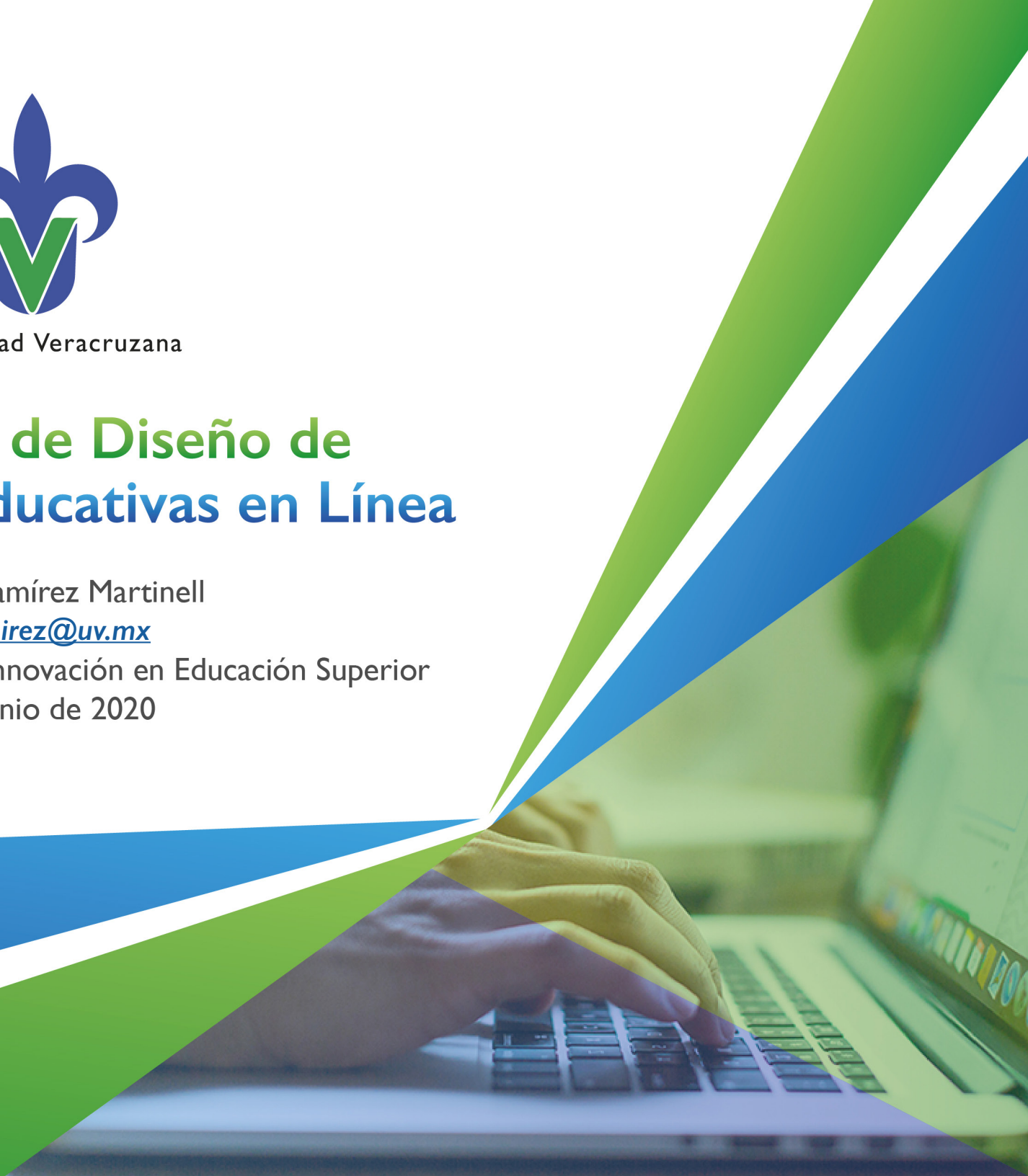
Universidad Veracruzana

Estrategias de Diseño de Experiencias Educativas en Línea

Alberto Ramírez Martinell
albramirez@uv.mx
Centro de Investigación e Innovación en Educación Superior
1 de junio de 2020



