

DISEÑO DE PROCESOS DE APRENDIZAJE EN LÍNEA

Herramientas y estrategias

INTRODUCCIÓN



La pandemia Covid 19 marcó un aumento considerable de la demanda de la formación en línea pero también un gran reto a las instituciones que la ofrecían: asegurar la calidad y efectividad de sus estudios.

Las instituciones públicas de América Latina y el Caribe no fueron la excepción y para continuar la capacitación de los servidores públicos con el objetivo de contribuir así al mejoramiento de los servicios a la ciudadanía tuvieron que adaptarse rápidamente a la necesidad de estar confinados y de implementar activamente herramientas en línea.

Como parte de este proceso, la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID) a través del Centro de Formación de la Cooperación Española en Cartagena de Indias (CFCE) y el Instituto Nacional de Administración Pública de España (INAP) realizaron el curso Diseño de Procesos de Aprendizaje en Línea: herramientas y estrategias, del 28 de septiembre al 2 de diciembre de 2022, y de ahí, nacen las páginas de este producto de conocimiento.

Este es un instrumento práctico para el ejercicio de los formadores, plasma los aspectos conceptuales, pedagógicos y tecnológicos relevantes en la formación en línea, para que pueda ser eficaz y atractiva, orientada a objetivos alcanzables, a estrategias adecuadas según el público, a la inclusión y al fortalecimiento del desarrollo digital de las administraciones públicas.

El curso Diseño de Procesos de Aprendizaje en Línea: herramientas y estrategias hizo parte de la programación del Plan de Transferencia, Intercambio y Gestión del Conocimiento de la Cooperación Española en América Latina y el Caribe, Interconecta, que contribuye al fortalecimiento institucional y a la generación de políticas públicas en favor del desarrollo humano sostenible y la erradicación de la pobreza.

Este documento recopila a manera de ejemplos, los trabajos realizados durante el desarrollo del curso y que corresponden a:



Curso RCP: Reanimación cardiopulmonar: Elaborado por Alejandra Gandaria y Noemí Pulido.

Para conocer el documento base del curso, podrá dar clic o escanear el código:



Curso Protocolo de atención al ciudadano: Canal presencial: Elaborado por Erika Carmen Burger Quezada, Andrea Espiga Igoa, Gabriela Elizabeth Nieto Coloma, Viviana María Sbarato y Romina Gallino Pereira.

Para conocer el documento base del curso, podrá dar clic o escanear el código:



CONTENIDOS

01

Módulo Conceptual

¿Qué es el aprendizaje?	04
Los objetivos de aprendizaje	06
Las metas de aprendizaje	07
El diseño de experiencias de aprendizaje	08
El diseñador de aprendizaje	10

Los procesos de aprendizaje en línea:

Planeación y ejecución	11
La moderación en la formación en línea	12
Planeación en las clases en línea	15
Estrategias didácticas en ambientes de aprendizaje en línea	17
Diseño de actividades	24

02

Módulo Pedagógico

Los procesos de aprendizaje y los LMS	25
Moodle como plataforma para la gestión del aprendizaje	25
Actividades colaborativas en Moodle:	27
- Foro	27
- Taller	28
Actividades individuales en Moodle:	29
- Tarea	29
- Encuesta	29
La evaluación en Moodle:	30
- Libro de calificaciones	30

03

Módulo Tecnológico

MÓDULO CONCEPTUAL

¿QUÉ ES EL APRENDIZAJE?

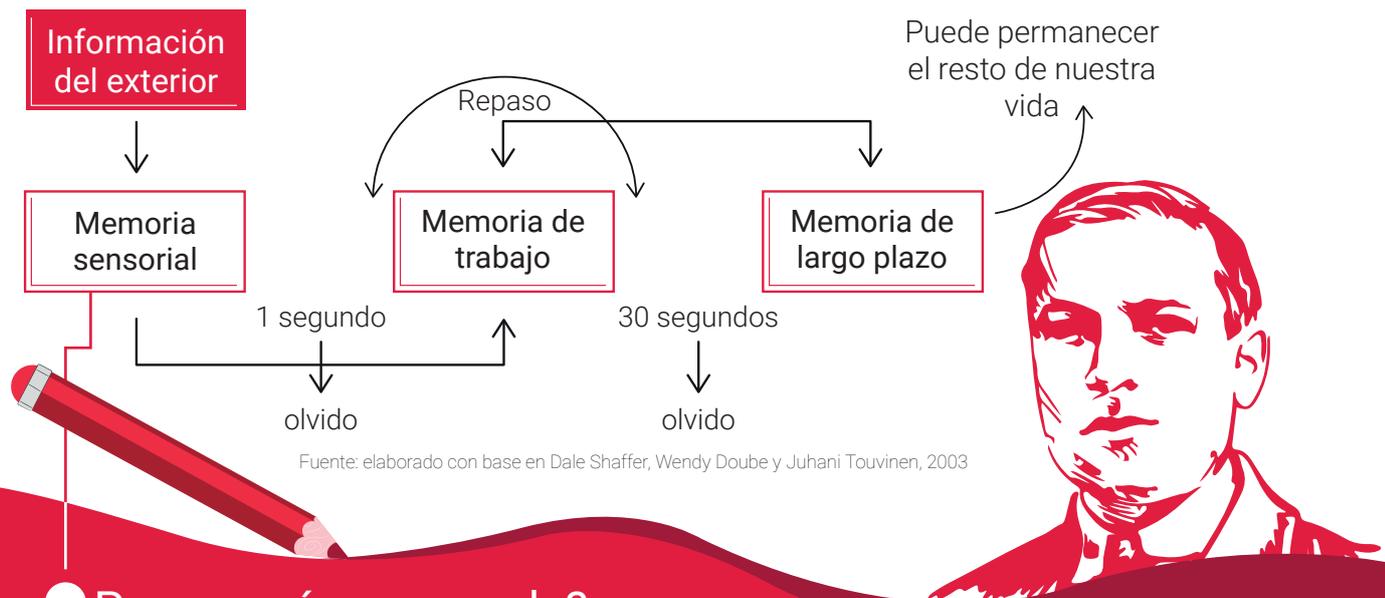
"El aprendizaje es la modificación relativamente duradera de la conducta producto de la experiencia".



● ¿Cómo es su proceso?

En términos técnicos, el proceso del aprendizaje es lo que lleva la información de la memoria de trabajo o memoria a corto plazo a la memoria a largo plazo. Como se muestra en el siguiente esquema:

Estructura de la Arquitectura Cognitiva Humana



● Pero, ¿qué se aprende?

La psicología del aprendizaje se ha dedicado durante mucho tiempo a intentar explicar qué se aprende exactamente durante un proceso de aprendizaje. Quizá todo se reduce a asociar unas cosas con otras, un estímulo con un refuerzo.

● ¿Cómo lograr que los estudiantes aprendan?

A través del análisis de tareas se puede describir o esquematizar la conducta deseada; que finalmente, podría convertirse en objetivos de aprendizaje.

Se puede definir el análisis de tareas como la descripción de una conducta específica realizada por un experto.



¿Qué se obtiene con el análisis de tareas?

Con el análisis de tareas, se obtienen algunos elementos esenciales para el diseño de cursos, como lo son:



La **meta** y los objetivos de aprendizaje

01

02

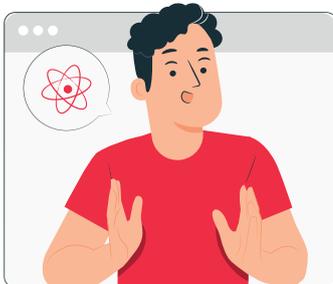
Reconocer qué hace un experto cuando ejecuta la conducta objeto de aprendizaje, y también cómo lo hace, qué destrezas aplica.

Identificar las **destrezas** más importantes.

