

Manual para el Diseño Curricular de Entornos Virtuales



Contenido

I Presentación.....	3
II Justificación	4
III Diseño Curricular para entornos virtuales de aprendizaje	8
IV Referencias.....	16
V Anexos.....	17

I Presentación

La Universidad Técnica Nacional (UTN) desde el modelo educativo presenta a la comunidad universitaria una visión holística e inclusiva, donde aborda un enfoque transdisciplinario capaz de desarrollar procesos educativos con soluciones articuladas, integradas, al desarrollo de capacidades, habilidades, destrezas, de proyectos que faciliten la comprensión, reflexión, respuestas innovadoras, al proponer soluciones que incluyan adaptaciones continuas en el aprendiente y de las implicaciones en la selección de la tecnología a elegir como apoyo a la innovación educativa.

En concordancia a ello, se plantea un diseño curricular que contemple aspectos como la metodología, mediación pedagógica, investigación, innovación y prácticas educativas que respondan a las necesidades de la comunidad universitaria y por ende de la sociedad. La Universidad Técnica Nacional se ha enfocado en la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los ambientes de aprendizaje desde la perspectiva presencial, bimodal y virtual.

Las TIC se incluyen en la formación virtual como herramienta primordial para el apoyo y desarrollo metodológico de los procesos educativos en sustento a la concepción pedagógica y tecnológica universitaria, como respuesta a los cambios y requerimientos de los entornos de aprendizaje del siglo XXI. Donde surgen diversas alternativas para la expansión y el acceso al conocimiento, gracias a la proliferación y presencia tecnológica en el ámbito educativo.

En respuesta a ello, se considera en el diseño curricular la visión holista y el enfoque sistémico para el apropiado desarrollo de ambientes virtuales que involucren la interrelación del accionar universitario así como identificar necesidades, plantear e implementar alternativas de solución, tiempo, espacio, ubicuidad, interactividad, trabajo colaborativo, resolución de problemas, trabajo interdisciplinario, flexibilidad de adaptación, innovación, creatividad, así como validar la realización y evaluación de los procesos.

Lo anterior tiene como finalidad promover el desarrollo cognitivo y personal del aprendiente, ayudar al sujeto a aprender a aprender de forma autónoma con actividades críticas y aplicativas por medio la actualización, capacitación y conjugando los saberes pedagógicos con las TIC y los contenidos, contar con profesores y estudiantes con características de interacción participativa, responsable, propositiva, entusiasta por aprender y compartir experiencias que propicien su autoformación.

Por tanto, el presente documento se detalla el Manual de Diseño curricular para entornos virtuales de aprendizaje de la UTN.

II Justificación

Es evidente que el cambio que han generado las nuevas tecnologías en el ambiente educativo ha sido vertiginoso, todo ello conlleva a que en las prácticas educativas se implementen ambientes de aprendizaje que respondan a la sociedad del conocimiento y de la información, donde los roles del mediador y el aprendiente cambian en los diferentes entornos desde la presencialidad, bimodalidad y la virtualidad. Este último ambiente requiere de un diseño curricular que atienda a una metodología y mediación didáctica diversificada como elementos claves para el desarrollo en los procesos formativos.

El área de Tecnología Educativa y Producción de Recursos Didácticos (TEyPRD) busca fortalecer estos procesos, a través del planteamiento de un diseño curricular que detalle y sitúe los lineamientos para el desarrollo de espacios de aprendizaje con apoyo de la tecnología. Estos ambientes han sido implementados en los últimos 6 años en los procesos educativos de la Universidad Técnica Nacional como herramienta dinamizadora para la adquisición de capacidades, conocimientos y habilidades en los aprendientes.

En el marco de modelo educativo de la UTN, surge la necesidad de plantear un diseño curricular para entornos virtuales de aprendizaje, que contemple una metodología inclusiva, holista y sistémica que permita a su vez involucrar a los actores educativos, disciplinas, gestores así como la sociedad del conocimiento y de la información.

El desarrollo metodológico del diseño curricular posibilita en el accionar académico definir una mediación pedagógica para entornos virtuales de aprendizaje que pluralice las estrategias didácticas e integre los componentes pedagógicos, comunicacionales y tecnológicos como apoyo a los procesos de educativos. Agregado a ello, el enfoque sistémico propicia identificar, seleccionar, proponer y resolver las alternativas que implican la incorporación de las tecnologías emergentes en las estrategias metodológicas para los entornos de aprendizaje.

Por su parte, dicho enfoque considera al proceso educativo como un sistema, entendiéndolo como la interconexión en todas sus partes, conformando una estructura. Tiene una visión holística, global, y cada asignatura si bien se puede tratar por separado integra el todo del conocimiento, propiciando un abordaje no solo intradisciplinario sino interdisciplinario (Fingermann, 2012). En esta línea, la UTN aborda de manera conjunta y paralela los componentes educativos que conforman la comunidad de aprendizaje para la puesta en práctica de la mediación en los entornos virtuales.

A continuación se presenta un cuadro con algunos aspectos a considerar para definir la metodología y por ende el diseño curricular de un entorno virtual con la finalidad de vincular los elementos anteriormente citados.

Cuadro 1: Aspectos a considerar para una metodología de un entorno virtual

Aspectos a considerar	Visión holista	Enfoque sistémico
Modelo educativo	Incorporación de aspectos trascendentales del modelo, tales como; pensamiento complejo, interdisciplinariedad, transdisciplinariedad e inclusión tecnológica.	Interrelación entre las distintas disciplinas o carreras de la universidad y actores educativos que contribuyen al logro del proceso de aprendizaje.
Pedagogía	Integración de estrategias metodológicas con enfoque constructivista, humanista y cognitiva en el desarrollo de las actividades de aprendizaje.	Identificación de estrategias metodológicas acordes con el modelo educativo para el desarrollo de propuestas innovadoras.
Tendencias de las TIC en el ámbito educativo	Implementación de programas educativos acorde con la alfabetización digital, reformas educativas, inclusión digital como apoyo a los procesos educativos.	Integración e interrelación de las TIC en las reformas educativas.
Infraestructura tecnológica	Desarrollo y uso de plataformas educativas robustas y versátiles que permita el desarrollo de entornos virtuales amigables con el participante.	Integración de áreas relacionadas en temas tecnológicos (herramientas de gestión de contenidos, campus virtual, dominio web), cobertura de la información (servicio de hosting, servidores compartidos) y acceso a internet (banda de transferencia).
Perfil académico	Identificación de	Valoración de la

universitario para entornos virtuales de aprendizaje.	capacidades, conocimientos, habilidades, pedagógicas, comunicativas, tecnológicas y evaluativas para los entornos virtuales.	capacidad para la solución versátil y creativa de necesidades educativas.
Participantes	Identificar el contexto social, cultural y económico del estudiante para la incorporación de las TIC en los entornos de aprendizaje.	Vinculación entre la sociedad y la universidad.

Por consiguiente, una vez identificados los aspectos que considera la metodología se determina la **mediación didáctica participativa y colaborativa** como estrategia clave para el diseño curricular para entornos virtuales de aprendizaje en los procesos formativos. Entendiéndose por este tipo de mediación como aquella que desarrolla estrategias didácticas, diversificadas, participativas, colaborativas, cooperativas e innovadoras al involucrar; actores educativos, ofertas académicas, áreas de extensión e investigación, como pilares fundamentales para el logro de la calidad en la educación superior.

Aunado a ello, Álvarez (2008) define el término de **mediación didáctica**, como el alcance de acceder a la información y construir el conocimiento mediante el diálogo interpersonal, interactuando con la comunidad de aprendizaje con quienes se comparte la experiencia. Mientras que en el enfoque **participativo y colaborativo** hace referencia a la integración de estrategias, métodos y actividades de aprendizaje de forma colaborativa, haciendo uso de medios comunicacionales y tecnológicos para la interacción entre los aprendientes y el mediador virtual.

De esta forma la **mediación didáctica participativa y colaborativa** a ejecutar incluye estrategias tanto para actividades presenciales como en línea, aprovechando lo mejor de cada una en los entornos con apoyo de tecnologías. Para ello, se consideran algunos aspectos fundamentales que propician una apropiada mediación en los entornos virtuales, mostrados en la siguiente figura 1:



Figura 1: Aspectos a considerar en la mediación de un entorno virtual de aprendizaje.

La mediación didáctica participativa y colaborativa en estos aspectos no solo implica usar un entorno y guiar a los estudiantes sino que requiere que el docente realice múltiples funciones, algunas de las más importantes son los procesos de comunicación, planificación del entorno, selección de materiales, creación de recursos, implementación de estrategias de aprendizaje activas y colaborativas así como la evaluación de los entornos virtuales.

Estos espacios de aprendizaje mediados por las TIC, hacen necesario que el docente desarrolle nuevas competencias para facilitar su desempeño en la mediación y por ende en el logro de los objetivos propuestos.

A continuación en la figura 2 se rescatan algunas habilidades y capacidades que el mediador debe poseer para el manejo de los entornos virtuales de aprendizaje.



Figura 2: Habilidades y capacidades en TIC.

De esta manera, se contextualiza la metodología, la mediación didáctica participativa y colaborativa así como las capacidades del mediador en un entorno virtual, las cuales deben ser tomadas en cuenta para el diseño curricular de un entorno virtual de aprendizaje.

III Diseño Curricular para entornos virtuales de aprendizaje

Los entornos virtuales de aprendizaje son espacios para la interacción entre los aprendientes utilizando medios de comunicación y didácticos que permiten la apropiación de conocimientos y el desarrollo de actividades con el fin de cumplir con los propósitos de aprendizaje planteados.