Contenido

Presentación 1
Contexto 3
Modalidad de trabajo 4
Planeación de la Experiencia Educativa 5
Creación del Entorno Virtual 8
Estrategia Docente de Tres Pasos (E3P) 11
Entrada 12
Experiencias de Aprendizaje 13
Evaluación 14
Referencias 15

Presentación

Los profesores universitarios compartimos una cultura de docencia que define de manera transversal los usos comunes del aula y su configuración, los mecanismos mejor valorados para la toma de notas y entrega de trabajos, los formatos y canales recurrentes para circular material de estudio y la manera de promover el uso de recursos físicos y digitales de la institución[1].

Como colectivo, reconocemos la importancia de la lectura y el valor de las citas con independencia del Programa Educativo al que estamos adscritos. También apreciamos la entrega de documentos escritos elaborados en medios digitales, y de la comunicación efectiva[2].

Sin embargo, el perfil común del profesor universitario tiene un límite y se diferencia al poner en juego a la disciplina. La visión del profesor de antropología, por ejemplo, favorecerá el uso de un diario de campo, mientras que el profesor de enfermería reconocerá la importancia de un manejo adecuado del expediente electrónico y el de informática del bloc de notas.

La disciplina académica no solamente distingue a los universitarios, sino que los define en su manera de proceder dentro y fuera de la Institución Educativa. En la docencia en la educación superior el carácter disciplinario juega un papel preponderante y no solo por tratarse del objeto de estudio, sino por las características, valoraciones y sentido de pertenencia que se desarrolla al ser parte de un programa educativo.

1. Casillas, M., y Ramírez, A. (2018) El habitus digital: una propuesta para su observación. En R. Castro y H. J. Suárez (coord.). Pierre Bourdieu en la sociología latinoamericana: el uso de campo y habitus en la investigación. Primera Edición. Cuernavaca, Morelos: Universidad Nacional Autónoma de México, Centro Regional de investigaciones Multidisciplinarias. Pp. 317-342

2. Casillas M. A. y Ramírez Martinell, A. R. (2019). Cultura Digital y cambio institucional en las universidades. Revista de la Educación Superior, 48(191), 97-111

Este estilo disciplinario no solamente es perceptible en la manera en que las personas se conducen en el aula, fuera de ella, en la calle o en su lugar de trabajo, sino que de este sello también permean los estilos de docencia en línea.

Una clase virtual del área de artes requiere de explicaciones, interacciones y esquemas de evaluación distintos a los que se aplicarán en ciencias de la salud, en las áreas académicas técnica, económico administrativa, humanidades o biológicas y agropecuarias.

Si bien hay consideraciones compartidas entre disciplinas para el diseño instruccional, como el uso de foros o la entrega de tareas con ciertas características, la naturaleza de los programas educativos requerirá de estrategias y enfoques propios de cada cultura disciplinaria. Los reportes de lectura, por ejemplo, son comunes en el área de humanidades; la simulación lo es en ciencias de la salud y las series matemáticas en el área técnica, mientras que en las áreas de artes o económico-administrativo son los portafolios creativos o los manejos de información financiera, algunos recursos empleados respectivamente.

El propósito de este esfuerzo institucional es acompañar a los profesores universitarios en el diseño de un entorno virtual considerando el carácter disciplinario de la experiencia educativa.

Consulte el video denominado ***Modalidad de trabajo***
en el portal web ***Plan de contingencia*** de la Universidad Veracruzana

Contexto

En el marco de la contingencia sanitaria de la pandemia por COVID-19, en marzo de 2020 el sistema educativo mexicano decidió dar continuidad a sus actividades académicas bajo un esquema de trabajo no presencial de emergencia.

Diversas Instituciones de Educación Superior (IES) elaboraron planes informativos para no parar durante la contingencia. La Universidad Veracruzana no fue la excepción, y con la consigna de seguir adelante, programas educativos de todas las regiones y áreas académicas prosiguieron durante el periodo de distanciamiento social.