03

04

Si el estudiante tiene o no que **memorizar** algo.



En qué **orden** o **secuencia** se hacen las cosas.

05

06

Cómo **diseñar** las **actividades prácticas** que permitirán el aprendizaje.



LOS OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Los objetivos de aprendizaje son descripciones de conductas específicas que los alumnos tendrán que ser capaces de hacer al final del curso. Son objetivos de rendimiento o desempeño, y se refieren a conductas observables y, casi siempre, medibles.

Los objetivos, como los aprendizajes en general, pueden ser de tres clases:



1. De conocimiento.
2. De habilidades.
3. De actitudes.

En los tres casos, un objetivo correcto describe una conducta concreta:

- 1 Decir las tres montañas más altas del Perú. Es un objetivo de conocimiento, y la conducta que describe, "decir...", es observable.
- 2 Configurar un documento en Word. Este objetivo es de habilidad, y también la conducta que describe, "configurar...", es observable.
- 3 Recibir al cliente con una sonrisa. Este es un objetivo de actitud, y su conducta, "sonreír", es observable.



¿Cómo redactar un objetivo de aprendizaje?

Los elementos de un Objetivo de Aprendizaje son la conducta, las condiciones y los criterios:

Al final de la acción formativa, **el alumno será capaz de conducir un automóvil de 1.500 kilos y cuatro plazas en un circuito urbano durante 20 minutos sin cometer infracciones, en cualquier condición atmosférica, y de realizar correctamente las maniobras obligatorias previstas por la Dirección General de Tráfico.**

CONDICIONES

CONDUCTA

CRITERIOS

Como hemos visto, el elemento más importante de un objetivo de aprendizaje es una conducta. Las conductas se expresan con verbos de acción, así que una manera de asegurarnos de que nuestros objetivos de aprendizaje son correctos es utilizar verbos adecuados. La taxonomía de Bloom es una lista de verbos adecuados para redactar objetivos de aprendizaje.

En 1948, la Asociación Norteamericana de Psicología encargó a Benjamin Bloom, psicólogo de la educación de la Universidad de Chicago, que elaborara una taxonomía de los objetivos de la educación. La taxonomía original se publicó en 1956, y ha sido actualizada varias veces desde entonces.

Este es un resumen de esa taxonomía de los muchos que se pueden encontrar en Internet:

Niveles de pensamiento

	INFERIOR			SUPERIOR		
DIMENSIÓN DEL CONOCIMIENTO	RECORDAR	COMPRENDER	APLICAR	ANALIZAR	EVALUAR	CREAR
HECHOS	Listar	Parafrasear	Clasificar	Resumir	Ordenar	Categorizar
CONCEPTOS	Recordar	Explicar	Demostrar	Contrastar	Reseñar	Modificar
PROCESOS	Resumir	Estimar	Producir	Hacer un diagrama	Defender	Diseñar
PROCEDIMIENTOS	Reproducir	Dar un ejemplo	Relatar	Identificar	Criticar	Planificar
PRINCIPIOS	Manifiestar	Modificar	Solucionar	Diferenciar	Concluir	Revisar
METACOGNITIVO	Usar adecuadamente	Interpretar	Descubrir	Inferir	Predecir	Actualizar

LAS METAS DE APRENDIZAJE

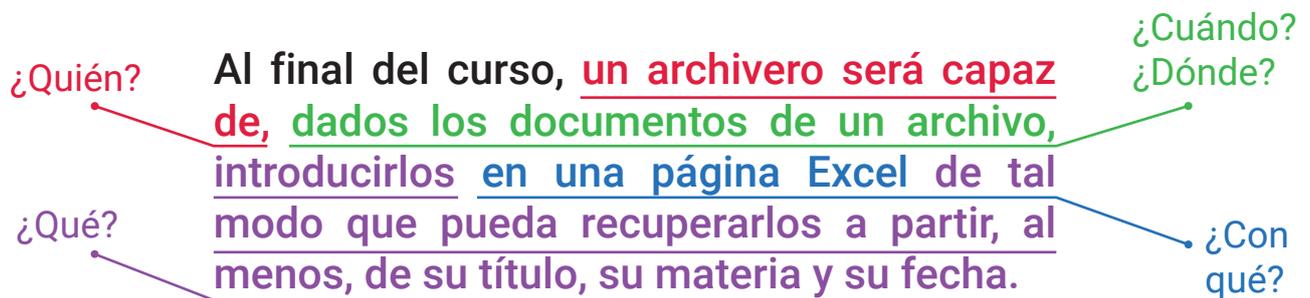
La Meta de un proceso de aprendizaje es una declaración general sobre lo que el alumno será capaz de hacer al final del proceso de aprendizaje.

Para redactar una Meta, se deben responder a tres cosas:

1. ¿Responde la Meta a la pregunta de por qué se hace esta formación, y no otra?
2. ¿Se ve claramente la relación entre la Meta y la conducta o conductas que se quiere que los alumnos sepan llevar a cabo?
3. ¿Se puede desglosar la Meta en objetivos de aprendizaje más concretos que permitan diseñar todo el proceso?

¿Cómo redactar una meta de aprendizaje?

En una Meta se pueden distinguir cuatro componentes: qué, quién, cuándo y dónde, con qué:



La redacción de la Meta recoge los cuatro componentes, así que se aprueba, como todo en el proceso de diseño, provisionalmente.

DIFERENCIAS ENTRE METAS Y OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

METAS	OBJETIVOS
Tienen intenciones generales.	Son precisos.
Suelen ser intangibles.	Son tangibles.
Tienden a ser abstractas.	Son concretos.
Pueden ser difíciles de medir.	Son medibles.

EL DISEÑO DE EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE

Si el aprendizaje es el resultado de una experiencia, **las características, la duración y el contenido de esa experiencia determinarán el proceso de aprendizaje.**

Muchas de las cosas que experimentamos se producen por casualidad, o no han sido planeadas por nadie en particular. Los niños aprenden muchas cosas jugando, con juegos sociales que nadie dirige, en la mayoría de los casos. Esta es una manera excelente de aprender... Para los niños, y cuando el aprendizaje no tiene un contenido preciso. Al diseño de experiencias de aprendizaje se le denomina "diseño instruccional".

El diseño instruccional se desarrolló sobre todo después de la Segunda Guerra Mundial, y hay numerosos modelos, sin embargo, en este manual se utilizará el simplificado y con modificaciones del modelo de Dick, Carey y Carey, que tienen que ver con las necesidades y características de la administración, en cinco etapas:

1 Metas y objetivos de aprendizaje

La Meta de un curso es una “**declaración de carácter general que articula la relación entre la formación que se está diseñando y la conducta que se persigue en el puesto de trabajo**”. Los objetivos de aprendizaje son “**descripciones de conductas específicas que los participantes tendrán que ser capaces de demostrar al final del curso**”

2 Pruebas de evaluación

Entendiendo por pruebas de evaluación las que van a permitir saber si un alumno ha alcanzado los Objetivos de Aprendizaje que se han establecido para la acción formativa: los alumnos conocen los objetivos, asimilan los contenidos, practican los objetivos y, al final, se evalúa si los han conseguido o no. Siguiendo la recomendación de Dick, Carey y Carey y se diseñarán las pruebas de evaluación del alumno inmediatamente después de fijar la Meta y los Objetivos de la acción formativa.

3 Actividades prácticas

La práctica es el secreto del aprendizaje y es una acción pertinente para dominar un conjunto de información y almacenarla en la memoria, dominar una habilidad psicomotora o encontrar soluciones para problemas mal estructurados. Una actividad práctica, es entonces una actividad alineada con el objetivo que se pretende conseguir, en la que el alumno practica la destreza a conseguir en un entorno seguro, en el que se puede equivocarse y recibe orientación, feedback, por parte del profesor o tutor.

