

INTRODUCCIÓN

La Oficina de Educación Virtual de la Universidad Mariana, se fundamenta en la articulación de los procesos académicos propios de la filosofía, valores, espiritualidad franciscana, el quehacer educativo que la Universidad Mariana ha construido en la región, con las diferentes posibilidades y beneficios que ofrece la inclusión de las TIC en cada una de las modalidades académicas ofertadas por la institución.

Para el caso específico de la educación virtual, es necesario recordar que se trata de una forma diferente de educar, por lo cual se deben contemplar estrategias de enseñanza y aprendizaje que conlleven al uso asertivo de estrategias metodológicas, herramientas, recursos y formas de interacción que ofrecen las TIC al proceso de formación, por lo tanto, esta se centra en el estudiante, sus inquietudes, dificultades, propuestas y oportunidades, las cuales se debatirán en un ambiente virtual de aprendizaje.

Es así como se resalta la sustancialidad de los principios de la flexibilización curricular, en cuestión a la adaptabilidad del contexto del estudiante, además de la instauración de conocimientos nuevos, oportunidades de aprendizaje, desarrollo de habilidades propias del siglo XXI, el reconocimiento de la identidad curricular y la transversalización de procesos dinámicos e inclusivos en relación a las diferentes formas de aprendizaje.

En este orden de ideas, encontramos que el reto de la Educación Virtual en la Universidad Mariana parte del reconocimiento de las posibilidades educativas ofrecidas por la interacción de las TIC, las competencias tecnológicas tanto de profesores como estudiantes y de la adopción de los nuevos paradigmas que se desprenden de este tipo de procesos de formación.

GLOSARIO

Educación virtual «La educación virtual, también llamada “educación en línea”, se refiere al desarrollo de programas de formación que tienen como escenario de enseñanza y aprendizaje el ciberespacio. En otras palabras, la educación virtual hace referencia a que no es necesario que el cuerpo, tiempo y espacio se conjuguen para lograr establecer un encuentro de diálogo o experiencia de aprendizaje»¹.

Curso virtual Es un espacio educativo mediado por un entorno tecnológico. Debe tener un alto grado de flexibilidad, accesibilidad, usabilidad y amigabilidad que favorezca las actividades de aprendizaje, evaluación y seguimiento. Un curso virtual contiene tres componentes: (i) el ambiente virtual de aprendizaje (AVA); (ii) el entorno virtual de aprendizaje (EVA), y (iii) el objeto virtual de aprendizaje (OVA).

Ecosistemas virtuales de aprendizaje Es un escenario digital que promueve el proceso de enseñanza y aprendizaje, a través de subsistemas que interactúan entre sí, con ayuda de una plataforma virtual.

Ambiente virtual de aprendizaje (AVA) «Es un entorno de aprendizaje mediado por tecnología que transforma la relación educativa gracias a la facilidad de comunicación y procesamiento, la gestión y la distribución de información, agregando a la relación educativa nuevas posibilidades y limitaciones para el aprendizaje»².

Entorno virtual de aprendizaje (EVA) Es un espacio alojado en la web que contiene herramientas que permiten la interacción didáctica. Gracias a ello, el estudiante puede realizar ejercicios, participar en foros, formular preguntas, leer documentos de apoyo, entre otras actividades. También es conocido como plataforma LMS (Learning Management System).

Objetos virtuales de aprendizaje (OVA) Recursos digitales con fines educativos que dinamizan el aprendizaje e interactúan con el estudiante. f. Aplicaciones para educación Son programas y/o piezas de software diseñados y producidos para apoyar el desarrollo y cumplimiento de un objetivo, proceso, actividad o situación que implica una intencionalidad o fin educativo; se caracterizan por

¹ Ministerio de Educación. (2016). Educación virtual o educación en línea. Párr. 3 y 4. <https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-printer-196492.html>

² Ospina Pineda, D. P. (s. f.). ¿Qué es un ambiente virtual de aprendizaje? En Universidad de Antioquia: <http://aprendeenlinea.udea.edu.co/boa/contenidos.php/cee1c4c4045aded3a9cecfbcda9d8db/144/1/contenido/>

brindar a los usuarios una gran funcionalidad debido a su versatilidad, nivel de interacción, portabilidad y usabilidad.

LMS Educativo: Es el acrónimo de Learning Management System (en español, sistema de gestión de aprendizaje) es un software que permite crear, gestionar, organizar y entregar materiales de estudio, formación y entrenamiento de forma virtual, para acompañar procesos de formación tanto totalmente virtuales como híbridos.

Recursos Educativos Digitales (RED): busca apoyar procesos de enseñanza, aprendizaje, desarrollar determinadas competencias, y tiene un diseño que revela una intencionalidad pedagógica y didáctica.

Prácticas Interactivas: son actividades dinámicas y lúdicas con fines educativos, articuladas a estrategias de Gamificación, que promueven el aprendizaje significativo y despiertan la motivación del estudiante.

Podcast: audio enfocado al aprendizaje de un tema en específico.

Gamificación: Son estrategias para el aprendizaje que incluye el reconocimiento de logros por medio de puntos, insignias, barras de progreso entre otros.

SCORM: son las siglas de Shareable Content Object Reference Model, en español significa Modelo de Referencia para Objetos de Contenido, facilita la creación de materiales y recursos interoperables.

