

Diplomado en Diseño
Instruccional para Entornos
Virtuales de Aprendizaje

Descripción general



Inducción a la Educación en Línea



Horas: 8
1 semana

Bienvenido al Instituto Consorcio Clavijero, te agradecemos confiar en nosotros al elegirnos para cursar este programa educativo.

La siguiente semana empezarás formalmente tu educación en línea, sin embargo, considerando la naturaleza de nuestra Institución, es necesario que conozcas los servicios educativos y tecnológicos que están a tu disposición como respaldo del proceso de enseñanza y aprendizaje al que te incorporaste.

En ese sentido, el ICC cuenta con un modelo educativo para la formación integral en línea centrado en el estudiante, con atributos de flexibilidad curricular, académica y pedagógica, inclusión educativa y responsabilidad social. Sienta sus bases pedagógicas y andragógicas en planteamientos constructivistas y humanistas que se articulan con el conectivismo para favorecer el desarrollo de competencias integrales de nuestros estudiantes.

La modalidad educativa que ofrece el Instituto es **no escolarizada** y se desarrolla en la opción **en línea**, también llamada virtual, por tanto, no es necesaria tu presencia física en las instalaciones del ICC. Los procesos formativos tienen lugar en un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA), es decir, una plataforma educativa como medio de comunicación direccional y dialógica, sincrónica y asincrónica, entre docentes y estudiantes.

Nuestro enfoque pedagógico privilegia el aprendizaje autónomo, estudio independiente y procesos de autoaprendizaje debido a que, como estudiante, eres el actor principal. Sin embargo, contamos con docentes-facilitadores, quienes fungen como mediadores a través de materiales educativos integrados en cada experiencia de aprendizaje que curses.

En este momento de **Inducción a la Educación en Línea**, hemos considerado pertinente brindarte información general que facilite el uso de la plataforma educativa a partir de sus tres componentes: tecnológico, académico y curricular.

En el primer componente, describimos los servicios tecnológicos con los que contarás desde tu inscripción al programa y hasta tu egreso. En el segundo, te mostramos los elementos formativos que caracterizan a nuestras experiencias de aprendizaje y sobre los cuales recae el proceso de enseñanza y aprendizaje, por tanto, constituyen el pilar pedagógico del programa de formación. Por último, el componente curricular te brinda información sobre la organización y estructura del programa educativo (diplomado o maestría), por lo que representa la brújula de tu trayectoria escolar en el Instituto.

Organizador previo



Propósito

La inducción pretende aproximarte a la educación en línea a través de la identificación de las herramientas tecnológicas, elementos académicos y curriculares que componen al programa educativo que cursarás.

Estructura de contenidos

La experiencia se distribuye en tres componentes temáticos que se desarrollarán durante esta semana:

Contenidos	Contenidos temáticos	Días
I. Componente tecnológico	1. Servicios tecnológicos de ICC. 1.1. Sitio web. 1.2. Plataforma educativa Moodle.	Lunes y martes semana 0
II. Componente académico	1. Modelo académico de formación en línea. 2. Elementos formativos de cursos en línea.	Miércoles y jueves semana 0
III. Componente curricular	1. Organización curricular. 2. Trayectoria escolar.	Viernes y sábado semana 0

Calendario de evaluación

Durante la experiencia desarrollarás las siguientes actividades de aprendizaje que forman parte del proceso de evaluación:

Componente	Actividad	Evidencia	Ponderación	Fecha límite de entrega
I. Tecnológico	1. Mi identidad como estudiante ICC.	Perfil de estudiante	45%	Martes de la semana 0
II. Académico	2. Comunícate con tu comunidad ICC.	Informe de comunicación	45%	Jueves de la semana 0
III. Curricular	3. Estamos listos.	Encuesta de satisfacción	10%	Sábado de la semana 0

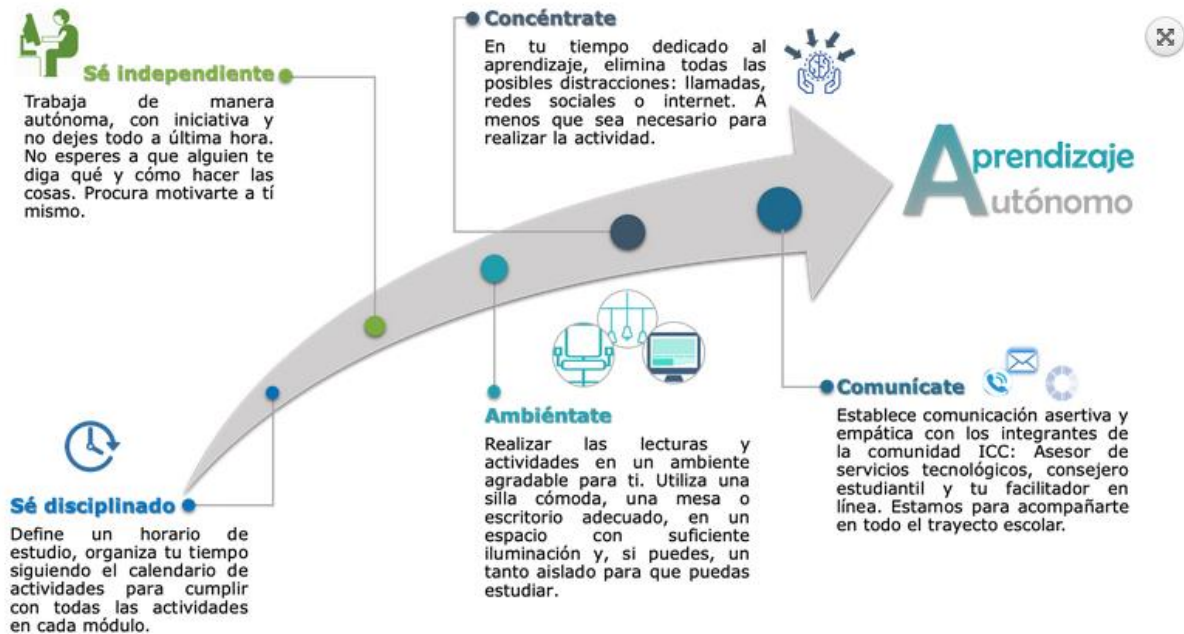
Trabajo académico en línea

Como ya hemos comentado, estudiar en una modalidad no escolarizada (en línea) requiere tu total compromiso y organización, sin embargo, te hacemos algunas sugerencias que te serán de utilidad para el éxito de tu trabajo académico en línea:

1. Al inicio de cada programa educativo (diplomado, licenciatura o maestría), imprime el plan de estudios o la malla curricular para que la tengas siempre como la brújula de tu avance en la trayectoria escolar.
2. Al inicio de cada uno de los cursos que integren el programa educativo, sigue estos pasos:



3. Para el análisis de los materiales educativos y lograr una mejor comprensión de los contenidos temáticos de cada módulo, te recomendamos:



4. Para que el ambiente virtual sea propicio para tu aprendizaje, es importante:

- Utiliza las herramientas de la plataforma educativa.
- Interactúa de manera constante con tus compañeros de estudio.
- Respeta las opiniones y comentarios en cualquier forma o medio de comunicación.
- Pide ayuda de la fuente adecuada, siempre que lo requieras.
- Si se presentan problemas tecnológicos ajenos al curso y al facilitador, ten paciencia y, si no los puedes solucionar, contacta a algún asesor tecnológico.

5. No olvides que la calificación y retroalimentación proporcionada por el facilitador de cada una de las actividades de aprendizaje, estarán disponibles en la plataforma educativa.

Lineamientos de participación en foros

Los foros constituyen una actividad central del entorno virtual de aprendizaje que nos frece la plataforma educativa como herramienta de comunicación grupal. En el Instituto, podrás encontrar tres tipos de foros:

1



Social

También llamado foro de presentación. Se realiza al inicio del periodo escolar para conocer o reconocer a los integrantes de la comunidad virtual. Se ubica en la sección de actividades de aprendizaje.

La intención de este foro es intercambiar información de carácter más personal para establecer relaciones de comunicación efectivas entre los integrantes de cada programa educativo.

2



Dudas

Es conocido como sección de dudas. Se encuentra ubicado en la pantalla principal de cada módulo y está activo todo el tiempo.

La intención de este foro es resolver tus dudas respecto al contenido o a alguna actividad de aprendizaje del módulo y que, seguramente, podrás resolver con otro compañero o el mismo facilitador en este espacio de comunicación.

3



Discusión

En las actividades de aprendizaje de cada módulo, podrás encontrar foros de discusión sobre alguna temática fijada por el facilitador. La intención de estos foros es el intercambio de ideas, el debate, la argumentación de tópicos que favorezcan la formación de todos los integrantes del curso. Por otro lado, también podrás encontrar foros de socialización de evidencias de aprendizaje que se pretende compartas y retroalimentes con los otros estudiantes a fin de favorecer el aprendizaje colaborativo.

Ahora bien, toda vez que el foro implica la comunicación regularmente asincrónica de los participantes, es muy importante respetar algunos lineamientos que garanticen un intercambio eficaz y fructífero.

Lineamientos generales de participación:

- Realiza la publicación en el foro, en tiempo y forma, según lo requiera la actividad.
- Escribe tu mensaje con lenguaje claro. Se concreto y preciso.
- Evita utilizar pura letra mayúscula. Recuerda que, al leerse, las mayúsculas implican una elevación del tono.
- Utiliza siempre un lenguaje de respeto y cortesía hacia los demás.
- Nunca emplees groserías. Si alguna palabra que utilices pudiera entenderse en más de un sentido, conviene que la aclares o la omitas.
- Verifica que tus frases o palabras estén completas y tengan sentido.
- Cuidar la ortografía y los signos de puntuación.
- Al final de la aportación, incluye tu nombre completo y sede o ciudad a la que pertenezcas.
- Antes de publicar el comentario, lee tu mensaje completo y verifica que el sentido del mensaje es justamente el que quieres compartir.

Foro social

Foro de dudas

Foro de discusión



- Registra datos reales sobre ti. La intención es conocerte.
- Publica una foto personal real y reciente.
- No coloques caricaturas en la información personal.
- Nunca aportes datos relacionados con tus cuentas y contraseñas de ningún tipo.

Foro social

Foro de dudas

Foro de discusión



- Describe exactamente duda, para que obtengas la respuesta que esperas.
- Si alguien más ya hizo la consulta que piensas realizar, considera la información proporcionada para no duplicar.

Foro social

Foro de dudas

Foro de discusión

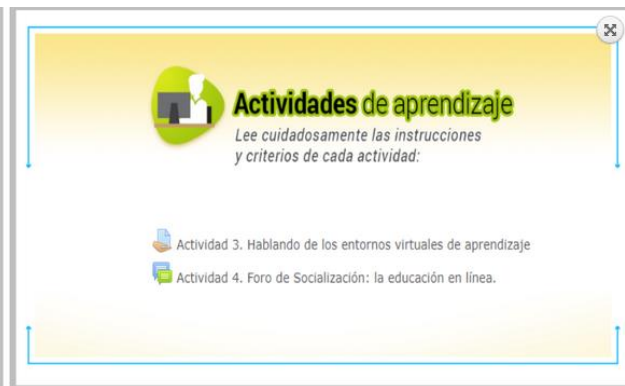


- Tus comentarios e ideas deben corresponder al curso y atender a la solicitud específica del facilitador o la actividad.
- Procura hacer aportaciones de interés para los compañeros.
- Evita emplear respuestas cortas, ejemplo: sí, no, estoy de acuerdo, ¿cuándo?, ¿cómo?
- Fundamenta tus participaciones.
- En caso de citar a un autor u obra, utiliza el sistema de referencias APA.

Procedimiento para elaborar y entregar actividades de aprendizaje

1

Dirígete a la parte inferior de la pantalla de cada módulo temático e ingresa a la sección de **actividades de aprendizaje**. La imagen puede variar según el programa educativo en que te encuentres inscrito, por ejemplo:



2

Realiza la actividad, también llamada tarea, atendiendo a las indicaciones y criterios de evaluación que corresponden:

Maestrias | Mis Cursos | Este curso

Bases Teóricas del Aprendizaje

Actividad 2. Las teorías psicológicas del aprendizaje en el aula

Instrucción general | **Procedimiento** | **Criterios de evaluación** | MCD EMS

Paso 1. Revisa el material educativo.

Para la elaboración del mapa mental deberás revisar la información de las cuatro teorías presentadas en el tema 1 del módulo I.

Paso 2. Elabora el mapa mental.

2.1 Haciendo uso del programa (software) de tu preferencia, construye un organizador gráfico conocido como mapa mental, en el que incorpores la relación que identificas entre las cuatro teorías, así como un ejemplo que visualizas en tu contexto áulico. En caso de que no estés frente a grupo, plantea un ejemplo hipotético.

2.2 Recuerda que un mapa mental posee las siguientes características:

- Cada mapa mental es diferente, según la percepción de quien lo construye.
- Identifica el tema principal.
- Inicia por el centro de la hoja y ordena las ramificaciones en sentido a las manecillas del reloj.
- Utiliza ideas claves e imágenes.
- Relaciona de manera creativa, la idea e imágenes centrales con los subtemas.

2.3 Convierte tu archivo digital en formato de imagen (jpeg, gif, png, entre otros) o incluso en PDF.

Actividad 1. Nociones básicas de la Educación en Línea

Introducción general | **Procedimiento** | **Criterios de evaluación**

Para realizar la actividad del módulo realiza lo siguiente:

Paso 1. Revisa los materiales educativos.

Para iniciar el análisis del desarrollo histórico, características y estado que guarda actualmente la Educación en Línea, es necesario consultar los materiales educativos que se presentaron durante el módulo (el contenido temático, las imágenes (incluyendo las referencias bibliográficas).

Paso 2. Elabora una red conceptual que represente la relación que, según tu criterio, existe entre la EaD y la EeL.

2.1. Haciendo uso del programa (software) de tu preferencia, construye un organizador gráfico conocido como red conceptual, en el que incorpores la relación entre la EaD y la EeL.

2.2. Recupera en la red conceptual, las características o rasgos esenciales de la EeL.

Una red conceptual, según los planteamientos de Galagovsky (1993, p. 303) debe considerar los siguientes requerimientos:

- Los conceptos básicos se colocan en un recuadro; a estos se les conoce como nodos y son conceptos esenciales del tema a desarrollar en la red conceptual.
- La relación entre conceptos básicos (nodos) se plantea a través de oraciones (leyendas) que, al unirse con los conceptos construyen una unidad semántica.
- Los conceptos estarán unidos por flechas donde se incorpora la leyenda que dan sentido a la red.

Guarda el archivo de tu actividad utilizando la siguiente nomenclatura:

A1_TuprimernombreTuprimeraapellido_

Por ejemplo, si tu nombre es Juan José Cruz Morales, el documento se llamará: A1_JuanCruz_.docx

Cada programa educativo que curses, puede agregar otros caracteres al nombre de tu archivo como identificador.

3

Dirígete a la parte inferior de esa pantalla y da clic en el botón:

Añadir envío

Educación Continua Más Cursos Este curso Departamento

Actividad 1. Nociones básicas de la Educación en Línea

Introducción general Previsualización Criterios de evaluación

A partir de la revisión del material educativo analizado en este módulo, elabora una red conceptual en la que reflejes tu percepción respecto de la relación entre la educación a distancia (EaD) y la Educación en Línea (EaL).

Esta actividad tiene un valor máximo del 25% de la calificación total del curso. Recuerda que el plazo límite de entrega es el domingo de la semana 1.

Siguiente >

Estatus de la entrega

Estatus de la entrega	Sin intento
Estatus de calificación	No calificado
Fecha de entrega	miércoles, 24 de enero de 2018, 23:55
Tiempo restante	La Tarea está retrasada por: 1 año 257 días
Última modificación	miércoles, 15 de enero de 2020, 10:54
Comentarios al envío	0 Comentarios (0)

Añadir envío

Hacer cambios a su envío

4

En la imagen que se desplegó, localiza el botón **agregar** y da clic en éste para iniciar el

proceso:



Envíos de archivo

Tamaño máximo para archivos nuevos: 2MB, anexos máximos: 1

Archivos

Arrastre y suelte los archivos aquí para subirlos

Guardar cambios Cancelar

©2020 Instituto Consorcio Clavijero

5

Da clic en el botón **seleccionar archivo**:

Selector de archivos

Archivos recientes

- Subir un archivo
- Descargador de URL
- Archivos privados
- Wikimedia

Adjunto **Seleccionar archivo** Ningún archivo seleccionado

Guardar como

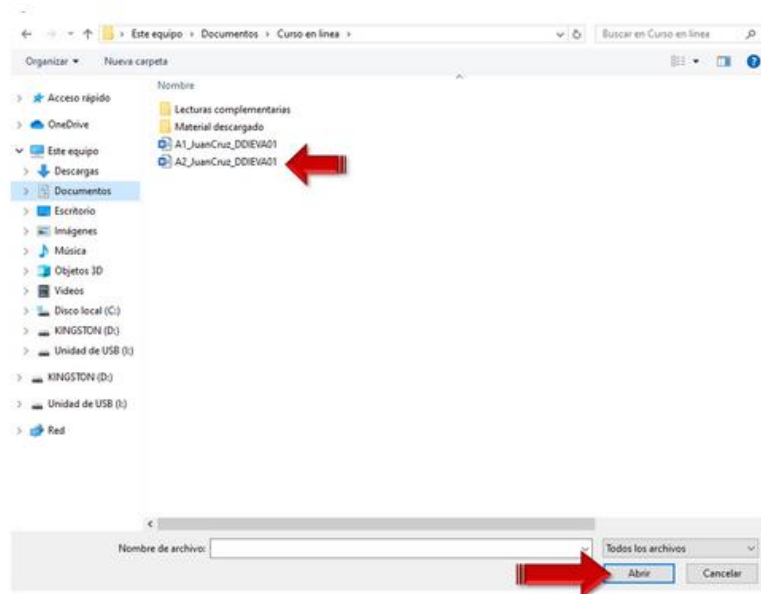
Autor

Seleccionar licencia

Subir este archivo



Localiza el archivo digital que contiene la evidencia de tu actividad de aprendizaje. Una vez seleccionado, da clic en el botón abrir para que inicie la carga de tu archivo:



Verifica que el archivo cargado sea el correcto. Si estás seguro, entonces da clic en el botón **Subir este archivo** para finalizar la entrega de tu tarea:



Dar clic sobre la imagen para ampliar 

El campo que señala “guardar como”, puedes dejarlo en blanco.

