

Perspectiva docente del diseño de contenidos y evaluación para cursos a distancia

Priscill Smilce Orue Esquivel

PRISCILL SMILCE ORUE ESQUIVEL: *Máster en Ingeniería de Software e Inteligencia Artificial. Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática, Universidad de Málaga. Año: 2012; actualmente, en proceso de elaboración de tesis. Málaga, España. Diplomada en Producción de Materiales para Educación a Distancia. Universidad del Salvador. Año: 2012. Buenos Aires, Argentina. Especialista en Inglés Empresarial. Universidad de Carolina del Sur y el Dpto de Estado de los EEUU. Año 2006. Columbia, Estados Unidos; Asunción, Paraguay. Ingeniera en Informática. Universidad del Cono Sur de las Américas. Año: 2010. Asunción, Paraguay. Licenciada en Lengua Inglesa. Instituto Superior de Lenguas, Facultad de Filosofía – Universidad Nacional de Asunción. Año: 2007. Asunción, Paraguay. Diseño y Desarrollo de Contenidos de elearning. Dpto de elearning. Facultad Politécnica – Universidad Nacional de Asunción. Año: 2010 – Presente. San Lorenzo, Paraguay. Coordinadora de elearning para el nivel secundario. Ministerio de Educación y Cultura. Año: 2013. Asunción, Paraguay. Consultora de Lengua Inglesa. Ministerio de Educación y Cultura. Año: 2010 – 2011. Asunción, Paraguay. Analista de Sistemas. Taller de Ideas. Año: 2007 – 2010. Asunción, Paraguay. Instructora de lengua inglesa. Centro Cultural Paraguayo Americano (CCPA). Año: 2006 – Presente. Asunción, Paraguay*

Resumen

La calidad de un programa a distancia se define por un conjunto de variables que están estrechamente vinculadas y cumplen funciones vitales. Entre estas variables, se tiene al equipo docente, al diseño de contenidos y a la evaluación. Para el docente, la Educación a Distancia es un subsistema educativo que implica un “diálogo didáctico mediado”, el cual es una relación pedagógica con los estudiantes en tiempos y espacios diferentes; y para el alumno, una forma flexible para adquirir conocimientos sin la exigencia de su presencia física ni la del profesor en el mismo lugar. El aprendizaje es guiado por el docente y por los pares por medio de los materiales preproducidos y de las comunicaciones síncronas o asíncronas, vertical

y horizontal -profesor y alumno, alumno y alumno, respectivamente. Por otra parte, también interviene la evaluación como un elemento de control del proceso. Se mide la calidad de los materiales y de los componentes del proceso de diseño-producción-distribución; por ejemplo, medios de comunicación, interactividad y resultados del aprendizaje. Esto con el fin de realizar mejoras continuas en el proceso y comprobar los productos del esfuerzo. En esta presentación, se detallarán las experiencias del eLearning, en modalidad semipresencial, con grupos de docentes de la Facultad Politécnica de la Universidad Nacional de Asunción, de diferentes áreas del conocimiento, con sus puntos fuertes y las debilidades encontradas. Nuevamente, el punto focal será que, sin los docentes, ningún programa de educación sería válido porque ellos constituyen el alma del proceso de diseño, implementación y evaluación de un curso a distancia.

PALABRAS CLAVE: docentes, herramientas Web 2.0, planificación, evaluación.

Abstract

The quality of a distance program is defined by a set of variables which are intertwined and fulfill vital functions. In this set, there are: the teachers' team, content design and evaluation. For the teacher, Distance Education is a subsystem that implies a "mediated didactic dialog", which is a pedagogical relationship with pupils, in different timing and spaces; and for students, a flexible way to acquire knowledge without the requirement of physical presence of all participants in the same place.

Learning is guided by the main teacher (tutor) and colleagues, through pre-produced materials, and interactive communication: synchronous and asynchronous, vertical or horizontal –teacher and student, student and student, respectively. On the other hand, evaluation plays a role as an element of control: it measures the quality of the materials and the components of the process of design-production-distribution, like communication resources, interaction, and learning outcomes. This is aimed at improving continuously the process and, besides, it checks the results of the effort.