Para diseñar actividades prácticas adecuadas se pueden clasificar en prácticas referidas a la solución de problemas en entornos que simulan los reales y en prácticas de adquisición y elaboración de la información.

4 Contenidos

Lo que el alumno tiene que saber para realizar las prácticas y superar las pruebas, y que incluye los componentes de la formación, los cuales comprenden los pasos a dar y los elementos adicionales a tener en cuenta al ofrecer un curso: Diseñar; producir los materiales; tutorizar o facilitar; y gestionar el proceso.

En esta fase se detallan los Contenidos, a nivel de guion, es decir, se detalla qué es lo que debe saber el alumno para poder realizar las Prácticas, superar las Pruebas y, por tanto, alcanzar los Objetivos.

5 Acción formativa

Una acción formativa se lleva a cabo en un periodo de tiempo determinado. Los componentes de la acción se ordenan secuencialmente, uno detrás de otro, con un objetivo pedagógico. Lleva un tiempo ejecutar correctamente cada uno de esos componentes.

La suma de todos los tiempos de todos los componentes es la duración de la acción formativa. Las programaciones de acciones formativas presenciales y online tienen aspectos comunes y aspectos distintos.

El diseño en general, y también el de los procesos de aprendizaje, tiene unas fases bien conocidas: **análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación** (ADDIE, en siglas). El método de diseño instruccional **ADDIE** sigue siendo muy utilizado en su versión inicial o en alguna de las muchas variantes que han aparecido después.

EL DISEÑADOR DE APRENDIZAJE

Como hemos visto, para diseñar la experiencia de aprendizaje es preciso identificar todos los aspectos y elementos posibles de la conducta que queremos que se aprenda, y eso lo conseguiremos mediante el análisis de tareas. Pero con eso no es suficiente, también tenemos que conocer bien a nuestros alumnos y una forma de hacerlo es a través de las competencias profesionales que debemos fortalecer para conocer más a los estudiantes.



Hay atributos que solo el diseñador de aprendizaje puede conocer como las destrezas o conocimientos previos que el alumno debe tener para poder aprovechar el aprendizaje, y otros que el diseñador puede imaginar a partir de su experiencia y de su conocimiento del entorno cultural y social en el que se producirá el aprendizaje, como los posibles sesgos o prejuicios de los alumnos, las recompensas que mejor pueden funcionar con ellos o la terminología que conviene evitar.

Otra característica que podría ser interesante son los "estilos de aprendizaje", proporcionando información por distintos canales (texto y vídeo, por ejemplo), o utilizando ejemplos con valor emocional y discursos racionales.



BIBLIOGRAFÍA

Adiego Samper, Carlos, González Riopedre M^a Victoria (2014), Guía de diseño de acciones formativas, INAP, Madrid.

Dick, Carey y Carey (2009), "The systematic design of instruction". Pearson Education.

Gagné, Wager, Golas y Keller, (2005) "Principles of instructional design". Wadsworth. Belmont, California, USA.

LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE EN LÍNEA

Roles que intervienen en una acción formativa

En cualquier acción formativa se realizan estas cuatro funciones, que pueden recaer en una o varias personas:

Frecuentemente, estas cuatro funciones pueden recaer en el gestor y los otros tres en una misma persona:

El gestor



Es quien se ocupa del apoyo administrativo y material del curso: se asegura de que el aula está disponible y en ella están la pizarra, el cañón de proyección, los cuadernos y lápices o los materiales para las actividades.

Profesor o facilitador



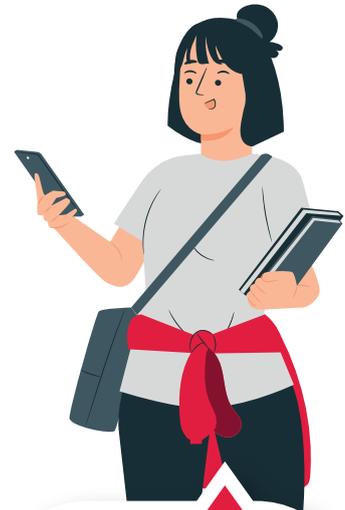
Es el que da materialmente el curso, el que dirige la clase presencial o tutoriza el curso online. Su obligación es atraer y mantener la atención del participante en el curso durante su desarrollo y asegurarse de que se produce la transferencia de habilidades y destrezas objeto de la acción formativa, siguiendo la guía para el tutor incluida en el diseño del curso.

El diseñador



La responsabilidad del diseñador es encontrar la mejor manera posible de trasladar los conocimientos del experto al alumno, contribuye a que el curso tenga unos sólidos fundamentos pedagógicos, y a que todos los elementos del curso estén alineados con sus objetivos.

Experto en contenidos



Es alguien que conoce en profundidad la materia objeto del curso, Sin experto en contenidos no hay curso posible.

LA MODERACIÓN EN LA FORMACIÓN EN LÍNEA

Para el acompañamiento en procesos de formación en línea, Bates ofrece los siguientes consejos:

Diseño del curso

Empiece con un curso bien diseñado que establezca objetivos de aprendizaje claros, actividades de aprendizaje y métodos de evaluación, y establezca expectativas claras para los alumnos y para el instructor.

Organización de la clase en línea

Gestione su tiempo fijando cómo y cuándo se puede contactar y el tiempo máximo de respuesta. Cree una clase virtual bien organizada, fácil de navegar para los alumnos y que incluya la información solicitada con más frecuencia.

Interacción

Invierta su tiempo más en la interacción con los alumnos que en la difusión de contenidos. Lo primero son los procesos de aprendizaje individuales y colaborativos de los alumnos, pero tiene que estar activo y presente como guía, observador y facilitador.

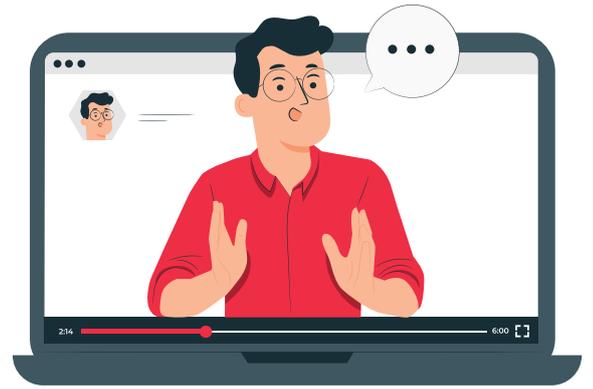
Actividad introductoria

De la bienvenida individualmente a cada alumno al principio del curso y proponga una tarea que les ayude a conocer la clase virtual y a los demás alumnos.



Tono

Establezca una cultura de confianza y apertura que promueva la participación. Elabore un *feedback* y un intercambio de ideas crítico pero constructivo, demostrando cómo se puede mostrar acuerdo al tiempo que se desarrolla una idea y como mostrar desacuerdo con respeto y aportando evidencias.



Fijar metas concretas para las discusiones

Fije metas explícitas para las discusiones en línea de manera que la interacción sea más que un intercambio de opiniones y lleve a un aprendizaje más profundo.

Construcción del conocimiento y de habilidades de aprendizaje

Use la clase virtual, las discusiones en grupos pequeños y los proyectos colaborativos para implicar a los alumnos en el discurso riguroso y desarrollar habilidades de aprendizaje tales como basar los argumentos en evidencias.

Objetivos de aprendizaje

Relacione los temas a discutir con los objetivos de aprendizaje.

Comunicación asincrónica y pensamiento crítico

Las discusiones asincrónicas [en los foros] son útiles para desarrollar el pensamiento crítico.



Actividades de grupo

Utilice la realización de proyectos en grupos pequeños para promover el aprendizaje de habilidades colaborativas y cooperativas en línea que incluyan el compartir experiencias, el uso de capacidades complementarias y el contraste y desarrollo de ideas.