En ese sentido, el área de Tecnología Educativa y Producción de Recursos Didácticos desarrolla entornos virtuales contemplando las siguientes modalidades:

- **Presencial con apoyo de plataforma:** modalidad educativa que desarrolla un programa de curso presencial con apoyo de recursos y actividades en plataforma.
- **Híbrido:** modalidad educativa que desarrolla un programa de curso con actividades presenciales y en línea.
- **Virtual:** modalidad educativa que desarrolla un programa de curso, mediante una plataforma de cursos virtuales, utilizando medios sincrónicos y asincrónicos. Todas las actividades se desarrollan en línea.

Para el diseño e implementación de estos entornos se requiere los siguientes requerimientos básicos, con la finalidad de garantizar la calidad en los procesos:

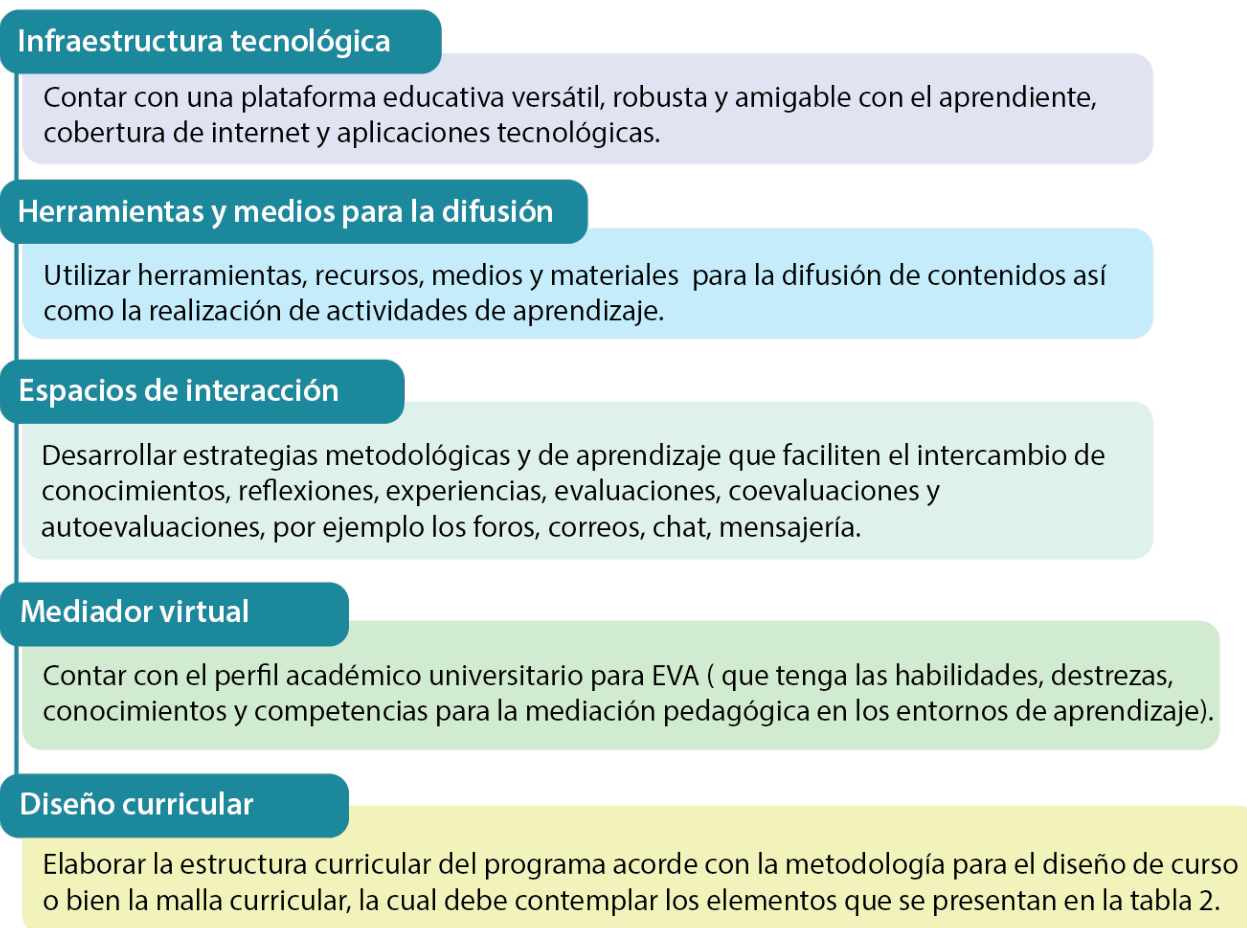


Figura 3: Requerimientos básicos para el diseño de EVA.

En cuanto al diseño curricular para un entorno virtual de aprendizaje se deben definir los métodos que permitan desarrollar de forma adecuada los procesos de aprendizaje para cumplir con los propósitos planteados, de esta manera se establecen las siguientes etapas que guían el proceso.

- **Análisis:** en esta etapa el docente debe considerar aspectos generales del curso, así como las población meta y su contexto, las herramientas y el tiempo requerido para la ejecución en la práctica.
- **Diseño:** hace referencia al planteamiento de la estructura base del curso, de tal manera que contemple aspectos específicos del curso: propósitos, contenidos, materiales, plataforma educativa, elementos visuales.
- **Desarrollo:** proceso que permite la producción de los recursos, materiales y actividades educativas para la implementación del curso.
- **Implementación:** etapa que permite la ejecución de las siguientes acciones: apertura, mediación pedagógica, seguimiento, apoyo durante todo el proceso del curso.
- **Evaluación:** se refiere a la valoración final del curso para analizar los resultados de aprendizaje así como el mejoramiento continuo de los procesos formativos y de actualización.

Estas etapas se abordaron de acuerdo al modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación), en el cual todas están interrelacionadas y son interdependientes (Mortera, 2002) como se muestra en la figura 4.

Figura 4: Esquema del modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación), (Mortera, 2002). Modificado por el área de TEyPRD (2015).

Este



diseño se concibe como un proceso sistémico que establece una relación entre las teorías de aprendizaje y la práctica educativa, todos los componentes se planifican y trabajan en estrecha interrelación, seleccionando medios y estrategias que propicien la construcción y apropiación de aprendizajes.

Además se deben incluir elementos primordiales como la motivación, el acompañamiento, la calidad y calidez humana que permiten la adecuada comunicación, los procesos sociales, la criticidad y el análisis de la información de manera que se puedan construir conocimientos mediante la interacción y el intercambio de experiencias educativas.

Aunado al modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación) para el diseño en los entornos virtuales de aprendizaje, se integran e interrelacionan otros elementos para el funcionamiento exitoso en la práctica educativa:

- Plataforma accesible acorde al Modelo Educativo.
- Conocimientos previos: uso tecnológico y de aplicación.
- Propósitos y actividades de aprendizaje: selección de TIC, diseño y desarrollo de recursos y materiales digitales, características del EVA.

Lo anterior señalado con el fin de:

- Favorecer una educación bidireccional.
- Propiciar la capacidad de expresar ideas, puntos de vista y argumentos de manera escrita.
- Desarrollar la habilidad mental y operativa que se necesita para buscar, seleccionar y asimilar la información.
- Propiciar la autoformación y autoaprendizaje.
- Que los aprendientes tengan la libertad en el uso de material educativo, fuentes de consulta y experiencias de aprendizaje con el grupo.
- Promover dinámicas educativas para la resolución de problemas y realización de actividades propias de su contexto profesional.

Un aspecto de suma importancia en la *etapa de desarrollo* es la **creación de ruta de aprendizaje**, la cual tiene como función principal, orientar al participante sobre la estructura del curso, unidades y los propósitos a cumplir que deben seguir para lograr la adquisición de los conocimientos de forma activa, reflexiva e interactiva.

En ese sentido se desea lograr que en cada propuesta académica exista un aprendizaje centrado en el aprendiente, una efectiva comunicación, una adecuada atención de consultas, acceso a materiales obligatorios, complementarios y brindar fuentes de información actualizadas.

Para la implementación de las modalidades (presencial con apoyo de la plataforma, híbrido y virtual) en los entornos virtuales de aprendizaje, el mediador debe considerar los siguientes aspectos que contempla la metodología en el diseño de cursos (ver anexo 1).

Cuadro 2: Metodología para el diseño curso

Estructura del programa	Aspectos a considerar	Descripción
I. Datos administrativos	Nombre de la universidad	Anota el nombre de la universidad.
	Nombre del área a cargo	Indica el nombre del área o carrera responsable.
	Nivel académico	Escribe el nivel académico ofertado (bachillerato, licenciatura o maestría).
	Curso	Anota el nombre del curso.

