar a los estudiantes en la elaboración de su proyecto de grado.

Muestra

Para efectos metodológicos se realizó un muestreo censal por tratarse de un número reducido de unidades de análisis. Al respecto Méndez (2001) manifiesta “Se recomienda utilizar el censo cuando la población de interés sea tan pequeña que un costo y tiempo adicionales en el estudio de la población estén plenamente justificados” (p. 182). Lo que Ramírez (1999), define como “aquella cuyos elementos en su totalidad son identificables por el investigador, por lo menos desde el punto de vista del conocimiento que se tiene sobre su cantidad total” (p. 92). Estos planteamientos confirman que se trata de una población finita, conformada por sesenta (60) estudiantes en total de la carrera de ingeniería informática de la UNET, entre los semestres 2005-2 y 2005-3.

Técnicas e instrumentos para la recolección de datos

La técnica empleada para recoger datos fue la encuesta y el instrumento un cuestionario contentivo de siete preguntas abiertas donde se les pedía a los estudiantes su opinión sobre: a) la necesidad de incorporar otras vías alternas a la clase presencial, b) los aspectos a mejorar en el seminario de tesis, en cuanto estrategias de enseñanza, contenidos y asesorías realizadas, c) la selección de la temática de proyecto de grado, d) aspectos positivos del seminario, en términos de aprendizaje, entre otros.



Análisis de resultados

De los resultados obtenidos con la aplicación del cuestionario, a continuación se muestran los resultados en categorías y relacionados directamente con el desarrollo del tutorial de metodología de la investigación, como estrategia de enseñanza para contribuir con la elaboración del proyecto de grado de los estudiantes de la carrera de ingeniería informática, a partir de las opiniones emitidas por lo mismo estudiantes.

Cuadro 1
Categorías de respuestas

Categoría	f	%	f	%
	Semestre 2005-2		Semestre 2005-3	
Uso de otras estrategias (cursos virtuales, tutoriales, foros) para desarrollar los contenidos de la materia y emplear más tiempo en las asesorías individuales	58	96,6	58	96,6
Clases presenciales con el apoyo del facilitador	59	98,33	60	100

A partir de estos resultados se infiere la importancia de incorporar otros recursos didácticos como estrategia de enseñanza del seminario de tesis y de la asignatura metodología de la investigación. En este caso se optó por el desarrollo de un software educativo, en la modalidad de tutorial, con la intención de apoyar las clases presenciales y que los estudiantes se remitan al tutorial para abordar algunos contenidos previstos para la asignatura y que le permitan elaborar su proyecto de grado, y de esta forma dedicar más tiempo a las orientaciones individuales para fortalecer el proceso de investigación que realiza el estudiante.

5.- CONCLUSIONES

Aún cuando este trabajo de investigación no se ha culminado, a continuación se presenta un bloque de conclusiones parciales de las etapas abordadas hasta el momento, lo que se constituye en una antesala a las conclusiones finales.

1. El software educativo que se está desarrollando en esta investigación, corresponde a un tutorial con el uso de hipermedia, ya que se combinará texto, videos e imágenes.



2. El desarrollo del tutorial, se fundamenta en las teorías de la enseñanza del conductismo y el cognitvismo. El conductismo se hace presente con la descomposición de los contenidos en pequeñas unidades o partes que siguen un orden para su adquisición. Se presentan ejemplos de los conocimientos que debe adquirir el estudiante, para cada uno de los contenidos desarrollados, con los cuales puede interactuar durante su uso. También se presenta evaluación para cada una de las partes que compone el tutorial y que requieren respuesta del estudiante a efectos de comprobar que ha adquirido aprendizaje.

Los contenidos están presentados desde lo más general hasta el más complejo, atendiendo a la teoría del cognitvismo, y con un objetivo definido como es que el estudiante adquiera competencias metodológicas para la elaboración de su proyecto de grado, a través de las fases de aprendizaje y los procesos asociados a ella, como son motivación, comprensión, adquisición, retención, recuerdo, generalización, ejecución y retroalimentación.

3. El modelo desde el cual se está desarrollando el tutorial, es el de continuo desarrollo, siguiendo las fases de externalización, participación, debate y refinamiento, las cuales se están abordando de forma cíclica y continua con el propósito de consolidar un producto que responda a la necesidades reales de los estudiantes para los cuales inicialmente esta dirigido el producto y con aspiraciones de que pueda servir a otros estudiantes, profesionales y preocupados por realizar procesos de investigación sistemáticos.