CRITERIOS PARA LA VIRTUALIZACIÓN DE CURSOS

La virtualización de cursos debe cumplir con los requerimientos pedagógicos, tecnológicos y metodológicos exigidos por la Oficina de Educación virtual, en ese sentido la oficina cuenta con un equipo de profesionales con experiencia pedagógica, en diseño gráfico y en la implementación de sistemas de información y comunicación.

Para cumplir con los estándares de calidad que caracterizan a la Universidad Mariana, se solicita que los recursos de aprendizaje, materiales, contenidos u objetos virtuales de aprendizaje (OVA) cumplan ciertos criterios en cuanto a comunicación visual, claridad en el diseño instruccional y bajo los lineamientos del Modelo Pedagógico Institucional, el protocolo de imagen institucional y estándares de usabilidad.

En este proceso se contemplan los siguientes aspectos: La Construcción del diseño instruccional basados en los contenidos entregados y la retroalimentación por parte del profesor a cargo, diseño de la identidad gráfica, recursos educativos digitales RED y montaje del contenido en la LMS institucional.

Diseño instruccional

Es la estructura que plasma el contenido en términos pedagógicos, curriculares y multimediales y/o virtuales para lograr el objetivo educativo deseado. El diseño instruccional debe permitir visualizar el paso a paso del curso, este es, el camino que debe seguir el estudiante hasta finalizar.

Es el primer paso y va de la mano con el profesor, autor o autores del contenido como expertos teóricos. El diseño instruccional debe ser aprobado por el autor o autores y la Oficina de Educación virtual.

Diseño de módulos: Fases para el diseño- Modelo ADDIE

1. **Análisis de las necesidades** de los estudiantes a los cuales va a estar dirigido el módulo (Conocimientos previos, habilidades, limitaciones, requerimientos previos)
2. **Diseño del Módulo/curso:** Planteamiento de las competencias y resultados de aprendizaje, así como de las actividades, materiales, recursos interactivos y medios a utilizar en cada una de las unidades.
3. **Revisión y ajustes del desarrollo** del módulo/curso, por parte del líder pedagógico, así como la realización de los cambios pertinentes por parte del experto disciplinar.
4. **Producción de los materiales** implica el trabajo conjunto del comunicador y el diseñador gráfico con apoyo del líder tecnológico y el líder pedagógico en la creación de materiales para el desarrollo del módulo/curso.
5. **Ejecución del módulo**, comprende la puesta en marcha del módulo y participación de tutor y estudiantes en el mismo.
6. **Evaluación y revisión** serán evaluados los aprendizajes de los estudiantes, el curso/módulo y sus componentes y el desempeño del tutor.

Nota.

La Oficina de educación virtual, hace el acompañamiento a los docentes de la Universidad Mariana para llevar a cabo el proceso del diseño del curso/módulo. Para ello, se asignan responsables en cada una de las fases y el trabajo se realiza en equipo multidisciplinario. La evaluación se realiza con la finalidad de retroalimentar el material instruccional en lo temático, lo pedagógico, lo tecnológico y lo comunicacional. La revisión se realiza tantas veces como sea necesario, hasta que el curso o módulo cumpla con los estándares de calidad establecidos.

Características del diseño instruccional

El diseño instruccional corresponde al proceso estructural de actividades, se caracteriza por resaltar una formación centrada en el estudiante, debido a que requiere de interacciones didácticas y dinámicas con interfaz bajo principios de flexibilidad curricular y adaptabilidad que permita la autogestión del aprendizaje.

El diseño del módulo debe cumplir con los momentos propios del diseño instruccional ADDIE:

- La presentación de las temáticas responderá a principios pedagógicos y didácticos, además debe ser organizada por segmentos que permitan conservar el hilo contextual.
- Las estrategias de aprendizaje propuestas se destacarán por ser innovadoras como el aprendizaje colaborativo, microlearning y otras tendencias emergentes en el campo de la educación virtual.
- Se deben tener en cuenta los criterios para la creación de contenidos.
- Que las unidades temáticas o módulos se articulen con el modelo pedagógico institucional, estrategias y metodologías propias de la educación virtual.
- Que las actividades propuestas por el profesor sean claras y solventen las necesidades de los estudiantes, además de cumplir con los logros propuestos para determinado módulo.
- El diseño permitirá identificar y diferenciar de forma clara los títulos, temas y subtemas (de ser necesario deberán enumerarse; no más de dos niveles de numeración).
- La evaluación induce al estudiante a tener congruencia con el logro esperado, donde se tenga en cuenta el saber, el saber hacer y el saber ser,

es importante también brindar retroalimentación frecuente e inmediata a los estudiantes.

- La evaluación del curso y del tutor permitirá identificar las oportunidades de mejoramiento, con el fin de sacar ventaja y provecho a los procesos que lo requieran.

Diseño de la identidad gráfica

Simultáneo al diseño instruccional se genera la línea gráfica, para este componente se tiene en cuenta el punto de vista del experto temático y se le brinda acompañamiento con relación al diseño gráfico a utilizar, con el fin de reflejar un aspecto estético referente a los contenidos que serán visualizados por los estudiantes.

La identidad gráfica consta de diseños impresos y diseños multimedia, como: colores, membretes, tipografías y fuentes, elementos sustanciales que serán usados durante todo este proceso para la creación de banners, etiquetas y/o botones que integran la plataforma, arquitectura y estructura del OVA, entre otros elementos gráficos.