II. Datos generales	Código	Indica el código asignado dentro del programa de estudio.
	Créditos	Hace mención a la cantidad de créditos que tiene el curso.
	Naturaleza del curso	Hace referencia a la teoría y a la práctica que contempla el curso.
	Nivel	Se indica el nivel del programa de la carrera.
	Requisito	Puntualiza el requisito para proceder con la matrícula del curso.
	Co - Requisito	Indica si tiene co- requisito para proceder con la matrícula.
	Horas presenciales / semanales	Se refleja las horas del curso, tanto teóricas como práctica.
	Tiempo de estudio	Describe la duración del curso.
III. Descripción general	Modalidad	Indica el periodo del curso, si es bimodal, trimestral, cuatrimestre o semestral.
	Descripción	Detalla una referencia acerca la temática, la intencionalidad, propósito y metodología del curso.
IV. Propósitos	Propósito general y propósitos específicos.	Define el propósito general y específicos del curso.
V. Unidades	Contenidos	Especifica las unidades sobre las temáticas del curso.
VI. Ruta de aprendizaje	Ruta de aprendizaje (mapa conceptual)	Corresponde a un mapa conceptual, con la representación gráfica de los principales temas del curso y cómo se desarrollará el proceso de aprendizaje, plantea las capacidades y competencias que se desean asegurar en los participantes y

		los indicadores de logros de aprendizajes.
VII. Habilidades y actitudes	Intencionalidades	Determina los tipos de roles, conocimientos, habilidades, actitudes y valores que se van a desarrollar en el aprendiente.
VIII. Metodología	Propuesta metodológica	Explica la metodología en relación con las estrategias y técnicas didácticas a desarrollar, actividades individuales y colaborativas.
IX. Evaluación	Propuesta evaluativa	Detalla los rubros de calificación tanto individual como colaborativa mediante calendario de actividades, rúbricas o criterios de evaluación, definición de medios de envío, establecimiento de fechas de realización y entrega de actividades. Además se detalla el tipo de evaluación: formativa, sumativa o diagnóstica.
X. Bibliografía	Bibliografía o referencias bibliográficas	Anota el material bibliográfico a utilizar en el curso, biblioteca digital, videoteca digital, demás material como complemento y acorde al formato APA.
XI. Programación del curso.	Cronograma (programación del curso)	Detalla una matriz que contempla los siguientes aspectos: unidades (semanas), propósitos de aprendizaje, contenidos, materiales didácticos, actividades de aprendizaje, criterios de evaluación y evaluación. (ver anexo 2)

Para la puesta en práctica dentro de la UTN se crea un campus virtual, en la plataforma que permite la mediación amigable, flexible e individualizada, con procesos colaborativos, pluripersonales y multiétnicos para el aprendizaje, como soporte a los esquemas presenciales típicos de la educación e integrando elementos multimedia para ayudar en la comprensión de la información.

Dentro de la metodología planteada y el diseño curricular se concibe al estudiante como el actor principal que marcará tendencias, concepciones, innovaciones en la sociedad del conocimiento, en relación con las diferentes alternativas de aprendizaje donde confluyen elementos como el mediador, objetos de aprendizaje, actividad de autoaprendizaje, comunidades de práctica virtual y asesores en TIC para el logro de los objetivos propuestos. De este modo la concepción interactiva del aprendizaje se centra en el aprendiente, tal y como se muestra en la siguiente figura:



Figura 5. Concepción interactiva para el aprendizaje .

En consideración con los aspectos antes citados el área de Tecnología Educativa y Producción de Recursos Didácticos posee una visión sistémica e integral de los procesos educativos que ofrece la Universidad, proponiendo así un diseño curricular acorde con el modelo educativo y las tendencias tecnológicas para la inclusión en los entornos de aprendizaje.

IV Referencias

- Alvarez, M. (2008). *La mediación didáctica. Aprender sobre la enseñanza*. Recuperado el 23 de noviembre del 2015 de <http://sujetosyalfabetizaciones.blogspot.com/2007/12/la-mediacion-didctica-aprender-sobre-la.html>
- Fingermann, H. (2012). *Enfoque Sistémico del proceso Enseñanza-Aprendizaje*. Recuperado de <http://educacion.laguia2000.com/ensenanza/enfoque-sistemico-del-proceso-de-ensenanza-aprendizaje#ixzz3tlavsepg>
- González, A., Calderon, S., Galache, T. y Torrico, A. (s.f) *Uso de wikis para la realización de trabajos colaborativo en el aula*. Recuperado el 19 de octubre del 2015 de <http://www.uv.es/asepuma/XIV/comunica/118.pdf>
- Marcelo, C.; Puente, D.; Ballesteros, M. y Palazón, A. (2002). *Learning teleformación*. Barcelona: Gestión 2000.com
- Díaz, F. Morales, L. (Junio,2009). Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales: un modelo de diseño instruccional para la formación profesional continua. *Tecnología y Comunicación Educativas, ILCE*. 47-48, pp.4-25.
- Mortera, F. (2002). *Educación a distancia y diseño instruccional: sus conceptos básicos, su historia y su relación mutua*. México: Taller abierto.

Anexo 1

Programa del Curso

Universidad Técnica Nacional
Centro de Formación Pedagógica y Tecnología Educativa
Área de Tecnología Educativa y Producción de Recursos Didácticos

Curso: Mediación Virtual de un entorno de aprendizaje

Código: PMDM-01

Créditos: Ninguno

Naturaleza del curso: Teórico-Práctico

Requisito: Ninguno

Co-requisito: Ninguno

Horas presenciales / semanales: 10 horas semanales (no hay presencial)

Tiempo: 40 horas de aprovechamiento

Modalidad: Bimodal

I. Descripción del Curso

Este curso ofrece espacios para reconocer que la formación virtual en la Educación Superior, está asumiendo un rol importante en los ambientes de aprendizaje en línea o bimodal, debido a que la sociedad actual ha emergido en un campo de actualización y virtualización con el fin de evolucionar en una “nueva sociedad digital y del conocimiento” mediante la integración de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en los procesos de enseñanza. Para ello, se pretende que el mediador comprenda el papel de la educación virtual del siglo XXI desde sus inicios, presente y futuro en la era del conocimiento para desarrollar estrategias de mediación en modalidades interactivas, de comunicación y de innovación que invitan a modernizar la manera de aprender en la educación.

Además hace referencia, a que la educación virtual se presenta como un nuevo escenario de formación que requiere el desarrollo de competencias específicas en la mediación tecnológica, comunicacional y pedagógica para implementar el accionar de las buenas prácticas educativas en los entornos virtuales de aprendizaje desde la perspectiva del rol aprendiente y pedagógico, dentro de un proceso interactivo y socializador.

En respuesta a lo anterior, el curso se llevará a cabo en cuatro semanas, de las cuales el participante debe desarrollar las actitudes y condiciones que requiere la mediación en dichos escenarios, de tal manera que cada tutor promueve un ambiente de aprendizaje dinámico, interactivo y agradable que facilite la orientación, apoyo, seguimiento y evaluación durante los avances académicos del participante.

Además, busca promover la reflexión, debate, y análisis de experiencias acerca del proceso de mediación en la virtualidad, el cual permite el desarrollo de la práctica educativa en línea, el acceso a la información, a la formación profesional, el

desarrollo tecnológico y la posterior toma de decisiones para su mejor uso. Lo anterior con el propósito de garantizar el éxito del proceso pedagógico.

Por consiguiente, el desarrollo de las cuatro semanas del curso está enfocado en las siguientes resultados de aprendizaje:

- Cada participante y el grupo en general determinan la evolución y la contextualización de la educación virtual en el siglo XXI y su importancia en los ambientes de aprendizaje.
- Cada participante, adquiera un conocimiento común y compartido acerca del papel de la docencia en los ambientes virtuales de aprendizaje.
- Cada participante, desarrolle las habilidades, destrezas y conocimientos en áreas comunicacionales, tecnológicas y pedagógicas para promover un rol efectivo del mediador en los ambientes virtuales de aprendizaje así como de interacción.
- En suma, se pretende que cada participante obtenga un dominio eficiente del cómo mediar en un entorno virtual de aprendizaje mediante la puesta en práctica de los ejercicios brindados en el curso.

II. Propósitos

2.1 Propósito General

Desarrollar habilidades, destrezas y conocimientos acerca de la mediación virtual en un entorno de aprendizaje, para la implementación de prácticas novedosas en el accionar académico de la Universidad Técnica Nacional.

2.2 Propósitos específicos

- Analizar la evolución y contextualización de la educación virtual en el siglo XXI mediante los recursos generados en el curso, para la interiorización de estos en los entornos virtuales educativos.
- Identificar el papel de la docencia en los ambientes virtuales de aprendizaje mediante el análisis de las competencias tecnológicas, comunicacionales pedagógicas y sus dimensiones en la sociedad del conocimiento y de la información.
- Construir un conocimiento básico y compartido sobre el proceso de mediación virtual en los ambientes de aprendizaje a través de espacios de

interacción en el curso para el manejo efectivo de las buenas prácticas pedagógicas en la educación superior.

- Desarrollar el rol efectivo del mediador en los ambientes virtuales de aprendizaje mediante el desarrollo de habilidades, destrezas y conocimientos en áreas comunicacionales, tecnológicas y pedagógicas para la respectiva implementación en la Universidad.

III. Contenidos (Unidades)

Unidad I

- La educación virtual en el siglo XXI
- La virtualidad en los ambientes de aprendizaje
- Nuevas prácticas educativas
- Las TIC y sus modalidades
 - Presencial con TIC
 - E-Leaning
 - B-Learning
 - C-Learning
 - M-Learning
 - P-Learning
 - U-Learning
 - T-Learning

Unidad II

- La docencia en los ambientes virtuales de aprendizaje
- Competencias
- Dimensiones de la Competencia Digital:
 - alfabetización Informacional
 - alfabetización digital
 - alfabetización en medios
 - alfabetización visual
 - alfabetización académica
 - alfabetización mediática
- El rol pedagógico del docente

Unidad III

- Mediación en los entornos virtuales de aprendizaje
- Mediación en Entornos Virtuales y la didáctica
- Plataforma Moodle, manejo básico.
- Cómo revisar las actividades creadas en un curso utilizando

Moodle

- Implementación de las rúbricas
- Revisión de cuaderno de calificaciones

Unidad IV

- Práctica pedagógica desde la mediación virtual con Moodle
- Estudios de casos:
 - Uso del foro
 - Uso del chat
 - Uso de wiki
 - Tareas