4. El tutorial se encuentra en fase de construcción, donde está participando un equipo multidisciplinario, conformado por asesores en: a) contenido, b) diseño Instruccional, c) analistas programadores, d) diseño gráfico, e) grabación y edición de video, f) locución, y g) logística.

Referencias

- Gros (1997). *Diseños y programas educativos. Pautas pedagógicas para la elaboración de software*. Barcelona: Editorial Ariel, S.A.
- Asamblea Nacional. (2006). *Ley Orgánica de Telecomunicaciones (2000)*. [Documento en línea]. Disponible: <http://www.conatel.gov.ve/> [Consulta: 2006, Mayo, 17]
- Asamblea Nacional. Labor Legislativa. *Ley de Tecnología de Información (2006)* Disponible: <http://www.asambleanacional.gov.ve/ns2/leyes.asp?id=695> [Consulta: 2006, Mayo, 17]
- Ley Orgánica de telecomunicaciones. (2000). Decreto N° 825, sobre Internet como prioridad. Disponible: http://www.analitica.com/Bitblio/conatel/decreto_internet.asp [Consulta: 2006, Mayo, 17]
- Méndez, A. (2001). *Metodología Diseño y Desarrollo del Proceso de Investigación* (3ª. ed.). Bogotá: Mc Graw Hill.
- Mendoza y otros (s.f.). *Uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la formación inicial y permanente del profesorado*. [Documento en línea]. Instituto de Ciencias da Educación



- Universidade de Santiago de Compostela. Disponible: http://ticat.ua.es/agm/recerca-divulgacio/UsdTIC_formacionProf_DCES.pdf [Consulta: 2006, Marzo, 17]
- Ministerio de Ciencia y Tecnología. *Plan Nacional de Tecnologías de la Información* (2001). [Documento en línea]. Disponible: http://www.cnti.ve/cnti_docmgr/sharedfiles/PlanNacionaldeTI.pdf. [Consulta: 2006, Mayo, 17]
- Ramírez, T. (1999). *Cómo hacer un Proyecto de Investigación*. Caracas: Panapo.
- UNESCO. (1998). *Declaración Mundial Sobre la Educación Superior en el Siglo XXI: Visión y Acción*. [Página Web en línea] Disponible: http://www.unesco.org/education/educprog/wche/declaration_spa.html [Consulta: 2006, Mayo 20]
- Universidad Pedagógica Experimental Libertador. (2005). *Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales*. Caracas: Autor.

CURRICULUM VITAE

Prof. Yovanni Alexander Ruiz Morales

Docente de la Universidad Nacional Experimental del Táchira –UNET-

Estudios Realizados

Profesor en la Especialidad Informática. Universidad Pedagógica Experimental Libertador.

Especialización en Evaluación Educacional. Universidad Pedagógica Experimental Libertador.

Fase de Tesis de la Maestría en Evaluación Educacional. Universidad Pedagógica Experimental Libertador.

Experiencia laboral

Docente de la asignatura Computación Aplicada. UNET.

Docente del Seminario de Tesis, dirigido a los estudiantes de la Carrera de Ingeniería Informática. UNET.

Docente de la Asignatura Evaluación del Rendimiento Estudiantil e Informática Aplicada a la Evaluación Educativa. UPEL. Dirección de Investigación y Postgrado, Subprograma Evaluación Educacional.

Docente de la Asignatura Evaluación de los Aprendizajes. UNEFA. Diplomado en Capacitación Pedagógica.

Líneas de investigación

✓ Currículo Universitario (integrante)

✓ Tecnologías de la Información aplicadas a los procesos académicos – administrativos de la UNET. (integrante)

Curriculum Vitae

Prof. Teresa Moreno

Docente de la Universidad Nacional Experimental del Táchira –UNET-

Estudios Realizados

Licenciatura en educación – mención evaluación educativa – ULA Táchira - 1976

Maestría en Administración y Planificación de los Recursos Humanos – UPEL – Táchira - 1985

Escolaridad del Doctorado Administración y Planificación de Recursos Humanos – Universidad Santa María – UNET - 2001