This presentation describes the elearning experiences of several groups of the Polytechnic School, of the National University of Asunción (*Facultad Politécnica, Universidad Nacional de Asunción*), of different areas of knowledge, with their strengths and weaknesses. Again, the main point is that no education program would be valid without teachers, because they constitute the soul of the processes of design, implementation and evaluation of a distance course.

KEYWORDS: Teachers, Educational tools Web 2.0, Planning test.

Introducción

La Educación a Distancia es un subsistema educativo. Según el docente, implica un “diálogo didáctico mediado”, lo cual implica una relación pedagógica con los estudiantes en tiempos y espacios diferentes; y para el alumno, una forma flexible para adquirir conocimientos sin la exigencia de su presencia física ni la del profesor en el mismo lugar. El punto central de esta relación consiste en una comunicación “de doble vía” entre el docente y el alumno -que están separados físicamente en forma asíncrona-; esta relación es establecida por materiales preproducidos y por las vías de comunicación.

Se deja de hablar del docente como una única entidad que desarrolla, implementa y evalúa el contenido. En el diálogo didáctico mediado, los docentes forman equipos y la institución es la que imparte la enseñanza. La institución, como principal generadora de aprendizaje, distribuye los materiales para que el alumno los asimile de manera flexible y autónoma, dejando a criterio personal del estudiante el establecimiento de rutinas de estudio e investigación, pero sujeto a control de la institución. Asimismo, el aprendizaje es guiado por el docente y por los pares, por medio de las comunicaciones síncronas o asíncronas, vertical y horizontal -profesor y alumno, alumno y alumno, respectivamente.

Por otra parte, también interviene la evaluación como un elemento de control del proceso. Se mide la calidad de los materiales y de los componentes del proceso de diseño-producción-distribución; por ejemplo, vías de comunicación, interactividad, y resultados del aprendizaje. Esto con el fin de realizar mejoras continuas en el proceso y comprobar los productos del esfuerzo.

¿Cómo ve el docente la inclusión de la tecnología dentro de la educación?

La carrera tecnológica ha impuesto, de cierta manera, el cambio de la forma de pensar y relacionarse de las personas. Esta modificación, en los patrones de pensamiento, se debe a los cambios en la transmisión de conocimientos y valores, que se realiza con la interacción social mediada por la Web 2.0. Dicha mediación ejer-

ce una influencia directa en la educación que, de ser totalmente centralizada, pasó a ser participativa y colaborativa.

Desde el punto de vista educativo, y según experiencias en cursos semipresenciales con docentes del nivel universitario dentro de la FP-UNA, existe una inquietud respecto de cómo incorporar la avalancha tecnológica con la práctica pedagógica. La relación entre la educación y la tecnología tiene varias aristas. Si se tiene en cuenta que la tecnología es el medio comunicacional de un proceso educativo, estos son algunos componentes a tener en cuenta:

a. La tecnología produce un cambio cultural, no solo en términos artísticos, sino también en actividades cotidianas; como por ejemplo: los trabajos prácticos grupales. Anteriormente, los miembros de un grupo coincidían en algún lugar físico y llevaban a cabo el trabajo. Actualmente, los miembros hacen intercambios a través de herramientas como el correo electrónico, chat, etc.

b. Al reciclar conceptos de diferentes orígenes, se corre el riesgo de duplicaciones o multiplicaciones innecesarias de un mismo tema, así como de aumentar el número de fuentes de información carentes de confianza. El deterioro del uso del lenguaje es progresivo y, en cierto sentido, irreversible porque a medida que tenemos más herramientas tenemos más profesionales sin competencias básicas en el uso del idioma, tanto en ambientes formales como en los informales.

c. Al proliferar las fuentes de información sin validez, se evidencia un aumento de la pobreza material y simbólica. Esto afecta gravemente a campos de conocimiento y a sus recursos humanos en formación porque ellos estarán adquiriendo conceptos erróneos y carentes de exactitud.