IV. Habilidades y actitudes

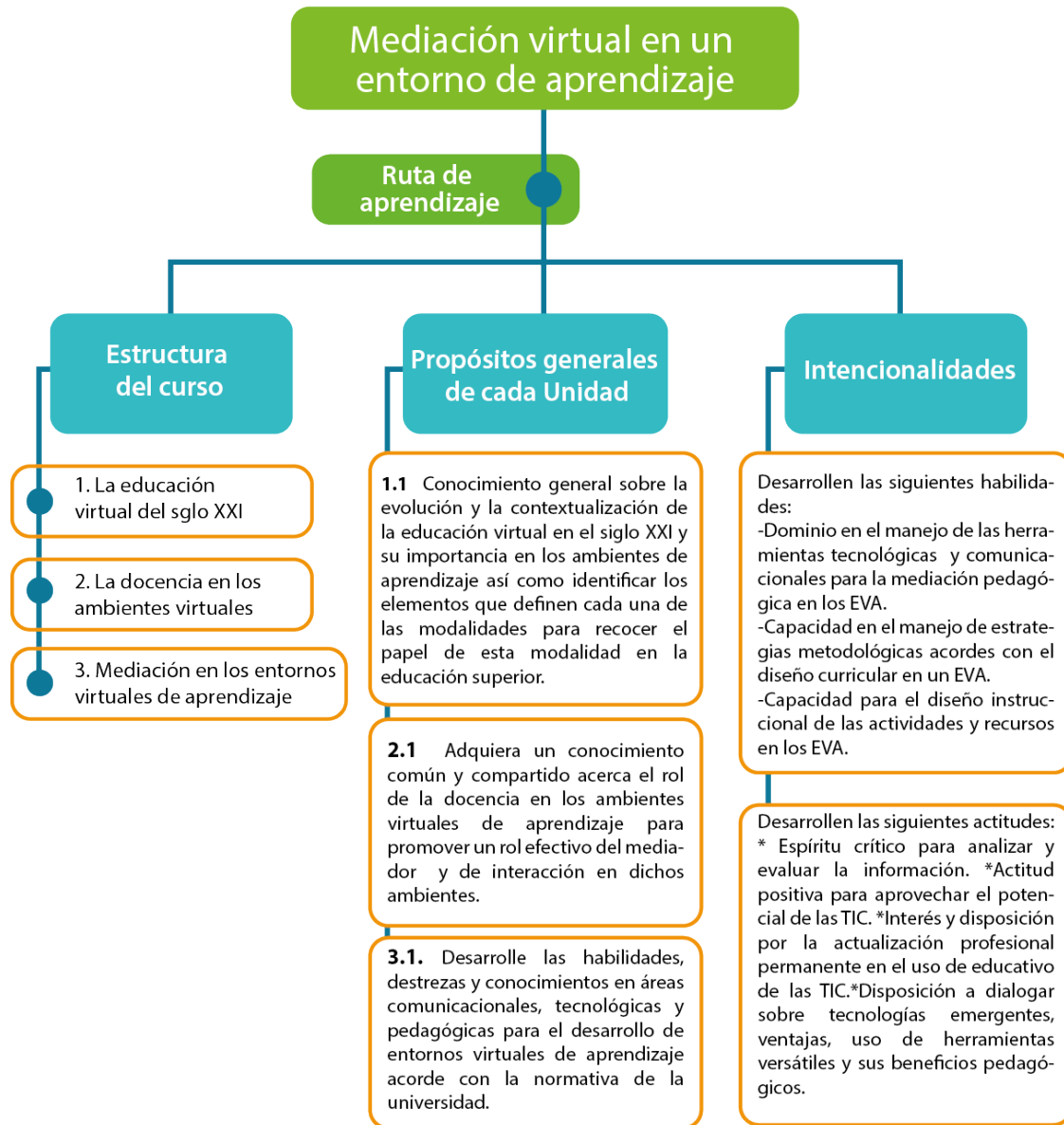
4.1 Habilidades

- Capacidad de desarrollar una práctica pedagógica orientada al uso efectivo de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.
- Capacidad de adaptar contenidos a las necesidades, preferencias y motivaciones particulares de cada aprendiente.
- Auto gestionar su proceso de aprendizaje colaborativo mediante la interacción: profesor-estudiante y viceversa y estudiantes entre sí.
- Desarrollar habilidades de pensamiento de orden mayor (resolución de problemas) y de procesamiento de la información.
- Capacidad de implementar prácticas educativas innovadoras en los ambientes de aprendizaje.
- Capacidad de adaptación en el desempeño docente en diferentes entornos de aprendizaje (presenciales, bimodales, virtuales, entre otros).

4.2 Actitudes

- Espíritu crítico para analizar y evaluar la información.
- Actitud positiva para aprovechar el potencial de las TIC.
- Disposición a dialogar sobre tecnologías emergentes, ventajas, uso de herramientas versátiles y sus beneficios pedagógicos.
- Interés y disposición por la actualización profesional permanente en el uso de educativo de las TIC.

V. Ruta de aprendizaje



VI. Metodología del aprendizaje

El desarrollo de este curso se realiza de manera virtual, donde la metodología empleada se fundamenta en elementos teóricos y prácticos, dirigidos a la capacitación de mediadores en los ambientes virtuales de aprendizaje que faciliten la participación activa, la construcción colaborativa del conocimiento y el desarrollo de procesos de metacognición por parte de los aprendientes.

Para ello, se visualiza las tendencias de la TIC en la educación superior para integrar aplicaciones o herramientas digitales educativas dentro de las aulas virtuales, que faciliten el logro de propósitos educativos a partir de la diversidad de elementos de texto, imágenes, audiovisuales e interactivos y demás. Todo lo anterior, permite que el participante genere ambientes de aprendizaje dinámicos que promuevan la interacción, comunicación y la mediación con los aprendientes.

El curso integra estrategias metodológicas activas, que estimulan la participación de los aprendientes, siendo ellos los protagonistas de los procesos de construcción de los nuevos aprendizajes para el desarrollo de una actitud positiva hacia la mediación pedagógica en las distintas modalidades; virtuales y/o bimodales. Todo lo anterior, dentro de una visión constructivista en la que el participante deberá poner en práctica todo lo desarrollado durante el curso, evidenciando así las habilidades, destrezas y competencias en el efectivo manejo de las buenas prácticas pedagógicas en la mediación virtual.

El curso virtual se desarrolla en cuatro semanas con una duración de 40 horas de aprovechamiento, en las cuales se proponen recursos y actividades en línea mediante el uso de la plataforma Moodle de la Universidad, donde el aprendiente deberá cumplir con una serie de tareas y demás actividades planificadas que implique el proceso evaluativo.

Por lo tanto, es necesario que los usuarios matriculados ingresen de manera constante al aula virtual (al menos cuatro veces a la semana), para mantenerse al tanto de todos los acontecimientos del curso. Además que consideren los siguientes aspectos:

- Ser sujeto y objeto de su propio desarrollo.
- Participar de un proceso integrado e integrador.
- Colaborar activamente en el proceso educativo.
- Aportar ideas, recursos, materiales.
- Promover, participar y desarrollar experiencias significativas.
- Crear y elaborar materiales apropiados para evidenciar su nivel de comprensión del conocimiento.

Por su parte el facilitador debe generar un ambiente agradable en el entorno de

aprendizaje, tomando en consideración las siguientes acciones:

- Promover espacios para el trabajo en equipo, fomentando la iniciativa y la creatividad.
- Aportar ideas, recursos, materiales para favorecer el aprendizaje.
- Reconocerse como mediador en el proceso educativo.
- Romper esquemas y tratar de lograr un verdadero cambio de paradigma para el abordaje de los procesos educativos.
- Promover y desarrollar experiencias significativas, que contribuyan al aprendizaje de los participantes en los procesos educativos.
- Investigador interesado en producir cambios en el pensamiento de sus estudiantes.

Al finalizar el curso, el participante es capaz de implementar las habilidades, destrezas y conocimientos en el proceso de mediación virtual en los entornos de aprendizaje.

VII. Evaluación

El curso tiene un proceso de evaluación formativa, diagnóstica y sumativa, consecuente con un enfoque metodológico de educación con modalidad virtual. Para esto, se fomentarán actividades que permitan la aplicación de estrategias de auto y coevaluación.

Cada una de las tareas, chat, foro, trabajo colaborativo (wiki), estudios de casos prácticos que aparecen en los módulos serán evaluados mediante instrumentos de evaluación, como rúbricas, listas de cotejo o escalas de medición, los cuales permitirán ver el desempeño de los participantes de una forma más dinámica y transparente, pues éstas indican cada uno de los aspectos y porcentajes de calificación, para autoevaluar y autorregular el proceso de aprendizaje.

Los contenidos del curso están distribuidos en cuatro semanas y para efectos de la evaluación sumativa, en diversas tareas cortas, participación en foro, chat y realización de los estudios de casos.

Para que el participante apruebe el curso y reciba la certificación correspondiente, debe cumplir con los siguientes aspectos:

- Participación activa en las actividades en línea del curso. El participante debe realizar y enviar todas las actividades solicitadas en el curso, según las orientaciones correspondientes y fechas establecidas para poder aprobar el curso. Será fundamental respetar el cronograma establecido para la realización de las actividades.
- Obtener una nota de aprovechamiento no menor a 80.

La distribución porcentual de las actividades se ha estructurado de la siguiente

manera:

Actividades evaluativas	Porcentaje%
Foro académico (15%) y Línea del tiempo (10%) Caso del Foro: ejercicio práctico.	25%
Herramientas educativas: Chat(15%), Análisis FODA (15%). Caso del Chat	30%
Trabajo en la plataforma (10%) Compartir un material (5%) Actividad de aprendizaje (10%) Rúbrica de evaluación (5%) Caso del wiki	30%
Análisis del caso	15%
Total	100%

Con base en los resultados de las actividades solicitadas, se podrá evidenciar y valorar el aporte, conocimiento, análisis, reflexión, creatividad, realimentación y autoevaluación de los aprendientes de manera individual y colaborativo. Donde el aprendiente tendrá la oportunidad de generar su propio conocimiento mediante los recursos y actividades brindados durante el desarrollo del curso.