Características de la interfaz gráfica

- Diseño e implementación de recursos multimediales como imágenes o fotografías alusivas al tema, gráficos estáticos, gráficos animados, íconos, infografías estáticas e interactivas, videos, voces en off (masculina y femenina), podcast, animaciones, entre otros.
- Dentro de los contenidos multimediales se generan diferentes tipos como: motion graphic, storytelling, whiteboard, videos con presentador (con o sin green screen), screencast, animaciones, etc., según la pertinencia del contenido.
- Arquitectura y diagramación de la navegación e interfaz gráfica por módulos o unidades del curso que le permita al estudiante ubicar los temas, módulos y el avance en el curso.
- El contenido original se puede incluir como documento PDF y debe estar diseñado con la línea gráfica del curso.

Recursos educativos digitales (RED)

Los recursos educativos digitales, contribuyen y responden al cumplimiento de los objetivos de aprendizaje, en función de las necesidades tanto de profesores como de estudiantes. Se caracterizan porque son interactivos y dinámicos, además por articular elementos como: audio, video, imagen, animaciones etc., con el fin de ser usados de acuerdo a la estrategia didáctica utilizada por el profesor en determinado contexto virtual, por ejemplo: prácticas interactivas: Paquetes SCORM, juegos, simulaciones, videos educativos, tutoriales, OVAs (Objeto Virtual de Aprendizaje), podcast y presentaciones dinámicas.

Características de los recursos educativos digitales (RED)

- Diseño e implementación de prácticas interactivas, presentadas en paquetes SCORM, que se caractericen por captar la atención del aprendiz por medio de técnicas en la que se apliquen elementos propios de la Gamificación.
- Generación de casos o ejemplificación de escenarios cotidianos a través de herramientas de animación on-line y otras.
- Diseño y creación de videos animados relacionados con la temática propuesta en el módulo.
- Diseño y creación de tutoriales para el entendimiento, buen uso y manejo de las herramientas digitales incorporadas a la virtualización.
- Diseño y creación de OVAs, deben ser dinámicos e intuitivos que den respuesta a los logros propuestos.
- Creación de podcast, relacionados con la temática propuesta en el módulo.
- Los recursos educativos digitales RED, se caracterizan por su contenido audio visual fomentando la accesibilidad web inclusiva.
- Todos los videos y audios e imágenes se validan con la referencia bibliográfica correspondiente.

Montaje de los cursos en el LMS.

El montaje del curso en una plataforma LMS, cumple los siguientes parámetros:

- Los contenidos digitales deben dar cumplimiento a los criterios de intencionalidad, formato, canal de comunicación y licenciamiento.

- Cuando el material audiovisual supere el peso permitido por el LMS el autor o docente deberá proponer alternativas para el manejo de los videos o material multimedia y así asegurar su correcta visualización.
- La integración y producción de los OVA deberán ser desarrollados para web en formato HTML5 abierto.
- Revisión previa de SCORM/OVAs, archivos (pdf, Word, xls, presentaciones, imágenes, audios, videos), con respecto a la funcionalidad e integración de estos a la plataforma.
- Verificación del tamaño y la extensión de los archivos, antes de cargarlos a la plataforma.
- Articulación de elementos que componen la LMS, en relación a la coherencia, navegabilidad y accesibilidad.
- Operatividad de actividades y recursos **LMS** (Actividades, grupos de trabajo, foros, chats, wikis,).
- Revisión y ajustes al curso en sistema **LMS** (Navegabilidad de contenidos, fechas en actividades, foros, criterios de evaluación, elección de grupos).
-

ESTRUCTURA DEL AULA VIRTUAL.

En la plataforma, el participante encontrará:



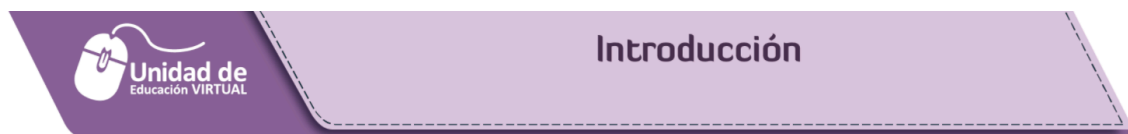
Introducción:

Un recurso (video) elaborado por el docente disciplinar a través del cual hace la presentación del curso o a su cargo. Para ello debe tener en cuenta lo siguiente:

- Descripción breve del curso, los objetivos, resultados de aprendizaje, duración etc.
- Mencionar temas a tratar y la metodología
- Mencionar los medios de comunicación a utilizar con los estudiantes.

Este video se realiza con el acompañamiento de la Oficina de Educación virtual.

Visualización en plataforma.



Preliminares

- Micro currículum o syllabus: el profesional pedagógico de la oficina orientará y revisará el Micro currículum con el fin de garantizar que se cumplan los parámetros de virtualización.
- Visualización gráfica del curso: describe de forma abreviada los temas, y evidencias encaminadas al logro del resultado de aprendizaje.
- Perfil del tutor: el docente diligenciará un formato con la información académica/profesional y cargará su fotografía con buena resolución en fondo blanco.
- Cronograma de actividades: en este se especifica la duración de cada unidad o módulo temático con las fechas de entrega de las actividades y los espacios de acompañamiento sincrónico.
- Términos y condiciones de trabajo en la plataforma: es un formulario que se carga en plataforma y es responsabilidad del equipo de la oficina.
- El foro de presentación y expectativas del curso: el docente realizará su presentación y bienvenida en el foro asignado en plataforma.