d. Con la relación educación-tecnología, surge el concepto de “inteligencia colectiva”, que es el resultado de la colaboración de los participantes que usan herramientas de interacción de la Web 2.0. Los miembros de la sociedad digital comparten sus conocimientos y experiencias de manera controlada dentro de un entorno tecnológico, y esto tiene sus impactos positivos y negativos. Por ejemplo, la re-creación permite la incorporación de diferentes puntos de vista sobre los mismos elementos. Sin embargo, al mismo tiempo, hay una involución en el análisis detallado de dichos puntos de vista. Lo bueno es que permite descentralizar el conocimiento, lo que le otorga acceso universal.

e. Lo más importante: para el docente, la Web 2.0 es otra habilidad más a dominar, un requisito académico-profesional más a incorporar en su desa-

rollo profesional. Esto implica la necesidad de elaborar nuevas competencias y nuevas técnicas a incorporar en el proceso de formación docente. Es real y latente que los alumnos saben más que sus instructores, están al día con los avances y, por ende, tienen mayor dominio que los docentes, lo cual les otorga cierto poder dentro del marco curricular. También está presente la obligación de luchar contra la oposición de algunos profesores que huyen de la tecnología, ya sea por ignorancia, falta de acceso a recursos o por presiones del entorno.

Entonces, ¿cómo se puede aprovechar la tecnología dentro del espacio educativo?

Ante todo, es imprescindible recordar la función de la universidad: Marta Mena sostiene que:

...se espera de ella [*la universidad*] que forme cuadros profesionales que impulsarán su desarrollo, que genere el conocimiento científico- tecnológico adaptado a las particulares necesidades de nuestra región y que aporte lineamientos rectores para su transformación” (Mena, 2002).

Una de las herramientas que utiliza para cumplir con estas expectativas consiste en la educación a distancia.

Borge Holmberg explicó que el término ‘educación a distancia’ consiste en las diferentes “formas de estudio a todos los niveles que no se encuentran bajo la continua, inmediata supervisión de los tutores presentes con sus estudiantes en el aula, pero que, sin embargo, se benefician de la planificación, guía y seguimiento de una organización tutorial” (García Aretio, 1984).

Lo esencial: planificar evita improvisar. Mena, en su entrevista para *Mujeres de Empresa*, menciona la existencia de un documento que resume los planes de un curso: el proyecto integral. “Este proyecto integral es la garantía de calidad de cualquier programa. Este documento de proyecto es la condición necesaria para que un programa a distancia funcione.” (Mena, 2002)

El proyecto, también conocido como Diseño Instruccional, tiene que mostrar claramente las líneas de acción; tiene que mostrar cuáles son las tecnologías y justificarlas; tiene que indicar cómo va a hacerse el apoyo a los estudiantes que van a estudiar a distancia, cuál va a ser el soporte tutorial claramente explicitado y la justificación de la elección de ese modelo de diseño tutorial, el tipo de materiales que se utilizarán.

¿Por qué es importante planificar? La calidad de los materiales utilizados en un curso determina la relación información-comunicación-conocimiento. Fainholc

(2004) expresa que “primero llega la información en cantidades enormes vía Internet, luego en materiales más seleccionados de lectura tradicional, luego en materiales procesados en el lenguaje de Internet para la comunicación virtual y el diálogo interactivo entre participantes para acabar – se espera– en convertirse vía interiorización y elaboración personal / grupal en algún aporte útil socio-cultural.”

Para una mejor comprensión del concepto de planificación, el Anexo A contiene un ejemplo de un diseño instruccional. El diseño es para el curso “Herramientas de Autor / Desarrollo de Contenidos”, ofrecido en forma semipresencial a los docentes de la FP-UNA.