Asimismo, al final de cada semana se implementará casos de estudios con la finalidad de que el participante realice el proceso de autoevaluación de los aprendizajes adquiridos en cuanto a las habilidades, destrezas y conocimientos de los contenidos a evaluar. Es importante mencionar que cada una de las actividades planteadas en cada semana, serán evaluadas mediante rúbricas y/o lista de cotejo.

La puntuación correspondiente a cada actividad se desglosa más adelante, en la programación semanal de las actividades.

VIII. Bibliografía

Videos en Youtube. (s.f.). Tutoriales manejo de Jimdo. Recuperado de <http://www.youtube.com/watch?v=Rer4PAmLYwM&list=PLCCC41D81D947AC2B>

Aguaded, M. & López, L. (2015). La docencia sobre alfabetización mediática en las facultades de Educación y Comunicación= Teaching Media Literacy in Colleges of Education and Communication. *Comunicar*, 22(44), 187-195.

Alfaro, G. (2014). La alfabetización visual y los Estudios Generales en la Universidad de Costa Rica. *Estudios*, (29).

Area, M. y Adell, J. (2009): eLearning: Enseñar y aprender en espacios virtuales. En J. De Pablos (Coord): Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet. Aljibe, Málaga, pags. 391-424. Recuperado el día miércoles 01 de julio de:

<http://tecedu.webs.ull.es/textos/eLearning.pdf>

Editorial UOCInnova (2011). Evolución y retos de la educación virtual. Rambla del Poblenou 156, 08018 Barcelona. Recuperado el día miércoles 01 de julio de:

http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/9781/1/TRIPA__e-learning_castellano.pdf

Herrero, J. (2014). La Alfabetización Informacional del Profesorado de Educación Secundaria del Estado Español. *Universitas Tarraconensis. Revista de Ciències de l'Educació*, 1(2), 111-114.

Iberoamericana de Educación. n. ° 44/4 – 10. Recuperado el miércoles 01 de julio de <http://www.rieoei.org/expe/1900Ornelas.pdf>

La Cruz, M. (2014). El contenido de las imágenes y su análisis en entornos documentales: EN Polisemias visuales. Aproximaciones a la alfabetización visual en la sociedad intercultural. Ediciones Universidad de Salamanca.

López, M. (2007). Guía básica para la elaboración de rúbricas. Recuperado el 15 de julio de 2010 de <http://www.slideshare.net/aprendizaje/gua-bsica-para-l>

Noriega, J., Moran, L. & García, E. (2014). Evaluación de competencias básicas en tic en docentes de educación superior en México. *Pixel-Bit: Revista de medios y educación*, (44), 143-155.

Órnelas, D. (2007). El uso del foro de discusión virtual en la enseñanza. *Revista*

Pérez, G. Borges, F. Forés, A. (2006) Didáctica universitaria en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. Narcea Ediciones.

Pérez, M. (2014). Rol docente y pedagogía activa en la formación universitaria. La enseñanza centrada en el aprendizaje del alumno. Adaptación del programa al EEES.

Piquer, M. (2014). El legado de Paulo Freire en la escuela de hoy. De la alfabetización crítica a la alfabetización en medios de comunicación. *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria*, 26(1), 59-76.

Rama, C. (2012). La reforma de la virtualización de la universidad. D.R. © 2012, Universidad de Guadalajara Sistema de Universidad Virtual. Recuperado el día miércoles 01 de julio de:

http://virtualeduca.org/documentos/observatorio/libro_la-reforma-de-la-virtualizacion-de-la-universidad-claudio-rama-udg-2012.pdf

- Rimari, W. (2008). La rúbrica un innovador y eficaz instrumento de evaluación. Recuperado el 16 de julio del 15 de julio de 2010 de http://www.slideshare.net/labbiologiacolonia1/actualizacion-didactica?src=related_normal&rel=37750
- Roig R., Flores C., Álvarez J., Blasco J., Guarinos I., Lledó Carreres, A.,... & Tortosa M. (2013). Características de los ambientes de aprendizaje online para una práctica docente de calidad. Indicadores de evaluación.
- Sangrà, A. (2001) Enseñar y aprender en la virtualidad. Universitat Oberta de Catalunya.
- Saavedra, L. (2015). Modalidades educativas de TIC.
- Santamaría, J., & Calvo, S. (2012). Docencia universitaria con apoyo de entornos virtuales de aprendizaje (EVA). Digital Education Review, (21), 33-46.
- Santos, G., Bouciguez, M., Miranda, A., Cenich, G. & Barbieri, S. (2014). Desafíos de las tecnologías emergentes y la alfabetización digital. In XVI Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación.
- Trujillo, N. (2010). Algunos tópicos sobre las rúbricas de evaluación. Recuperado el 15 de julio de 2010 de http://www.slideshare.net/norman.trujillo/algunos-tpicos-sobre-las-rbricas-de-evaluacin?src=related_normal&rel=37750
- Viñas, J., Ravela, P. (1998). Instituto de Evaluación Educativa. Ra-elaboracin-de-rbricas?src=related_normal&rel=37750

Anexo 2

Cronograma

Programación semanal de las actividades:

Unidades (Semanas)	Resultados de aprendizaje	Contenidos	Materiales didácticos	Actividades de aprendizaje para lograr los objetivos	Criterios de aprobación en cada actividad	Sistema de calificación
Unidad 1 Martes 23 de enero al lunes 29 de de enero.	Conocer la dinámica del curso mediante la revisión de los diferentes documentos así como el inicio del desarrollo en el curso, para que contextualice el papel de la educación virtual en el siglo XXI.	*La educación virtual en el siglo XXI. *La virtualidad en los ambientes de aprendizaje. *Nuevas prácticas educativas. *Las TIC y sus modalidades: Presencial con TIC E-Leaning B-Learning C-Learning M-Learning P-Learning U-Learning T-Learning	Video: Bienvenida Página: acerca del curso y orientaciones de la semana. Pdf: Programa del curso. Foro: novedades o avisos, cafetería, consultorio y académico. PDF interactivo: La educación virtual en el siglo XXI y la virtualidad en los ambientes de aprendizaje. HTML5: Nuevas prácticas educativas.	1. Realización y su respectiva exploración en el aula virtual para el uso efectivo de la plataforma. 2. Leer las orientaciones y los documentos facilitados. 3. Revisión apropiadamente de cada uno de los recursos brindados. 4. Foro: cada participante realizará sus respectivas	Rúbricas de evaluación para el foro y la tarea. Tarea I: realizar la línea del tiempo y el caso del foro, como parte del proceso de autoevaluación.	Foro: 10% (REA) Línea de tiempo: 10% Caso del foro para la ejercitación práctica.

			HTML5: Las TIC y sus modalidades.	intervenciones en el foro. 5. Tarea 1 expuesta en el recurso edilm: esta actividad se realizará de manera grupal para la elaboración de la línea de tiempo, tarea que debe ser entregada mediante un documento con formato pdf acerca las modalidades de las TIC. 6. Caso práctico del foro mediante la herramienta edilm: para la ejercitación del análisis acerca las indicaciones y contenido de una consigna para el foro.		
--	--	--	--	---	--	--

Unidad 2 Martes 30 al lunes 05 de febrero.	Adquirir un conocimiento común y compartido acerca el papel de la docencia en los ambientes virtuales de aprendizaje.	*El rol pedagógico y competencias del docente. *Dimensiones de la Competencia Digital: Alfabetización Informacional Alfabetización digital Alfabetización en medios Alfabetización visual Alfabetización académica	PDF Interactivo sobre el rol pedagógico y las competencias del docente para entornos virtuales. Revista digital sobre las dimensiones de la competencia digital.	1. Chat Sobre las dimensiones de la Competencia Digital. 2. Análisis FODA sobre el rol pedagógico del docente. 4. Caso práctico del chat.	Criterios establecidos en las instrucciones de la actividad. Tarea II: Realización del FODA, caso práctico del chat y la tarea.	Chat 10% FODA 10% Caso del chat y tareas 10%.
Unidad 3 Martes 6 al lunes 12 de febrero.	Adquirir las habilidades, destrezas y conocimientos en áreas comunicacionales, tecnológicas y pedagógicas para un uso efectivo del rol	*Mediación en Entornos Virtuales y la didáctica. *Plataforma Moodle, manejo básico. *Cómo revisar las actividades	Página: Orientaciones de la semana. Video: Motivacional Sitio: Mediación en Entornos Virtuales y la didáctica. Tutorial:	1. Wiki: elaboración de un wiki en grupos sobre los aspectos más importantes de la mediación en entornos virtuales y la didáctica. 2. Espacio de simulación: trabajo	Rúbrica para evaluar las Participaciones en un Wiki y el trabajo práctico en el curso virtual. Tarea III: Caso del wiki.	Caso del wiki 5% Trabajo en plataforma 25%

	de mediadores en los ambientes virtuales de aprendizaje.	creadas en un curso utilizando Moodle. *Implementación de las rúbricas. *Revisión de cuaderno de calificaciones.	*Manejo básico de la plataforma Moodle. HTML5: Cómo revisar las actividades creadas en un curso utilizando Moodle. Video y ejemplos: Rúbricas y revisión del cuaderno.	en un espacio de simulación sobre el manejo básico de la plataforma, la revisión de actividades y el cuaderno de calificación. 3. Rúbrica: elaboración de al menos una rúbrica para la evaluación en plataforma. 4. Caso práctico del wiki. 5. Análisis para la resolución de problemas que se puedan presentar al utilizar una wiki o al realizar un trabajo colaborativo con los estudiantes.	Trabajo práctico en la plataforma Moodle, mediante rúbrica.	
--	--	---	---	---	---	--