Para continuar con la oferta educativa, la UV abrió el periodo de intersemestral de verano en modalidad en línea, en el que se ofrecen opcionalmente diversas Experiencias Educativas de todas las áreas académicas y momentos de avance de los programas educativos que se procuran en la institución.

Las Experiencias Educativas durante el periodo intersemestral tienen una duración de cuatro semanas y requieren de un ajuste tanto en la planeación didáctica como en los criterios de impartición y evaluación propios de la modalidad en línea. Para poder continuar con actividades de docencia en el periodo intersemestral, la Universidad Veracruzana propone para las Experiencias Educativas (EE) en línea una estrategia docente de interacción de tres pasos, en el que se busca orientar a los profesores en actividades de docencia, dotándolos de criterios y estrategias para el diseño, la impartición y la evaluación de la actividad de enseñanza remota de emergencia.

Modalidad de trabajo

Para implementar el entorno virtual de la Experiencia Educativa (EE) que está usted por impartir, además de este texto, deberá tener a su alcance una serie de documentos que utilizará durante el proceso de diseño, a saber:

- *Programa de la EE*
- *Catálogo de Actividades Asincrónicas para Profesores Universitarios*
- *Guía Rápida para la Virtualización de EE*
- *Lineamientos de Evaluación de un Curso en Línea*

También podría encontrar útil la revisión de otros documentos desarrollados para el Plan de contingencia en la UV, como Pautas para la Planeación Flexible de Experiencias Educativas, o guías que la comunidad de profesoras de la UV ha desarrollado.

Planeación de la Experiencia Educativa

Lo primero que deberá hacer en este proceso, es revisar el programa de estudios de su experiencia educativa e identificar con claridad los aprendizajes esperados de su curso, las unidades o temas que lo componen y los materiales que utilizará para abordar cada tema.

Resulta útil la elaboración de una tabla de relación de objetivos-temas-materiales, como la que se muestra a continuación.

Objetivos (aprendizajes esperados)	**Unidades** (Temas)	**Material del Curso** (Lecturas y presentaciones)	**Semanas**
Objetivo 1	*Tema 1.1*	*Libro.pdf* *Info.pdf*	*Semana 1*
	Tema 1.2	*Capítulo1.pdf* *Capítulo15.pdf*	*Semana 2*
Objetivo 2	*Tema 2.1*	*Presentación2.pdf*	*Semana 3*
Objetivo 3	*Tema 3.1*	*Falta escanear el capítulo 5 del libro A*	*Semana 4*

Tabla 1. Ejemplo de la posible relación entre los objetivos, temas, materiales y tiempo disponible de la EE.

De la ***tabla 1*** podrá ubicar no solamente el número de interacciones que requiere su EE sino el material que tiene disponible y el que requiere conseguir. Para empezar con el diseño del entorno virtual de su EE, es importante que cuente y dosifique el número de semanas de su curso, que para el caso del intersemestral son cuatro.

El número de temas de su curso será igual al número de ciclos de interacciones necesarios para ejecutar la estrategia de los tres pasos (E3P). Un curso de cuatro temas, por ejemplo, tendrá cuatro ciclos de interacción de Entrada-Ejercicio-Evaluación y podría dosificarse para su realización en cuatro semanas de trabajo, como se mostró en la ***tabla 1*** de relación.

En caso de que el curso tenga más temas que semanas, podrá usted proceder de dos maneras. Puede considerar abordar más de un tema por semana o cambiar la perspectiva de trabajo, es decir, considerar el abordaje de su curso a partir de los objetivos de aprendizaje que en el ejemplo de la ***tabla 1*** serían tres.

Lo segundo que debe hacer es aplicar la E3P a cada uno de sus temas. De manera que, si su curso tiene cuatro temas, usted tendrá cuatro ciclos de interacción.

Para aplicar la estrategia deberá consultar la ***Tabla 2. Recursos digitales según el momento de la E3P***, en la que se muestra la pertinencia de recursos digitales con la estrategia de interacción.