Con este ejemplo, se demuestra una vez más que si se presentan nuevas herramientas, todo el equipo docente debe manejarlas. Por este motivo, es importante incentivar su uso. “El Tutor debe conocer los contenidos, los medios tecnológicos y acompañar a cada estudiante según su estilo cognitivo o inteligencias múltiples” (Fainholc, 2004). Dentro de este concepto, el Departamento de e-learning de la FP-UNA ha estado realizando cursos-taller de capacitación con el objetivo de usar las TIC como material y medio dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Los cursos diseñados e implementados por la autora de este trabajo incluyen:

- a. *Curso – Taller Diseña y Actualice su Cátedra Virtual*: Este curso-taller está orientado a familiarizar al docente con las diferentes opciones con que se cuenta en la plataforma, de modo de crear su PLANTILLA VIRTUAL DE CÁTEDRA. Debido a que las actividades son componentes importantísimos en este proceso de enseñanza en línea, será determinante para el correcto aprovechamiento académico del alumno. Ponemos en sus manos tecnología de punta que le permitirá introducir a sus alumnos al fascinante mundo de la Educación Virtual.
- b. *Herramientas de Autor y Desarrollo de Contenidos*: El buen uso de la plataforma EDUCA posibilita al docente que desarrolle nuevos entornos de aprendizaje. En este curso, se verán los pasos y secuencias en el diseño de la instrucción y el desarrollo de contenido, materiales auto-instructivos y elaboración de materiales a medida o “enlatados”.
- c. *Curso Mapas Conceptuales*: Los mapas conceptuales son una excelente herramienta para la representación del conocimiento y de la información que pueden utilizarse como estrategia de enseñanza y aprendizaje.

Este curso desarrollará el concepto y características de los mapas conceptuales, su aplicación y elaboración mediante una de las herramientas más difundidas por su facilidad: Cmap Tools.

d. *Curso – Taller para Encargados Virtuales*: Este curso está dirigido a Tutores Virtuales con el fin de darles una iniciación en las herramientas pedagógicas, tecnológicas y sociales que los ayudarán a cumplir sus funciones. Se verán aspectos relacionados con actividades académicas/pedagógicas, técnicas, organizativas, orientadoras y de carácter social

Desde el punto de vista pedagógico, una de las funciones más importantes es la “evaluación basada en competencias” (Restrepo, 2005). Con la herramienta de evaluación se puede obtener una retroalimentación exacta del nivel de aprendizaje del alumno.

Por otra parte, Mena explica que el concepto de evaluación es amplio. “Cómo se va a evaluar, no solo al alumno, sino -para que tenga credibilidad todo el sistema- al sistema mismo, cuáles son los elementos, los ejes, para poder evaluar si ese programa, tal como fue diseñado, está cumpliendo con los objetivos y está siendo pertinente, eficaz, utilizable para los destinatarios.

La evaluación continua sirve para una mejora progresiva en el sentido de satisfacer las necesidades de los aprendientes.

Mena insiste en que:

... hay que tener en cuenta “la evaluación permanente que permita hacer los ajustes que necesita para adecuarse no solo a lo que se diseñó, sino a las necesidades de los estudiantes. Todo esto puede asegurar la calidad de un programa a distancia (Mena, 2002).

Conclusión

Concluyendo, para el docente, el uso de las herramientas de la Web 2.0 en la educación proporciona un respaldo y, a la vez, una forma de mejoramiento en términos de entrega de material formativo, interacción entre los participantes y desarrollo cognitivo. Por lo tanto, el uso de las herramientas de la Web 2.0 no solo ayuda al desarrollo de una materia, sino también al desarrollo personal, social y cognitivo de una persona que se halla inmersa en una sociedad con una constante evolución tecnológica.

El diseño instruccional ayuda a la planificación de un curso considerando los recursos a ser utilizados y los problemas tentativos que pudieran ocurrir en el transcurso de un programa. La evaluación, en su formato tradicional, cumple con

la medición cuali-cuantitativa de las capacidades logradas por el alumno en un curso. Sin embargo, se puede extender su uso para medir la calidad de un programa de formación.

En este trabajo, se han contemplado las experiencias de diseño, implementación y evaluación de cursos semipresenciales en la Facultad Politécnica, de la Universidad Nacional de Asunción. En líneas generales, la aceptación de la Web 2.0 es amplia; pero es importante considerar, en el diseño y la implementación, los aspectos vinculados a la cultura tecnológica de los docentes y los alumnos.