¡Listo! Has entregado tu actividad de aprendizaje. Ahora sólo espera que tu facilitador la valore y emita la retroalimentación que corresponda

Hardware

Para que todos los recursos y herramientas que te ofrece la plataforma tengan el funcionamiento adecuado, es importante que el equipo de cómputo cuente con los requerimientos técnicos que se enuncian a continuación:

Requerimientos mínimos de hardware:

- Procesador Intel® a 1,3 GHz o superior.
- Memoria RAM 2 Gb o superior.
- Bocinas ó Audífonos.
- Teclado y Mouse.
- Resolución de pantalla: 1024 x 768 píxeles o superior.

Software

Requerimientos mínimos de software:

- Navegador web, Internet Explorer 8, Mozilla Firefox v. 14.0.1 o Google Chrome v. 21.0.
- Lector de documentos PDF (Adobe Acrobat Reader).
- Reproductor de videos en formato Flash (Adobe Flash Player).
- Máquina Virtual de Java
- Suite Ofimática que incluya:
 - Procesador de textos.
 - Hoja de cálculo.
 - Presentaciones electrónicas.

En caso que se requiera un reproductor de videos en formato flash o lector de documentos PDF, es recomendable descargarlos de los siguientes sitios oficiales de forma gratuita:

- Adobe Flash Player, en: <http://get.adobe.com/es/flashplayer/>
- Windows media player, en: <http://windows.microsoft.com/es-MX/windows/download-windows-media-player>
- Adobe Acrobat Reader, en: <http://get.adobe.com/es/reader/>
- Máquina Virtual de Java: <http://www.java.com/es/download/>

Conexión a internet

Requerimientos mínimos de conexión a Internet

- Conexión a Internet de por lo menos 3 Mbps.

Recursos


En este apartado ponemos a tu disposición los recursos que te servirán de apoyo para el uso de la plataforma educativa.

Guía para el uso de plataforma educativa : https://cursos.clavijero.edu.mx/cursos/TIE-2015/programa/documentos/guia_rapida.pdf

Manual para ingresar al correo institucional
<https://repositorio.clavijero.edu.mx/repositorio/manuales/correo-institucional/manual-para-ingreso-e-inicio-gmail-clavijero.pdf>

Bases Teóricas del
Aprendizaje

Contenidos Temáticos
I. Componente Tecnológico

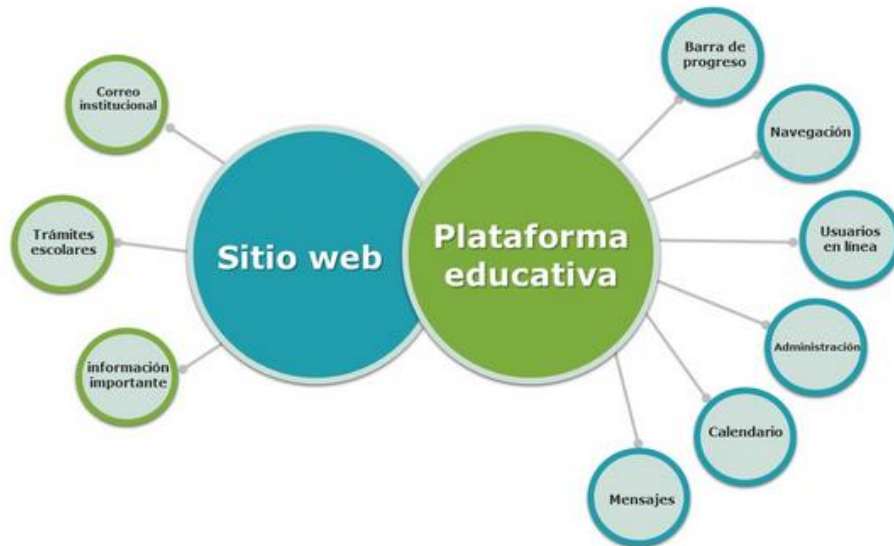
Imprimir 

Propósito

Este componente pretende que identifiques los servicios y elementos de carácter tecnológico que ofrece el Instituto Consorcio Clavijero para la operación de los programas educativos de formación en línea.

1. Servicios tecnológicos de ICC

Como estudiante del ICC tienes a tu disposición dos grandes tipos de servicios tecnológicos que te facilitarán la experiencia de formación en línea:



1.1. Sitio web

El primer servicio tecnológico que te ofrecemos es el portal del Instituto. En el siguiente video, podrás hacer un recorrido en el sitio.

Como pudiste notar, el portal cuenta con información sobre la oferta educativa, algunos trámites escolares, el correo institucional al que puedes tener acceso e información diversa para la comunidad educativa ICC.



En el mismo portal web, podrás encontrar el espacio para gestionar algunos trámites de carácter administrativo-escolar, por ejemplo:



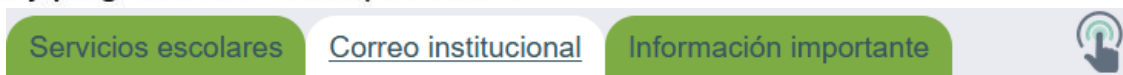
Figura 2. Procesos en el sitio web.

Podrás realizar la inscripción a los programas educativos del ICC, la reinscripción en cada periodo escolar y acceder a la plataforma educativa través del ícono de ingreso a cursos.



Figura 3. Calendario escolar del programa educativo.

En este espacio se publican los calendarios vigentes para el ciclo escolar, según el nivel y programa educativo que cursas.



Como estudiante del Instituto, disfrutas de algunos servicios, entre ellos, te asignamos una cuenta de correo institucional. Este, es el medio de comunicación formal a través del cual recibirás información de carácter administrativo-escolar y académico.

Uno de los beneficios que te brinda esta cuenta, es la disposición de recursos como:

- Calendario.
- Almacenamiento de archivos (Drive).
- Videollamadas (Hangout).
- Manejo de archivos (documentos, hoja de cálculo, presentaciones).
- Almacenamiento de fotos.
- Configuración de la cuenta en dispositivo móvil.

Para ingresar al correo institucional realiza las siguientes acciones:



Figura 4. Correo institucional. Elaboración propia, ICC (2019)
Elaboración propia, ICC (2019).

No olvides consultar constantemente tu correo ICC, puesto que cada semana recibirás mensajes del facilitador o tu consejero estudiantil para mantener comunicación constante e, incluso, puntualizar las actividades de aprendizaje de la semana.



En diferentes espacios del sitio web, encontrarás información relevante sobre diversas actividades del Instituto. Entre otras:



Figura 5. Información relevante en sitio web.
Elaboración propia, ICC (2019)

Inducción a la
Educación en Línea

Contenidos Temáticos
I. Componente Tecnológico

[Imprimir](#)

1.2. Plataforma educativa Moodle

Moodle es el nombre que recibe la plataforma que utilizamos diferentes instituciones educativas para ofertar cursos de formación en línea. A este tipo de plataformas también se le conoce como Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA).

El Instituto ha situado en Moodle sus programas educativos de formación continua (cursos y diplomados) y de educación superior (técnico superior universitario, licenciatura y posgrado), toda vez que favorece la comunicación dialógica y la construcción de procesos educativos enriquecedores.

Cada una de las experiencias de aprendizaje, comúnmente llamadas asignaturas, que integran el programa educativo que has elegido, se encuentran en la plataforma. Sin embargo, por usos internacionales, dentro de Moodle éstas se denominan **cursos**, que han sido desarrollados por el personal académico del Instituto pensando en responder a tus necesidades de formación.

Ahora bien, la plataforma se integra a partir de dos vertientes, una de carácter pedagógico y otra de carácter tecnológico. La primera involucra los elementos formativos que el ICC proporciona a cada curso, pero hablaremos sobre ella en el siguiente componente de la inducción. Por ahora, nos dedicaremos a la vertiente **tecnológica** que, de manera general, identifica a Moodle.

Por ello, aunque no tratamos de ser exhaustivos en este momento de tu formación, resulta importante que identifiques cada una de las **secciones** que encontrarás en la plataforma, es decir, las herramientas que ofrece y que utilizarás en algún momento de tus cursos.

Estas secciones, también denominadas como bloques, se encuentran en dos espacios distintos, una primera pantalla (o interfaz) que te aparece al ingresar a la plataforma y, otra pantalla que se proyecta cuando ingresas a cada uno de los cursos.

En la primera interfaz tienes a tu disposición las siguientes secciones o bloques de herramientas:

Pantalla inicial de Moodle

- Servicios ICC.
- Usuarios en línea.
- Navegación.
- Calendario.
- Administración



En la misma pantalla inicial de Moodle, encontrarás en el extremo superior derecho una sección denominada **información del usuario**. En esta, podrás realizar algunas acciones de carácter personal como la consulta de calificaciones y, especialmente, los ajustes a tu perfil.



Figura 7. Información del usuario

Pantalla de curso

- Barra de progreso.
- Navegación.
- Buscar foros.
- Últimas noticias.
- Quickmail.
- Eventos próximos.
- Mensajes.
- Actividad reciente.



Si no utilizas todas las herramientas al mismo tiempo, una de las ventajas que te ofrece la plataforma, es que puedes minimizar u ocultar estas secciones según tu interés empleando los botones indicados.



Figura 9. Botones para mostrar u ocultar secciones de plataforma.
Elaboración propia, ICC (2019).

Incluso, en la interfaz de curso, una vez que ocultes la información que no esté en uso, Moodle guardará tu configuración, manteniendo las secciones o bloques agrupados en la parte lateral izquierda de tu pantalla cada vez que ingreses. Si quieres volver a colocarlas fijas a la vista, utiliza el botón para desacoplarlas.




Figura 10. Secciones ocultas en interfaz de plataforma.


Ahora bien, las principales herramientas que encuentras en cada sección son la siguientes:


Barra de progreso

Muestra el estado de cada una de las actividades del curso.

 **Barra roja:** indica que la actividad no ha sido entregada en la fecha establecida.

En estos casos, podrás solicitar una prórroga para la entrega de actividades de aprendizaje, excepto cuando se trate de la evidencia integradora. En esta última, no hay posibilidad de prórroga, por lo que deberás estar atento de su entrega puntual.

 **Barra verde:** indica la actividad que ha sido entregada en tiempo.

 **Barra azul:** señala la actividad pendiente por entregar y cuyo plazo no ha vencido.

Servicios ICC

Te permite tener acceso directo al portal web del Instituto o a tu cuenta de correo institucional.

Navegación

Muestra los principales espacios de la plataforma Moodle para facilitarte la navegación en ésta. Podrás acceder directamente a tu perfil o a alguno de los cursos que tengas cargados para el periodo escolar.

Usuarios en línea

En esta sección podrás observar en tiempo real a las personas que están conectadas al curso. Podrías establecer comunicación mediante chats con algún compañero o facilitador disponible. Al pulsar en el nombre de cada persona se accede a su perfil personal.

Administración

En este apartado, podrás acceder a ajustar y editar tu perfil, acceder a la consulta de calificaciones de actividades, enviar mensajes a los integrantes de la comunidad ICC.

Eventos próximos

Muestra los eventos calendarizados en una lista resumida.

Buscar foros

Localiza información entre los mensajes publicados en los foros de discusión de un curso. Busca en todos los foros a la vez (no se puede restringir a uno concreto).

Actividad reciente

Corresponde a la lista de las últimas acciones que realizas en la plataforma. Al dar clic en el título de la actividad (que tiene un hipervínculo), se mostrará una nueva página con información relacionada con las actividades.

Quickmail

También llamado correo rápido, constituye un medio de comunicación privada para el envío de mensajes directos entre el estudiante y el facilitador.

Inducción a la
Educación en Línea

Contenidos Temáticos
Componente Académico

[Imprimir](#) 

Propósito

Este componente pretende que conozcas el modelo académico del Instituto Consorcio Clavijero, así como los elementos formativos que integran los programas educativos que facilitan tu aprendizaje en línea.

1. Modelo académico de formación en línea

Para la concreción de los planteamientos filosóficos y pedagógicos que soportan su servicio educativo, el Instituto ha configurado un modelo académico que implica los procesos y prácticas que permitan el desarrollo de las funciones sustantivas en su calidad de institución de educación superior.

El modelo representa la articulación de los esfuerzos académicos del Instituto, desde la dimensión curricular, organizacional, administrativo-escolar y tecnológica, en consonancia con el Documento Base del Servicio Educativo del ICC.

Todas las áreas y personas de la comunidad ICC están a tu disposición para apoyar y acompañarte en tu formación en línea. A continuación, te presentamos nuestra configuración académica que garantiza la atención integral del estudiante:

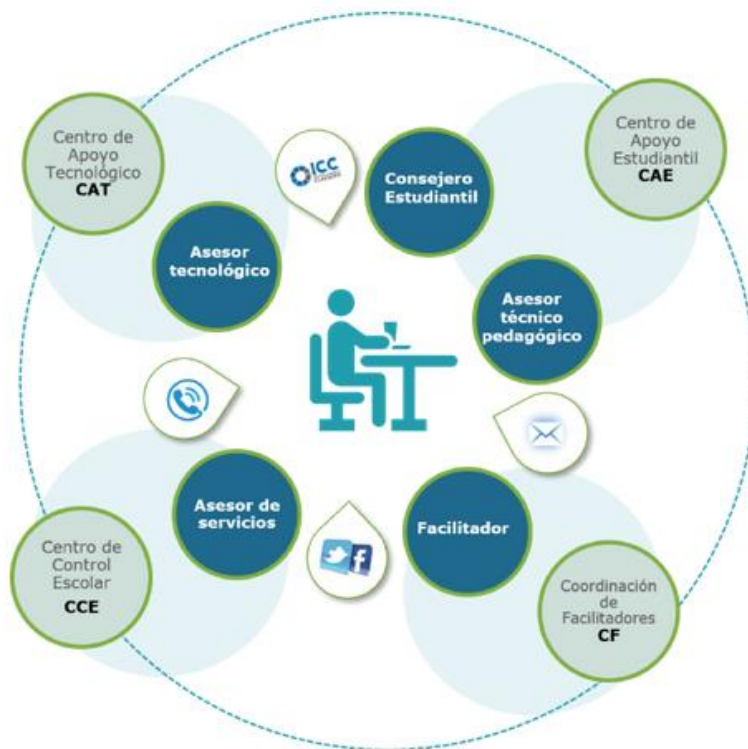


Figura 1. Áreas y figuras de apoyo integral al estudiante.
Elaboración propia, ICC (2019).

El CAE consiste en un grupo de trabajo que se encarga de apoyar a aspirantes y estudiantes a resolver problemas técnico-pedagógicos y ofrece ayuda durante su ingreso, estancia estudiantil y egreso. Está integrado por consejeros que te acompañan, orientan y canalizan a las distintas áreas de atención que integran el ICC para dar respuesta a asuntos de carácter administrativo, académico o tecnológico.

Por ello, el CAE cuenta con dos figuras a las que podrás recurrir según tus necesidades:



Consejero Estudiantil

¿Quiénes es?

¿Qué hace?

¿Cómo lo contactas?



Personal del ICC que cuenta con una formación profesional que te brinda apoyo afectivo y motivacional en cuestiones relacionadas con la autorregulación de tu proceso de formación en línea. Su función es el acompañamiento en línea.

¿Quiénes es?

¿Qué hace?

¿Cómo lo contactas?



- Motivar y apoyar tu proceso de reinscripción al siguiente ciclo escolar.
- Mantener los canales de comunicación contigo desde el inicio del programa educativo que eliges hasta su conclusión.
- Dar seguimiento a tu desempeño durante todo el programa educativo.
- Contactarte semanalmente por correo electrónico o bien vía telefónica para estar al tanto de estatus académico.
- Brindar información al público sobre la oferta educativa y los procesos de inscripción.
- Canalizar dudas y/o problemas de los estudiantes a las diversas áreas.
- Brindarte atención y asesoría por medio de correo electrónico, teléfono o, de ser necesario, en forma presencial.
- Ofrecer apoyo de tipo psicopedagógico en cuestiones de autoaprendizaje en línea.

¿Quiénes es?

¿Qué hace?

¿Cómo lo contactas?



228 8417700 (Ext. 7682, 7670 y 7671)



apoyoestudiantil@icc.clavijero.edu.mx

Centro de Apoyo Tecnológico (CAT)

El CAT es un grupo de trabajo especializado en el manejo de *software* y *hardware* para resolver las dudas técnicas relacionadas con el uso de los servicios tecnológicos del Instituto. ¿Recuerdas estos servicios? En el apartado anterior de la inducción los identificamos: el sitio web del ICC, la plataforma educativa Moodle y el correo institucional.

El CAT te brinda el soporte técnico necesario a través de su figura:



Asesor tecnológico

¿Quién es?

¿Qué hace?

¿Cómo lo contactas?



Personal del ICC que cuenta con una formación profesional sólida en el campo informático que te apoya en las problemáticas que enfrentes con cualquiera de los servicios tecnológicos que te ofrece el Instituto, a fin de hacer accesible la formación en línea.