	Trabajo sin conexión	*Consulta el bibliotecas virtuales*	*Uso de software especializado*	*Lectura guiada*	*Fotografía de su trabajo*	*Captura de Pantalla*	*Explicación escrita*	*Documento de texto*	*Presentación narrada*	*Archivo de audio*	*Cápsula de video*	*Entrega en la plataforma*	*Foro*	*Quiz en línea o formulario*	*Interactividades de la web*	*Trabajo en la nube*	*Chat*	*Mensaje instantáneo*	*Videoconferencia*	*Compartir pantalla*	*Llamada telefónica*
Entrada																					
Introducción							X			X	X							X			
Presentación				X				X	X	X	X								X	X	
Ejercicios																					
Trabajo Reflexivo	X	X	X	X												X					
Entregables					X	X		X	X	X	X	X	X	X	X		X		X	X	X
Evaluación																					
Prueba	X				X	X		X	X	X	X	X		X	X	X			X	X	X
Cierre							X			X	X							X			

Tabla 2. Recursos digitales según el momento de la E3P

Un recurso importante para esta etapa es el ***Catálogo de Actividades Asincrónicas para Profesores Universitarios***, documento que cuenta con la participación de profesores de las distintas áreas académicas de la UV quienes presentan ejemplos de actividades didácticas con un matiz disciplinario.

Como podrá haberse dado cuenta, estas dos tareas son de planeación de la Experiencia Educativa y no requirieron del uso del entorno virtual de enseñanza.

Creación del Entorno Virtual

Para crear el entorno virtual de la Experiencia Educativa que impartirá, le sugerimos que tome como apoyo la ***Guía Rápida para la Virtualización de EE***; en ese documento se aborda la creación de un curso en Eminus, plataforma institucional de la UV; pero si usted ha optado por otra tecnología, los lineamientos de diseño instruccional también le podrán servir de apoyo.

La confección del entorno virtual para su EE debe ser de fácil navegación. Considere un cuadro de contenido por tema, e incluya en él las ligas a los recursos digitales y a los espacios de entrega de evidencias (foros, tareas, ligas a chats, grupos en redes sociales o canales para VC). Es recomendable concentrar los recursos digitales con los materiales de estudio y las instrucciones de trabajo en un mismo espacio.

En las siguientes figuras se muestran dos cursos con espacios para cuatro temas; uno en Eminus y otro en ***Moodle***.