Unidad 4 Martes 13 al lunes 19 de enero.	Obtener un dominio eficiente del cómo mediar en un entorno virtual de aprendizaje mediante la puesta en práctica de los ejercicios brindados en el curso.	*Estudios de casos: Uso del foro Uso del chat Uso de wiki	*Recurso emaze: para la demostración acerca el análisis del caso foro. *Wiki: *Mapa conceptual para el caso práctico del chat.	Análisis de los casos: se presentarán los casos en diferentes recursos con el fin de asignarlos a cada grupo correspondiente.	Rúbrica para evaluar las participaciones en los casos.	Caso 15%
---	---	--	--	---	--	----------

Anexo 3

Instrumentos de Evaluación

Universidad Técnica Nacional

Curso Introductorio a la Plataforma Moodle

Rúbrica para el foro “Aprendiendo en la Virtualidad”
Valor 25%

Nombre del aprendiziente:

Criterio	Indicadores de rendimiento		
	Excelente	Bien	Necesita mejorar
Participación	Participa al menos tres veces con ideas válidas y relevantes y lo hace de forma oportuna a lo largo de todo el foro. (5 puntos)	Participa dos veces con ideas válidas y relevantes. O participa tres veces pero en alguna de sus participaciones no aporta ninguna idea válida o relevante. (3 puntos)	Participa una vez o lo hace sin aportar ninguna idea. (1 punto)
Coherencia	Las ideas se exponen de manera lógica y coherente.(4 puntos)	El aporte se entiende pero con dificultad, por falta de coherencia. (2 puntos)	No se entiende el aporte. (0 puntos)
Contenido	Sus aportes responden a la pregunta generadora y la discusión desarrollada. Se basan en sus experiencias y otras fuentes pertinentes. (7 puntos)	Sus aportes responden a la pregunta generadora. Se basan en sus experiencias, pero no en otras fuentes pertinentes.(4 puntos)	Sus aportes no responden a la pregunta generadora.(1 punto)

Presencia de reflexión	En sus aportes hay reflexión acerca del tema que se discute y evidencia investigación.(4 puntos)	Hay reflexión pero es muy limitada o no evidencia investigación.(2 puntos)	No se evidencia ningún tipo de reflexión en sus aportes. (0 puntos)
Redacción y ortografía	La redacción y la ortografía son correctas. No se encuentran errores. (3 puntos)	La redacción dificulta la comprensión del aporte o se encuentran de 1-3 errores de ortografía. (2 puntos)	La redacción es inapropiada y hay más de 3 faltas de ortografía.(1 punto)
Interacción	Se refiere a lo que han dicho los compañeros y estimula la interacción. Responde a la participación hecha por al menos dos compañeros. (7 puntos)	Responde a la participación hecha por un compañero o se refiere a lo que han dicho los compañeros de manera muy superficial. (4 puntos)	No responde o no se refiere a las participaciones de los compañeros. (1 punto)
Fuentes	En las publicaciones, todas las fuentes de información se presentan y en el formato solicitado. La bibliografía está relacionada con el tema y es actualizada. (5 puntos)	En las publicaciones, todas las fuentes de información se presentan pero no en el formato solicitado. O la bibliografía está relacionada con el tema pero con autoría no reconocida o poco actualizada. (3 puntos)	No aporta bibliografía en las publicaciones o éstas no tienen relación con el tema.(0 puntos)
Puntaje Total		Puntaje obtenido:	Porcentaje obtenido:
35 puntos			
Realimentación:			

Universidad Técnica Nacional
Curso Introductorio a la Plataforma Moodle
 Descarga y lectura de materiales
 Valor 10%

Nombre del aprendiziente:

Criterio o elemento del curso		SI	NO
Visualiza la bienvenida			
Visualiza y descarga el programa			
Visualiza la Cartelera de Novedades			
Visualiza los Instrumentos de evaluación			
Visualiza el espacio “Conociéndonos”			
Visualiza el espacio “Consultorio”			
Lee el material “Un paseo por Moodle”			
Lee el documento “Netiquette para foros educativos”			
Visualiza el tutorial “Uso de foros en Moodle”			
Puntaje total	Puntaje obtenido	Porcentaje obtenido	
9 puntos			
Realimentación:			

Anexo 4

Metodología para el diseño de entornos
virtuales en la UTN

Metodología para el diseño de entornos virtuales en la UTN

Para el diseño de entornos virtuales de aprendizaje en la UTN se propone la siguiente metodología tomando en consideración elementos gráficos, espacios de información, espacios de comunicación e interacción, materiales y actividades de aprendizaje tal y como se muestra en el siguiente esquema y en la imagen de adjunta.

Elementos gráficos de un entorno de aprendizaje

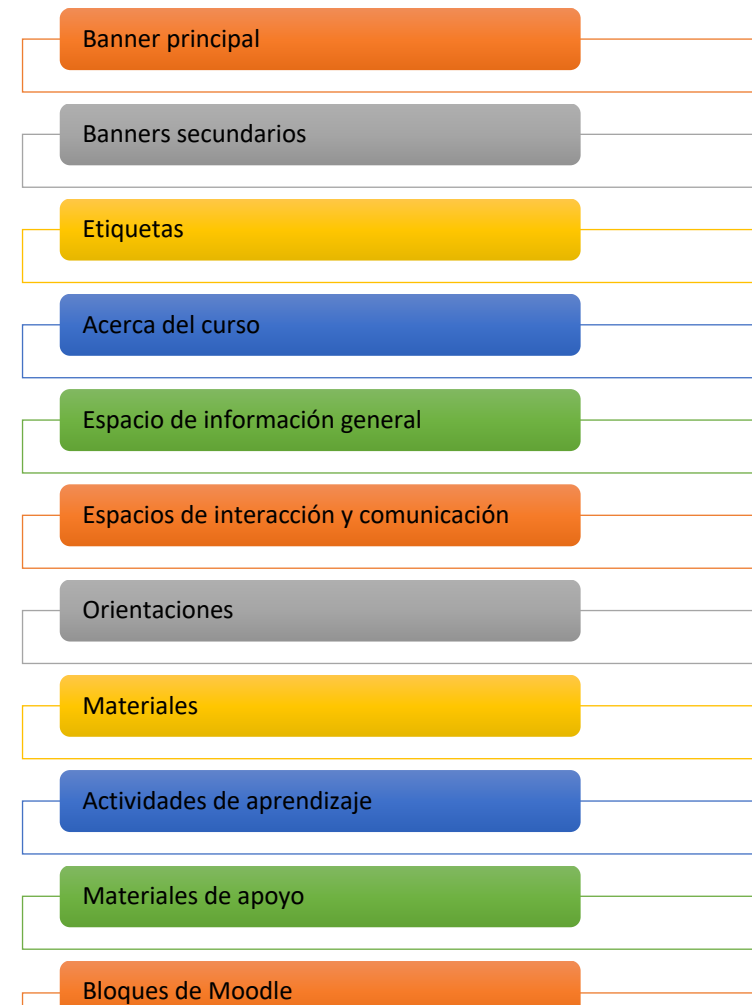


Figura 2 Elementos gráficos

Etiquetas

The screenshot displays a virtual course interface. At the top is a main banner with the course title and logos. Below this, a list of course-related links is shown, including 'Acerca del curso', 'Orientaciones de la semana introductoria', 'Información general', 'Programa del curso', and 'Orientaciones para el proyecto final'. A section titled 'Comunicación e interacción' contains links for 'Anuncios', 'Sobremesa: Espacio para el intercambio social', and '¿Dudas o consultas?'. A horizontal separator line divides the interface from the 'Semana 1' section. This section features a secondary banner for 'Orientaciones y consignas', followed by links for 'Orientaciones Semana 2', 'Materiales', 'Video: Actividades y consignas', 'Actividades', and 'Espacio de colaboración e intercambio: Semana 1'.

Banner principal

Banner secundario

Banner principal: corresponde a una imagen que contiene el nombre del curso, el logo de la universidad, una imagen representativa del título y en algunos casos el nombre de la carrera a la que pertenece el curso.



Figura 3: Ejemplo de banner principal

Banner secundario: es una imagen que contiene la temática a desarrollar.  **Objetos de aprendizaje** representativa de la misma.

Figura 4: Ejemplo de banner secundario o de semana

Figura 5: Ejemplo de etiquetas



Etiquetas: permiten organizar los recursos y actividades suministrados por el docente para el desarrollo de una unidad o semana.