¿Quién es?

¿Qué hace?

¿Cómo lo contactas?



- Orientarte en el manejo de la plataforma educativa Moodle.
- Brindarte orientación básica en la operación del equipo de cómputo que emplees para cursar el programa educativo.
- Dar asesoría en la configuración y uso de tu cuenta de correo electrónico institucional.
- Gestión de cuentas de acceso a la plataforma educativa.
- Localización de servicios integrados en el sitio web del ICC.
- Orientación para la localización de consejeros estudiantiles.
- Asistencia remota en línea (directamente sobre tu computadora o la del facilitador).

¿Quién es?

¿Qué hace?

¿Cómo lo contactas?



228 8417700 (Ext. 7677)



apoyotecnico@icc.clavijero.edu.mx



TeamViewer.

Nuestro equipo te asesora para utilizar esta aplicación.

Centro de Control Escolar (CCE)

El CCE es un grupo de trabajo cuyo propósito es facilitarte los trámites administrativos escolares a los que tienes derecho como estudiante de cualquiera de nuestros programas educativos. Su intención es guiarte para realizar los procesos básicos de administración escolar: la inscripción, reinscripción, acreditación, certificación y, en caso, la titulación u obtención de grado de los estudios que curses.

Para atender tus solicitudes, el CCE, pone a tu disposición a su figura:



Asesor de servicios escolares

¿Quién es?

¿Qué hace?

¿Cómo lo contactas?



Personal del ICC que cuenta con capacitación especializada en los procesos de administración escolar, por lo que te orientará en los trámites y servicios que debes realizar desde el ingreso hasta la conclusión de tus estudios.

¿Quién es?

¿Qué hace?

¿Cómo lo contactas?



Los asesores de servicios escolares podrán orientarte para realizar los siguientes procesos:

- Inscripción inicial a cualquier programa educativo.
- Expedición de credencial estudiantil.
- Emisión de constancias de estudios, de calificaciones o cualquier otra que requieras.
- Reinscripción en cada periodo escolar.
- Gestión de equivalencias de estudios.
- Gestión de revisiones académicas, en caso de inconformidad con alguna calificación, de acuerdo con la norma establecida.
- Proceso de baja de experiencias de aprendizaje o del programa educativo (temporal y definitiva).
- Proceso de seguimiento y liberación de prácticas profesionales y servicio social (en caso de TSU y licenciatura).
- Aplicación y registro de exámenes de validación de conocimiento.

¿Quién es?

¿Qué hace?

¿Cómo lo contactas?



228 8417700 (Ext. 7682)



controlescolar@icc.clavijero.edu.mx

Coordinación de Facilitadores (CF)

La CF es un grupo de académicos cuyo propósito es facilitar tu proceso de aprendizaje durante todo el programa educativo. Para cada curso, tendrás asignado un docente – facilitador como la principal figura de comunicación dialógica.



Facilitador

¿Quién es?

¿Qué hace?

¿Cómo lo contactas?



Personal del ICC que cuenta con una formación profesional sólida inherente a la naturaleza disciplinar de cada experiencia de aprendizaje que courses. El docente-facilitador te acompañará académicamente en el proceso de aprendizaje en el entorno virtual.

¿Quién es?

¿Qué hace?

¿Cómo lo contactas?



- Guiarte para la resolución de dudas académicas, relacionadas con los contenidos y actividades de aprendizaje.
- Evaluar, retroalimentar y asignar calificación a las actividades de aprendizaje o evidencias integradoras que realices en cada curso.
- Orientarte sobre el avance del curso y la programación de actividades semanales.

¿Quién es?

¿Qué hace?

¿Cómo lo contactas?



Plataforma educativa Moodle

Chat, foros, mensajería privada



correo_facilitador@icc.clavijero.edu.mx

Cada curso te indica los datos de contacto de tu facilitador asignado.

2. Elementos formativos de cursos en línea.

Ahora bien, es importante que conozcas la estructura de las experiencias de aprendizaje, comúnmente llamadas asignaturas y que, en un entorno virtual como la plataforma educativa Moodle, se denominan cursos. En este apartado entonces identificarás los elementos formativos que pretenden contribuir con tu aprendizaje en línea.

En todos tus cursos, encontrarás dos diferentes tipos de pantalla: una primera interfaz en la que se muestra el programa del curso y, por otro lado, un conjunto de pantallas consecutivas que se denominan módulos. Veamos la diferencia.

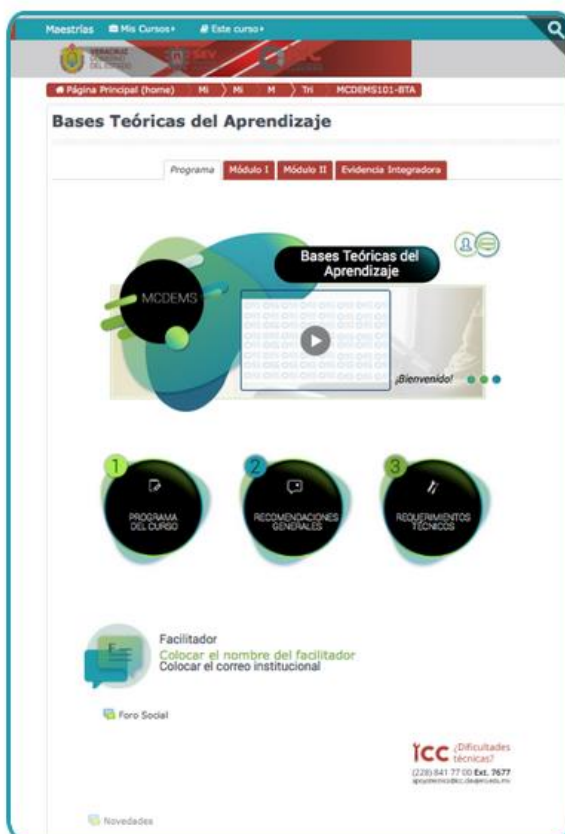


Figura 2. Interfaz programa del curso



Figura 3. Interfaz de módulos.

Programa del curso.

Nos referimos al **programa** como el momento inicial de cada curso, que pretende contextualizar la experiencia de aprendizaje en el programa educativo que cursas (diplomado, maestría) y encuadrar el trabajo académico a realizar durante su desarrollo.

Cada programa te muestra un **video de bienvenida** para establecer un primer canal de comunicación entre tú y los materiales educativos que trabajaremos durante el curso.

Después del video, te encuentras con estos tres botones:



Figura 4. Botones de interfaz del programa del curso.
Elaboración propia, ICC (2019).

Como puedes observar, la parte medular del programa corresponde al primer botón, toda vez que contiene:

Descripción general

Señala algunos **datos de identificación del curso**, como la clave, horas de trabajo que implica y los créditos que obtienes al cursar la experiencia. De igual forma, te indica la **ubicación de ésta en la malla curricular**, a fin de contextualizar tu avance en el programa educativo. Finalmente, este apartado de indica algunas **características generales** e información relevante para el curso.

Organizador previo

Todos los cursos del ICC cuentan con un organizador gráfico con la intención de que te permita construir una idea global del tema que se desarrollará en la experiencia de aprendizaje. La intención es activar tu conocimiento previo y auxiliarte a conectarlo con la nueva información.

Unidad de competencia

Describe la competencia que se pretende desarrollar al cursar la experiencia de aprendizaje.

Estructura temática

Te muestra una lista de los contenidos que integran el curso, distribuidos por semana. Es importante consideres esta calendarización para organizar tu estudio independiente.

Calendario de evaluación

Señala el plan de actividades de aprendizaje a desarrollar durante el curso, distribuidas por módulo. Cada actividad especifica el plazo máximo de entrega y la ponderación porcentual que se asigna a cada una como parte de la evaluación y calificación del curso.

Es importante que tengas siempre a la mano tu calendario para que no te desfases en las actividades.

Módulos.

Hemos denominado módulos a la articulación de materiales educativos y actividades de aprendizaje que corresponden a los bloques temáticos que integran la experiencia de aprendizaje. Cada experiencia cuenta con el número de módulos que resulten necesarios para abordar los contenidos distribuidos en las semanas. Recuerda que en el programa del curso te señalamos esta calendarización.

Los módulos tienen asignada una interfaz específica para cada uno, por lo que podrás desplazarte en los diferentes módulos utilizando las pestañas ubicadas en la parte superior de tu pantalla.

Ahora bien, como ya observaste en la interfaz, se inicia señalando el **propósito** que se persigue en el módulo, relacionado directamente con la unidad de competencia establecida para la experiencia de aprendizaje.

De igual forma que en la pantalla del programa, se ponen a tu disposición tres botones:



Figura 4. Botones de interfaz del programa del curso.
Elaboración propia, ICC (2019).

A continuación, te expresamos algunas consideraciones importantes de estos elementos:

Plan de aprendizaje

El plan incluye una **introducción** que describe de manera general los contenidos que se abordarán en el módulo específico. De igual forma, incorporamos un **organizador previo** que te permita construir una idea global de la temática que se aborda en el módulo.

Contenidos temáticos

Se refiere al conjunto de **materiales educativos** que el Instituto ha integrado para favorecer el aprendizaje autónomo y el estudio independiente, claves para tu formación en línea. Los materiales que te presentamos constituyen nuestra estrategia de enseñanza para explicarte el contenido temático.

En la pantalla que se abre para los contenidos temáticos encontrarás algunos elementos claves:

- **Preguntas de reflexión:** que pretenden provocarte para dialogar con los materiales educativos y hallar juntos el sentido de los contenidos.
- **Desarrollo de contenido:** Se trata de textos académicos que hemos diseñado para guiar tu aprendizaje. En ellos podrás encontrar contenidos explicados por nuestros expertos académicos, o bien, sugerencias de lecturas, recursos y materiales para complementar tu aprendizaje autónomo. Es de suma importancia que leas cuidadosamente todos los materiales presentados, a fin de que obtengas los mayores beneficios académicos esperados: un aprendizaje significativo y, claro, que puedas emplearlos para realizar las actividades que se han diseñado para recuperar las evidencias de tu aprendizaje.

- **Referencias bibliográficas:** en este apartado, te mostramos los textos o fuentes que deberás leer en forma obligatoria y que identificamos como **básicas** y, aquellas que podrás leer de forma opcional, por lo que se reconocen como **complementarias**. En cualquier caso, están los materiales a tu disposición en archivo para descargar.

Calendario de evaluación del módulo

Tal como se mostró en el programa del curso, en este apartado, indicamos las actividades de aprendizaje a desarrollar durante el módulo, especificando su ponderación porcentual y fecha límite de entrega.

Ahora bien, como último elemento de la interfaz de cada módulo, encontrarás una sección como esta:



Figura 6. *Actividad de aprendizaje.*

Al dar clic en cada una, se abrirá una pantalla alterna en la que encontrarás una descripción detallada y específica de la actividad de aprendizaje que deberás realizar. Ahora bien, en este momento, es importante que distingás entre dos tipos de evidencias que estaremos recuperando para valorar tu desempeño:



Figura 7. *Tipos de actividades de aprendizaje.*
Elaboración propia, ICC (2019).

Existen diversas actividades que pueden desarrollarse en un Entorno Virtual de Aprendizaje, tanto de carácter individual como aquellas que propicien el trabajo colaborativo entre tú y otros estudiantes de la comunidad virtual del ICC. Entre ellas, podrás encontrar las siguientes, identificadas con un ícono específico:

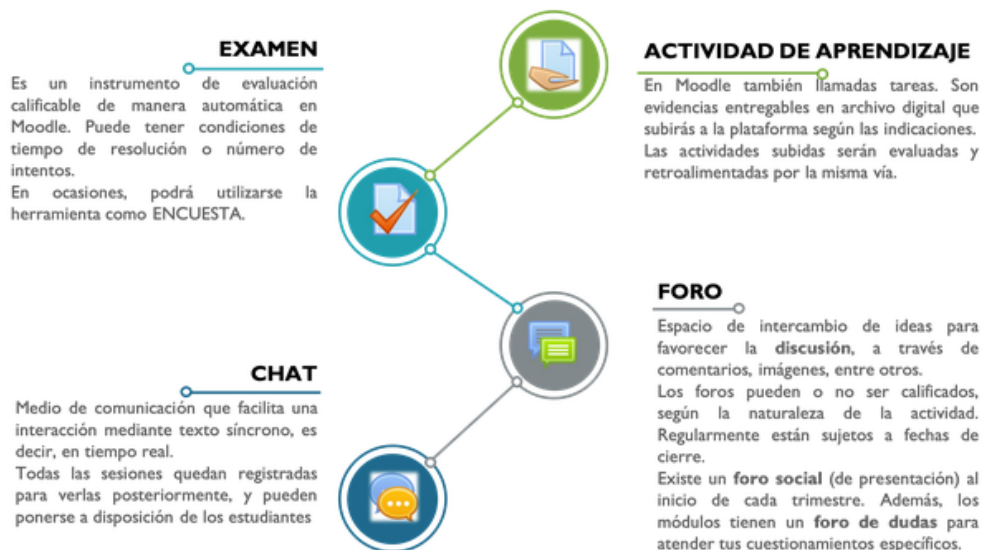


Figura 8. Tipo de actividades en la plataforma Moodle.

Para la realización de ambos tipos de actividades, se desplegará una pantalla como ésta:

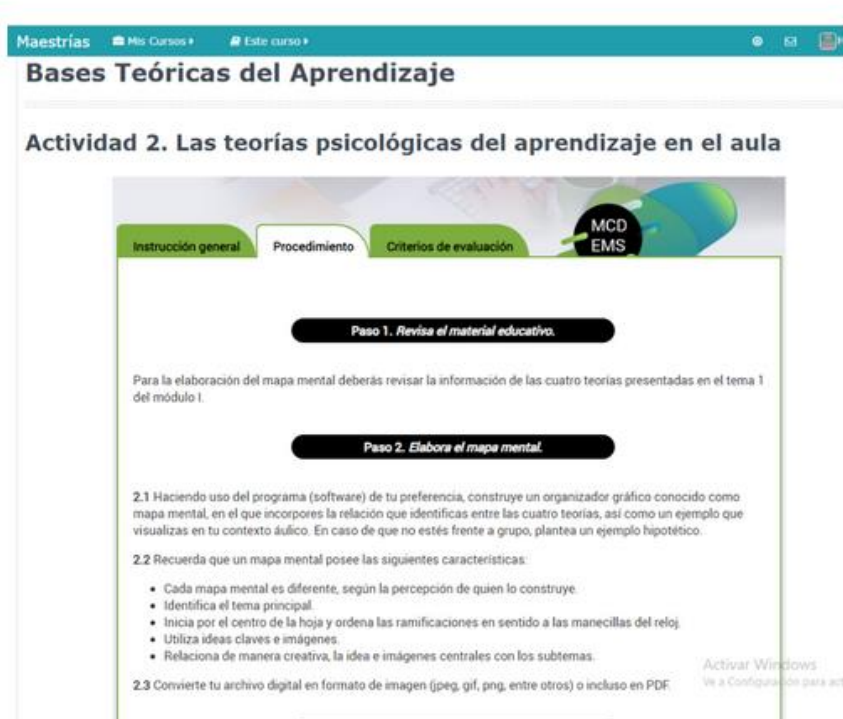


Figura 9. Interfaz de actividades de aprendizaje.

En la pantalla de actividades te señalaremos:

- **Instrucción general:** descripción de la actividad, su ponderación y su fecha de entrega.
- **Procedimiento:** descripción específica de los pasos que debes seguir para el desarrollo de la actividad.
- **Criterios de evaluación** con los que se valora la actividad de aprendizaje señalada.


La evaluación de los aprendizajes reconoce el papel activo del estudiante en su proceso de formación. Recuerda que tienes el control de tu tiempo y de tu aprendizaje, por ello, es importante que lo organices para cumplir en tiempo y forma cada actividad programada.

En esa misma interfaz, desplazándote hacia abajo encontrarás el espacio en el que deberás cargar (subir) las evidencias solicitadas como parte de la actividad de aprendizaje o evidencia integradora o, en su caso, el espacio para la participación en el foro programado.

La **evidencia integradora** ha sido ubicada estratégicamente en las pestañas superiores, junto al “programa” y los “módulos”, para recordarte la relevancia que adquiere al ser parte fundamental del cierre de la experiencia, sin embargo, al ingresar a su sección, encontrarás la misma interfaz que para las actividades de aprendizaje parciales.

Ahora bien, como parte de la inducción a la educación en línea que pretendemos darte, realiza la **actividad de aprendizaje número 2. Comunícate con tu comunidad ICC.**

Recuerda que, cualquier duda que tengas durante todos tus cursos, cuentas con atención integral de las áreas y figuras que te presentamos al inicio de este componente, no dudes en acudir a cada uno de ellos según tu necesidad de información. **Cuentas con toda la comunidad ICC para apoyar tu formación en línea.**



Inducción a la Educación en Línea

Contenidos Temáticos
III. Componente Curricular

III- Componente Curricular - DDIEVA

Los programas educativos que crea el Instituto Consorcio Clavijero, atienden irrestrictamente a los criterios curriculares para la conformación de programas educativos, en el marco de los ordenamientos legales aplicables y los fundamentos filosóficos, pedagógicos y académicos que sustentan su servicio educativo y, por tanto, sus procesos de diseño curricular.

El ICC asume la necesidad de construir nuevas propuestas curriculares que respondan a los escenarios que exigen la reorientación de la oferta educativa del tipo superior y conformar programas formación continua con pertinencia académica y social.