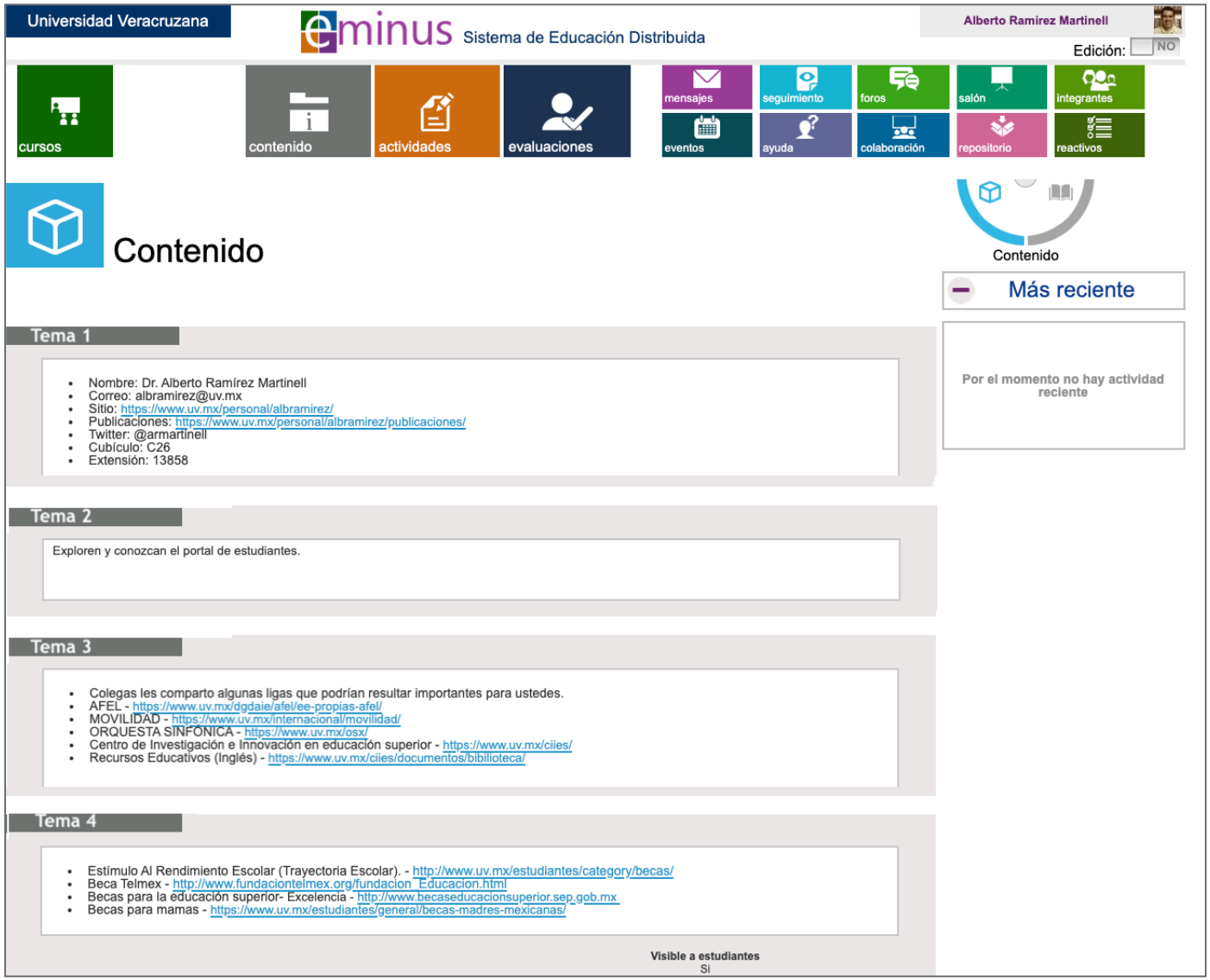


Figura 1. Curso de cuatro temas montado en Eminus 3

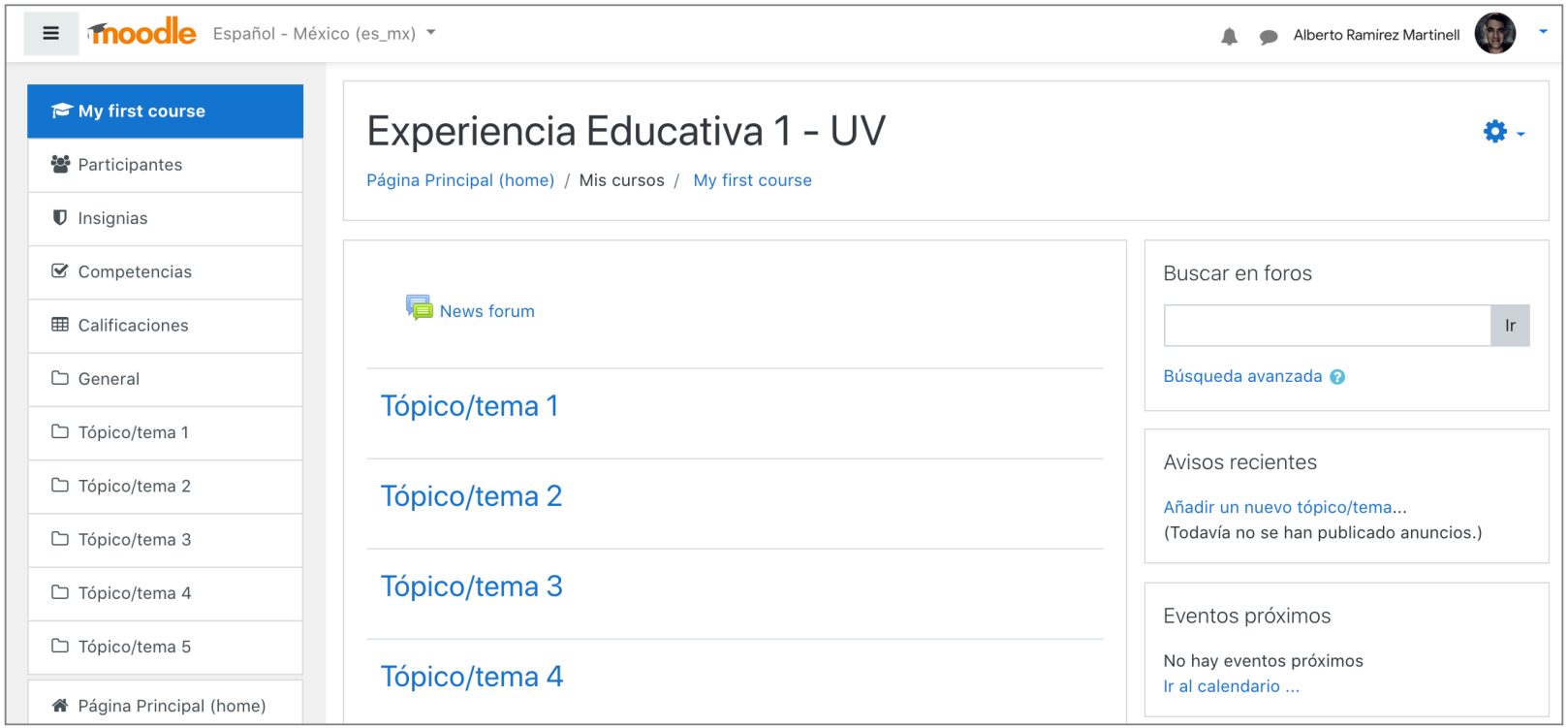


Figura 2. Curso de cuatro temas montado en Moodle

El proceso que se describe en este documento es para que los profesores de la EE diseñen su entorno virtual y lo dosifiquen para un curso intersemestral. Tanto la experiencia profesional como docente de quien diseña el entorno virtual son necesarias para este trabajo siendo prácticamente imposible su delegación a un diseñador instruccional ajeno al campo académico.

Consulte el video denominado ***Modalidad de trabajo***
en el portal web ***Plan de contingencia*** de la Universidad Veracruzana

Estrategia Docente de Tres Pasos (E3P)

La estrategia docente de tres pasos para las EE Intersemestrales en modalidad en línea evidencia las etapas y actividades comunes de interacción en la docencia virtual. Para ejecutar la estrategia de los tres pasos (E3P), el profesor debe identificar las unidades, temáticas o saberes del curso y planear su abordaje a partir del ciclo de interacción que se describirá en este apartado.

La estrategia se deberá repetir dependiendo del número de unidades que componen el curso. Una EE con una unidad estará compuesta por un ciclo de interacción, mientras que una EE con cuatro unidades tendrá que recurrir a la repetición del ciclo en cuatro ocasiones.

Las etapas del ciclo de interacción de la E3P contemplan la presentación del tema; un momento de ejercitación y finalmente la valoración del desempeño de la unidad, referidos respectivamente como: entrada, experiencias y evaluación.

A continuación, se presenta la descripción, estructura y una serie de recomendaciones para la ejecución de cada uno de los tres pasos.

Entrada

Descripción: La entrada es la etapa en la que los profesores explican la dinámica de trabajo y proveen al estudiante de los materiales de estudio.

Estructura de la etapa: La entrada a la unidad tiene dos componentes, uno inicial de carácter directivo en el que se dan las instrucciones de trabajo en la unidad; y otro de carácter temático en el que se hace la presentación de contenidos de la unidad.

Recomendación: Se sugiere que las instrucciones sean breves y directas; que los materiales de estudio estén disponibles para los estudiantes; y que las evidencias de aprendizaje solicitadas para la unidad sean consistentes con el tiempo de dedicación del estudiante y la unidad de competencia establecida en el programa de la EE.