Visualización en plataforma.

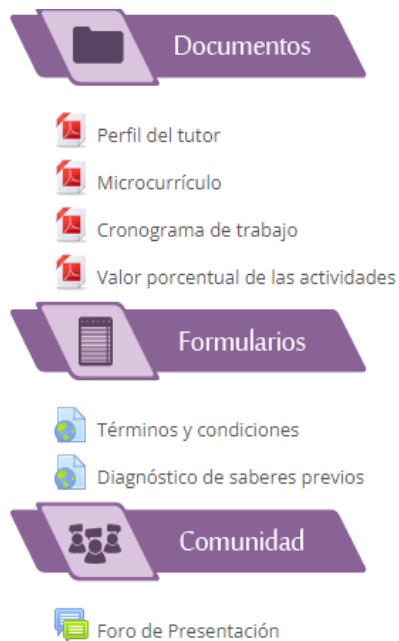


Preliminares

Querid@s Estudiantes

Invito a cada uno de ustedes a participar de manera activa en este Foro de Presentación, a través del cual pueden compartir sus datos personales, ciudad de origen, hobbies y expectativas frente al curso, recuerden que conformamos una comunidad académica fundamentada en el trabajo colaborativo y el bien común, de ahí la importancia de conocernos.

***Nota.** Es necesario aceptar los términos y condiciones del curso para poder iniciar y aprobar el mismo.*



Unidades temáticas o módulos

Presentación de la Unidad

El docente realizará un documento con la presentación de lo que el estudiante encontrará en cada unidad, esta presentación debe ser breve y brindará una orientación general.

Nota: Hablamos de módulos cuando el curso corresponde a un programa de formación posgradual.

Se recomienda iniciar con un saludo afectuoso para que el participante se sienta a gusto:

Apreciados Estudiantes

En esta primera unidad nos acercaremos a los componentes fundamentales que intervienen en ...

Preámbulo sobre las temáticas que se abordarán en la unidad
En esta unidad abordaremos las temáticas de ...

Para iniciar la unidad pueden seleccionar el primer contenido dinámico que se despliega de la pestaña "Temas" ...Invitar a formular sus dudas e inquietudes en los foros de participación

Recuerde que cualquier duda o inquietud será atendida en los foros de "Dudas e inquietudes" ...

En qué canales de atención y en qué horarios estaré para atender las mismas.

Estructura de los módulos o unidades temáticas:

- Contenido tema 1.....4
- Guía de práctica interactiva
- Guía de Actividad
- Foro de Reflexión
- Foro de dudas e inquietudes
- Recursos Extra

Nota. Para la creación de los objetos virtuales de aprendizaje el autor o docente diligenciará el formato correspondiente.

Visualización en plataforma.

Unidad 1

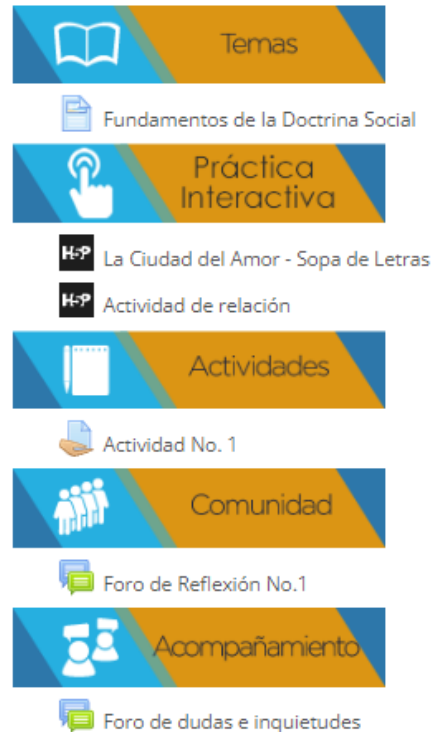
Transiciones y Crisis Familiares

Apreciad@s Estudiantes

Bienvenidos a la Primera Unidad del Curso Transiciones y Crisis Familiares, el cual tiene como propósito que ustedes comprendan los movimientos y cambios que vive el sistema familiar a lo largo de su vida, reconociendo las etapas específicas por las que atraviesa, sus características y particularidades que ayudarán a identificar las dificultades o crisis que vive este sistema social, a partir de las cuales se determinarán las estrategias pertinentes para acompañarlos y orientarlos en la solución de sus problemáticas.

Los invito entonces a realizar una revisión profunda del material de apoyo y bibliográfico dispuesto en esta unidad de aprendizaje; esto sin duda les permitirá cualificar sus conocimientos y enriquecer mucho más el aprendizaje.

Recuerden manifestar sus dudas e inquietudes en el chat, Foro o a través del correo ieruano@umariana.edu.co



CRITERIOS PARA LA CREACIÓN DE CONTENIDOS (indicaciones para autores)

El primer paso en la ruta para la creación de un curso virtual es la elaboración de contenido; allí, el docente o autor plasma, de forma organizada en la guía N° UMEVG04 "Guía de metodología para la creación de recursos educativos digitales", la información que considera necesaria para que el estudiante cumpla con el objetivo de formación.