Por ello, es importante que conozcas el modelo curricular que define al **Diplomado en Diseño Instruccional en Entornos Virtuales de Aprendizaje** que has decidido cursar con nosotros. Este modelo constituye la representación sistemática en la que el ICC expresa su proyecto de formación, a partir de la estructura y organización curricular, así como la trayectoria escolar, en la que se configuran los espacios curriculares, es decir, lo que comúnmente conoces como asignaturas y que nuestra comunidad ha denominado *experiencias de aprendizaje*.

1. Organización curricular

El DDIEVA se ha diseñado para articular dos planos de organización curricular. Por un lado, los **componentes de formación** relacionados con el currículo desde el enfoque por competencias a partir de los alcances de cada experiencia de aprendizaje, esto es:



Figura 1. Componentes de formación DDIEVA.
Elaboración propia, ICC (2019).

Por otro lado, el Diplomado se ha configurado curricularmente a partir de tres elementos disciplinares que se imbrican para lograr una organización curricular integrada:



Figura 2. Elementos base de la formación DDIEVA.
Elaboración propia, ICC (2019).

2. Trayectoria escolar

La trayectoria escolar esboza el recorrido que los estudiantes efectúan al transitar en un programa educativo, asociado regularmente al elemento de tiempo por ciclo escolar, así como el valor en horas de cada experiencia de aprendizaje y el global que se obtiene de la formación continua.

En ese escenario, el programa educativo se configura con una trayectoria escolar rígida, delineada a partir de la estructura curricular con experiencias de aprendizaje (cursos) preestablecidas, esquematizadas con secuencia lógica y obligatoria.

Se ha optado por la trayectoria rígida para favorecer los espacios de comunicación y trabajo colaborativo entre los estudiantes que participen en la construcción progresiva de cada uno de los cursos que integran el diplomado.

El programa educativo se estructura con **4 experiencias de aprendizaje**. Al cursar y acreditar cada una de ellas, el estudiante habrá cursado un total de **120 horas** distribuidos en **16 semanas** que le permiten acreditar el diplomado.

Cada curso o experiencia se integra por módulos temáticos que guiarán el proceso de aprendizaje. Regularmente, realizarás actividades de aprendizaje al término de cada semana del curso: en las primeras semanas realizarás las **actividades de aprendizaje parciales** y en la última, elaborarás la evidencia integradora de la que platicamos en el componente académico.

Finalmente, te mostramos la **malla curricular** del DDIEVA, es decir, el gráfico que refleja la trayectoria escolar que seguirás en el programa de formación continua:



Figura 4. Malla curricular DDIEVA.
Elaboración propia, ICC (2019)

Ahora sí, hemos llegado a la parte final de esta inducción en línea en la que hemos querido platicarte sobre las tres columnas vertebrales de nuestro servicio educativo: tecnológica, académica y curricular. Componentes que derivan de las bases filosóficas y pedagógicas que cimientan a nuestra comunidad educativa.

Por favor, antes de irte, te agradecemos realices **la actividad de aprendizaje número 3. Estamos listos.**

Descripción general

CLAVE

DDIEVA-03

EXPERIENCIA DE
APRENDIZAJE

Planificación de cursos
en línea

VALOR

Horas: 30
Semanas: 4

Bienvenido a esta tercera experiencia de aprendizaje del Diplomado en Diseño Instrucción para Entornos Virtuales de Aprendizaje que hemos denominado planificación de cursos en línea, con una duración de 4 semanas.

Como ya hemos discutido en las dos experiencias anteriores, la educación virtual requiere de procesos de planificación exhaustiva en diversos aspectos: tecnológicos, pedagógicos, académicos y claro, didácticos. Una vez que hemos distinguido el diseño instruccional en su sentido amplio (más relacionado con el proyecto curricular) del micro diseño instruccional que corresponde al desarrollo de los cursos en línea, estamos en condiciones de adentrarnos en este curso, a la planeación en su dimensión más simplificada, es decir, la planificación didáctica de un curso que habrá de implementarse en línea.

Cuando cursas un programa en línea (como este diplomado) encuentras en la plataforma una serie de elementos que pretenden conformar un ambiente virtual de aprendizaje que: a) parte de intenciones o finalidades (competencias y propósitos); b) pone a tu disposición contenidos y materiales educativos para favorecer tu aprendizaje; c) plantea actividades y la elaboración de productos o evidencias de aprendizaje; d) precisa los criterios de evaluación del proceso formativo.

Dicho ambiente ha sido configurado a partir de un proceso de planificación didáctica que se construye de manera sistemática articulando diferentes elementos pero que implican un sentido de unidad (integralidad). Es por ello que el contenido no será desagregado en varios módulos como lo hemos hecho en los cursos anteriores, sino que la experiencia se integra de un solo módulo dedicado a la planeación didáctica del curso


Dicho ambiente ha sido configurado a partir de un proceso de planificación didáctica que se construye de manera sistemática articulando diferentes elementos pero que implican un sentido de unidad (integralidad). Es por ello que el contenido no será desagregado en varios módulos como lo hemos hecho en los cursos anteriores, sino que la experiencia se integra de un solo módulo dedicado a la planeación didáctica del curso en línea.

Sin embargo, el curso se desarrollará durante cuatro (4) semanas en las que iremos realizando actividades de aprendizaje parciales hasta desarrollar un producto integrador. La intención es que durante este módulo construyas ya una secuencia didáctica que esboce la estructura de contenidos, actividades y criterios de evaluación del aprendizaje para un curso.

No pierdas de vista el calendario de evaluación para cumplir con todas tus entregas oportunamente.

Organizador previo



Dar clic sobre la imagen para ampliar 
Elaboración propia, ICC (2019).

Unidad de competencia

Organiza los elementos esenciales de la planeación didáctica para el desarrollo de un curso en línea, recuperando los saberes pedagógicos y tecnológicos desde el rol de desarrollador de contenidos y el diseñador instruccional.

Estructura de contenidos

La experiencia se desarrolla durante las cuatro semanas efectivas de clase, abordando los siguientes temas:

Módulo	Contenidos Temáticos	Semana
	1.1. Nociones básicas de la didáctica para cursos en línea. 1.1.1. Unidad didáctica y sus elementos	1
	1.2. Planteamiento de objetivos. 1.2.1. Objetivos de aprendizaje. 1.2.2. Competencias	

I. Planeación didáctica del curso en línea	1.3. Estructura y organización de contenidos. 1.3.1. Gestión de la información y del conocimiento. 1.3.2. Desarrollo de contenidos y materiales educativos. <ul style="list-style-type: none"> ○ Pautas generales. ○ Corrección de estilo. ○ Fuentes de información. 	2
	1.4. Selección de materiales y recursos. 1.4.1. Recursos didácticos. 1.4.2. Criterios de selección.	
	1.5. Diseño de actividades de aprendizaje.	3
	1.6. Instrumentos de evaluación.	4

Calendario de evaluación

Durante la experiencia desarrollarás las siguientes actividades de aprendizaje que forman parte del proceso de evaluación:

Actividad	Evidencia	Ponderación	Fecha límite de entrega
1. Iniciando la planeación del curso. ¿Qué y para qué enseñar-aprender?	Ante proyecto de Secuencia didáctica	20%	Domingo de la semana 1
2. Organizando los contenidos y materiales ¿Qué y cómo enseñar-aprender?	Secuencia didáctica versión 2	30%	Domingo de la semana 2
3. Pensando las actividades ¿Cómo enseñar-aprender-evaluar?	Secuencia didáctica versión 3	25%	Domingo de la semana 3
4. Trazando la evaluación ¿Con qué instrumento evaluar?	Secuencia didáctica versión integradora	25%	Viernes de la semana 4



Módulo I. Planeación didáctica del curso en línea

PROPÓSITO

Este módulo pretende contribuir con la unidad de competencia a partir de la identificación de los elementos esenciales de la planificación didáctica implícita en el desarrollo de cursos en línea, recuperando los saberes pedagógicos y tecnológicos desde el rol de desarrollador de contenidos y el diseñador instruccional.

Inicio: Lunes de la semana 1. **Término:** Viernes de la semana 4.

Introducción



Como podrás notar, este es el único módulo que integra la experiencia educativa, por lo que los contenidos temáticos estarán disponibles las 4 semanas del curso. Durante estas semanas analizaremos algunos elementos conceptuales relacionados con la planeación didáctica implícita en el ámbito del diseño instruccional para entornos virtuales de aprendizaje.

Recuerda que en este momento estamos ya en el nivel de desarrollo de materiales educativos que realiza la Célula de Desarrollo Multidisciplinaria e Hipermedia (CDMH). Particularmente, la tarea de la planificación didáctica y elaboración de los contenidos educativos corre a cargo de la dupla más importante en el trabajo de la célula: el experto en contenidos (que puede ser un docente) que lleva buena parte del trabajo, acompañado del diseñador instruccional.

En ese sentido, este curso se integra de un solo bloque temático que agrupa seis temas. En el primero nos aproximamos a las unidades didácticas como la base de la enseñanza en los cursos virtuales. Posteriormente, abordaremos con más detalle cada uno de los elementos didácticos que las conforman: hablaremos de los objetivos o, en su caso competencias, y la importancia que cobran para determinar los aprendizajes esperados en el curso.

De igual forma, revisaremos la estructuración y organización de los contenidos educativos, así como algunas estrategias de enseñanza y aprendizaje que acordes a las características de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA).

Por otro lado, se abordan algunos de los materiales y recursos didácticos de los que puede echarse mano en un espacio de formación virtual bajo determinados criterios que deben tomarse en cuenta para seleccionarlos. Por último, nos involucraremos con el planteamiento de criterios de evaluación, identificando algunos instrumentos que puedes emplear para la valoración de las evidencias o productos de aprendizajes.

Organizador previo



Elaboración propia, ICC (2019).

Preguntas de reflexión

- ¿Consideras que el proceso de planeación que realiza un docente para la educación presencial es el mismo que para la educación virtual?
- ¿Por dónde empiezas la planeación didáctica de un curso en línea?
- ¿Hasta qué punto debe planearse y hasta qué punto puede dejarse a la improvisación del acto didáctico?

1.1. Nociones básicas de didáctica para cursos en línea

¿Qué es la didáctica? Su significado etimológico proviene de la expresión *Didasko* que implica enseñar, instruir, demostrar algo, de ahí se ha llegado a considerar como el arte, ciencia y técnica de enseñar.

En ese sentido, la modalidad educativa no escolarizada, en su opción virtual o en línea, requiere de la didáctica tanto como la educación presencial. El proceso de enseñanza y aprendizaje cambia de ambiente, pero los elementos didácticos son los mismos: docentes, estudiantes y contenidos, independientemente del enfoque pedagógico-didáctico desde el que se visualice.

Esta disciplina se materializa a través de la instrumentación didáctica que implica la planificación del proceso educativo y todos sus elementos. La diferencia radica en que, por una parte, en la educación presencial la planeación didáctica es un instrumento que orienta la actuación del docente pero que al momento de su implementación puede o no atenderse lo establecido en el plan.

En cambio, en la educación virtual, la planificación didáctica es fundamental porque la puesta en marcha del curso es el resultado de la planificación y será la guía que conduzca no sólo las temáticas que se aborden sino también controle las actividades y la evaluación durante todo el curso. En este ambiente de formación en línea no hay demasiado espacio para la improvisación.

Recordemos que tanto el macro como el micro diseño instruccional de un curso en línea toma como base las fases del Modelo ADDIE: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación. Por cuanto hace al nivel micro, en cada paso debe contemplarse una serie de elementos que armonicen los contenidos y materiales educativos que tienen como finalidad propiciar un proceso de enseñanza y aprendizajes.

En esa línea del modelo ADDIE, los elementos para el diseño y desarrollo de cursos virtuales que emplean el internet para la distribución de contenidos son los siguientes:



Figura 1. Fases y elementos para el desarrollo de cursos en línea, elaborado con base en FAO, (2014).

Sin embargo, como ya hemos señalado, necesitamos una ruta didáctica más concreta para el desarrollo de los cursos. Es común que para el trabajo didáctico en línea se recurra a los denominados Objetos Virtuales de Aprendizaje, es decir:

Entidades digitalizadas encaminadas a lograr el aprendizaje de una competencia, que se configuran didácticamente con objetivos, metodología, contenidos, evaluación, con recursos abiertos (con materiales abiertos que se encuentran con los términos legales para ser usados libremente, con el permiso legal de sus (autores) que se sustentan en las propiedades de reusabilidad, subjetividad, historicidad, comunicabilidad, integralidad, y que se encuentran registrados para el dominio público, liberados bajo un esquema de licenciamiento que protege la propiedad intelectual y permite su libre uso y reúso para la enseñanza, el aprendizaje y la investigación. Ramírez y Valenzuela (2010, p.4)

Feria y Zúñiga (2016, p. 66) reconocen que los OVA deben poseer las siguientes características:

- **Fiabiles:** Información confiable, verdadera y oportuna según la temática, respetando los derechos de autor.
- **Interactivos:** Responden a diferentes demandas por parte del usuario de forma bidireccional en muchos casos, donde más de un camino es posible para el aprendizaje o utilización de la información.
- **Reutilizables o reusables:** Permiten crear un nuevo OVA a partir de él, ya sea para mejorar su contenido o para utilizarlo en otros contextos.
- **Compatibles o interoperables:** Compatibilidad con otras especificaciones o estándares que permitan su utilización sin inconvenientes técnicos.
- **Estructurados:** Fáciles de utilizar y claros en su presentación (interfaz) para la navegación o exploración por parte del usuario. Una forma práctica es la utilización de hipertexto.
- **Multimedia:** Combinan o se componen de varios medios como imagen, sonido o la suma de ambos (video) para presentar la información.
- **Atemporales:** Para que no pierdan vigencia en el tiempo y en los contextos utilizados, es decir, que pueda actualizarse fácilmente.
- **Didácticos:** El objeto tácitamente responde a qué, para qué, con qué y quién aprende.
- **Auténticos:** Presentan los contenidos de manera diferente, innovadora.
- **Pertinentes:** Pedagógicamente enfocados en las necesidades de los usuarios finales, con unidad de aprendizaje.
- **Con Diseño:** Además de presentar información, lo hacen de forma atractiva utilizando colores adecuados (psicología del color).

Ramírez y Valenzuela (2010) mantienen la postura respecto a que los Objetos Virtuales de Aprendizaje, constituyen recursos o materiales abiertos a disposición del público como herramienta de apoyo al aprendizaje de cualquier modalidad educativa.

En ese sentido, aunque compartimos la esencia de los objetos virtuales de aprendizaje, adoptamos la noción de unidad didáctica.

1.1.1. Unidad didáctica y sus elementos

Nos referimos a este término cuando una institución educativa pretende crear sus propios contenidos y materiales educativos, es decir, no tomará aquellos objetos virtuales de aprendizaje construidos y distribuidos con acceso abierto para su utilización por diversos agentes como recursos de aprendizaje.

Siguiendo a Córlica, Poratalupi, Hernández y Bruno (2010), los bloques temáticos de un programa de estudios son articulados en unidades de aprendizaje o unidades de trabajo que constituyen la columna vertebral del proceso formativo. A éstas se les denomina unidades didácticas que tienen un sentido propio, unitario y completo.

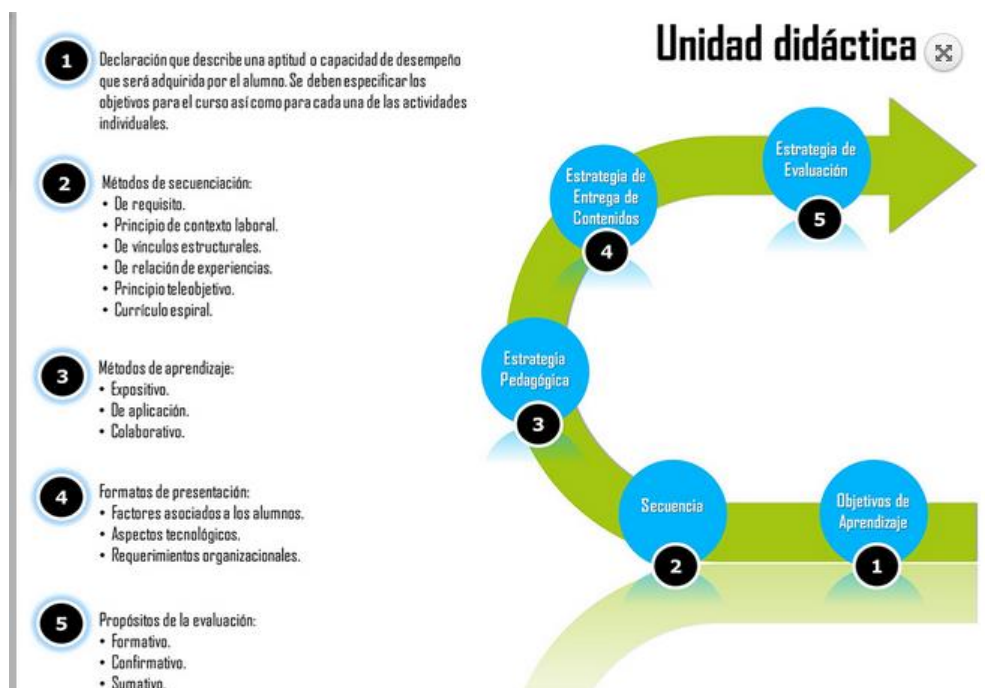
Aunque las unidades propiamente se refieren a la agrupación de los contenidos, también se reconoce que “envasar ese contenido en una unidad didáctica funciona como organizador de la información y, en consecuencia, ayuda a la organización del conocimiento” (Asisten, 2007, p. 63).

De hecho, una unidad didáctica constituye un:

conjunto integrado, organizado y secuencial de los elementos básicos que conforman el proceso de enseñanza-aprendizaje (motivación, relaciones con otros conocimientos, objetivos, contenidos, método y estrategias, actividades y evaluación) con sentido propio, unitario y completo que permite a los estudiantes, tras su estudio, apreciar el resultado de su trabajo. (García, 2009).