Bibliografía

- FAINHOLC , B. (2004) La calidad en la Educación a Distancia continúa siendo un tema muy complejo. <http://portal.educ.ar/debates/educacionytic/nuevos-alfabetismos/la-calidad-en-la-educacion-a-distancia-continua-siendo-un-tema-muy-complejo.php>. (consultado el 21 de Mayo de 2012).
- GARCÍA ARETIO, L. (1987). Hacia una definición de Educación a Distancia. *Boletín informativo de la Asociación Iberoamericana de Educación Superior a Distancia*. Abril. Año 4, nro 18, 4pp http://e-spacio.uned.es/fez/eserv.php?pid=bibliuned:20258&dsID=hacia_definicion.pdf
- Mujeres de Empresa (2002). Calidad educativa en los entornos virtuales. <http://www.mujeresdeempresa.com/capacitacion/020702.shtml>. (Consultado el 20 de Mayo de 2012).
- RESTREPO, B. (2005). Consideraciones sobre el aseguramiento de la Calidad en la Educación Virtual. http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-86323_archivo.pdf. (Consultado el 21 de Mayo de 2012).

Anexo: Ejemplo de un diseño instruccional: Curso Herramientas de Autor / Desarrollo de Contenidos



UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN
FACULTAD POLITÉCNICA

DATOS GENERALES

* **Curso / Taller:** Herramientas de Autor / Desarrollo de Contenidos

* **Instructoras:** Ing. Priscill Orué – Lic. Carla Decoud

* **Modalidad:** Semipresencial

* **Propósito:**

El buen uso de la plataforma EDUCA posibilita al docente que desarrolle nuevos entornos de aprendizaje.

En este curso, se verán los pasos y secuencias en el diseño de la instrucción y el desarrollo de contenido, materiales auto-instructivos y elaboración de materiales a medida o “enlatados”

* **Objetivos:**

1. Dominar los procesos y decisiones necesarias para el desarrollo de cursos a medida
2. Diseñar los componentes principales de un curso: Objetivos, Contenidos, Actividades, Recursos y Evaluación.
3. Reciclar contenidos ya existentes para la enseñanza virtual. Ajustar contenidos ya existentes.
4. Seleccionar e incorporar recursos multimedia en el diseño de los cursos.
5. Conocer estándares y herramientas para la elaboración de materiales.

DATOS TÉCNICOS

* **Contenidos**

A. Nociones conceptuales básicas

1. Diseño Didáctico
 - a. Contenidos digitales
 - b. Modelo de desarrollo: Fases
 - c. Modelo de desarrollo y gestión de contenidos digitales
2. Diseño Instruccional
 - a. Módulos instruccionales
 - b. Componentes del diseño instruccional
 - c. Los objetivos instruccionales
3. Contenidos como objetos de aprendizaje
 - a. Actividades de aprendizaje
 - b. Estrategias y técnicas de enseñanza
 - c. Evaluación
4. Componentes básicos de un curso
 - a. Contenidos educativos digitales
 - b. Contenidos educativos
5. Desarrollo de los contenidos
 - a. Uso de herramientas de autor
 - b. Aplicaciones para el desarrollo de contenidos
 - c. Aplicaciones de software libre
 - d. Evaluación de contenidos educativos

B. Aplicaciones prácticas

1. Adobe Captivate CS4

- Introducción
- Espacios de trabajo: vistas, cronología, barras de herramientas, cuadrículas.
- Creación de proyectos: orígenes.
- Diapositivas: propiedades, adición, eliminación, bloqueo, ocultamiento, agrupación, cambio de orden, transiciones de diapositivas.
- Objetos: copia-pegado-duplicado de objetos, alineación de objetos
- Animaciones gráficas y animaciones de textos.
- Herramientas de evaluación: creación de diapositivas de preguntas, grupos de preguntas y preguntas aleatorias.
- Demo: publicación de una evaluación con una prueba de falso/verdadero.