La construcción de contenido debe tener como referente el Modelo Pedagógico Institucional y el lineamiento pedagógico aumentar....de la oficina de educación virtual, dicho con otras palabras, la participación de las experiencias cognitivas posibilita la implicación crítica del sujeto a la realidad que lo rodea, en la consecución y valoración de la información, en el planteamiento de soluciones

desde los saberes propios, en las lecturas del contexto, en el debate argumentado y el diseño de soluciones a problemáticas reales.

Presentación de los contenidos.

Para la elaboración de contenidos propios cómo: documentos, imágenes, videos, presentaciones, juegos, infografías, organizadores gráficos etc. tenga en cuenta las siguientes recomendaciones:

- Utilice fuentes confiables y acordes al nivel de formación.
- Si encuentra una referencia en diferentes sitios web compartida por diferentes personas, haga una búsqueda minuciosa sobre el verdadero autor de la obra, de tal manera que no se les atribuya su autoría a personas equivocadas.
- Todo el material, sea propio o externo deben tener las citas y las referencias bibliográficas correspondientes.
- Para la recepción del material el autor o profesor tendrá acceso a una carpeta en Drive que se le asignará desde la Oficina de Educación Virtual donde subirá el material de forma organizada empleando los formatos correspondientes.

Tipos de Contenidos que puede integrar al LMS.

 TEXTO	 MATERIALES GRÁFICOS	 MULTIMEDIA	 RECURSOS INTERACTIVOS
Presentaciones digitales Word PDF (Portable Document Format) Investigaciones	Imágenes Tablas Esquemas Infografía Figuras Mapas mentales Mapas conceptuales	Audios Hipertextos Hipervínculos Videos animados Simulaciones Revistas Digitales Videos	Gamificación SCORM OVAs

Uso de material audiovisual.

☐ **Videos propios.**

Estos videos se grabarán en la Oficina de Educación Virtual, con ayuda del equipo técnico y las herramientas necesarias para que este sea de calidad, para ello se sugiere lo siguiente:

- El video debe ser corto, sintetiza la temática a abordar
- Elaborar previamente un guión con el tema a desarrollar.
- El video puede ser apoyado con documentos o presentaciones elaborados previamente.

☐ **Videos externos (educativos o didácticos)**

Todos los videos externos que se requiera utilizar deben estar en buena calidad, referenciados correctamente y con el enlace de procedencia. Es importante que los videos no sobrepasen los 5 minutos, esto debido al tiempo de atención del estudiante.

Se recomienda referenciar los videos teniendo en cuenta Normas APA 7ma edición.

Nota: Por favor tener cuidado con los contenidos denominados volátiles, estos pasan por revisión del equipo de la oficina y en cualquier momento el autor puede darlo de baja.

Ejemplo:



Guillen, J. (22 de marzo de 2018). Neuroeducación en el Aula [Archivo de video]. Youtube. <https://bit.ly/2mNULsb>

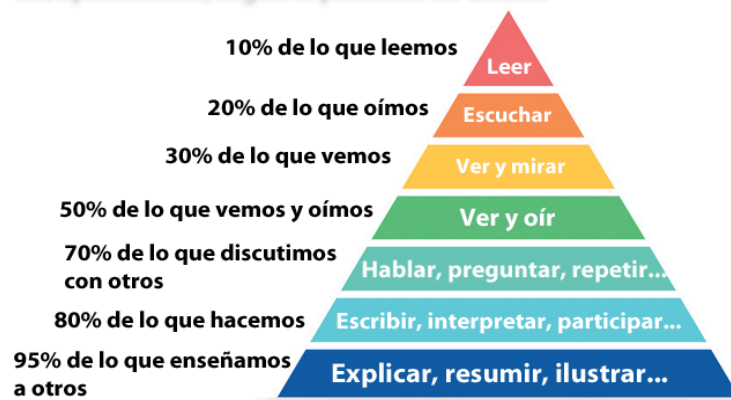
Uso de imágenes.

Todas las imágenes que se utilicen en los módulos deben tener una excelente resolución, referenciadas y con el enlace de procedencia en los referentes bibliográficos. Las imágenes deben ir en correspondencia al texto. Si se va a incluir gráficos, tablas e imágenes que contienen texto es necesario entregarlas transcritas, esto con el fin de optimizar los tiempos de producción.

Para citar o referenciar imágenes tomadas de algún sitio web, es preciso mencionar lo siguiente:

Ejemplo:

Así aprendemos, según la pirámide de Glasser guiainfantil.com



Nota. Adaptado de la Pirámide de Glasser, Esteban, E. (2018), <https://bit.ly/2lCETJ9> CC BY 2.0

Existen sitios web que permiten tomar imágenes y referenciarlas fácilmente, aquí compartimos algunos de ellos:

- Pixabay.com
- Freepick.com
- Free images
- Pexels
- Stocknaps

- PNG Wing (Imágenes sin fondo)

ACTIVIDADES.

Tenga en cuenta las siguientes recomendaciones:

1. La actividad propuesta debe ser acorde a los contenidos presentados y con las orientaciones pertinentes sobre los recursos que el participante va a utilizar para la realización de la misma.
2. Promueva el desarrollo de habilidades comunicativas, creativas, de innovación y uso de las TIC para la realización de tareas. Para el desarrollo de este proceso la oficina de educación virtual ofrece capacitación y asesoría al respecto.
3. El autor o docente empleará el documento N° UMEVF10 *"Formato guía de actividades"*, con el objeto de que el estudiante tenga claridad sobre la realización de cada una de las tareas propuestas para determinada unidad.