Es importante señalar que, a las unidades didácticas con ese sentido de integración de los diferentes elementos didácticos, también se les conoce como módulos. Por ello, los programas de estudios del ICC incluyen los bloques temáticos que determinan aquellos contenidos que habremos de desarrollar para su implementación virtual, pero, una vez que se involucra el trabajo de la Célula, se construyen los módulos que tu observas en la plataforma articulando tales elementos producto del trabajo didáctico.

Para efectos de la comprensión generalizada, hablemos entonces de un módulo como sinónimo de la unidad didáctica. Dicha unidad, se integra a partir de las siguientes consideraciones:



Cada uno de éstos deben ser tomados en cuenta con miras a satisfacer las necesidades de aprendizaje. Asimismo, es importante que consideres los factores sociales, económicos y tecnológicos que podrían intervenir de manera negativa en el desempeño de la población estudiantil que atenderás.

Nuestra institución, como muchas otras, articula la unidad didáctica de un curso en línea con los elementos mínimos del proceso formativo:



Figura 3. Elementos del acto didáctico. Elaboración propia, ICC (2019).

1.2. Planteamiento de objetivos

En este momento nos referimos a la etapa inicial de responder a la pregunta ¿Para qué enseñar-aprender? ¿Cuál es la intención o propósito que perseguimos? La respuesta la encontraremos según el enfoque educativo desde el cual se construye el curso en línea. ¿Recuerdas las bases pedagógicas de la EeL que revisamos en la primera experiencia? Es momento de mostrar la congruencia entre el sustento (posicionamiento ante el aprendizaje) del programa educativo y los elementos didácticos que compongan cada curso.

En el caso de este primer elemento se encuentran dos enfoques principales: uno basado en los objetivos y el otro basado en la educación por competencias.

1.2.1. Objetivos de aprendizaje

Los objetivos de aprendizaje te permiten definir los conocimientos, habilidades y/o actitudes que los estudiantes habrán de adquirir al término del curso o, en su caso, del módulo o unidad didáctica. Para su establecimiento debes combinar dos elementos esenciales:

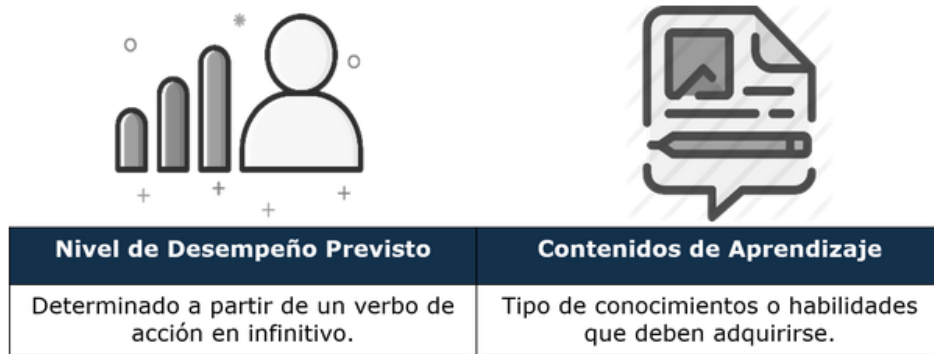
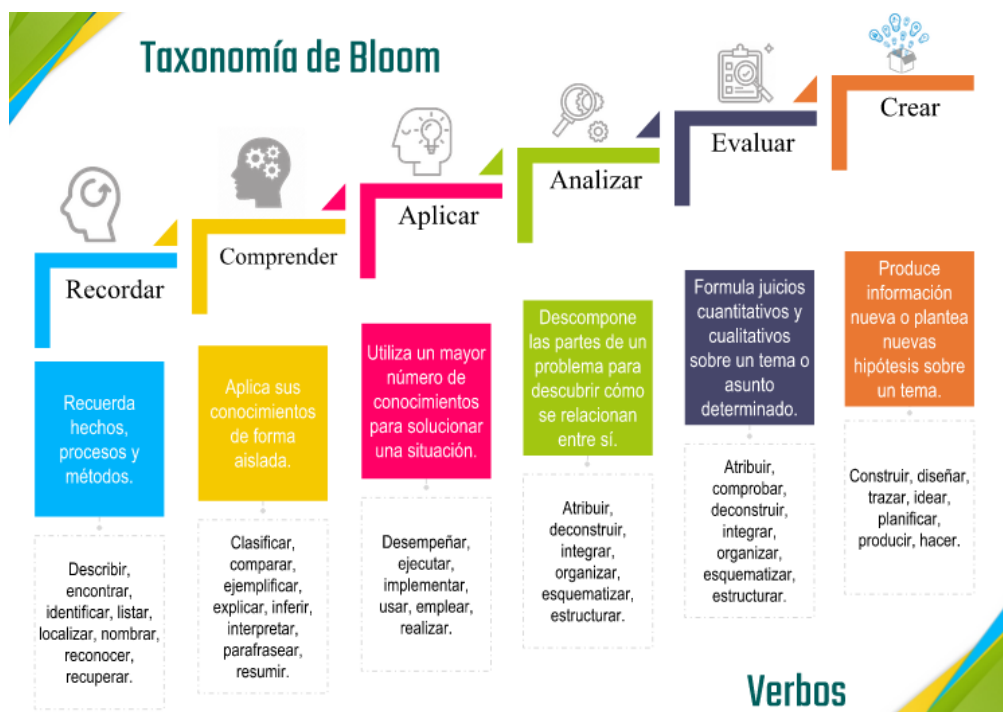


Figura 4. Elementos de un objetivo de aprendizaje. Fuente: FAO, 2014.

Los objetivos son el primer paso que debes dar en la planeación de una secuencia de enseñanza y aprendizaje. De acuerdo con García Aretio (2007) su importancia reside en que 1) representan el “punto de referencia al que dirigirse para evitar desviaciones en nuestra acción pedagógica” (García, 2007, p. 221); 2) ayudan a que los estudiantes conozcan su situación real, en materia de conocimientos y habilidades, y la situación ideal a la que se pretende llegar al finalizar el módulo o unidad didáctica; 3) determinan el tipo de métodos, estrategias y recursos de mayor adecuación al plan de formación.

Para la determinación de objetivos de aprendizaje, existen marcos de referencia que permiten guiar las pretensiones de enseñanza. Por ejemplo, la taxonomía de Bloom, establece seis niveles de dominio cognitivo:



Como puedes observar, dicha taxonomía te ofrece posibilidades de verbos en infinitivo para seleccionar aquellos que resulten pertinentes al contenido temático que se abordará, con las actividades y los criterios de evaluación que considerarás para el curso o módulo (unidad didáctica).

Pero ¿Cómo construimos o redactamos un objetivo? Lee el siguiente material que te muestra algunas tendencias para la elaboración de objetivos:



Pérez García, María P. (2010) Metas y propósitos educativos, en Moral, C. (Coord.), Didáctica, teoría y práctica de la enseñanza, pp. 78-89.

Aunque puedes revisar todo el capítulo del texto sugerido, particularmente, interesa que leas las páginas 80 a la 88 que refiere a las tendencias señaladas.

1.2.2. Competencias

Ahora bien, desde otra mirada, el enfoque basado en competencias no se refiere a la expresión de objetivos, sino a la determinación de los aprendizajes esperados en función de las competencias o la unidad de competencia que el estudiante desarrolla durante el curso o, en este caso, módulo o unidad didáctica.

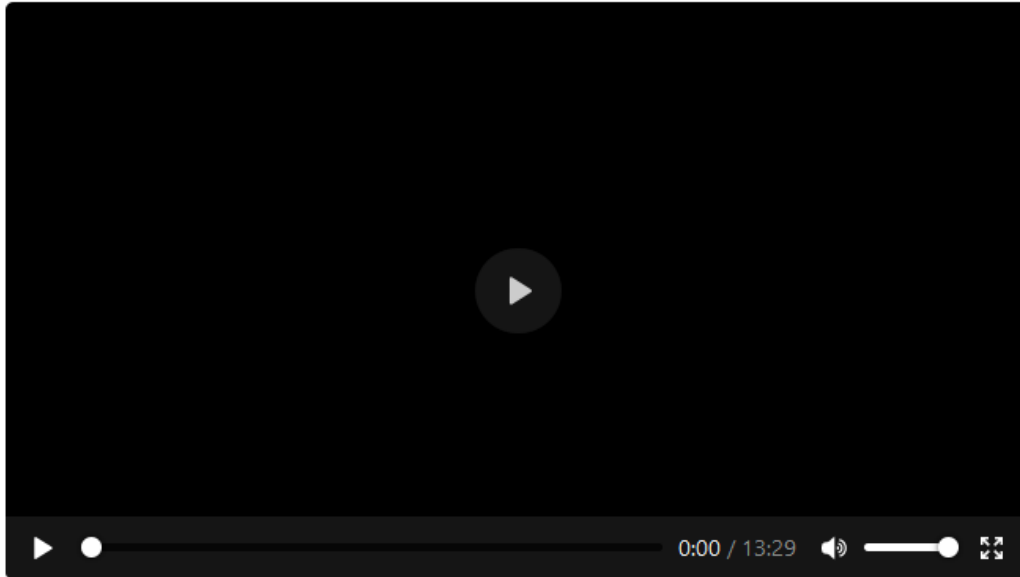
Las competencias pueden entenderse como la movilización de los distintos saberes que posee un estudiante y que pone en juego para resolver una situación problemática. De acuerdo con Tobón, Rial, Carretero y García (2006) la formación basada en competencias tiene el propósito de “educar para aprender a analizar y resolver problemas” (p. 102).

Se trata de los saberes que identificaba Delors (1998) cuando hablaba de aprender a conocer, a hacer y a ser. García (2007) habla de cuatro saberes: los conocimientos (saber conocer), las destrezas y habilidades (saber hacer), la autonomía, valores y actitudes (saber estar), así como en el desarrollo madurativo (saber ser) de los estudiantes.

Incluso, Tobón (2013) propone la concepción de competencias como “las actuaciones integrales para identificar, interpretar, argumentar y resolver problemas del contexto, con idoneidad, creatividad y compromiso ético, integrando el saber, el saber convivir, el saber hacer y el saber conocer, en una perspectiva de mejora continua” (Tobón, Pimienta y García, 2016, p. 39).

Por esta razón, es importante enfrentar al estudiante a situaciones de la vida cotidiana donde deban aplicar la diversidad de saberes desarrollados durante su proceso de formación.

Pero dejemos que un experto como el Dr. Zarzar Charur (2017) nos ayude a comprender la diferencia entre objetivos y competencias como el primer elemento didáctico que se requiere el curso:



Zarzar, C. (2017). ¿Qué diferencias existen entre los objetivos de aprendizaje y las competencias?
https://www.youtube.com/watch?v=eE_IK64jdWM&t=77s
Video reproducido con fines educativos.

Para la redacción de las competencias no existe un modelo determinante, pero sí algunas recomendaciones específicas según el autor que las proporcione. Por ejemplo, el mismo Zarzar (2015, p. 26) señala que para plantear una competencia se deberá responder a las preguntas:

1. ¿Qué capacidades quiero que el alumno desarrolle?
2. ¿Qué debe aprender a hacer con esas capacidades?
3. ¿Cómo me va a demostrar que ya es capaz de hacer eso?


Además, advierte que la clave se encuentra en el **hacer**, puesto que “si no se refiere a algo que el alumno deba aprender a hacer, no se trata de una competencia” (2015, p. 26).

Ahora bien, para redactar la competencia, el autor sugiere la siguiente estructura:



Figura 5. Redactar competencias. Elaboración propia con base en Zarzar (2015).

De la misma forma que en el enfoque por objetivos, para plantear las competencias también puedes recurrir a las sugerencias taxonómicas. Por ejemplo, la de Robert Marzano (2001) sobre las dimensiones del aprendizaje. [Descárgala aquí.](#)



En este punto terminamos los contenidos programados para esta semana. Ya te encuentras en condiciones de realizar la actividad de aprendizaje correspondiente.

Nota: puedes continuar avanzando en el curso, si así lo deseas.

1.3. Estructuración y organización de contenidos

Como ya hemos señalado en diferentes momentos, ante la ausencia de un docente presencial que intervenga como mediador con los estudiantes, la mediación pedagógica de la EeL recae en los contenidos educativos que muestra la unidad didáctica. Por ello, es muy importante dar especial atención a la forma en la que se estructura y organiza, pues será el mecanismo para gestionar la información y promover la construcción de conocimientos en línea.

1.3.1. Gestión de la información y del conocimiento

Una de las características de las unidades didácticas o módulos que construimos para la educación en línea, es que posee un sentido propio, unitario y completo (1997) asumiendo esta completitud en el sentido de que toda la información necesaria para el curso virtual debe estar ahí, sin embargo, Asisten (2008) reconoce que el e-learning ha incorporado otros medios electrónicos de distribución de contenidos y de comunicación, por lo que se complementan los contenidos que se cursan.

Es importante que los contenidos se diseñen a partir de los tres elementos que constituyen la base de los cursos virtuales, esto es, el diseño del entorno virtual de aprendizaje (LMS) o la plataforma educativa; los agentes participantes en ese entorno, es decir, facilitadores y estudiantes y; el diseño gráfico e instruccional que tendrán los contenidos formativos (Lara, Saigí y Duart, 2003).

En ese sentido, cuando se habla de los mecanismos para la estructuración y organización de los contenidos, se recurre a los textos como mediadores para el estudiante. Regularmente los materiales didácticos textuales pueden ser:

Tipo de material	Ejemplos
Materiales impresos	Libros, cuadernillos, carpetas.
Materiales textuales digitalizados	Archivos en formato PDF que pueden imprimirse o leerse en pantalla. Su distribución regularmente es a través de la web (sitio o plataforma).
Material textual soportado en el ambiente virtual	Textos integrados directamente sobre las secciones de contenidos en las plataformas educativas.

Tabla 1. Materiales textuales (Asisten, 2008).

1.3.2. Desarrollo de contenidos y materiales educativos

Pautas generales para el desarrollo.

Cuando se trata de empezar a escribir es importante plantear una secuencia de los contenidos que te permita proyectar, de manera general, cómo abordarías los elementos y recursos que integrarás en el material textual que se cargará en la plataforma.

En ese sentido, lo primero que tendremos que hacer en el papel de experto en contenidos es hacer la revisión de los materiales bibliográficos que sugiera el programa y otros más, para estructurar la forma de organización y presentación del texto que desarrollas.

De igual forma, es necesario que se defina si los temas y subtemas que contiene el programa de estudios para la unidad didáctica o módulo podrán abordarse como están planteados o se requiere hacer alguna adecuación. En tu papel de experto en contenidos, es posible realizar estos ajustes, tal como sucede en la planeación didáctica de un curso presencial.

Una vez que ya nos enfrentamos a la hoja en blanco para iniciar el desarrollo, es importante reflexionar sobre el tratamiento que se le dará a los contenidos para que logren su función en la construcción de aprendizajes.

Por esta razón, Gutiérrez y Prieto (2007) reconocen a la **mediación pedagógica** como “el tratamiento de los contenidos y de las formas de expresión de los diferentes temas a fin de hacer posible el acto educativo dentro del horizonte de una educación concebida como participación, creatividad, expresividad y relacionalidad”.

Para ello, plantean que este tratamiento a los contenidos o mediación pedagógica debe atender tres fases:



Figura 6. Fases de mediación pedagógica (García y Prieto, 2007).

Para comprender estas formas de tratar a los contenidos, es necesario que leas el siguiente material:



Gutiérrez Pérez, F. y Prieto Castillo, D. (2007). *La mediación pedagógica, Apuntes para una educación a distancia alternativa*, 1ª ed, Buenos Aires: La Crujía. Pp. 69-136

Corrección de estilo.

Una pieza que determina la efectividad de un contenido es el estilo. Podemos definir al estilo como aquella unificación de vocabulario, tipografía y extensión de producciones escritas que, no sólo otorga identidad a una institución, además, de acuerdo con el Colegio de México (COLMEX, 2016), sus principales ventajas radican en que facilita y agiliza la elaboración de los distintos materiales que se emplean en un proceso educativo, evita confusiones entre la población a la que va destinada la información y, por último, reduce los reprocesos en la selección de datos y captura de los mismos.

Por esta razón, es indispensable que toda institución que soporta sus servicios educativos en las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) deba disponer de un Manual de Estilo que marque las pautas de elaboración de los distintos recursos expositivos que se elaboran para agilizar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

La FAO (2014, p. 63) sugiere al experto desarrollador o contenidista que en el estilo de los contenidos educativos considere los siguientes aspectos:

- Escriba de manera directa, simple y clara. Para lograrlo, hágalo con oraciones cortas. Una regla básica es que una oración no debería tener más de 25 palabras. Es importante no entregar al lector más ideas o información de las que pueda manejar de una vez.
- Evite tecnicismos.
- Si se está dirigiendo a un público multicultural, evite jerga, coloquialismos y ejemplos específicos de alguna cultura.
- Sea sensible al hecho de que muchos alumnos no son hispanoparlantes nativos. El lenguaje informal es totalmente aceptable, pero intente usar un español neutro.
- Reduzca al mínimo el uso de oraciones compuestas. Cuando vea dos puntos o un punto y coma, revise la oración para ver si se puede simplificar y aclarar dividiéndola en frases más cortas.
- Use pronombres personales (por ejemplo, “usted”) para referirse a los alumnos. Esto personaliza la instrucción e involucra al lector.
- Use listas con viñetas cuando corresponda.
- Use lenguaje inclusivo de género y no sexista (ejemplo de uso sexista: “A lo largo de los años, el hombre ha continuado usando recursos no renovables a tasas cada vez mayores”; ejemplo inclusivo de género: “ A lo largo de los años, las personas han continuado usando recursos no renovables a tasas cada vez mayores”).
- Use la voz activa. En una construcción pasiva, el agente de la acción suele desaparecer de escena. Use la voz pasiva solo cuando la voz activa suene excesivamente forzada.
- Explique los acrónimos cuando aparezcan por primera vez.
- Considere ponerlos en el glosario si corresponde

Fuentes de información y referencias.