Participación individual

Anime a la participación con medios variados, provocando debates significativos y relevantes para los objetivos de aprendizaje, asignando tareas de las que haya que dar cuenta a los demás e implicando a los alumnos en la valoración del trabajo de otros.

PLANEACIÓN DE LAS CLASES EN LÍNEA

El experto en el tema que esté desarrollando el curso conoce los contenidos necesarios para que el alumno alcance los objetivos de aprendizaje. Elegir el orden en que los contenidos se presentarán a los alumnos es decidir en buena parte la estructura del curso.

Así que los dos criterios fundamentales para ordenar los contenidos son el de complejidad o dificultad y el lógico/temporal, pero se deben aplicar, por supuesto, de forma flexible. El modelo más práctico de ordenación de contenidos es el índice de un libro o manual.

Ejemplo 1: Planeación -Protocolo de atención al ciudadano

POLÍTICA DE ATENCIÓN AL CIUDADANO

Unidad 1: Consideraciones físicas

- 1.1. Horario de la jornada de atención
- 1.2. Uso del uniforme
- 1.3. Estandarización de imagen y estaciones de trabajo

Unidad 2: Protocolo de atención presencial

- 2.1. Presentación y saludo
- 2.2. Manejo de la conversación
- 2.3. Manejo de tipos de usuarios

Unidad 3: Prohibiciones durante la atención presencial

- 3.1. Comportamientos prohibidos
- 3.2. Situaciones indebidas

Interconecta (2022)



Ejemplo 2: Planeación - curso RCP

Objetivos de aprendizaje	Pruebas de evaluación	Actividades prácticas	Contenidos
1. Reconocer atributos centrales de ambos protagonistas de cada intervención RCP 1.1. Identificar las causas que provocan una crisis CP en las personas 1.2. Reconocer el perfil esperado del rescatista Adoptar decisiones adecuadas a los diferentes contextos de riesgo ambiental	Cuestionario individual: Test de conocimiento en la segunda semana Cuestionario individual: Test de conocimiento en la segunda semana	Tarea grupal: identificar 3 causas de crisis CP. Identificar 3 competencias del rescatista Tarea grupal: Indicar 5 decisiones críticas según riesgo y contexto.	Crisis cardiopulmonar . RCP básico Mitos y realidades sobre RCP Prevención. RCP para salvar la vida. Cadena de Supervivencia Seguridad y perfil del rescatista en las instituciones.



Interconecta (2022)

Complejidad y secuencia lógica y temporal son criterios muy utilizados, pero todo depende del objeto de nuestro curso. Sin embargo, hay otras formas de ordenación de contenidos:



Por último, se deben hacer los módulos o las unidades de formación de un tamaño adecuado para los alumnos, al tiempo de que disponen ellos y los profesores, a la complejidad del material de aprendizaje, a las restricciones que va a tener el entorno de aprendizaje, al formato del curso elegido, etc.

Ejemplo 3: Planeación -Curso RCP

Unidad 2. Clase presencial: Entrenamiento experto en práctica simulada de RCP con 2 maniqués			
Simular de modo correcto el posicionamiento requerido de la persona asistida	Cada equipo Colocar el maniquí RCP en la posición correcta para realizar la práctica.	Presentación de imágenes de personas asistidas	Posicion indicada de la personas asistida
Ubicar de modo correcto el cuerpo, manos y brazos, de la persona asistente para habilitar la compresión	Ubicarse sobre el maniquí RCP en la postura que habilita la compresión. (cada una de las 4 personas de cada equipo en torno al maniquí)	Cada observador verifica y evalúa actuación de compañeros de equipo.	Instrucciones de postura física de la persona asistente.
Aplicar 100 compresiones rítmicas por minuto sobre el maniquí, con hundimiento de 5/6 cm sobre el tórax	Presionar a ritmo de 100 impulsos por minuto durane 5 minutos cada integrante de cada equipo, rotando en la acción.	Cada observador verifica y evalúa en grilla de 1 a 5 la actuación de compañeros de equipo	Técnicas de compresión/verificación/insuflación
Ubicar el maniquí en la posición de la persona, una vez recuperada la autonomía respiratoria)	Cada equipo ubica al maniquí RCP en la posición correcta para sostener su recuperación	Cada equipo verifica y evalúa en grilla de 1 a 5 puntos a cada equipo actuante	Prescripciones médicas para la post recuperación respiratoria
Destacar los puntos críticos de toda la intervención RCP	En plenario los participantes representan con 3 palabras los puntos clave de la intervención	Construcción de una nube de palabras.	Repaso de fases del RPC Aplicación del mentimeter
Reconocer materiales de apoyo y dispositivos de consulta	Preguntar / consultar la utilidad de materiales y foros	Presentación del aula virtual en que el grupo de 16 participantes	Indice del repositorio disponible en aula virtual: PPT, videos,

Interconecta (2022)

Aunque hay acciones formativas en línea totalmente sincrónicas, en las que el profesor y los alumnos están conectados simultáneamente en tiempo real mediante una aplicación específica, como Skype, (como los cada vez más frecuentes webinaros, o las clases virtuales más tradicionales), lo normal es que sean asincrónicas, aunque puedan contar con elementos sincrónicos.

Como orientación para la programación, se pueden considerar una serie de aspectos:

- * La semana y las horas pueden ser una buena medida de la periodicidad del curso.

Ejemplo 4: Planeación -Protocolo de atención al ciudadano

Unidad 1. Clase Virtual: “El abc de la crisis y del rescate cardiopulmonar en contexto escolar”				Semana 1 y 2
Video Institucional de Apertura en que la Dirección presenta el objetivo del Curso, y el cronograma de 10 jornadas, una cada semana . Para cada una de ellas se ha informado a grupos de 16 personas, 8 de cada turno escolar.				5 minutos
Objetivos de aprendizaje	Pruebas de evaluación	Actividades prácticas	Contenidos	Programación
1. Reconocer atributos centrales de ambos protagonistas de cada intervención RCP 1.1. Identificar las causas que provocan una crisis CP en las personas 1.2. Reconocer el perfil esperado del rescatista Adoptar decisiones adecuadas a los diferentes contextos de riesgo ambiental	Cuestionario individual: Test de conocimiento en la segunda semana Cuestionario individual: Test de conocimiento en la segunda semana	Tarea grupal: identificar 3 causas de crisis CP. Identificar 3 competencias del rescatista Tarea grupal: Indicar 5 decisiones críticas según riesgo y contexto.	Crisis cardiopulmonar . RCP básico Mitos y realidades sobre RCP Prevención. RCP para salvar la vida. Cadena de Supervivencia Seguridad y perfil del rescatista en las instituciones.	Primera semana 60 minutos 60 minutos

Interconecta (2022)



- * El alumno tiene su trabajo, simultáneo a la realización del curso.

Normalmente no puede acceder al curso todos y cada uno de los días. Debemos presentar el curso de manera que el alumno pueda organizarse las diferentes actividades (lecturas, foros, actividades prácticas, etc.) a lo largo de la semana.

Ejemplo 5: Planeación -Protocolo de atención al ciudadano

Objetivos de aprendizaje	Pruebas de evaluación	Actividades prácticas	Contenidos	Programación
No aplica	No aplica	Foro Cafetería virtual Descripción Este espacio estará disponible durante todo el curso, nos permitirá presentarnos y compartir algunos temas de índole social que sean de interés del grupo. Sean bienvid@s.	No aplica	No aplica

Interconecta (2022)

* Consistencia en la planificación.

En la medida que se pueda, es conveniente que cada módulo dure lo mismo, y tenga una estructura similar, porque ayuda a que el alumno se organice: Una semana, dos semanas. Hay que llegar a un compromiso entre la duración del curso y la consistencia en la planificación.