Individuales	Equipo	Sincrónicas
• Lecturas • Revisión de videos • Ejercicios prácticos • Quizzes • Pruebas diagnósticas • Tareas	• Tareas • Análisis de casos • Resolución de problemas • Discusiones (foros en el LMS) • Exposición por parte de los alumnos para: presentación de avances de proyecto, reportes, actividades, etcétera.	• Actividades formativas - Quizzes y ejercicios de interacción. • Avances de proyectos • Socialización de tareas.

GAMIFICACIÓN

Para las prácticas interactivas es importante tener en cuenta el término de Gamificación, en vista de que esta estrategia innovadora pretende que el estudiante note el cambio del ambiente de aprendizaje propuesto; es así como el mismo adquiere y construye su propio conocimiento a través del juego; por otro lado, se resalta los beneficios de una actividad gamificada, donde el estudiante pierde el miedo a equivocarse acrecentando la posibilidad de lograr las metas propuestas, además de promover el pensamiento crítico, la resolución de problemas, trabajo colaborativo y control sobre su propio aprendizaje.

Características de las actividades interactivas:

- Deben ser intuitivas, enfocadas al proceso curricular.
- Debe ser innovadora y dinámica, en el transcurso de la navegación que motive al estudiante.
- Para cada unidad se debe proponer mínimo 2 actividades interactivas de diferente tipo.
- Cada actividad interactiva puede venir acompañada de una retroalimentación, para afianzar y evaluar la comprensión de la misma.

Las prácticas interactivas pueden ser de diferentes tipos, en función del contenido temático, es así como Moodle incorpora el plugin de H5P, lo cual permite compartir y reutilizar contenido fácilmente. Para el profesor es recomendable que se trabaje desde la herramienta LUMI Education, este software es una plataforma de creación de contenidos de tipo gratuito, abierto, que se puede instalar directamente en el escritorio, para que el usuario aborde más de 35 recursos interactivos, como los que muestra la siguiente tabla:

TIPO DE ACTIVIDADES EN H5P	
VIDEO INTERACTIVO	TARJETAS DIDÁCTICAS
PRESENTACIÓN DEL CURSO	MARQUE LAS PALABRAS
ARRASTRA LAS PALABRAS	LÍNEA DE IMÁGENES
ARRASTRAR Y SOLTAR	SECUENCIACIÓN DE IMÁGENES
HOSTPOTS DE IMAGEN	SOPA DE LETRAS
TARJETAS DE DIÁLOGO	EMPAREJAMIENTO DE IMÁGENES
CONJUNTO DE OPCIÓN ÚNICA	CRUCIGRAMA
JUEGOS DE MEMORIA	

FOROS.

Son una herramienta para la reflexión sobre los aprendizajes, generalmente es elaborada y guiada por el profesor con la finalidad de que el estudiante identifique sus procesos y logros de aprendizaje. La clave de esta herramienta consiste en las preguntas detonadoras, afirmaciones, casos de estudio, lecturas o recursos previos para analizar que son sugeridos por el docente. No se busca llegar a respuestas concretas, sino al desarrollo de habilidades del pensamiento.

Los foros que puedes emplear el tutor virtual pueden ser:

- **Foro de presentación:**

Mi información personal

Mi información académica

Mi experiencia profesional

¿Qué me apasiona en la enseñanza de ese tema? O, ¿qué me fascina en ese curso?

¿Qué deseo que mis estudiantes alcancen en este curso?

¿Qué hago como diversión?

Cierre

Ejemplo.

Apreciados Estudiantes.

Soy Elsa Restrepo Martínez, Vivo en Bogotá, Soy contadora y ejerzo la profesión desde hace más de 30 años dentro de la Contraloría General de mi país. Desde hace 20 años soy profesora universitaria y también especialista en formación básica para adultos. Estar en contacto con personas mayores que no pudieron estudiar siendo jóvenes me ha impulsado a ser cada día mejor docente, porque yo me identifico con esas personas, eso me motiva también con los jóvenes y quiero que valoren la importancia del tiempo para prepararse. La asignatura Sistema financiero nacional está relacionada con mi especialidad en contraloría; trato de contagiar a mis estudiantes sobre la importancia de vigilar la correcta aplicación de los recursos públicos; y creo que ese es su mayor aprendizaje, es decir, tener herramientas para analizar las finanzas de nuestro país y su adecuada aplicación. Confío en que aportaré

mi granito de arena a la formación de nuevos contadores y, tal vez, al igual que yo, profesionistas vigilantes del recurso de la nación. Los invito a realizar su participación en este foro realizando su presentación personal, pueden contarme sobre sus gustos, interés y actividades de tiempo libre.

¡Bienvenidos!

- **Foro de Reflexión:** La finalidad de los foros virtuales es propiciar el debate y no necesariamente agotar un tema. Es recomendable que el tema a discutir se presente en documentos breves y ágiles, ya que cumplen la función situar al estudiante, motivar a intervenir en la discusión y darle oportunidad de contribuir con su punto de vista.