La diversidad de fuentes que puedes consultar para desarrollar un tema dependerá de las investigaciones, artículos, datos estadísticos o información visual y audiovisual que se haya realizado y que representará la materia prima para la construcción de contenidos.

Al respecto, Eco (1977) establece que resulta primordial considerar la accesibilidad a las fuentes de información, en materia de cantidad y ubicación; así como el dominio que se posee sobre el tema. También, es necesario considerar el tipo de fuentes a las que puedes recurrir: primarias o secundarias.

Las fuentes primarias son textos originales derivados de la experiencia, creatividad o procesos de investigación de su autor. Este tipo de información se caracteriza por no haber sido analizada, debatida o complementada.

En el caso de las fuentes secundarias, pueden ser tesis, enciclopedias o artículos que se caracterizan por recopilar información de autores que se especializan en un tema o campo disciplinar. Para el empleo de las fuentes de segunda mano, Eco (1977) recomienda que se verifique la procedencia de la información. Lo anterior, con la finalidad de ofrecer datos fidedignos a nuestros lectores.

Para citar o referenciar los materiales de consulta que utilizarás para elaborar y organizar tus contenidos para cursos en línea, existen diversos estilos para incorporar palabras de otros autores en tus escritos sin caer en el plagio.

A continuación, se presentan los estilos de citación y referenciación más utilizados en el mundo académico. Los datos y la manera en que se agrupan dependerán del área científica e, incluso, los requerimientos de cada comunidad académica. Por esta razón, algunas universidades y agrupaciones disciplinares han creado sus propias pautas para el manejo de fuentes:

	American Psychological Association	Modern Language Association	Manual de Estilo de Chicago	Institute of Electrical and Electronics Engineers	Manual de Estilo de Vancouver
Año de publicación	1929	1883	1891	1884	1978
País de origen	Estados Unidos	Estados Unidos	Estados Unidos	Estados Unidos	Canadá
Institución que la crea	Sociedad Americana de Psicología	Asociación Moderna de Lenguas	Universidad de Chicago	Institute of Electrical and Electronics Engineers	Universidad de Columbia Británica
Áreas que la utilizan	Ciencias Conductuales y sociales	Humanidades	Humanidades, Ciencias Sociales y Naturales	Ingeniería y Ciencias Cuantitativas	Ciencias Médicas
	APA	MLA	Chicago	IEEE	Vancouver

Figura 7. Estilos de citación y referenciación (Pérez, Romero, Suárez y Vaughan, 2013).

1.4. Selección de materiales y recursos

En la educación presencial, suele separarse la determinación de los contenidos educativos de la selección de los recursos y materiales que habrán de utilizarse para el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje. Sin embargo, cuando hablamos de los entornos virtuales, estos dos elementos didácticos no pueden disociarse si no es con fines analíticos. Los hemos puesto en apartados diferentes que abordamos en la misma semana porque los primeros se construyen a la par de los segundos.

1.4.1. Recursos didácticos.

Todas aquellas producciones visuales, auditivas, audiovisuales o tecnológicas que se emplean dentro de un contexto educativo son consideradas materiales o recursos didácticos pues, de acuerdo con Guerrero (2009), son seleccionados con la finalidad de “facilitar las actividades formativas (...) en la medida en que se adecuen a los objetivos, contenidos y actividades que estamos planteando” (p. 2).

Por esta razón, los materiales didácticos poseen características que responden a las necesidades de formación de los estudiantes:



Figura 9. Características de los materiales y recursos didácticos. Fuente: Guerrero Armas, 2009.

El proceso pedagógico ha encontrado gran apoyo en los materiales visuales, acústicos e híbridos que se encuentran a nuestra disposición, debido a la vasta producción de materiales que se difunden a través de los medios de comunicación masiva.

El empleo de recursos como fotografías, gráficos, audios o vídeos puede darse de manera pasiva o activa. La primera enriquece la información que ofrecen los libros de texto y el conocimiento del profesor. La segunda promueve la participación e impulsa el trabajo colaborativo de los estudiantes al involucrarlos en la creación de materiales donde pueden manifestar sus conocimientos y opiniones; además de que pueden interactuar con su medio social y cultural para conocerlo y analizar sus problemáticas.

Por otro lado, Sáez y Ruíz (2012) señalan que las TIC pueden emplearse de forma colectiva en los procesos didácticos, es decir, los materiales multimedia constituyen herramientas que pueden interactuar entre ellas otorgándole al estudiante las siguientes ventajas:



Figura 10. *Ventajas de las herramientas multimedia en los procesos educativos.*
Elaboración propia con base en Pérez, Romero, Sáez y Ruíz, 2012.

La Hipertextualidad posibilita la oportunidad de profundizar en los contenidos en la medida que él decida; la dinamicidad se relaciona con la ventaja de acceder a información actualizada; por último, la creatividad y la originalidad corresponden a la presentación y manejo de los contenidos: colores, imágenes, sonidos, tipos de fuente, entre otros.

Ahora bien, revisa el siguiente video para identificar los principales recursos didácticos que se utilizan en los entornos virtuales de aprendizaje:



Docentes 2.0. (2016). Recursos didácticos en el aula virtual.
Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=HjOEICn-U4U>
Video reproducido con fines educativos.

1.4.2. Criterios para la selección o diseño de materiales.

Como pudiste observar, existe una amplia variedad de materiales o recursos didácticos que puedes emplear para facilitar a los estudiantes el aprendizaje de los contenidos de un programa de estudios. Sin embargo, la selección no puede hacerse de manera fortuita, es necesario considerar una serie de factores que se involucran en los procesos de enseñanza y aprendizaje:

- 1 Necesidades de formación de los estudiantes.
- 2 Autenticidad de los materiales didácticos.
- 3 Función de los materiales en el contexto educativo.
- 4 La ideología o la cultura de los estudiantes.
- 5 Correspondencia con el programa de estudios

Figura 11. Criterios para la selección de materiales y recursos didácticos. (Delgadillo Macías, 2009).

Si te interesa leer algunas recomendaciones específicas, te sugerimos leer el siguiente material:

 *Ortega Carrillo, J.A. y Fuentes Esparrell, J.A. (2010). Tecnologías digitales para el desarrollo de la creatividad y la innovación docente en la sociedad del conocimiento, en Moral Santaella, C. Didáctica, teoría y práctica de la enseñanza (Coord.), pp.271-289, Madrid: Pirámide.*



En este punto terminamos los contenidos programados para esta semana. Ya te encuentras en condiciones de realizar la actividad de aprendizaje correspondiente.

Nota: puedes continuar avanzando en el curso, si así lo deseas.

1.5. Diseño de actividades de aprendizaje

Otro de los elementos indispensables de la educación virtual se refiere a las actividades de aprendizaje. Si consideramos que la interacción con los contenidos se efectúa a través del estudio independiente, es necesario establecer actividades que permitan a los estudiantes movilizar sus saberes en el desarrollo de actividades que, además, permiten evidenciar su desempeño para efectos de evaluación.

Recuerda que las actividades están articuladas con las estrategias didácticas que se diseñan para el trabajo virtual, pero también deben encontrar congruencia con el contenido temático que se abordará y contribuir a lograr los objetivos o competencias establecidas.


Cada LMS tiene sus propias características y herramientas, lo que favorece la diversidad de actividades. Como sabes, en el DDIEVA hemos centrado la atención en la plataforma educativa de Moodle que identifica a las actividades como tareas. Sus símbolos se identifican de la siguiente forma:




Figura 12. *Actividades en Moodle*. Elaboración propia, ICC (2019).

Pero ¿Qué tipo de tareas suelen realizarse en un entorno virtual? Para abordar este tema, dejaremos el espacio para la lectura de los siguientes materiales:

 *Delgado Fernández, Marianela; Solano González, Arlyne. (2009). Estrategias didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje, Actualidades Investigativas en Educación, vol. 9, núm. 2, mayo-agosto, 2009, pp. 1-21.*

 *Barbera, E. y Badía, A. (2005) Hacia el aula virtual: actividades y aprendizaje en la red , Revista Iberoamericana de Educación, recuperado de <https://rieoei.org/RIE/article/view/2769>*

Como podrás notar, existe una variedad de estrategias y actividades que puedes planear para el desarrollo de un curso en línea. Lo importante es que reflexiones ¿Qué contenidos se trabajarán con la tarea? ¿Cuál es el alcance de la actividad? ¿Qué pretendes lograr con dicha actividad? ¿De qué forma contribuye al logro de objetivos o competencias? Y, sobre todo, si esa tarea permitirá al estudiante favorecer la construcción de autoaprendizajes.



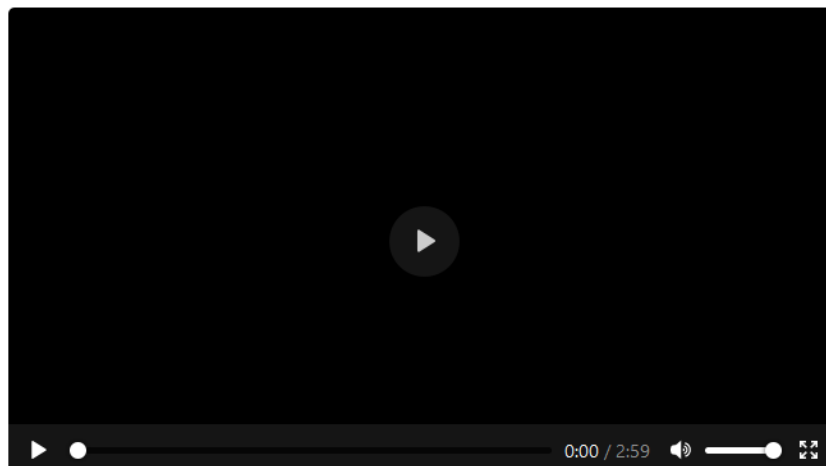
En este punto terminamos los contenidos programados para esta semana. Ya te encuentras en condiciones de realizar la actividad de aprendizaje correspondiente.

Nota: puedes continuar avanzando en el curso, si así lo deseas.

1.6. Diseño de instrumentos de evaluación

La evaluación de los aprendizajes consiste en retroalimentar al estudiante, cuantitativa y cualitativamente, acerca de su desempeño en las experiencias, actividades y trayectos que constituyen un proceso de formación.

Con la información que arroja un instrumento de evaluación, los educandos pueden reflexionar y mejorar sus procesos de aprendizaje. Por esta razón, Anijovich, Malbergier y Sigal (2004) resaltan que, al valorar los niveles de aprendizaje, el docente debe emplear recursos que documenten las habilidades y conocimientos desarrollados o fortalecidos en un momento determinado.



Evaluar en la virtualidad (2018). *¿Qué es el Moodle? Tipos de actividades que pueden ser utilizadas para la evaluación.*

Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=WqCmUQjF73E>

Video reproducido con fines educativos.

Cuando hablamos de la integración del elemento de evaluación en la planificación didáctica, desde el enfoque por competencias, debemos tener en cuenta que el proceso de evaluación del aprendizaje implica hablar de desempeños:



Figura 13. Evidencias y criterios

Las evidencias de desempeño son aquellos productos en los que el estudiante demuestra “lo que es capaz de hacer, resolver o producir” (Anijovich, Malbergier y Sigal, 2004, p. 69) haciendo uso de los saberes (conocimientos, habilidades y actitudes) y recursos. Por su parte, los criterios de desempeño son los parámetros a partir de los cuales se puede valorar la evidencia.

Los criterios de desempeño permiten, por un lado, contribuir a la evaluación que realice el docente-facilitador y, por otro, ayudar a los estudiantes a identificar los estándares, lo que se espera de sus productos, las características o cualidades que habrá de reflejar en la construcción de la evidencia, lo que representa, al mismo tiempo, una ventaja para la confiabilidad de las evaluaciones.

La evaluación de los aprendizajes requiere de instrumentos que revelen información sobre el desempeño de los estudiantes, que “den cuenta de los procesos dinámicos por los que atraviesa un alumno durante su aprendizaje” (Anijovich, Malbergier y Sigal, 2004, p. 72).

Recuerda que hay diversidad de instrumentos de evaluación, pero, para el escenario virtual, hay ciertas particularidades que debemos considerar para determinar el que resulte oportuno. Por favor realiza la lectura del siguiente material que nos dará mayores elementos para seleccionar la forma de evaluación:



Quesada Castillo, R. (2006, Septiembre). Evaluación del aprendizaje en la educación a distancia “en línea”. RED. Revista de Educación a Distancia, número M6. Recuperado de <http://www.um.es/ead/red/M6>

Descripción general

CLAVE

DDIEVA-04

EXPERIENCIA DE
APRENDIZAJE

Desarrollo del curso:
materiales y contenidos

VALOR

Horas: 40
Semanas: 5

Bienvenido a la cuarta y última experiencia de aprendizaje del DDIEVA, denominada Desarrollo del curso: materiales y contenidos que se encuentra distribuida en 5 semanas en las que pondrás en práctica los diferentes saberes que has ido desarrollando a lo largo del diplomado.

Hasta este momento, hemos establecido un marco de referencia de la educación virtual o educación en línea que, en nuestro país, se identifica como una opción educativa de la modalidad no escolarizada, según la propia Ley General de Educación (2019). Este marco se ha entrelazado con elementos generales sobre los antecedentes históricos de la educación a distancia, su transformación a partir de la llegada de las TIC y particularmente del internet. Identificamos algunos de los referentes teórico-pedagógicos que dan sustento a la educación virtual y cómo se relacionan con los principales actores del e-learning: los docentes, los estudiantes y los contenidos.

Comprendimos al diseño instruccional en un sentido de macroproyecto asociado al diseño curricular de programas educativos de cualquier nivel, incluso de formación continua. En este plano se revisaron algunos de los modelos de diseño instruccional, entre ellos el ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación) que adoptamos en virtud de que constituye en la base de cualquier programa en línea. Pero específicamente, nos enfocamos en el diseño instruccional en un sentido micro, correspondiente a la fase de trabajo en la que se produce el desarrollo de cada uno de los cursos que se integran en aquellos programas educativos. Para ello, revisamos algunas metodologías de trabajo, entre las que se destaca la integración de Células de Desarrollo Multidisciplinarias e Hipermedia (CDMH) que representan grupos de trabajo integrados con actores de diversos perfiles y que juegan papeles distintos para concretar la implementación de un curso línea.

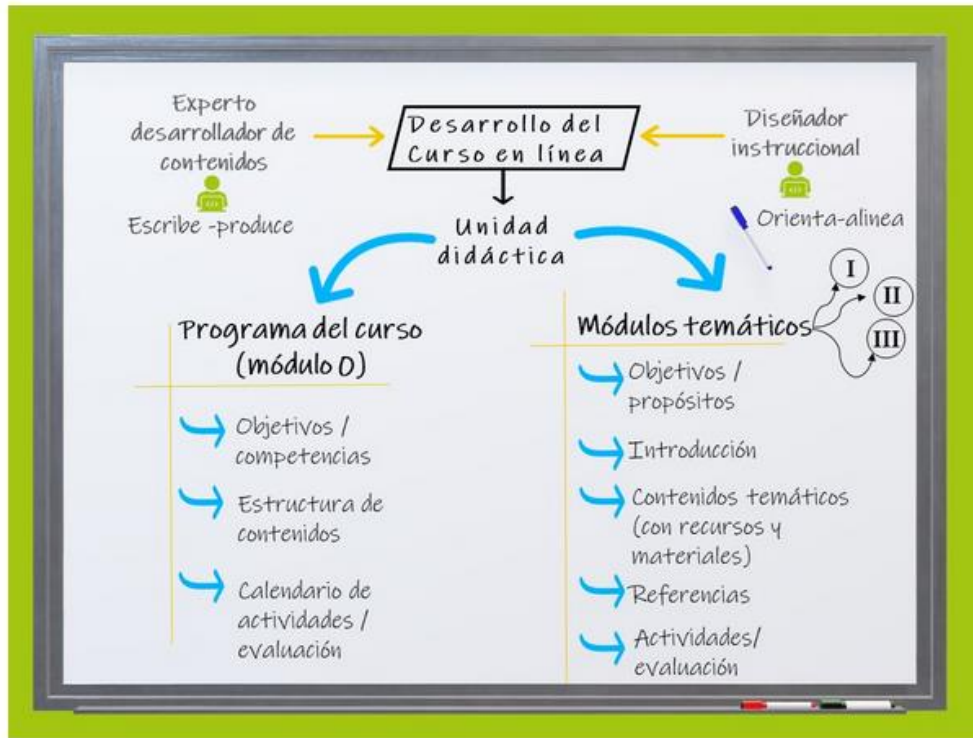
Destacamos que, en la célula CDMH es fundamental la participación de dos actores, el experto desarrollador de contenidos que realiza un ejercicio de diseño instruccional en un sentido micro, al generar los insumos (contenidos, materiales, recursos, actividades y evaluación) que se requieren para el desarrollo de un curso y, por otra parte, el diseñador instruccional que, pedagógicamente orienta al experto en contenidos para que su curso, responda a las características de la modalidad no escolarizada (virtual o en línea), a las bases teóricas del e-learning y guarden una congruencia pedagógico-didáctica.