Los tipos de recursos digitales que se sugieren emplear para esta etapa se muestran en la ***tabla 2***.

Experiencias de Aprendizaje

Descripción: La etapa de experiencias de aprendizaje es un espacio para la reflexión, la ejercitación y el desarrollo de actividades de reflexión o prácticas. Durante este momento el estudiante podrá transferir lo que se le presentó durante la etapa inicial de la unidad. La etapa de desarrollo de experiencias es un momento de trabajo introspectivo que en algunos casos puede prescindir del uso de dispositivos digitales para la comunicación o de una conexión a Internet.

Estructura de la etapa: La etapa de desarrollo de experiencias tiene dos componentes uno de estudio en el que el estudiante hace trabajo reflexivo, revisión de conceptos o prácticas y otro más en el que se preparan los productos o evidencias de aprendizaje.

Los tipos de recursos digitales que se sugieren emplear para esta etapa se muestran en la ***tabla 2***. Recursos digitales según el momento de la E3P.

Recomendación: La confección de productos de aprendizaje debe ser consistente con lo que se solicitó como tema de estudio, para que cada producto sea el resultado de la demostración de lo aprendido y no un proyecto adicional a la carga académica. Por ejemplo, si el tema de estudio está relacionado con el domino de un algoritmo matemático, el estudio puede incluir la resolución de una serie de ejercicios y el producto puede ser la serie resuelta. O si el tema de estudio es sobre historia del arte, los estudiantes podrán abordar el tema a través de la lectura de los textos asignados en la Entrada de la Unidad y preparar como producto un texto comparativo, una línea de tiempo, o una presentación con los principales exponentes del periodo histórico revisado.

Evaluación

Descripción: La etapa de evaluación es el momento de la unidad en el que el docente explora a través de instrumentos y estrategias distintas si el estudiante aprendió lo que se presentó en la primera etapa y se ejercitó en la segunda.

Estructura de la etapa: La etapa de evaluación tiene dos componentes: uno de prueba o valoración y otro de cierre. En la fase de valoración el estudiante deberá demostrar que a través de la revisión del contenido y su ejercitación ha desarrollado el conocimiento esperado. En el segundo componente de la etapa de evaluación se dará un cierre a la unidad a través de la retroalimentación del desempeño, de un resumen de los saberes revisados o de la introducción a la siguiente unidad.

Los tipos de recursos digitales que se sugieren emplear para esta etapa se muestran en la ***tabla 2***.

Recomendación: ***La evaluación es parte del proceso de aprendizaje. Debe generar certidumbre y servir para que el estudiante aprenda tanto de sus aciertos como de sus errores. Las estrategias para probar los aprendizajes de los estudiantes tienen distintos alcances. Pueden ser pruebas formativas que se apliquen de manera parcial al término de cada unidad o sumativas y ser aplicadas al terminar la EE. Le recomendamos utilizar el documento "Lineamientos de evaluación de un curso en línea".***

Consulte el video denominado ***Estrategia docente de tres pasos (E3P)*** en el portal web ***Plan de contingencia*** de la Universidad Veracruzana

Consulte el ejemplo ***EE intersemestral en línea diseñada bajo la E3P***

Referencias

1. Casillas, M., y Ramírez, A. (2018) El habitus digital: una propuesta para su observación. En R. Castro y H. J. Suárez (coord.). Pierre Bourdieu en la sociología latinoamericana: el uso de campo y habitus en la investigación. Primera Edición. Cuernavaca, Morelos: Universidad Nacional Autónoma de México, Centro Regional de investigaciones Multidisciplinarias. Pp. 317-342

2. Casillas M. A. y Ramírez Martinell, A. R. (2019). Cultura Digital y cambio institucional en las universidades Revista de la Educación Superior, 48(191), 97-111

Formación Editorial
Luis Jiménez Reyes
Laboratorio Multimedia - Xalapa
Universidad Veracruzana Intercultural

creative commons Este documento contiene una licencia de autor Creative Commons 3.5