Ejemplo 1 participación individual:

Estimados estudiantes:

A partir del día de hoy y hasta el próximo domingo estará abierto este espacio de discusión sobre el realismo mágico en la literatura del siglo XX. Es importante que sus aportaciones estén basadas en el análisis del autor que cada uno de ustedes escogió, de manera que nos acerquen a su obra y nos expliquen cómo se manifiesta el realismo mágico en ese o esa representante. Hagamos que este foro sea dinámico, sorpresivo, irreal, y nos permita ampliar nuestro conocimiento sobre literatura latinoamericana del siglo XX, ¿Qué dicen sus autores? ¿De qué lugares hablaremos? Recuerden comentar los aportes de sus compañeros.

¡Vamos, comencemos ya!

Ejemplo 2 trabajo colaborativo:

Estimados estudiantes: Una vez que en sus equipos colaborativos concluyan la presentación sobre la corriente filosófica que se les asignó, publiquenla en el foro grupal denominado "La Filosofía desde múltiples perspectivas", a más tardar el próximo viernes; contarán con 4 días para revisar los trabajos de los demás grupos para descubrir las particularidades de cada escuela. Consideren que el foro se enriquece cuando ustedes participan en un diálogo profundo y crítico. Hagamos que este espacio de discusión nos aporte nuevos aprendizajes sobre Filosofía. ¡Adelante, equipos! El intercambio nos espera.

Apoyo y acompañamiento a estudiantes.

Ejemplo de mensaje de motivación individual a un estudiante sobre la participación en un foro.

Apreciada Ana: Observó que te hiciste presente en el foro de esta semana, diciendo que estabas de acuerdo con los mensajes de tus compañeras Rocío y Claudia. Sin embargo, tal como se solicita en las instrucciones de la actividad, era necesario que respondieras los dos cuestionamientos planteados en el foro, a la luz del análisis previo del texto de Martínez Gil; me pareció muy bien que coincidieran con lo que tus compañeras expusieron, pero hizo falta “escuchar tu voz”, conocer tu postura personal sobre el tema, porque con ello nutres el diálogo y añades una perspectiva más al estudio de los derechos humanos de las personas con discapacidad. Te invito a participar con mayor criticidad en los siguientes foros; sé que contribuirán significativamente a la discusión. Saludos.

Ejemplo de retroalimentación a un estudiante que necesita hacer su trabajo nuevamente.

Estimado Jorge: Agradezco el envío puntual de tu actividad 6; encuentro en el texto una síntesis del argumento de la película Los Coristas; varios fragmentos proceden de un sitio de internet cuya referencia no aparece en tu texto; en ese sentido, es necesario recordarte la importancia de conceder el crédito a los autores de las ideas que incluimos en nuestros trabajos. Sin embargo, por encima de lo anterior, quiero destacar que las instrucciones de la actividad no pedían una sinopsis del filme, sino que hicieras un análisis de las estrategias pedagógicas del prefecto Clément Mathieu. Considerando que el tiempo de entrega de la actividad no ha vencido aún, te pido que hagas tu análisis conforme a las indicaciones y lo envíes dentro del plazo estipulado. Estoy segura de que harás un trabajo de gran calidad.

Ejemplo de retroalimentación para un estudiante que ha avanzado muy bien en el desarrollo del curso.

Apreciado Martín: Me ha dado mucho gusto mirar que tu compromiso con el curso ha ido creciendo y tus participaciones reflejan que te sientes contento con lo que estás aprendiendo. Sé que al principio fue difícil por el hecho de que tú no trabajas en una empresa, como sí ocurre con tus compañeros, y eso dificulta un poco la comprensión de la mercadotecnia, materia de nuestro curso. Pero, insisto en que el esfuerzo que has puesto es digno de celebrarse. Te reitero mi felicitación y te animo a continuar con la misma perseverancia.

MATERIAL DE APOYO

Es importante sugerir a los participantes recursos adicionales que le permitan ampliar o profundizar sobre los temas vistos (imágenes, podcast, enlaces, documentos, presentaciones). Haga uso de bases de datos de carácter académico como: Scielo, Redalyc, Dialnet etc.

Es fundamental señalar el aporte del profesor en la temática abordada, para ello se mencionan algunos puntos a tener en cuenta:

- Reconocer en qué momento, es indispensable atender al estudiante de manera oportuna y precisa.
- Realizar seguimiento constante al estudiante.
- Brindar retroalimentación cuando sea necesario.

Todos los recursos extra que se indique a los estudiantes, debe incluirlos en la bibliografía de su micro currículo.

BUENAS PRÁCTICAS EN EL USO DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL

¿Qué es la propiedad intelectual?

“La Propiedad Intelectual es una disciplina normativa que protege las creaciones intelectuales provenientes de un esfuerzo, trabajo o destreza humanos, dignos de reconocimiento jurídico” (Dirección Nacional del derecho de autor, s.f.).

¿Qué es el derecho de autor?

“Es la protección que le otorga el Estado al creador de las obras literarias o artísticas desde el momento de su creación y por un tiempo determinado” (Dirección Nacional del derecho de autor, s.f.).

¿Cuándo tengo que citar?

Debemos citar al autor de una obra siempre que se tome un fragmento de la misma.

“El artículo 31 de la Ley 23 de 1982 al regular el derecho de cita, advierte que los pasajes citados no sean tantos y seguidos que razonadamente puedan considerarse como una reproducción simulada y sustancial”. (Vallejo, 2010).

¿Qué es el plagio?