2. Wink

- Conceptos básicos: cómo utilizar Wink
- Interface básica: nuevo proyecto, configuración, edición de frames en un proyecto, presentación en Flash
- Demo: Mi primer proyecto con Wink.
- Ejercicios.

3. eXe

- Introducción. La importancia del uso de estándares
- ¿Qué es eXe?
- Navegar por eXe
- Cómo construir un recurso: Definir Propiedades; Definir un "contorno"; Seleccionar un iDevice; Introducir contenido en un iDevice; Guardar, cargar y exportar funciones
- Consejos y ayuda
- Demo: Mi primer proyecto con eXe
- Notas finales: Descarga e instalación de eXe
- Ejercicios.

4. Hot Potatoes

- ¿Qué es Hot Potatoes?
- Componentes del Hot Potatoes:
JQuiz (ejercicios basados en preguntas)
JCloze (ejercicios de rellenar huecos)
JMatch (ejercicios de emparejamientos)
JMix (ejercicios para desordenar palabras o frases)
JCross (crucigramas)
The Masher (para crear unidades enlazadas a partir de diferentes ejercicios)
- Ejemplos de ejercicios
Ejercicio sobre JQuiz
Ejercicio 1 sobre JCloze
- Demo: elabore paso a paso su primer ejercicio
- Resumen: Tres pasos para elaborar un ejercicio
- Ejercicios.

*** Perfil del alumno:**

- Competencias mínimas de alfabetización digital: uso de procesadores de textos, presentaciones, nociones de uso de navegadores y motores de búsqueda.
- Interés y autodisciplina para el cumplimiento de las tareas planteadas.

*** Horario:**

Herramientas de Autor y Desarrollo				
Días	Horario	Duración [horas]		
		Presenciales	A distancia	Total Horas
Sábados	8 a 12 hs.	20	80	100
Instructora: Ing. Priscill Orue Apoyo: Lic Carla Decoud				

*** Distribución de contenidos: Plan Semanal Tentativo**

Fechas	Teoría	Práctica
SEMANA 1	1. Diseño Didáctico a. Contenidos digitales b. Modelo de desarrollo: Fases c. Modelo de desarrollo y gestión de contenidos digitales	Intro: Creación de cursos en Educa.
	Horas presenciales: 02	Horas presenciales: 02
	Horas a distancia: 08	Horas a distancia: 08
SEMANA 2	2. Diseño Instruccional a. Módulos instruccionales b. Componentes del diseño instruccional	1. Adobe Captivate CS4 a. Introducción b. Espacios de trabajo: vistas, cronología, barras de herramientas, cuadrículas. c. Creación de proyectos: orígenes. d. Diapositivas: propiedades, adición, eliminación, bloqueo, ocultamiento, agrupación, cambio de orden, transiciones de diapositivas. e. Objetos: copia-pegado-duplicado de objetos, alineación de objetos f. Animaciones gráficas y animaciones de textos. g. Herramientas de evaluación: creación de diapositivas de preguntas, grupos de preguntas y preguntas aleatorias. h. Demo: publicación de una evaluación con una prueba de falso/verdadero.
	Horas presenciales: 02	Horas presenciales: 02
	Horas a distancia: 08	Horas a distancia: 08
SEMANA 3	3. Contenidos como objetos de aprendizaje a. Actividades de aprendizaje b. Estrategias y técnicas de enseñanza c. Evaluación	2. Wink a. Conceptos básicos: cómo utilizar Wink b. Interface básica: nuevo proyecto, configuración, edición de frames en un proyecto, presentación en Flash c. Demo: Mi primer proyecto con Wink.
	Horas presenciales: 02	Horas presenciales: 02
	Horas a distancia: 08	Horas a distancia: 08