Ejemplo 6: Unidades -Curso RCP

Unidad 1. Clase Virtual: “El abc de la crisis y del rescate cardiopulmonar en contexto escolar”	Semana 1 y 2
Unidad 2. Clase presencial: Entrenamiento experto en práctica simulada de RCP con 2 maniqués	(se desarrollará entre la semana 3 y 7 del curso)

Interconecta (2022)

Hay que incluir el tiempo que el alumno necesitará para leer los textos obligatorios, visionar los posible vídeos, realizar las actividades prácticas, participar en los foros obligatorios y optativos, realizar las pruebas de evaluación, etc.

Ejemplo 7: Tiempo de videos - Curso RCP

Video Institucional de Apertura en que la Dirección presenta el objetivo del Curso, y el cronograma de 10 jornadas, una cada semana . Para cada una de ellas se ha informado a grupos de 16 personas, 8 de cada turno escolar.	5 minutos
--	------------------

Interconecta (2022)

Para ello es conveniente tener alumnos voluntarios que ayuden a evaluar los tiempos de dedicación, y aprovechar las primeras ediciones de los cursos para ajustar esas duraciones, mediante encuestas a los participantes.

Para ver un ejemplo de planeación, podrá dar clic en el enlace o escanear el código:



ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN AMBIENTES DE APRENDIZAJE EN LÍNEA

Dick, Carey y Carey sigue un modelo similar a los 9 eventos de instrucción de Gagné, pero reduciendo a cinco los componentes de aprendizaje.



1. Actividades previas a la formación:

Estas actividades incluyen las tres primeras de Gagné:

- 1 Motivar a los alumnos.
- 2 Informar los objetivos .
- 3 Estimular el recuerdo de conocimientos y destrezas que puedan tener sobre la materia objeto de la acción formativa.

Motivar a los alumnos:

Para motivar, explica Keller, tenemos que despertar la **A**tención del alumno, convencerle de la **R**elevancia de lo que está aprendiendo, darle la **C**onfianza de que es capaz de aprenderlo, y asegurarnos de que obtiene **S**atisfacción en el proceso de aprendizaje. (Modelo ARCS, desarrollado por John Keller).



Presentación de objetivos:

Sirve para comunicar al alumno lo que va a aprender en cada sesión formativa, y en el curso en general, qué será capaz de hacer cuando termine la sesión o el curso. Es una declaración de intenciones que centra al alumno en lo que puede esperar en el periodo de tiempo siguiente.



Ejemplo 8: Objetivos de aprendizaje - Curso RCP

Objetivos de aprendizaje

1. Reconocer atributos centrales de ambos protagonistas de cada intervención RCP

1.1. Identificar las causas que provocan una crisis CP en las personas

1.2. Reconocer el perfil esperado del rescatista

Adoptar decisiones adecuadas a los diferentes contextos de riesgo ambiental

Estimular el recuerdo de los conocimientos requeridos

Las diferentes teorías de aprendizaje consideran que siempre lo que se aprende se enlaza con lo que ya se sabía de una forma u otra. Para unos es debido a que lo nuevo se encaja dentro de las estructuras mentales existentes en la memoria (cognitivismo), mientras que para otros (constructivismo), cada aprendizaje es el resultado de lo que se construye con las experiencias previas y lo que se va recibiendo de los demás, probando, hablando o negociando.



Para ver un ejemplo de planeación, podrá dar clic en el enlace o escanear el código.

2. Presentación del contenido:

La presentación de los contenidos de aprendizaje es un aspecto clave en la formación, convirtiéndose en un intercambio de información entre el profesor y el alumno.

El aprendizaje en línea intenta mimetizar las cualidades de las clases de siempre con la presencia continuada de un instructor o profesor; esta presencia disminuye los costes iniciales de un curso en línea, ya que es más barato diseñar y desarrollar los materiales de un curso que luego se va a apoyar constantemente en la presencia del tutor.

Ejemplo 9: Video de bienvenida y recursos complementarios -Curso RCP



20

El uso de recursos multimedia es cada vez mayor en el aprendizaje en línea. Los alumnos los esperan como algo habitual, y es buena idea responder a esa expectativa a través de diferentes formatos:



Pero el uso de multimedia no puede hacerse de cualquier manera, su eficacia pedagógica no depende de su coste, sino del respeto de una serie de principios pedagógicos y de diseño bien comprobados en la investigación y que podría hacerse desde dos aspectos:

1 Recursos asíncronos: ofrece al alumno flexibilizar el aprendizaje y adaptarlo a sus tiempos, como foros, enlaces, textos, tests, y vídeos. (Tener en cuenta que las sesiones en vivo se convierten inmediatamente en recursos asíncronos).

Ejemplo 10: Foro de dudas y consultas – Protocolo de atención al ciudadano



Este espacio estará disponible para resolver dudas y consultas sobre la unidad 2. El alumno podrá plantear las preguntas que considere necesarias al facilitador.

"Cuando se quiere saber una cosa, lo mejor que se puede hacer es preguntarla" Georges Duhamel.

Añadir un nuevo tema de debate

Debate	Comenzado por	Último mensaje ↓	Réplicas ✓
☆ Qué harías tú en este caso?	Gabriela Elizabet... 19 nov 2022	Gabriela Elizabet... 19 nov 2022	0

Interconecta (2022)

2 Recursos síncronos: El medio más importante es el webinar o videoconferencia, y para usarlo podría tener en cuenta:

- Interrumpir la sesión cada 15 minutos, como máximo, para forzar la participación.
- Distribuir a los alumnos en grupos para trabajar, y que vuelvan luego a la sesión general.
- Tener en cuenta la carga de trabajo que suponen las sesiones virtuales.

Ejemplo 11: Insumos sesión sincrónica – Protocolo de atención al ciudadano

Descripción

El alumno deberá revisar el video adjunto sobre un simulacro de atención al ciudadano (caso Honda), a partir de este se le solicita que tome nota sobre el cumplimiento o no de las directrices del protocolo de atención al ciudadano para posteriormente debatir en un encuentro sincrónico.

Indicaciones

1. Descargar el video 
2. Analizar el cumplimiento del protocolo de atención como insumo para la actividad sincrónica.
3. En la sesión del 21 de noviembre (zoom) discutir su punto de vista con el grupo asignado para elaborar la posición del equipo y presentarla en plenaria.

Interconecta (2022)

3. Participación del alumno:

La participación del alumno es imprescindible para obtener resultados en el aprendizaje: con la participación se consigue que los nuevos contenidos encuentren un anclaje en el bagaje del alumno que les permita afianzarse y que se lleven a cabo las prácticas del curso.

Ejemplo 12: Foro de dudas – Curso Diseño de procesos de aprendizaje en línea: herramientas y estrategias

 **Re: Permanencia de recursos en Aula Virtual**
de Enrique Sanchez Salvador - viernes, 2 de diciembre de 2022, 15:31

Buenos días,

agradecemos sus palabras. Según comentó el otro día Alexandra Bernal de quien depende esta plataforma estarían en abierto unos 3 meses.
Hoy lo podemos concretar en la sesión de cierre.

Un cordial saludo.

[Enlace permanente](#) [Mostrar mensaje anterior](#)

 **Re: Permanencia de recursos en Aula Virtual**
de Maria Victoria Di Pierro - viernes, 2 de diciembre de 2022, 15:36

Gracias Enrique por su respuesta, me sumo a las palabras de Alberto; ha sido un placer compartir este espacio con Uds. Saludos desde Bahia Blanca, Argentina.

[Enlace permanente](#) [Mostrar mensaje anterior](#)

 **Re: Permanencia de recursos en Aula Virtual**
de Andrea Espiga Igoa - viernes, 2 de diciembre de 2022, 16:18

Buenos días para todos, ha sido un gusto participar de esta formación que ha sido muy productiva.