Plagio es el acto de copiar una obra, entera o parcialmente, pretendiendo ser su autor original (OMPI, 2007).

NOTA el docente debe regirse a las normas APA institucionales disponibles en el portal web.

EVALUACIÓN A ESTUDIANTES

La evaluación es un elemento sustancial en los procesos de enseñanza y aprendizaje, les permite a los estudiantes conocer sus falencias o aciertos, con el fin de recibir una retroalimentación continua. Se enfoca en el modelo pedagógico institucional, además de articular aprendizajes como: constructivismo, Aprendizaje basado en proyectos ABP, Aprendizaje significativo, entre otros.

Es así como, en educación virtual se tiene en cuenta la multidimensionalidad de la evaluación respecto del aprendizaje, según Ana Barbera (2006), permite abarcar la problemática de la temática tratada; de aquí que se propone 3 tipos de evaluación incorporando las TIC:

- **Evaluación automática:** como su nombre lo indica son de tipo automático, como los test o pruebas electrónicas, se destacan porque el estudiante al resolver las preguntas inmediatamente recibe respuestas, es estandarizada asistida por el computador.
- **Evaluación enciclopédica:** entre los ejemplos se encuentran los ensayos, para este tipo de evaluación se tiene en cuenta el pensamiento crítico del estudiante, donde adquiere una autonomía intelectual, el autor de esta propuesta resalta la capacidad de interpretación, sin replicar lo que ya se encuentra en internet evitando el plagio.

- **Evaluación colaborativa:** esta es la más común cuando se habla de educación virtual, para el desarrollo de este tipo de evaluación se mencionan algunas herramientas: chats, foros, grupos de trabajo, debates virtuales, grupos de discusión, etc.

Para este proceso es importante hacer uso de la evaluación alternativa, un ejemplo, son las rúbricas, el rol principal lo asume el estudiante, este es partícipe de su propio aprendizaje. La rúbrica se destaca, entre otras, por dar una caracterización clara sobre las actividades evaluativas o trabajos finales, permitiéndole al estudiante autoevaluarse con respecto a lo aprendido.

EVALUACIÓN DE CURSO

La evaluación de los cursos ofertados se focaliza en ser holística, es decir, se pretende ir más allá del diseño del curso, en ese sentido, se debe incluir el desarrollo de este en el campo de estudio, la interacción que tuvo el profesor con los estudiantes, y los estudiantes entre sí, no obstante, lo más valioso es lo que los aprendices piensen sobre su aprendizaje y la experiencia del curso.

A Partir de lo anterior, se ha dispuesto del FORMATO DE EVALUACIÓN, que agrupa los aspectos generales del curso, desempeño del tutor, estrategias de enseñanza y aprendizaje, estrategias de evaluación, REDS y plataforma institucional; lo que permitirá realizar una retroalimentación y seguimiento de cada ítem mencionado, para cumplir con la política de virtualización de la universidad.

ROL DEL TUTOR VIRTUAL

El tutor virtual tiene la capacidad de enlazar el objeto de estudio a situaciones concretas que sean ostensibles desde la virtualidad, para ello es importante la transformación del currículo acorde a los lineamientos institucionales de la Universidad Mariana, con respecto a las necesidades del estudiante, a los modelos pedagógicos propuestos y a las estrategias propias de la virtualidad, enfocados a los resultados de aprendizaje y competencias que exige el siglo XXI.



REFERENCIAS.

Banco interamericano de Desarrollo. (2020). Comunicación con mis estudiantes [material digital]. Taller exprés para la pedagogía en línea edición 2.

Dirección Nacional del derecho de Autor. Generalidades del derecho de autor. Unidad Administrativa Especial. Ministerio del interior Colombia.

García, B.; Guillén, P.; Hernández A, Lacleta, M. Luisa.; Artur M. Clara y Artur M. Isabel (2018) Buenas Practicas en el uso de la propiedad intelectual. Miriadax.

Organización Mundial de la propiedad intelectual OMPI (2007) Aprender el pasado para crear el futuro. Las creaciones artísticas y el derecho de autor. Disponible en: <https://bit.ly/2XTr365>

Sánchez, C. (08 de febrero de 2019). Citas con menos de 40 palabras. Normas APA (7ma edición).

Sánchez, C. (08 de febrero de 2019). Citas con más de 40 palabras. Normas APA (7ma edición). <https://normas-apa.org/citas/citas-con-mas-de-40-palabras/>

Sánchez, C. (09 de agosto de 2019). *Citas vs Referencias vs Bibliografía*. Normas APA (7ma edición). <https://normas-apa.org/introduccion/citas-vs-referencias-vs-bibliografia/>

Universidad Mariana (2016). Modelo Pedagógico Educación Virtual.

Vallejo, A. (2010) Manual del derecho de autor. Dirección Nacional del derecho de autor.

Aprendizaje Basado en Proyectos (2021). Un enfoque pedagógico para potenciar los procesos de aprendizajes hoy. Cecilia Sotomayor, Carla Vaccaro, Antonia Tellez. Disponible en: <https://fch.cl/wp-content/uploads/2021/10/ABP-un-enfoque-pedagogico-para-potenciar-aprendizajes.pdf>

Servicio de Innovación Educativa de la UPM (Julio 2020). Flipped Classroom (Aula invertida). Madrid: Universidad Politécnica de Madrid. Disponible en: https://innovacioneducativa.upm.es/guias_pdi