En la experiencia anterior, revisamos la base para comenzar a producir un curso, es decir, la secuencia didáctica que habrá de dar cuerpo al curso. Por ello, en esta última experiencia, la intención es brindarte herramientas o recomendaciones para realizar las actividades proyectadas para el desarrollo, es decir, los contenidos y materiales educativos de un curso virtual. Encontrarás una serie de recursos que hemos integrado para acompañar tu último trayecto con rumbo de que seas capaz de asumir el rol de experto desarrollador de contenidos, en el marco del proceso de diseño instruccional.

No encontrarás distribuida la información por semanas, por tanto, puedes explorar de manera rápida los elementos e ir combinando la realización paulatina de tus actividades con la lectura y revisión de materiales sugeridos. Como lo hemos venido realizando, entregarás semanalmente evidencias de aprendizaje, así que no pierdas de vista el calendario de evaluación. Sin embargo, todos los productos que irás integrando forma parte del desarrollo de un curso: sus materiales y contenidos.

Gracias por esforzarte y llegar a este punto del camino.

Organizador previo



Dar clic sobre la imagen para ampliar 
Elaboración propia, ICC (2019).

Unidad de competencia

Desarrolla un curso en línea a partir de la creación de contenidos temáticos y el planteamiento de los materiales educativos, recursos, así como las actividades de aprendizaje necesarias para la formación virtual.

Estructura de contenidos

La experiencia de aprendizaje se integra sólo un módulo que se desarrolla durante las cinco semanas efectivas. Recuerda que no encontrarás contenidos temáticos sino información general:

Módulo	Contenidos Temáticos
I. Desarrollo de materiales educativos para el curso en línea.	1. Elementos para integrar el curso.
	2. Módulo 0. Programa del curso
	3. Módulo N. Produciendo materiales educativos <ul style="list-style-type: none"> 3.1. Contenidos temáticos. 3.2. Materiales y/o recursos. 3.3. Actividades y evaluación.
	4. Integrar la información.

Calendario de evaluación

Durante la experiencia desarrollarás las siguientes actividades de aprendizaje que forman parte del proceso de evaluación:

Módulo	Actividad	Evidencia	Ponderación	Fecha límite de entrega
I. Desarrollo de materiales educativos para el curso en línea.	1. Iniciando a escribir.	Unidad didáctica: Módulo 0.	10%	Domingo de la semana 1
	2. Iniciando producción de contenidos.	Módulo N: Contenidos versión 1	20%	Domingo de la semana 2
	3. Dando forma.	Módulo N: recursos y materiales.	25%	Domingo de la semana 3
	4. Programando la actividad.	Módulo N: actividades y evaluación.	25%	Domingo de la semana 4
	5. Revisión y mejora.	Unidad didáctica: Módulo 0 y N.	20%	Viernes de la semana 5



Módulo I. Desarrollo de materiales educativos para el curso en línea

PROPÓSITO

Este módulo pretende contribuir con la unidad de competencia a partir del ejercicio didáctico y disciplinar para el desarrollo de materiales educativos para la implementación de un curso en línea.

Inicio: Lunes de la semana 1. **Término:** Viernes de la semana 5.

Introducción

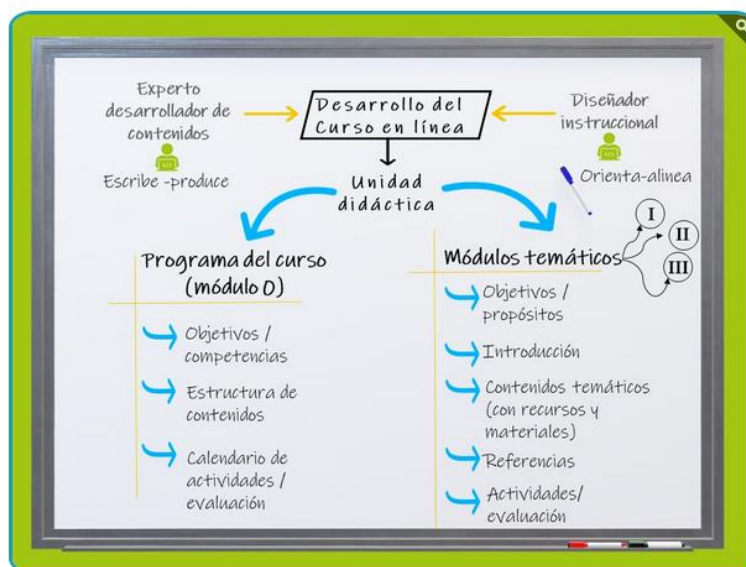


Tal como señalamos, esta última experiencia no estará centrada en los contenidos temáticos sino la elaboración de actividades de aprendizaje, es decir, en la tarea del desarrollo de materiales educativos.

Por ello, antes de arrancar, te sugerimos que explores de manera general el contenido, en el que te mostraremos la forma en que el Instituto Consorcio Clavijero construye los insumos que darán forma al curso en línea como lo observas ya en plataforma. Y, después vayas regresando poco a poco a revisar con detenimiento los recursos incorporados.

Recuerda que el nombre de este programa educativo de formación continua apunta al diseño instruccional, en virtud de que te brinda las bases para comprender este proceso tanto de manera amplia como específica. Sin embargo, está enfocado en la ejecución de las funciones como desarrollador de contenidos a partir de la disciplina en que tú justamente eres experto. Sin embargo, si tu profesión tiene que ver con el campo educativo, el conocer y desempeñar el rol de desarrollador en entornos virtuales de aprendizaje, a su vez, te permite ejecutar el rol de diseñador instruccional.

Organizador previo



Preguntas de reflexión

¿Qué elementos debo escribir como desarrollador de contenidos de un curso virtual?

¿Qué criterios debo atender para desarrollar los contenidos?

¿Cómo plantear recursos y/o materiales para complementar el contenido?

I. Desarrollo de materiales educativos para el curso en línea

1. Elementos para integrar el curso en línea

Hemos llegado hasta este punto del curso en que, debes asumir el rol de experto desarrollador de contenidos, por lo que deberás empezar a integrar los insumos que formarán parte de lo que un estudiante en línea puede ver cuando se inscribe a un curso virtual.

Para ello, recuperaremos una noción de la que hablamos en cursos pasados. La Unidad didáctica. Para iniciar, lee el siguiente material:



Asisten, Juan Carlos (2007). Capítulo 7. Unidades didácticas, en Producción de contenidos para educación virtual, guía de trabajo del docente contenidista, pp. 63-67, Virtual Educa. Recuperado de https://virtualeduca.org/documentos/manual_del_contenidista.pdf

Como podrás notar, la unidad didáctica es el documento en el que se integran aquellos elementos que habrán de aparecer reflejados en la plataforma educativa, a través de las herramientas de gestión, distribución, comunicación y evaluación disponibles.

Ahora bien, el Instituto Consorcio Clavijero trabaja esas unidades didácticas por cada uno de los módulos (bloques temáticos) los cuales se construyen de manera separada pero se conjugan y articulan para conformar un curso completo.

En el caso de ICC, para la oferta de cada programa educativo se construye una interfaz (modelo de pantalla) para colocar y distribuir sus elementos formativos. Sin embargo, aunque el diseño (identidad gráfica) sea especial para cada programa, siempre encontrarás dos tipos de pantalla: una primera interfaz en la que se muestra el programa del curso y que también conocemos como módulo cero (o).

Maestrías Mis Cursos Este curso

VERACRUZ GOBIERNO DEL ESTADO

Página Principal (home) MI MI M Tri MCDEMS101-BTA

Bases Teóricas del Aprendizaje

Programa Módulo I Módulo II Evidencia Integradora

Bases Teóricas del Aprendizaje

MCDEMS

¡Bienvenido!

- PROGRAMA DEL CURSO
- RECOMENDACIONES GENERALES
- REQUERIMIENTOS TÉCNICOS

Facilitador
Colocar el nombre del facilitador
Colocar el correo institucional

Foro Social

Figura 1. *Interfaz programa del curso.*

Además del módulo cero, el curso alberga un conjunto de pantallas consecutivas que se denominan módulos. Cuando ingresas a cada uno de ellos se observa esta interfaz:

Maestrías Mis Cursos Este curso

VERACRUZ GOBIERNO DEL ESTADO

Página Principal (home) Mis Misc Maes Trim MCD Módulo I


Bases Teóricas del Aprendizaje

Programa Módulo I Módulo II Evidencia Integradora

Módulo I. Fundamentos teóricos del aprendizaje

Propósito
Este módulo pretende contribuir al desarrollo de la unidad de competencia de la experiencia a fin de que el participante comprenda las principales teorías psicológicas y tendencias teóricas que inciden en los procesos de aprendizaje con la finalidad de transferir su aplicación en el ámbito didáctico, favoreciendo el desarrollo de procesos cognitivos en los estudiantes de Educación Media Superior. **Inicio:** Lunes de la semana 1. **Término:** Domingo de la semana 2.



Dar clic sobre la imagen para ampliar 
 Figura 2. *Interfaz de módulos.*

Los componentes de estas dos pantallas se recuperan de un documento previo que elabora el experto Desarrollador de Contenidos (DC), que cuenta con el visto bueno del Diseñador Instruccional (DI). Una vez que estos documentos se construyen, revisan, corrigen y aprueban, se remiten a los demás integrantes de la Célula CDMH a fin de que aporten lo que corresponde para dar vida al entorno virtual.

Recuerda que, además de los dos mencionados (DC y DI), los otros integrantes de la Célula son el Diseñador Gráfico (DG) responsable de trabajar y editar los materiales visuales que se requieran para el contenido y materiales educativos; el diseñador de medios (DM) responsable de trabajar y editar los materiales audiovisuales que se integrarán y el Diseñador Informático (DI) mejor conocido como programador que es responsable de integrar y programar la información creada por todos los anteriores en la plataforma educativa.

Ahora bien, ¿Qué integramos en esos documentos o unidades didácticas que debemos armar?

2. Módulo 0 (programa del curso).

Nos referimos al **módulo cero (0)** como el momento inicial de cada curso, que pretende contextualizar la experiencia de aprendizaje en el programa educativo que un estudiante cursará (diplomado, licenciatura, maestría, entre otros) y encuadrar el trabajo académico a realizar durante éste.

En este módulo cero, se encuentran los siguientes apartados:



Figura 3. Botones de interfaz del programa del curso. Elaboración propia, ICC (2019).

Los espacios dedicados a las recomendaciones generales y los requerimientos técnicos, los preestablece la institución educativa responsable del programa, así que son replicados en los diferentes cursos que se ofertan.

Por tanto, como desarrollador de contenidos, prácticamente lo que debes crear es el apartado denominado **programa del curso**, que debe contener los siguientes elementos:

Descripción general >

Señala algunos **datos de identificación del curso**, como la clave, horas de trabajo que implica y los créditos que obtienes al cursar la experiencia. De igual forma, este apartado de indica algunas **características generales** e información relevante para el curso.

Organizador previo >

Todos los cursos del ICC cuentan con un organizador gráfico que tiene la intención de permitir al estudiante construir una idea global del tema que se desarrollará en la experiencia de aprendizaje. La intención es activar el conocimiento previo y auxiliar a los alumnos a conectarlo con la nueva información.

Puedes obtener más información sobre los organizadores previos en el siguiente material:

Díaz Barriga Arceo, Frida y Gerardo Hernández Rojas (1998). Estrategias de enseñanza para la promoción de aprendizajes significativos, en Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una Interpretación constructivista, pp. 69-112, México, McGrawHill.

Unidad de competencia >

Describe la competencia que se pretende desarrolle el estudiante al cursar la experiencia de aprendizaje o curso.

Estructura temática >

Muestra una lista de los contenidos (temas y subtemas) que integran el curso, regularmente distribuidos por semana. Esta organización permite al estudiante organizar sus tiempos de estudio independiente.

Además, en el caso del ICC, el módulo cero de algunos programas educativos, cuenta con un **video de bienvenida** para establecer un primer canal de comunicación entre los estudiantes y los materiales educativos que se trabajarán durante el curso. Este video es creado a partir de un guion que el desarrollador de contenidos elabora.

Existen dos tipos de guiones, el literario que puede construir el experto en contenidos con aquello que quiere decir y, por otro lado, el guion técnico que construye el diseñador de medios de la Célula de CDMH para la producción del video. Si te interesa, echa un vistazo a [este material de la UV \(2012\)](#).

Aunque el módulo cero suele iniciarse en la primera etapa para establecer los elementos mínimos. La experiencia en diseño instruccional dicta que el módulo cero o programa del curso prácticamente se escribe al final de los módulos N, pues varios elementos se afinan durante el proceso de desarrollo de contenidos y materiales de la unidad didáctica. Tu propia experiencia te lo dirá.

3. Módulo N. Produciendo materiales educativos

Hemos denominado módulos a la articulación de materiales educativos y actividades de aprendizaje que corresponden a los bloques temáticos que integran la experiencia de aprendizaje. Nos referimos al módulo “n” para señalar que puede haber módulo I, II, III, IV y así sucesivamente según el programa educativo que se esté diseñando.

Cada experiencia cuenta con el número de módulos que resulten necesarios para abordar los contenidos (temas y subtemas) que pueden o no corresponder a cada semana programada del curso. Recuerda que en el programa del curso se establece dicha organización.

En estricto sentido, la unidad didáctica que mencionamos al inicio es justamente la integración de cada módulo, por ello, sus elementos son los siguientes:

La interfaz del módulo N inicia señalando el **propósito** que se persigue en el módulo, relacionado directamente con la unidad de competencia establecida para la experiencia de aprendizaje. Recuerda que también puede ser objetivo e incluso una micro competencia, eso depende de cada institución educativa y el enfoque pedagógico que adopte.

De igual forma que en la pantalla del programa, se colocan tres elementos:



Dar clic sobre la imagen para ampliar 

Figura 4. Botones interfaz de módulo. Elaboración propia, ICC (2019).

En estos elementos se encuentra reflejado gran parte del trabajo del desarrollador de contenidos:

Plan de aprendizaje >

El plan incluye dos elementos:

- Una **introducción** que describe de manera general los contenidos que se abordarán en el módulo específico y;
- Un **organizador previo** que permita al estudiante construir una idea global de la temática que se aborda en el módulo.

Contenidos temáticos >

Se refiere al conjunto de **materiales educativos** que el desarrollador de contenidos y el resto de los integrantes de la célula, elaboran para favorecer el aprendizaje autónomo y el estudio independiente, claves para la formación en línea.

Estos son preparados como herramienta de estudio independiente para que el estudiante interactúe con los contenidos.

Calendario de evaluación del módulo >

Del mismo modo que sucede en el programa del curso, en este apartado se detallan las actividades de aprendizaje a desarrollar durante el módulo, especificando su ponderación porcentual y fecha límite de entrega. En el siguiente tema se abordarán estos elementos.

Referencias bibliográficas >

En este apartado, se muestran los textos o fuentes que los estudiantes deben leer en forma obligatoria (básicas) y, aquellas que podrá leer de forma opcional (complementarias). En cualquier caso, el acervo sugerido debe estar disponible para la descarga del estudiante.

3.1. Contenidos temáticos

Como hemos señalado, la mediación pedagógica en los entornos virtuales de aprendizaje corre a cargo, en buena medida, de los contenidos temáticos que se derivan de la construcción de los materiales educativos y constituyen la estrategia de enseñanza para explicar los temas y facilitar el aprendizaje.

La estructura general de los contenidos temáticos se integra al menos con:



Figura 5. *Contenidos temáticos*. Elaboración propia, ICC (2019).

Pero ahora ¿Qué tanto contenido es pertinente para una lección? Según la FAO (2014) éstas no deben tomar más de 30 minutos de tiempo de aprendizaje. Regularmente, las lecciones se realizan por cada tema que abordamos. Pero **¿Cuántas páginas implica para el desarrollador de contenidos?**

La verdad que es no hay parámetros específicos para determinar la cantidad; más bien, depende del nivel educativo para el que estemos escribiendo (bachillerato, licenciatura, especialidad, maestría, doctorado o un curso de formación continua), de la complejidad del tema e incluso del tipo de contenido (teórico-práctico, conceptual, procedimental, actitudinal) entre otros. En ese sentido, un tema que se aborde en una lección de 30 minutos aproximadamente se tendría que escribir entre 10 a 15 páginas de contenido temático. Claro, también dependerá del tipo de recursos y materiales con los que se complementa el contenido.

◀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 ▶

Escribir de manera directa, simple y clara. Para lograrlo, construye con oraciones cortas. Por ejemplo, se estima que una oración no debe tener más de 25 palabras.

◀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 ▶

Es importante no entregar al estudiante más ideas o información de las que pueda manejar de una vez.

◀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 ▶

Evitar, en la medida de lo posible, los tecnicismos. Siempre dependerá del tipo de contenido que trabajemos.

◀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 ▶

Si te diriges a un público multicultural, es necesario evitar jerga, coloquialismos y ejemplos específicos de alguna cultura.

◀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 ▶

Aunque el lenguaje informal es totalmente aceptable, es oportuno usar un español neutro, sobre todo considerando que puede haber estudiantes no hispanoparlantes o, aun habiéndolos, sean de diversas regiones geográficas.

◀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 ▶

Reducir al mínimo el uso de oraciones compuestas. Si al revisar tu contenido, ves dos puntos o un punto y coma, revisa la oración para ver si se puede simplificar y aclarar dividiéndola en frases más cortas.

Usar pronombres personales (por ejemplo, “tú o usted”) para referirse a los estudiantes. Esto personaliza la instrucción e involucra al lector.

Usar listas con viñetas cuando corresponda para organizar la información.

Usar lenguaje inclusivo de género y no sexista. Por ejemplo, en lugar de utilizar la frase “A lo largo de los años, el hombre ha continuado usando recursos no renovables a tasas cada vez mayores”, puedes emplear “A lo largo de los años, las personas han...”.