[Enlace permanente](#) [Mostrar mensaje anterior](#)

Interconecta (2022)

Entre las estrategias para generarse, se encuentran:

- El feedback:

Es fundamental su frecuencia y su calidad, de ello depende en gran parte el éxito del curso.

-Participación en discusiones:

Otra forma de participación fundamental, en escenarios virtuales son las que se producen en los foros sincrónicos o asincrónicos.



4. Evaluación:

Siguiendo la recomendación de Dick, Carey y Carey, las pruebas de evaluación deben ser diseñadas inmediatamente después de fijar la Meta y los Objetivos de la acción formativa. Es decir, se van a elaborar los “exámenes” antes de desarrollar los contenidos de las “lecciones”, algo que uno tiende a rechazar intuitivamente, pero que facilitará mucho el proceso de diseño.

Ejemplo 13: Criterios de evaluación -Curso RCP

Calificación y criterios de evaluación

Instrumento de evaluación:
Prueba de conocimientos del material teórico preparatorio del entrenamiento RCP en la segunda semana. Requiere el acierto en 7 puntos sobre 10 para pasar a la clase presencial.

Criterio de aprobación:
Superación de las instancias prácticas de la Jornada en que los Docentes entiendan que el participante será capaz de asistir mediante la técnica del RCP cualquier persona que en el ámbito escolar exhiba una crisis respiratoria, aplicando las maniobras que, en los términos del protocolo aprobado, alternan compresiones e insuflaciones sin interrupciones, hasta restablecer la autonomía respiratoria del asistido o el arribo del servicio médico, lo que ocurre primero

Los alumnos finalizarán el entrenamiento con tres calificaciones posibles:

- **Aprobado** (CERTIFICADO para RCP en la Institución escolar)
- **Pendiente de aprobación** (Reentrenar en siguiente Clase)
- **Suspendido** (suspende el entrenamiento hasta un próximo programa)



Interconecta (2022)

Por eso, la propuesta es hacer uso de las actividades prácticas a lo largo del diseño de los cursos como unas pruebas de evaluación, distinguiéndolas entre:

- **Prácticas no evaluables**, que son aquellas en las que el alumno practica simplemente lo que está aprendiendo, y recibe *feedback* y guía del tutor sobre los pasos que va dando en la aplicación de lo que está aprendiendo. Este tipo de prácticas no debe faltar nunca de un curso y deben ser previas a cualquier tipo de evaluación.

Ejemplo 14: Actividades no evaluables -Curso RCP

Cafetería abierta 24 horas!
domingo, 20 de noviembre de 2022, 19:12

Dedicamos este espacio al libre encuentro entre alumnos, se trata de un espacio independiente en que pueden comentar preferencias, intereses, actividades sociales, organizar su cooperación o propuestas. En esta cafetería no tratamos temas partidarios ni religiosos. En esta cafetería conversamos entre quienes queramos intercambiar algún tópico específico.

[Enlace permanente](#) [Responder](#)

 **Re: Cafetería abierta 24 horas!**
de Noemi Lidia Pulido Pulido - domingo, 20 de noviembre de 2022, 19:17

Aquí estamos con Alejandra, comentando las escuelas de nuestro distrito interesadas en tomar una iniciativa similar en 2023, nos encanta que circule una innovación en la que ambas creemos muy importante !!!!
¿Alguna persona de nuestro curso ha podido comentar, a amigos o familia, su participación en esta experiencia? ¿y que repercusiones han tenido? ¿algún otro tema que deseen conversar? Suméense a conversar a nuestra mesa, aquí cerquita de la ventanaaa!!!

[Enlace permanente](#) [Mostrar mensaje anterior](#) [Editar](#) [Borrar](#) [Responder](#)

Prácticas evaluables, en las que el alumno ya debe estar listo para demostrar su consecución de los objetivos de aprendizaje parciales, y que los alumnos realizarían al acabar la acción formativa de ese objetivo parcial (o de un conjunto de varios objetivos parciales). Estas son también imprescindibles, bien en formato “práctica evaluable”, bien en formato “prueba de evaluación”.

Ejemplo 15: Actividades evaluables – Protocolo de atención al ciudadano



Descripción

El alumno deberá obtener una evidencia digital (fotografía, video, documento, etc.) en el cual demuestra el cumplimiento de las consideraciones físicas para la atención al ciudadano definidas en las directrices de la política de atención al ciudadano, se considerará la creatividad. Ejemplo: fotografía propia que demuestre el uso correcto del uniforme.

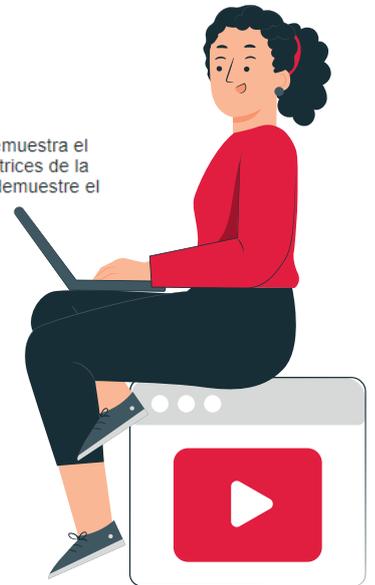
Indicaciones

1. Obtener la evidencia del cumplimiento de las consideraciones físicas.
2. El archivo debe tener un peso máximo de 1 MB.
3. Guardar el archivo con su nombre y apellido.
4. Subir el archivo a la plataforma.

Criterio de evaluación

La tarea aporta con 15 puntos a la nota final del evento.

Interconecta (2022)



La calidad de las pruebas de evaluación depende de una serie de criterios que pueden resumirse en la cercanía de las pruebas a las condiciones reales del uso de las destrezas en el entorno profesional. Así, las pruebas deben:

● ● ● Responder	● ● ● Permitir	● ● ● Ceñirse	● ● ● Diseñarse
Estrictamente a los Objetivos de aprendizaje y a sus condiciones de ejercicio (como hemos visto que se hace en el examen para obtener el permiso de conducir).	A los alumnos demostrar el dominio de los Objetivos que han alcanzado.	A las características de los alumnos.	Como apoyo para el proceso de aprendizaje, y nunca como medio para “cazar” al alumno.

5. Actividades de revisión y seguimiento:

Estas actividades sirven para relacionar lo que el alumno está aprendiendo con lo que realiza en el puesto de trabajo, para asegurar que lo aprendido no se queda en el aire, en el aspecto teórico o inalcanzable.

Así que en estas actividades se tratan no sólo las ayudas al trabajo, como las memorísticas o las relaciones de pasos a seguir en las tareas, a modo de recapitulación, sino también las reflexiones por parte de los alumnos de cómo van a aplicar lo aprendido en el puesto de trabajo. Reflexiones en los foros, en trabajos individuales, guiadas y/o encauzadas por los tutores son ejemplos de estas actividades.

FORO para la co-creación de un PROTOCOLO de intervención RCP

sábado, 26 de noviembre de 2022, 05:16

Mientras recorren los materiales audiovisuales y textos disponibles en la Unidad 1, compartiremos en este foro aquella instrucción que usted propone insertar en nuestro PROTOCOLO de actuación. Además explique muy brevemente porqué su importancia, e intercambie opiniones sobre los aportes de sus compañeros de Curso.

¡Nos leemos !