SEMANA 4	4. Componentes básicos de un curso a. Contenidos educativos digitales b. Contenidos educativos	3. eXe a. Introducción. La importancia del uso de estándares b. ¿Qué es eXe? c. Descarga e instalación de eXe d. Cómo construir un recurso: Definir Propiedades; Definir un "contorno"; Seleccionar un iDevice; Introducir contenido en un iDevice; Crear un iDevice con el Editor; Guardar, cargar y exportar funciones e. Navegar por eXe f. Consejos y ayuda g. Demo: Mi primer proyecto con eXe h. Ejercicios.
	Horas presenciales: 02	Horas presenciales: 02
	Horas a distancia: 08	Horas a distancia: 08
SEMANA 5	5. Desarrollo de los contenidos a. Uso de herramientas de autor b. Aplicaciones para el desarrollo de contenidos c. Aplicaciones de software libre d. Evaluación de contenidos educativos	4. Hot Potatoes. a. ¿Qué es Hot Potatoes? b. Componentes del Hot Potatoes: - JQuiz (ejercicios basados en preguntas) - JCloze (ejercicios de rellenar huecos) d. Demo: elabore paso a paso su primer ejercicio e. Resumen: Tres pasos para elaborar un ejercicio f. Ejercicios.
	Horas presenciales: 02	Horas presenciales: 02
	Horas a distancia: 08	Horas a distancia: 08

*** Distribución de actividades: Plan Semanal Tentativo**

Fechas	Teoría	Práctica
SEMANA 1	1. Diseño Didáctico	Intro: Creación de cursos en Educa.
	Actividades presenciales: Actividad 1: Mi presentación. Foro Actividad 2: Esquema para elaboración de módulos/materiales. Tarea Actividad 3: Análisis de la audiencia. Tarea Actividad 4: Materiales impresos y digitales	Actividades presenciales: Familiarización con la plataforma EDUCA con las actividades de la Teoría.. Foro de Bienvenida: Presentación de los participantes.
	Actividades a distancia: Actividad 5: Diseño didáctico de la unidad 1 Tarea Actividad 6: "Importancia de las herramientas de autor en el diseño de cursos" Foro Actividad 7: Contenidos Unidad 1.	Actividades a distancia: ninguna

SEMANA 2	2. Diseño Instruccional	1. Adobe Captivate CS4
	Actividades presenciales: Actividad 8: Módulo instruccional y diseño instruccional Tarea Actividad 9: Importancia del módulo instruccional. Tarea	Actividades presenciales: Actividad P-1: Presentación Adobe Captivate Foro Actividad P-2: Mi primer proyecto con Adobe Captivate Actividad P-3: Adobe Captivate en mi materia
	Actividades a distancia: Competencias docentes y diseño de módulos instruccionales. Foro Actividad 10: Pasos para el diseño instruccional.	Actividades a distancia: Actividad P-3: Adobe Captivate en mi materia
SEMANA 3	3. Contenidos como objetos de aprendizaje	2. Wink
	Actividades presenciales: Actividad 11: Las actividades de aprendizaje Tarea Actividad 12: Plan de unidad.	Actividades presenciales: Actividad 11: Las actividades de aprendizaje Tarea Actividad 12: Plan de unidad.
	Actividades a distancia: Actividad 13: Diseño de actividades. Tarea Actividad 14: Importancia de las actividades de aprendizaje	Actividades a distancia: Actividad P-3: Wink en mi materia
SEMANA 4	4. Componentes básicos de un curso	3. eXe
	Actividades presenciales: Actividad 15: Antes de escribir	Actividades presenciales: Actividad P-1: Conceptos sobre eXe Learning Consulta Actividad P-2: Estructuración con eXe Learning
	Actividades a distancia: Actividad 16: Diseño de la unidad	Actividades a distancia: Actividad P-3: Comparación entre herramientas de autor Tarea Actividad P-4: Contenidos y actividades con eXe
SEMANA 5	5. Desarrollo de los contenidos	4. Hot Potatoes.
	Actividades presenciales: Actividad 17. Recomendaciones para diseño de contenidos digitales. Tarea Actividad 18: Parámetros de evaluación	Actividades presenciales: Actividad P-1: Hot Potatoes en mi materia Tarea Actividad P-2: Explorando Hot Potatoes
	Actividades a distancia: Actividad 19: Herramientas de autor	Actividades a distancia: Actividad P-3: Elaboración de examen