El lenguaje inclusivo no debe ser forzado y siempre ha de atenderse a las recomendaciones de los expertos académicos en la materia. Ejemplo: no es conveniente sustituir letras como la “e”, “x”, “@” para expresar equidad. No es recomendable entonces emplear todes o todxs, tod@s que, por ejemplo, la RAE no considera correctos.

Usar la voz activa. En una construcción pasiva, el agente de la acción suele desaparecer de escena. Usar la voz pasiva solo cuando la voz activa suene excesivamente forzada.

Explicar los acrónimos o siglas cuando aparezcan por primera vez. Considera Incluso puede colocarse en un glosario si resulta necesario.



No te angusties si no tienes mucha práctica en la redacción de textos expositivos o académicos. Siempre es posible aprender y, además, como anuncia el título de la obra de Bustos (2005):

¡A escribir se aprende escribiendo!

3.2. Materiales y recursos

Tal como señalamos en el curso anterior, los materiales y recursos didácticos pueden incorporarse al desarrollo como soporte del contenido temático y es que, los mecanismos de transmisión y distribución del conocimiento en la plataforma son de vital importancia para establecer la mediación pedagógica. Si los contenidos temáticos no se conectan con el estudiante se pierde la posibilidad de generar aprendizajes.

El desarrollo de contenido va más allá de la información y, por tanto, no puede constituirse sólo en un texto vacío, sino que debe construirse y diseñarse pensando en cubrir las siguientes características:

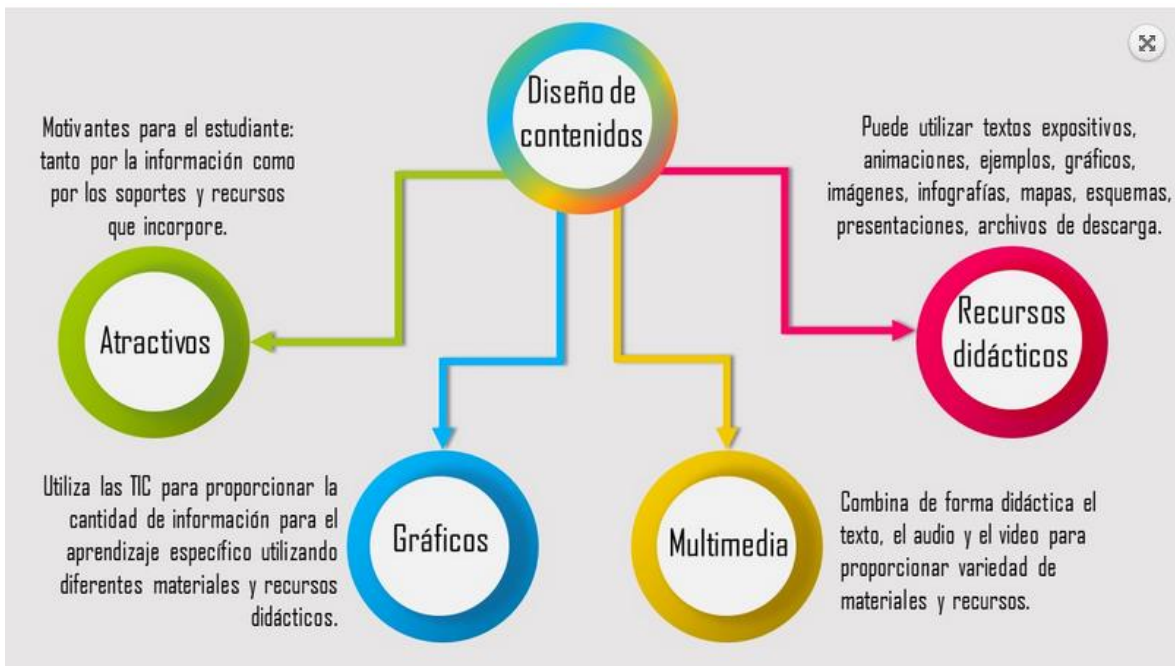
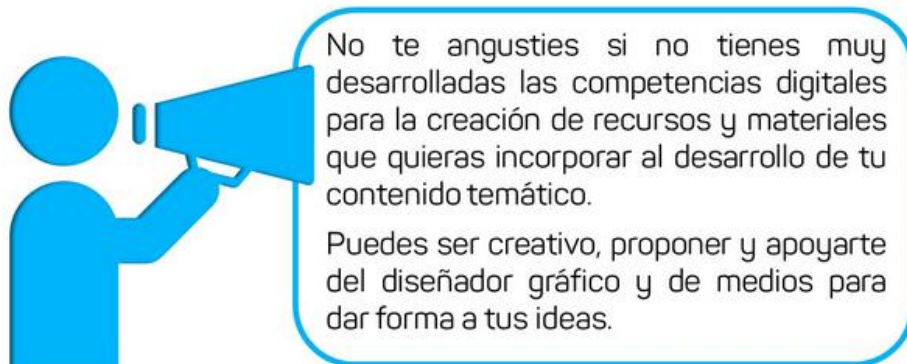


Figura 6. Características para el diseño de contenidos. Elaboración propia con base en García (2011).




Cada institución toma sus propias determinaciones en cuanto a la producción de recursos y materiales. Por ello, además de proponer su elaboración, puede recurrirse a algunos de uso público disponibles en la red, siempre y cuando, estos:

- Sean valiosos y oportunos para el contenido temático;
- Se extraigan de fuentes confiables;
- Se otorguen los créditos correspondientes al incorporarlos en el cuerpo del contenido.

En la narrativa de la unidad didáctica, puedes incorporar en sistema de comentarios, las instrucciones para los diseñadores gráfico, de medios e informático que permitan complementar la unidad didáctica.

Si te interesa, puedes consultar el siguiente material sobre recursos didácticos:

 *Arshavskiy, Mariana (2014). Diseño instruccional para el aprendizaje en línea. Guía esencial para la creación de cursos exitosos en línea, pp. 149-172 ISBN: 1499774974, Arshavskiy, Mariana.*

3.3. Actividades y evaluación

Como sabes, en los entornos virtuales de aprendizaje, es de suma importancia la programación de actividades de aprendizaje que habrán de ayudar al estudiante a construir procesos de aprendizaje independiente. Por ello, las actividades van de la mano del establecimiento de criterios de evaluación que orienten el aprendizaje autónomo.

En la plataforma, se coloca una sección para las actividades interfaz de cada módulo, como la que aparece a continuación:



Figura 7. *Actividad de aprendizaje.* Captura de pantalla, ICC (2019).

Cuando se selecciona cada una de las actividades, se abre una pantalla alterna en la que se debe incluir una descripción detallada y específica de la actividad de aprendizaje que deberá realizar el estudiante. Es importante que se tenga claridad suficiente en la descripción de la actividad a fin de no generar confusión en el desarrollo de esta.

Existen diversas actividades que pueden desarrollarse en un Entorno Virtual de Aprendizaje, tanto de carácter individual como aquellas que propicien el trabajo colaborativo entre cada uno de los estudiantes de la comunidad virtual. Depende de la plataforma educativa que se utilice. Para el caso de ICC, Moodle tiene habilitadas las siguientes, identificadas con un ícono específico que ya hemos revisado en otro curso, pero que te recordamos en este momento:



Figura 8. Tipo de actividades en la plataforma Moodle. Elaboración propia, ICC (2019).

Es posible que la imagen del encabezado y la pantalla que se abre para detallar la actividad, aparezcan de diferente manera, según el diseño de la interfaz para cada programa. Sin embargo, tanto los íconos (tarea, examen, chat, foro) como los elementos que se requieren para cada actividad son los mismos.

Para la realización de las actividades, el desarrollador y el diseñador instruccional deben asegurarse de que cada una de éstas describa claramente:

- **Instrucción general**: descripción general de la actividad, su ponderación y su fecha de entrega.
- **Procedimiento**: descripción específica de los pasos que debe seguir el estudiante para el desarrollo de la actividad.

En los pasos debes ser lo suficientemente claro para que el estudiante no tenga dudas de qué debe hacer, qué producto habrá de entregar, qué elementos debe poseer y para qué se está realizando.

- **Criterios de evaluación** con los que se valora la actividad de aprendizaje señalada.

Recuerda que la evaluación de los aprendizajes reconoce el papel activo del estudiante en su proceso de formación. Por tanto, se otorga al estudiante el control de su tiempo y de su proceso de aprendizaje.

En la plataforma se despliega una pantalla como esta:

Maestrías Mis Cursos Este curso

Bases Teóricas del Aprendizaje

Actividad 2. Las teorías psicológicas del aprendizaje en el aula

Instrucción general Procedimiento Criterios de evaluación MCD EMS

Paso 1. Revisa el material educativo.

Para la elaboración del mapa mental deberás revisar la información de las cuatro teorías presentadas en el tema 1 del módulo 1.

Paso 2. Elabora el mapa mental.

2.1 Haciendo uso del programa (software) de tu preferencia, construye un organizador gráfico conocido como mapa mental, en el que incorpores la relación que identificas entre las cuatro teorías, así como un ejemplo que visualizas en tu contexto áulico. En caso de que no estés frente a grupo, plantea un ejemplo hipotético.

2.2 Recuerda que un mapa mental posee las siguientes características:

- Cada mapa mental es diferente, según la percepción de quien lo construye.
- Identifica el tema principal.
- Inicia por el centro de la hoja y ordena las ramificaciones en sentido a las manecillas del reloj.
- Utiliza ideas claves e imágenes.
- Relaciona de manera creativa, la idea e imágenes centrales con los subtemas.

2.3 Convierte tu archivo digital en formato de imagen (jpeg, gif, png, entre otros) o incluso en PDF.

Activar Windows
Ve a Configuración para acti

Figura 9. *Interfaz de actividades de aprendizaje.*

En esa misma interfaz, desplazándote hacia abajo se coloca el espacio en el que los estudiantes deberán cargar (subir) las evidencias solicitadas como parte de la actividad de aprendizaje o, en su caso, el espacio para la participación en el foro programado, según corresponda al tipo de actividad.

Ahora bien, en el ICC se emplean dos formas de referirnos a los tipos de evidencias que se recuperan para valorar el desempeño, según el momento en que se solicite:




Figura 10. *Tipos de actividades de aprendizaje.* Elaboración propia, ICC (2019).

Por cuanto hace a los criterios de evaluación, como hemos revisado en cursos anteriores, es posible incorporar diferentes técnicas o instrumentos que resulten pertinentes para valorar la evidencia que el estudiante construye como resultado de la actividad de aprendizaje que se solicitó.

En este momento entonces puedes diseñar, como experto en contenidos, una primera versión de escala valorativa, rúbrica, lista de cotejo, entre otros instrumentos que te permitan evaluar la actividad propuesta. No te alarmes, el diseñador instruccional podrá orientarte para corregir lo que sea necesario para que tu instrumento de evaluación cumpla, además, con criterios pedagógicos y didácticos.

Si te interesa puedes consultar los siguientes materiales:

 *Universidad Estatal a Distancia, UNED (2013). Consideraciones técnico-pedagógicas en la construcción de listas de cotejo, escalas de calificación y matrices de valoración para la evaluación de los aprendizajes en la Universidad Estatal a Distancia, San José. Recuperado de <http://www.upla.cl/armonizacioncurricular/wp-content/uploads/2016/05/Listas-de-Cotejo-Rubricas-2016.pdf>*

 *Gatica-Lara, Florina, & Uribarren-Berrueta, Teresita del Niño Jesús (2013). ¿Cómo elaborar una rúbrica? Investigación en Educación Médica, 2(5),61-65. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3497/349733230010>*

4. Integrar la información

¿Cómo es que organizamos la información en el ICC para estar en condiciones de programar el curso en línea? El instituto crea un conjunto de carpetas que organiza de la siguiente manera:

Organización de la carpeta de desarrollo de materiales educativos

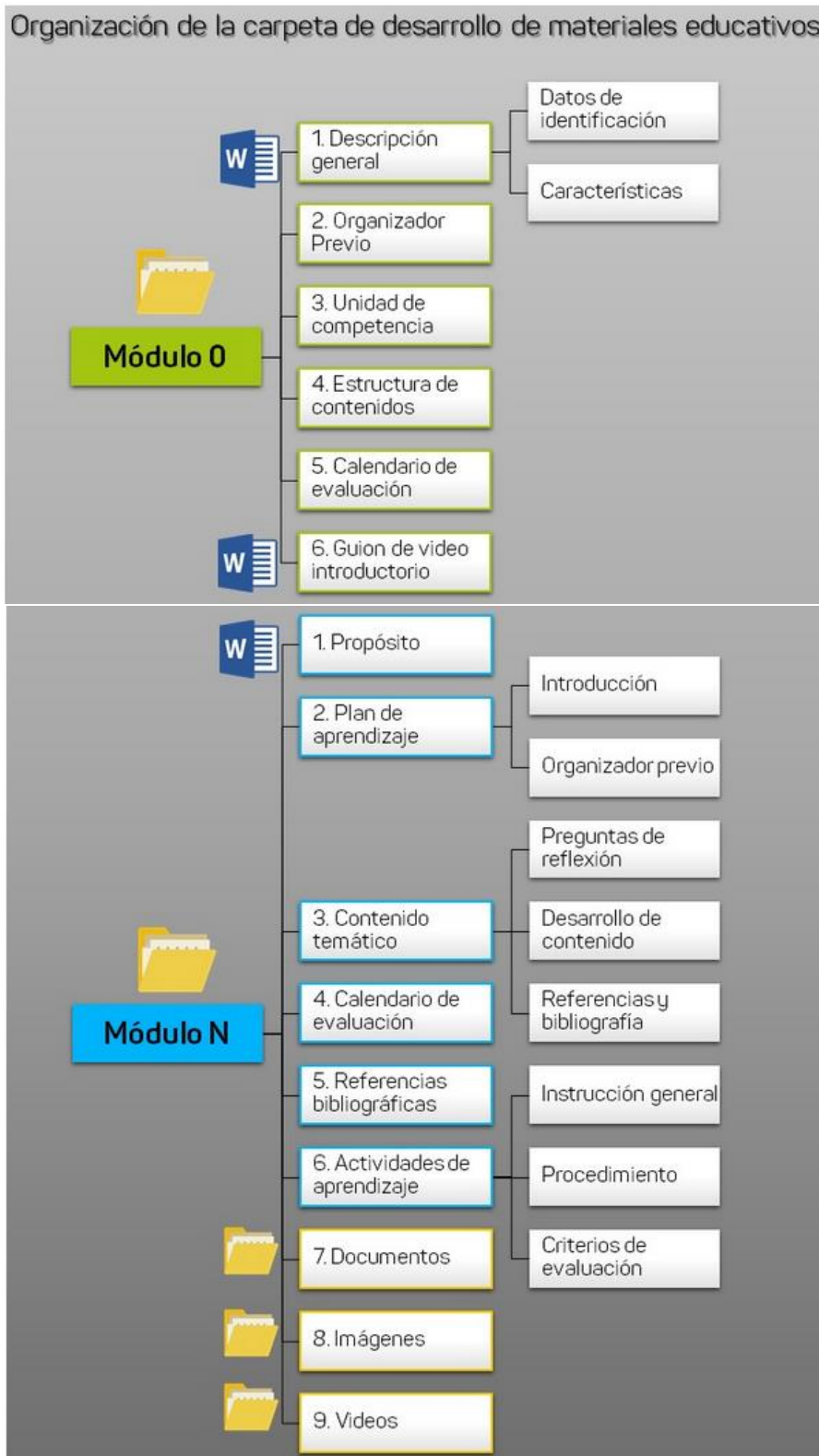


Figura 11. Organización de carpetas, ICC. 2020

Finalmente, es necesario que revises el siguiente documento, en el que podrás encontrar la descripción de cada uno de los elementos que aparecen en el gráfico anterior, incluso, algunas sugerencias de forma para la construcción del documento:



Bibliografía

Básicas

Asisten, Juan Carlos (2007). Capítulo 7. Unidades didácticas, en *Producción de contenidos para educación virtual, guía de trabajo del docente contenidista*, Virtual Educa. Recuperado de https://virtualeduca.org/documentos/manual_del_contenidista.pdf

Instituto Consorcio Clavijero (2020). *Elementos para el Desarrollo de Cursos en Línea*. Documento de trabajo.

Complementarias

Arshavskiy, Mariana (2014). *Diseño instruccional para el aprendizaje en línea. Guía esencial para la creación de cursos exitosos en línea*, pp. 149-172 ISBN: 1499774974, Arshavskiy, Mariana.

Asisten, Juan Carlos (2007). Capítulo 16. Escribir, en *Producción de contenidos para educación virtual, guía de trabajo del docente contenidista*, pp. **84-105**, Virtual Educa. Recuperado de https://virtualeduca.org/documentos/manual_del_contenidista.pdf

Bustos Rus, J.A., Bustos Franco, R. (2005). *A escribir se aprende escribiendo*, Comunidad de Madrid. Biblioteca Virtual. Recuperado de <http://www.madrid.org/bvirtual/BVCM001553.pdf>

Díaz Barriga Arceo, Frida y Gerardo Hernández Rojas (1998). *Estrategias de enseñanza para la promoción de aprendizajes significativos, en Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una Interpretación constructivista*, pp. 69-112, México, McGrawHill.

Gatica-Lara, Florina, & Uribarren-Berrueta, Teresita del Niño Jesús (2013). ¿Cómo elaborar una rúbrica? *Investigación en Educación Médica*, 2(5),61-65. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3497/349733230010>

Universidad Veracruzana UV (2012). iTunes Guion de Video. Recuperado de <https://www.uv.mx/veracruz/itunesu-uv-veracruz/files/2013/02/guionVideo.pdf>