[Enlace permanente](#)

[Responder](#)

Interconecta (2022)

Otras estrategias de formación:

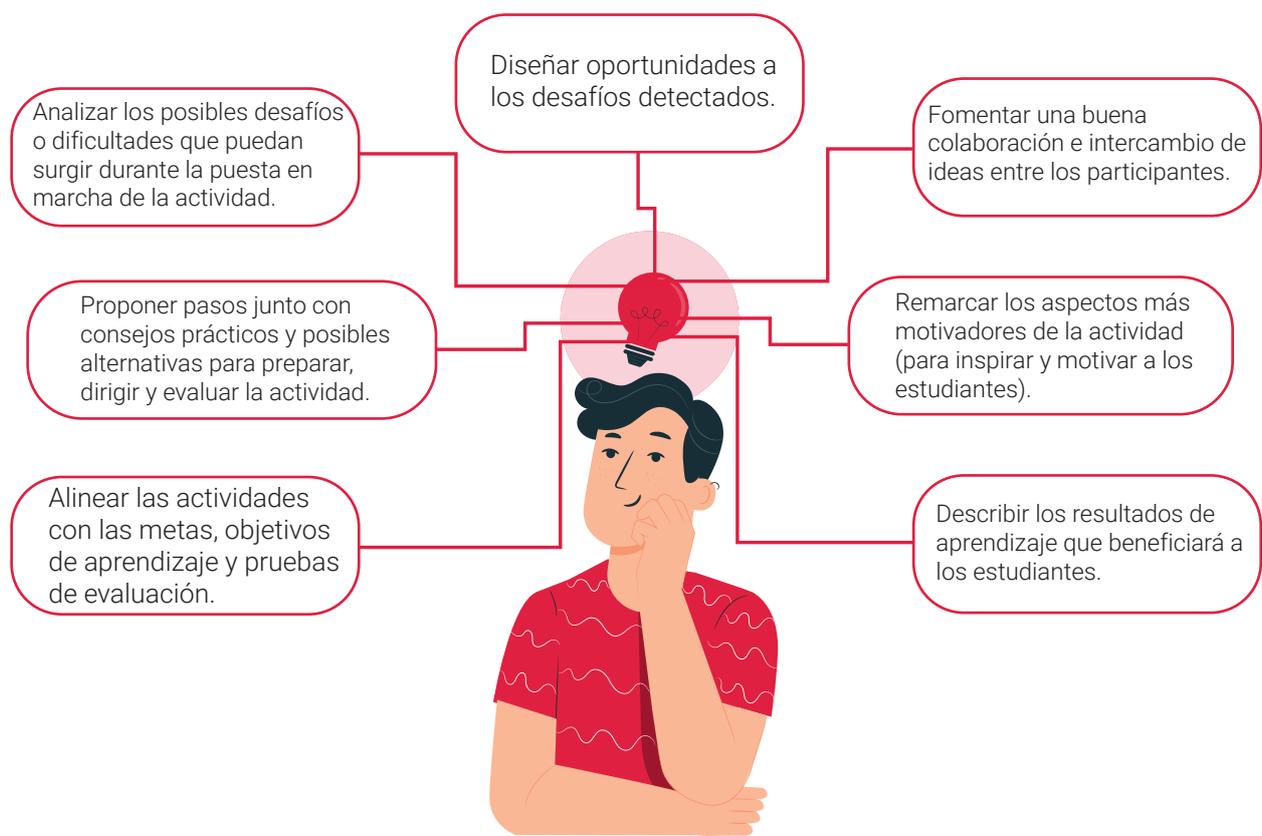
- **Aprendizaje por proyectos.** El aprendizaje por proyectos es un método de aprendizaje colectivo o individual que se basa en la elaboración de un proyecto que sea realizable.
- **Aprendizaje por resolución de problemas.** Método en el que los alumnos trabajan en grupos de entre 5 y 8 personas para resolver un problema que se les plantea.
- **El método del caso.** Los casos son relatos escritos con una finalidad didáctica, sobre situaciones reales o ficticias, en las que los protagonistas deben tomar decisiones discrecionales.

Para ver un ejemplo de presentación de contenido, podrá dar clic en el enlace o escanear el código.



DISEÑO DE ACTIVIDADES

La clave para el diseño de las Actividades prácticas se basan en las siguientes características:



MÓDULO TECNOLÓGICO

LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE Y LOS LMS

Los procesos de aprendizaje y los LMS

La gestión del aprendizaje LMS (*Learning Management System*) hace referencia al conjunto de acciones encaminadas a administrar y organizar las actividades y recursos necesarios para el funcionamiento de un curso.

Ventajas de usar un LMS

1. Ofrece un aprendizaje centrado en contenidos:

Causando un impacto inmediato en la atención de los estudiantes.

2. Fomenta el aprendizaje activo

Los estudiantes pueden interactuar con actividades prácticas y basadas en casos reales.

3. Incentiva el trabajo colaborativo

El LMS representa un espacio óptimo para dar y recibir retroalimentación, compartir y acceder a contenidos e interactuar con otros usuarios.

4. Promueve el aprendizaje continuo

El contenido está fácilmente disponible para los usuarios en el momento que lo deseen.



MOODLE COMO PLATAFORMA PARA LA GESTIÓN DEL APRENDIZAJE



Para conocer la forma de explorar Moodle, podrá dar clic en el enlace o escanear el código.

Entre las plataformas de Gestión del aprendizaje, Moodle se posiciona entre las favoritas por:

1

Varios profesores pueden gestionar un mismo curso de manera sencilla.

2

Permite la gestión de grupos para el trabajo colaborativo entre estudiantes así se encuentren en diferentes lugares geográficos.

3

Todas las actividades de aprendizaje, individuales o grupales, pueden evaluarse y asociarse a la gestión de calificaciones.

4

Para cada actividad evaluable se puede asignar el porcentaje sobre la calificación final.

5

El sistema procesa de manera automática los resultados de las actividades evaluables y las consigna en el libro de calificaciones.

6

Los estudiantes pueden consultar sus calificaciones por actividad y el acumulado del curso en cualquier momento.

7

Ofrece diferentes posibilidades para la retroalimentación con un sentido prospectivo y constructivo.

8

Facilita la comunicación sincrónica y asincrónica con: mensajes de correo, mensajes internos, videoconferencias, chats, actividades pedagógicas y gestión de calificaciones.

9

El aula virtual es un espacio de colaboración para compartir: carpetas y archivos que se suben, enlaces a la red, organizar información por secciones y/o cursos.

ACTIVIDADES COLABORATIVAS EN MOODLE

Cuando se aborda un proyecto de aprendizaje colaborativo, se debe asegurar que se cumplan al menos estas cuatro condiciones:

1 Hay interdependencia social. Cada uno de los miembros del equipo debe estar realmente motivado para el trabajo en equipo. Para ello el grupo debe ser pequeño, de entre 3 y 5 personas; y tienen que existir mecanismos que obliguen a cada uno a entender y asumir el trabajo que hacen los demás.

2 El problema que se asigna al grupo es un problema mal estructurado. No tiene sentido utilizar el trabajo colaborativo para, por ejemplo, resolver tareas matemáticas con un único resultado posible e indiscutible.

3 Utilizar técnicas ordenadas, como la discusión estructurada.

4 Dar guías claras de trabajo y se asignan papeles a los miembros del grupo.

Ejemplo 17: Foro – Curso Diseño de procesos de aprendizaje en línea: herramientas y estrategias



Re: Qué es mejor
de Stella Inilda Villaalba Ramirez - domingo, 20 de noviembre de 2022, 15:41

Hay varios criterios a considerar con la afirmación de que ante competencias abstractas como comunicación o trabajo en equipo, los diseños deban ser mas abiertos y menos estrictos.

1. Es imprescindible adoptar métodos de diseño, modelos, herramientas y estándares.

2. Mantener una estructura como modelo para el diseño y organización de cursos virtuales de aprendizaje permite el cumplimiento de los propósitos de formación definidos en un curso virtual.

3. Definir de manera completa, clara y didáctica cada uno de estos elementos contribuye a la generación de un contenido de calidad.

Por todo esto sostengo que debe mantenerse de forma rigurosa el diseño de procesos, esto debido a que "comunicación o trabajo en equipo" deben ser considerados competencias concretas que aprender, ya que siguen siendo conductas capaces de adquirir y modificables ante una formación correctamente diseñada.