Elementos del bloque inicial o bloque cero

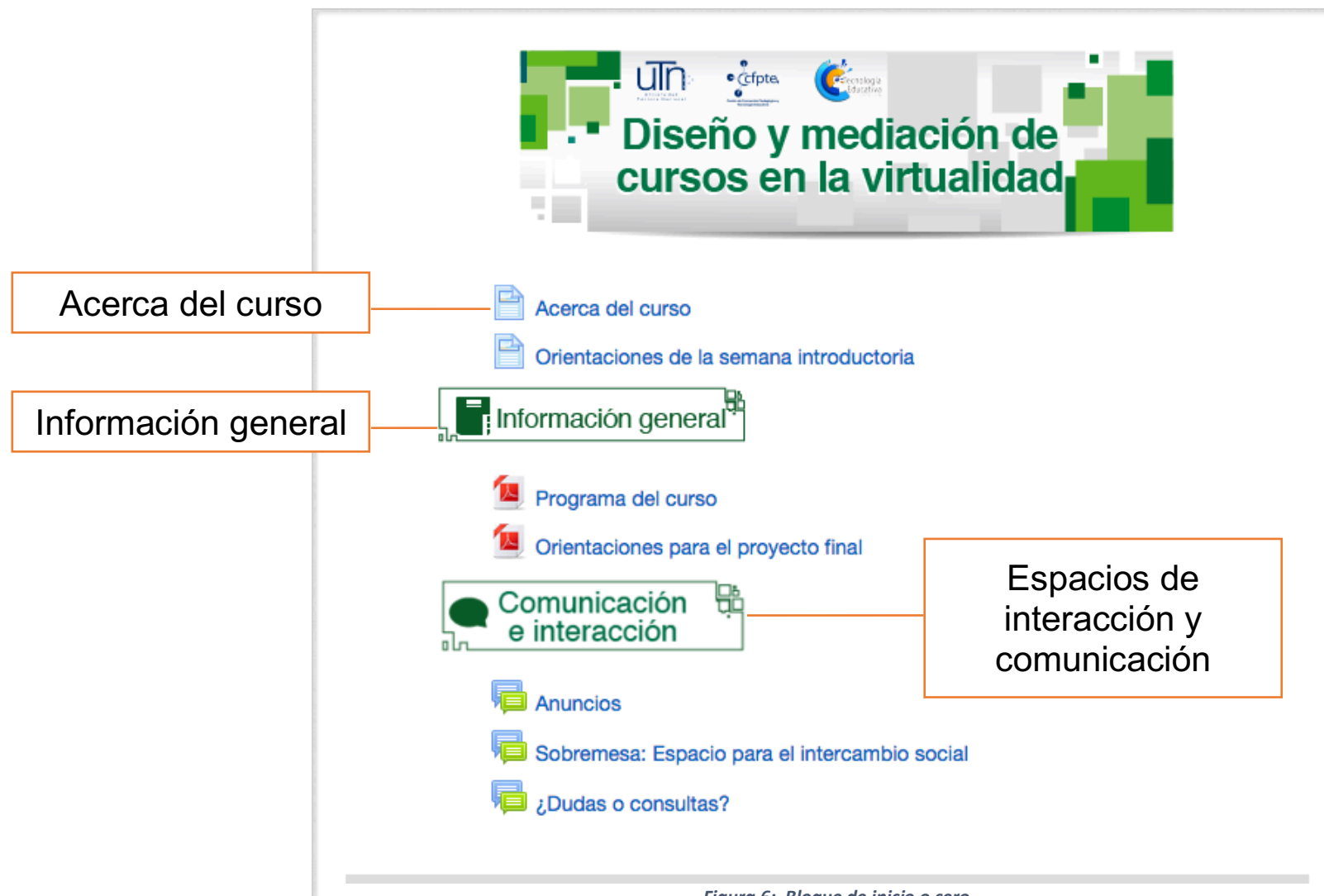


Figura 6: Bloque de inicio o cero

Acerca del curso

Es un breve resumen donde el docente presenta el curso e invita a los participantes, se contemplan aspectos como la finalidad, la metodología, la importancia y el compromiso. Se puede utilizar texto escrito o un video para la presentación.

Diseño y mediación de cursos en la virtualidad

[Página Principal](#) ▶ [Cursos](#) ▶ [Capacitación E-Learning](#) ▶ [DMCV-2015](#) ▶ [General](#) ▶ [Acerca del curso](#)

Acerca del curso

Estimados participantes:

Reciban un cordial saludo de bienvenida al curso de *Diseño y mediación de cursos en la virtualidad*. Damos inicio con las actividades virtuales del curso, siguiendo con una metodología similar a la de los cursos anteriores.

Como ustedes ya saben, este es un curso que requiere del conocimiento que han desarrollado en el curso *Introductorio a la plataforma Moodle* y el curso *Producción de Entornos Virtuales en Moodle*.

Asimismo, para dar un adecuado inicio a las experiencias de aprendizaje del curso es fundamental que participen de la sesión presencial que se desarrollará el **miércoles 10 de junio de 8:00 a.m a 12:30 p.m.**, en la cual se explica en detalle la dinámica del curso, el progreso de los avances de sus propuestas en las siguientes semanas y además, el uso básico del programa eXeLearning mediante el cual podrán crear [objetos de aprendizaje](#) para los cursos que requieren desarrollar.

El curso tiene como propósito facilitar en ustedes el desarrollo de los conocimientos y las destrezas básicas para el diseño de cursos apoyados en entornos virtuales de aprendizaje. Además, se espera facilitar el desarrollo de habilidades para la implementación y mediación de entornos híbridos (que mezclan actividades presenciales y virtuales) que apoyen los procesos de aprendizaje.

Como se comentó en el curso anterior, en estas semanas de trabajo se les invita a realizar una propuesta en modalidad híbrida para desarrollar uno de los cursos que tienen a su cargo en la UTN, elaborando el diseño y la producción completa del entorno virtual del mismo. De esta manera, se espera que al finalizar el curso cada persona tenga listo el aula virtual, los materiales didácticos y demás recursos para implementar el curso.

Además, se pretende guiarlos para se conviertan en creadores de recursos didácticos de calidad, dinámicos y atractivos, utilizando diversidad de formatos y aplicaciones para su realización.

Para que cada uno logre alcanzar la meta propuesta es necesario un importante compromiso de su parte en la realización de todas las actividades planificadas y sobre todo, en el cumplimiento de los plazos fijados. Por lo tanto, es fundamental que estén atentos a las fechas de inicio y cierre de cada semana de trabajo virtual, las cuales están indicadas en el [programa del curso](#).

Recuerden que en todo momento tendrán mi seguimiento y apoyo, esperando ayudarles con las recomendaciones que les haré llegar.

¡Mis mejores deseos para ustedes en esta nueva experiencia de capacitación que hoy iniciamos juntos!

¡Saludos cordiales!



Figura 7: Ejemplo espacio acerca del curso

Espacio de Información general

Este espacio tiene como finalidad brindar al participante pautas generales del curso así como el programa y otros documentos que considere importantes.

Son foros dedicados a la interacción entre los participantes para compartir experiencias, conocimientos o aclarar dudas, así como, la comunicación con el docente y sus compañeros.

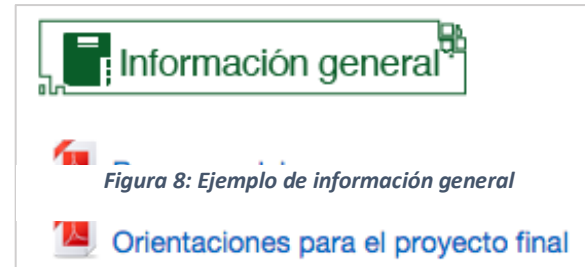


Figura 8: Ejemplo de información general

Espacios de interacción y comunicación

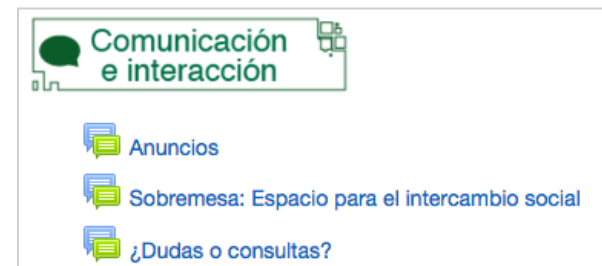


Figura 9: Ejemplos de espacios de interacción y comunicación

Foro de dudas y consultas

Es un espacio que permite a los estudiantes publicar las dudas o consultas que le surjan durante una semana ya sea del manejo de la plataforma, de las actividades planteadas o de la temática tratada. Las consultas pueden ser contestadas por el docente a cargo del curso o por alguno de los compañeros.

"Consultorio": Espacio para aclarar dudas

¿Consultas?

Estimada y estimado participante:

En este espacio podrán publicar sus consultas o inquietudes sobre el aula virtual y el desarrollo de las actividades. Estará habilitado para que puedan realizar cualquier inquietud sobre el uso de la plataforma.

Lo mejor es que utilicen este espacio, ya que las consultas de unos pueden ser de utilidad para otros. Asimismo, si alguno de ustedes puede ayudar a resolver la duda de un compañero, sientan la libertad de responder.