*** Materiales de referencia iniciales:**

A. Nociones conceptuales básicas

Semana 1

- Bates, Tony (2007). La tecnología en la Enseñanza abierta y a distancia. Trillas.
- Padula Perkins, Jorge (2003) Introducción a la Educación a Distancia. Fondo de cultura económica.
- Basabe Peña, Fabián (2007). Educación a Distancia en el Nivel de Educación Superior. Trillas.
- OEI. (2010) Módulo 1 producción de materiales educativos para entornos virtuales de aprendizaje.

Semana 2

- Dorado Perea, Carlos (2003). El diseño de contenidos multimedia para entornos virtuales de aprendizaje. Universidad de Barcelona. Departamento de Pedagogía Aplicada.
- Vázquez, Fernando. Las TIC y la Pedagogía Elementos Esenciales para el Diseño de Modelos para la Educación en Línea y a Distancia (2005).
- Duar & Sangrà, 2000. "Aprender en la virtualidad". Compiladores. Editorial: Gedisa, S.A. 1ª. Edición.

Semana 3

- Casamayor Gregorio y otros. La Formación On line el e-learning y b-learning.
http://books.google.com/py/books?id=v1uOpG0a6T4C&printsec=frontcover&dq=%22elaboracion+de+materiales+did%C3%A1cticos+para+entornos+virtuales%22&source=gbs_similarbooks_s&cad=1#v=onepage&q&f=false
- La incógnita de la Educación a Distancia. Barbera. Elena/ José M. Monimó.
http://books.google.com/py/books?id=Np1Gceq_zhgC&printsec=frontcover&dq=%22Elena+Barber%C3%A0+Gregori%22&hl=es&ei=eINsTNbtKYL68Aa-tpCrCw&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=1&ved=0CCcQ6AEwAA#v=onepage&q&f=false 2007.
- Alonso Navarro, Ma. De los Ángeles. (2009). Creación de contenidos educativos accesibles bajo plataformas de elearning.
<http://www.accnera.com/pdf/creacion-materiales-accesibles.pdf>

Semana 4

- OEI (2010) Módulo 2 producción de materiales educativos para entornos virtuales de aprendizaje.
- OEI (2010) Módulo 3 producción de materiales educativos para entornos virtuales de aprendizaje.
- OEI (2010) Módulo 4 producción de materiales educativos para entornos virtuales de aprendizaje.

B. Aplicaciones prácticas

1. Adobe Captivate CS4

Adobe Systems Incorporated. “Uso de ADOBE® CAPTIVATE®4”. Simple Software Solutions, Inc, © 2008. California, USA.

Manual de Adobe Captivate en Español. <http://help.adobe.com/es_ES/Captivate/4.0/Using/WS10CF4668-10D3-470c-B45C-FCDED3D29EEC.html>

2. Wink

Borjas García, L.I.A. Filho Enrique Borjas García. “Manual de Wink”. Satish Kumar, © 2003-06. Michoacan, Mexico.

DebugMode: Wink <<http://www.debugmode.com/wink/>>

Gestor de Blogs: a107662. Crear tutoriales en flash con grabación de pantalla: Wink Vs. Captivate. <<http://diarium.usal.es/a107662/2010/01/crear-tutoriales-en-flash-con-grabacion-de-pantalla-wink-vs-captivate/>>

3. eXe

AprenderEnRed. Tutorial de eXe Learning. <<http://exelearning.aprenderenred.net/>>

eXe Learning. <<http://exelearning.org/wiki>>

eXe-Spain. “Tutorial de eXeLearnig en español”. Exe-Spain 2010. <http://wiki.exe-spain.es/doku.php/tutorial_en_espanol>

4. Hot Potatoes.

ITE, Instituto de Tecnologías Educativas. “Tutorial en castellano de Hot Potatoes 6”. Gobierno de España: Ministerio de Educación 2011. <<http://platea.pntic.mec.es/~iali/CN/HotPot60/tutorial.htm>>