135 palabras

Intercoonecta (2022)

[Enlace permanente](#)

[Mostrar mensaje anterior](#)

Entre las actividades colaborativas que más se usan en Moodle, se encuentran los foros y el taller:



EL FORO

El foro es el canal de comunicación asíncrona más importante. Se dan cuatro tipos de contacto en los cursos en línea: alumno-contenido, alumno-profesor y alumno-alumno.

• El papel del tutor en el foro tiene cuatro fases:

1 La introducción:

En la introducción, el tutor explica:

- Cuál es el papel concreto de ese foro en el curso.
- Si el foro es evaluable o no.
- Qué se espera del alumno (una o más respuestas; distintos tipos de respuesta, etc.)

2 La pregunta:

La pregunta depende del objetivo que se persiga con el foro, y para ello se implementan estos tipos de preguntas:

PREGUNTA CONVERGENTE	PREGUNTA DIVERGENTE	PREGUNTA EVALUATIVA
¿Qué impacto ha tenido Internet en el aprendizaje?	¿Cómo será el aprendizaje en línea dentro de 10 años?	¿Favorece el aprendizaje en línea la igualdad social?
Es decir, se pide contenido.	Si se quiere mostrar distintas facetas de un problema, se pide imaginación.	Si se quiere promover el pensamiento crítico: se pide valoración y crítica.

3 La vida del foro:

- De la bienvenida a todos.
- Procure referirse a todos los estudiantes en sus intervenciones.
- No responda a todas las intervenciones, pero participa de vez en cuando.
- Proporcione contenidos interesantes para mantener la atención (noticias, enlaces a vídeos)
- Intervenga cuando considere que la discusión del foro se ha detenido.

4 La recapitulación:

Al final, resume las ideas más importantes o interesantes que han surgido en el debate.

Despídase de todos dando las gracias.

Para conocer la forma de configurar un foro en Moodle, podrá dar clic en el enlace o escanear el código.



EL TALLER

Es una actividad colaborativa que funciona en Moodle a través de la evaluación por pares y autoevaluación también.

Los estudiantes pueden enviar cualquier contenido digital (archivos), tales como documentos de procesador de texto o de hojas de cálculo y también pueden escribir el texto directamente en un campo empleando un editor de texto (dentro de Moodle).

Los envíos son valorados empleando un formato de valoración de criterios múltiples definido por el profesor.

El proceso de revisión por pares y el formato para comprender cómo funciona la valoración se pueden practicar por anticipado con envíos de muestra proporcionados por el profesor, junto con una valoración de referencia. A los estudiantes se les dará la oportunidad de valorar uno o más de los envíos de sus pares estudiantes. Los que envían y los que valoran pueden permanecer anónimos si se requiere así.

Los estudiantes tendrán dos calificaciones para la actividad de taller: una calificación por enviarlo y otra por la valoración de sus pares. Ambas calificaciones se guardan en el libro de calificaciones.

Para conocer la forma de configurar un taller en Moodle, podrá dar clic en el enlace o escanear el código:



ACTIVIDADES INDIVIDUALES EN MOODLE

Teniendo en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje, las actividades individuales se amoldan a las capacidades y necesidades de los estudiantes. Normalmente tienen una fecha de inicio y cierre y en el transcurso del período de tiempo, cada estudiante determina el mejor momento para desarrollarlas. En Moodle, la actividad que permite desarrollar las actividades de manera individual para alcanzar los objetivos de aprendizaje y que se usa más frecuentemente es la tarea.



LA TAREA

Tipo de actividad que permite obtener el trabajo de los alumnos participantes en un curso. El diseñador, plantea una actividad y los alumnos trabajan sobre el mismo para finalmente enviar uno o varios archivos a través de Moodle.

El módulo Tarea permite a los alumnos, subir documentos en prácticamente cualquier formato electrónico. Los documentos quedan almacenados para su posterior evaluación a la que puede añadirse la "retroalimentación" o comentario del profesor o tutor.

La encomienda, puede cumplirla el estudiante escribiendo directamente en el procesador de texto de la actividad.

Para conocer la forma de configurar una tarea en Moodle, podrá dar clic en el enlace o escanear el código.



LA ENCUESTA

La actividad Encuesta permite que un profesor pueda crear una encuesta personalizada para obtener la opinión de los participantes utilizando una variedad de tipos de pregunta, como opción múltiple, sí/no o texto.

Las respuestas de la Encuesta pueden ser anónimas si así se quiere, y los resultados pueden ser mostrados a todos los participantes o bien sólo a los profesores. Cualquier Encuesta situada en la página principal del sitio podrá ser diligenciada por usuarios no registrados.

La actividad Encuesta puede ser utilizada:

- 1 Para la evaluación del curso, ayudando a mejorar el contenido del mismo para los futuros participantes.
- 2 Para permitir que los participantes se inscriban en módulos de cursos, eventos, etc.
- 3 Para encuestar a los invitados a la hora de la elección de cursos, las políticas escolares, etc.
- 4 Para conocer la forma de configurar una encuesta en Moodle, podrá dar clic en el enlace o escanear el código.



LA EVALUACIÓN EN MOODLE

Debido a que Moodle tiene combinaciones de configuración, las actividades foro, taller y tarea se pueden utilizar tanto para la evaluación formativa como para la evaluación sumativa. De la siguiente forma:

EVALUACIÓN SUMATIVA	EVALUACIÓN FORMATIVA
El objetivo es evaluar el aprendizaje de los estudiantes a través de la evaluación.	El objetivo es monitorear el aprendizaje de los estudiantes.
Tiene un inicio y fecha de cierre.	Siempre podrá estar disponible.
Necesita calificación.	No siempre necesita calificación.
Necesita calificación.	Permite intentos adicionales, sin que se requiera aprobar.



LIBRO DE CALIFICACIONES

Para evitar confusión en los estudiantes con la calificación, cantidad de actividades y desarrollo de los cursos, es importante configurar previamente el valor porcentual de las entregas en la plataforma, ya sea por actividades colaborativas como el foro y el taller, o individuales como las tareas. De este proceso, dependerá la organización y gestión del aprendizaje organizado para conocer el estado general del curso y tener una comunicación clara con los estudiantes.

Para conocer la forma de configurar el libro de calificaciones en Moodle, podrá dar clic en el enlace o escanear el código.



Calificar en Moodle

Las asignaciones que se realizan en Moodle admiten dos tipos principales de calificación:

- 1 Calificación directa simple:** incluye la calificación realizada a través de escalas numéricas, escalas personalizadas.
- 2 Calificación avanzada:** incluyen rúbricas y guías de calificación. Para calificar con rúbricas, los maestros crean un conjunto de criterios con varios niveles de logro, todos mostrados en una tabla. Compartir la rúbrica con los alumnos es importante, ya que les permite saber cómo serán evaluados. Para cada envío, la rúbrica se mostrará a los maestros, quienes luego pueden seleccionar el nivel de logro para cada uno de los criterios con solo hacer clic en él, así como dejar comentarios por escrito si es necesario.

Paso a paso para hacer montaje de un curso de Moodle

1. Añadir y modificar contenido de un curso



2. Ajustar un tema o sección



3. Incluir audio y vídeo para dinamizar



5. Crear carpetas con diferentes archivos



4. Agregar archivos individuales



6. Restringir acceso a actividades y recursos



7. Visualizar el curso como alumno



8. Revisión final del curso



	<p>Evento virtual</p> <p>PROTOCOLO DE ATENCIÓN AL CIUDADANO</p> <p>Canal presencial</p>
<p>Del 1 al 30 de noviembre de 2022</p> <p>12 horas lectivas</p>	<p>Objetivo: Reconocer las directrices de la política de atención al ciudadano que se aplican en la atención presencial.</p>

DISEÑO DE PROCESOS DE APRENDIZAJE EN LÍNEA

2022