Saludos cordiales,

Añadir un nuevo tema de discusión

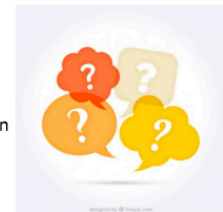
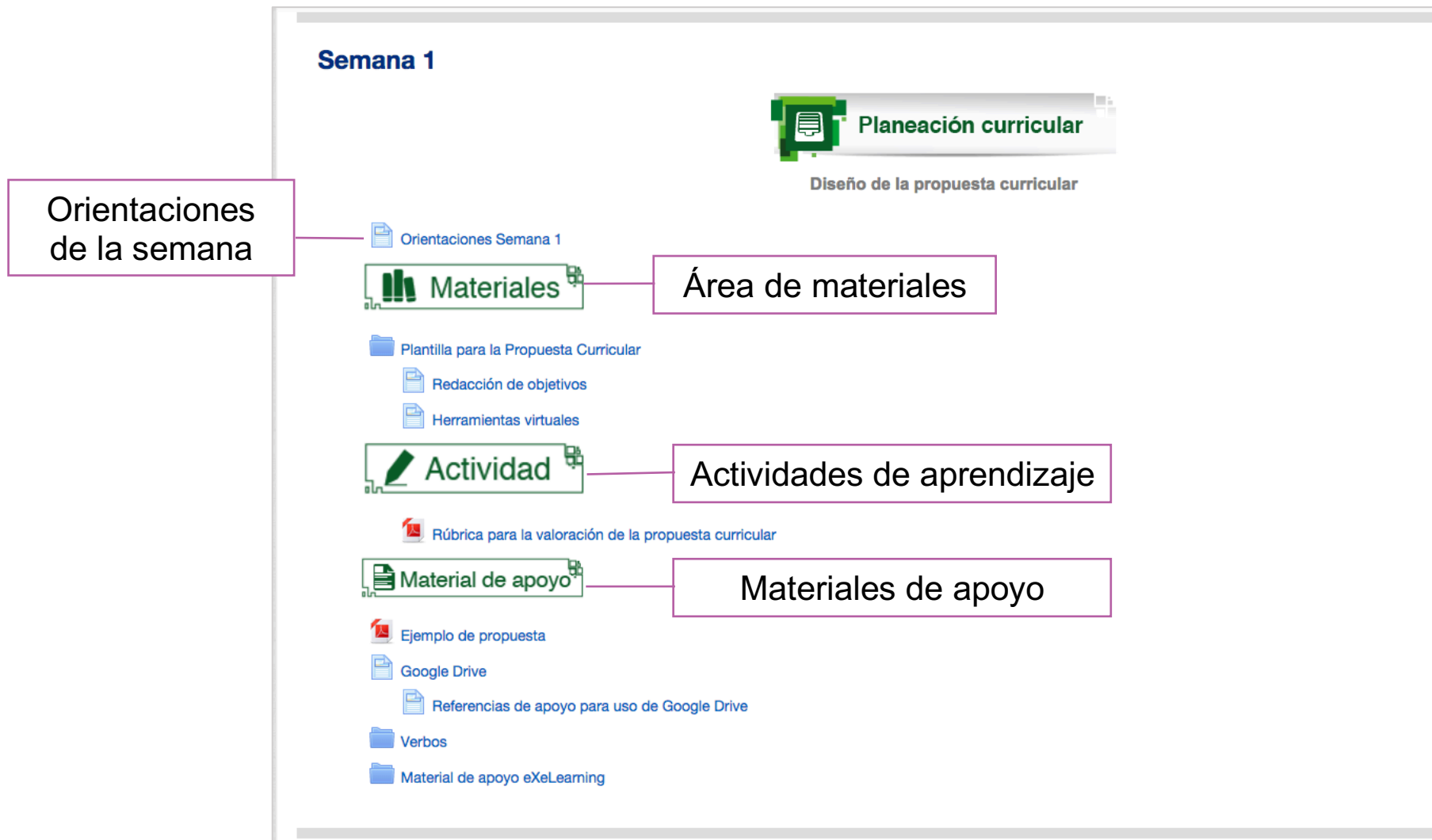


Figura 10: Ejemplo de foro de consultas o dudas

Estructura de una semana



Orientaciones de la semana

Corresponde a un espacio donde el docente debe colocar las instrucciones de la unidad, la semana o tema según corresponda. En este caso se recomienda seguir el siguiente formato con elementos como: saludo, fecha de inicio y termino de la semana, propósitos de aprendizaje, contenidos, actividades de aprendizaje y evaluación, además de todos aquellos aspectos que considere necesarios. Las instrucciones se pueden acompañar con una imagen alusiva al tema a tratar.

Diseño y mediación de cursos en la virtualidad

[Página Principal](#) ▶ [Cursos](#) ▶ [Capacitación E-Learning](#) ▶ [DMCV-2015](#) ▶ [Semana 2](#) ▶ [Orientaciones Semana 2](#)

Orientaciones de la semana 2

Estimados participantes,

Damos inicio a la segunda semana del curso. Las actividades planificadas para esta semana se desarrollarán del **16 al 22 de junio** y está orientada a facilitar el logro de los siguientes objetivos:

- Diseñar un bloque o semana introductorio con los elementos necesarios para el inicio de un curso virtual o bimodal.
- Elaborar orientaciones y consignas para diversas actividades en línea, que brinden una guía adecuada y clara al aprendiente.

Para esto, se les invita a realizar las siguientes actividades:

1. Visualizar el video titulado "**Actividades y consignas**" en la cual se brindan detalles a considerar para la realización del primer avance en el espacio de simulación
2. Participar el "**Espacio de colaboración e intercambio**" sobre la semana 0 y las consignas de sus entornos de simulación.
3. Realizar el **primer avance** en el espacio de simulación, según lo que se solicita en la consigna correspondiente.

Así que manos a la obra o más bien, manos al aula virtual. Recuerden utilizar el espacio correspondiente para exponer sus consultas.

¡Saludos cordiales!

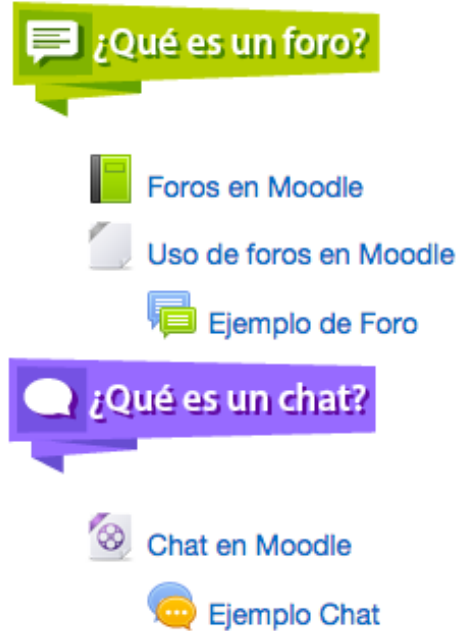
Última modificación: lunes, 18 de enero de 2016, 09:06



Figura 11: Ejemplo de orientaciones

Materiales

Son materiales o recursos
planteadas. Se pueden utilizar
REA) o pueden ser elaborados
(documentos de texto, pres



a el abordaje de las temáticas
presentaciones, videos, enlaces,
contemplando múltiples formatos
learning, multimedias, etc.)

Figura 12: Ejemplo de materiales

Actividades de aprendizaje

Son actividades que permiten generar aprendizajes en el estudiante, se pueden visualizar como el conjunto de acciones o tareas que posibilitan al participante aprender los contenidos, las mismas deben ser planificadas por el docente. En este caso hay variedad de actividades desde un foro, un chat, un wiki hasta estudios de caso, investigaciones, tareas y todo aquello que el docente considere puede ayudar al estudiante en el logro del aprendizaje.

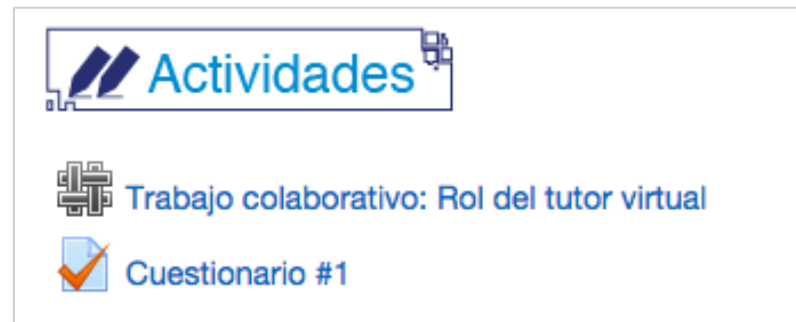


Figura 13: Ejemplo de actividades

Cuestionario

A continuación se presenta un ejemplo de una actividad tipo cuestionario con las instrucciones necesarias para que los estudiantes realicen la actividad.

Manejo básico de la plataforma Moodle

[Página Principal](#) ► [Cursos](#) ► [Capacitación E-Learning](#) ► [Moodle-02-2015](#) ► [Martes 10 al lunes 16 de febrero](#) ► [Cuestionario #1](#)

Cuestionario #1

A continuación se le presenta un cuestionario por medio del cual se desea recopilar su opinión como participante acerca del proceso desarrollado en este curso.

Con esta actividad se pretende recopilar información para valorar la calidad del curso y plantear posibles mejoras en los procesos desarrollados. Asimismo, podrá familiarizarse con las evaluaciones en línea que se utilizan frecuentemente en cursos bimodales para la valoración de los aprendizajes.

La actividad tiene un valor de 10%, pero no se calificarán sus respuestas. El valor porcentual de la actividad se obtendrá solo con completar todas las respuestas y enviar el cuestionario.

Al ingresar al cuestionario, seleccione la opción que responde a cada pregunta o complete la oración según su opinión. Una vez que haya finalizado, presione el botón **Siguiente** y luego seleccione la opción **Enviar todo y terminar** para enviar sus respuestas.

El cuestionario estará habilitado **hasta el lunes 16 de febrero**.



Intentos permitidos: 2

Este cuestionario está cerrado el lunes, 23 de febrero de 2015, 23:55

Método de calificación: Calificación más alta

Intentos: 16

[Volver al curso](#)

Figura 14: Ejemplo de cuestionario

Materiales de apoyo

Conciernen a materiales que sirven de apoyo para el reforzamiento de los contenidos planteados en una semana y con la finalidad de ampliar las temáticas planteadas en los materiales, no son obligatorios.



Recomendaciones para el diseño en general



Galería de EVA



Materiales de los talleres

Bloques de Moodle

Los bloques son pequeñas secciones dentro del campus virtual que facilitan el acceso y uso de algunas herramientas generales que Moodle provee.

A continuación se describen los bloques más relevantes que el usuario podrá encontrar en un entorno:

- Comentarios: permite que los participantes publiquen notificaciones relevantes sobre el desarrollo de un curso.
- Personas: presenta la lista de participantes del curso con la información general de estos.
- Calendario: indica las fechas marcadas como relevantes durante el desarrollo del curso. Además permite al participante programar sus propios eventos a modo de agenda personal.
- Usuarios en línea: muestra los usuarios activos en el aula virtual en ese momento.
- Administración: mediante este bloque el participante puede acceder a diferentes herramientas administrativas en función del curso.

