



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO
Chiclayo - Perú**

VICERRECTORADO ACADÉMICO

UNIDAD DE EDUCACIÓN VIRTUAL

MODELO DE EDUCACION VIRTUAL USAT

Chiclayo 2011

© Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo USAT
Vicerectorado Académico
Unidad de Educación Virtual

Responsable del proyecto:
Mgtr. Karla Reyes Burgos

Miembros del equipo de trabajo
Mgtr. Fiorela Fernández Otoyá
Ing. Juan Carlos Iberico Samamé
Ing. Gregorio León Tenorio

Chiclayo 2011

Agradecemos al
Instituto de Investigación Pedagógica de la USAT
por su colaboración en la revisión de este trabajo.

INDICE

Presentación	5
El Modelo Educativo USAT	7
Educación Virtual	9
Modelo de Educación Virtual USAT	12
Estudiante	13
Académico	15
Tecnológico	23
Administrativo	25
Glosario	26
Bibliografía	34
Anexos	36

PRESENTACIÓN

Estamos viviendo en la llamada Sociedad de la Información, en la cual según Cornella, citado por Marqués(2003) , “ya no se aprende para la vida; se aprende toda la vida”, o lo que los anglosajones han catalogado como las **3L (Long-Life-Learning)** algo así como *aprendizaje a lo largo de la vida*; sin embargo muchos de éstos profesionales se mantienen apartados de la posibilidad de continuar evolucionando académicamente debido a que los horarios de trabajo, la distancia u otros factores limitantes de carácter espacio-tiempo; planteando a las Universidades el reto de ampliar oportunidades de acceso a la educación superior universitaria con nuevas formas y estrategias acordes con la actualidad. Coherente con estas situaciones la Universidad debe ofrecer posibilidades de acercar a los profesionales que desean mantener en vigencia a sus conocimientos con estudios de actualización. Una solución que esta siendo adoptada por muchas Universidades a nivel mundial, es la de ofrecer programas de pregrado y de formación continua como capacitaciones, diplomados y postgrados mediante modalidades como la semipresencial y la totalmente virtual, apoyándose en el uso de la tecnología.

En un futuro no muy lejano la mayoría de las Universidades, serán semipresenciales o al menos darán algún curso, o especialización bajo esta modalidad¹ . Sin embargo el surgimiento de estas nuevas formas de impartir clases, traen consigo otras necesidades; como por ejemplo, el contar con profesionales capacitados para enseñar usando esta modalidad, el planeamiento de programas de formación en la modalidad virtual el cual no debe ser abordado con ligereza ni improvisaciones; aspectos, que de no cuidarse, pueden conducir al fracaso a propuestas que en su momento se proyectan como muy prometedoras.

¹ “Según algunas proyecciones, en diez años, por lo menos el 40% de la capacitación en el Perú se realizará mediante el e-learning.” En E-LEARNING: EL BOOM DE UN NUEVO PARADIGMA <http://www.infocapitalhumano.pe/informe-especial.php?id=9&t=e-learning-el-boom-de-un-nuevo-paradigma>

La Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo (USAT), situándose en este contexto y a través de su Unidad de Educación Virtual, pone a disposición de la Comunidad USAT el Modelo de Educación Virtual el cual, amparado en el Modelo Educativo USAT, propone trabajar con una visión holística o integral la configuración de sus elementos indicando los parámetros de calidad del mismo; precisando los diversos recursos tecnológicos y esquemas de acompañamiento para el correcto desarrollo del proceso educativo en entornos virtuales. Por tanto, este documento tiene el propósito de presentar una propuesta que se pueda contextualizar en el marco de cada programa educativo a desarrollar por la modalidad virtual en la USAT.

EL MODELO EDUCATIVO USAT

La USAT, a través de su Modelo Educativo, contempla la importancia de contar con medios virtuales para extender su trabajo universitario más allá de sus ambientes físicos tal es así que en el documento que contiene este modelo hace referencia a que en *"en los últimos años, la transnacionalización de las universidades con proveedores cada vez más agresivos en cruzar las fronteras y con la universidad virtual, han puesto en la agenda la globalización de la educación terciaria que aleja cada vez más el sentido de la internacionalización, cuyo concepto central es la cooperación para el desarrollo del saber.*

Por otro lado, la incorporación de las tecnologías de la información y comunicación a la educación está permitiendo el surgimiento de universidades virtuales que incorporan a estudiantes de diferentes nacionalidades siendo esta una posibilidad de avance en el proceso de democratización de la Educación Superior."

El Modelo de Educación Virtual concuerda plenamente con los lineamientos pedagógicos, curriculares y didácticos propuestos en el Modelo Educativo USAT. Así por ejemplo, citamos a los lineamientos que el Modelo Educativo USAT indica para el diseño y rediseño, acápite g; el cual señala el que se deba *"Tener en cuenta la flexibilización curricular para la consolidación de los propósitos de formación universitaria, por cuanto reconoce los factores de tipo económico, científico, tecnológico, social, que están presentes en la sociedad y en sus individuos y que deben tenerse en cuenta en la oferta de formación que la institución hace al estudiante."* Uno de los elementos que hace posible ésta flexibilización curricular es la virtualidad, el cual se detalla como el *"desarrollo parcial o total de un programa, asignatura o módulo en forma virtual; es decir, incorporando las TIC a la formación universitaria a través del e-learning y el b-learning."*

Entre los lineamientos de la Ejecución Didáctica, considerados en el Modelo Educativo USAT, se señalan a los principales métodos y estrategias para gestionar el proceso de enseñanza aprendizaje, siendo todos los considerados perfectamente adaptables a la modalidad virtual. Éstos lineamientos también contemplan a los medios virtuales en el proceso de enseñanza – aprendizaje, los cuales se fundamentan en la teleformación, identificándose a tres tecnologías asociadas: las

transmisivas, las interactivas y las colaborativas (Casado, 2000 citado por López, 2008).

Finalmente, respecto a los lineamientos de la evaluación el Modelo educativo USAT propone la siguiente ruta para evaluar competencias:

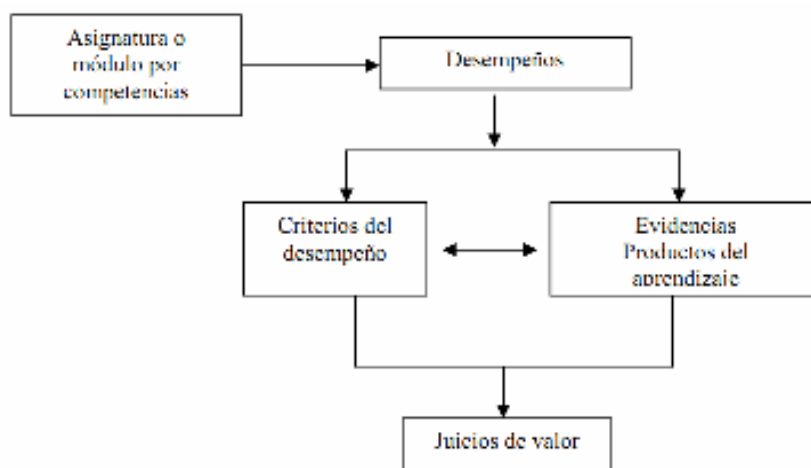


Fig. 1 Ruta para evaluar competencias del Modelo Educativo USAT

Se resalta que ésta ruta para evaluar competencias, es aplicable a la modalidad virtual.

EDUCACIÓN VIRTUAL

Educación Virtual, denominada también como E-learning es definida por Roldán (2010) como un nuevo concepto de educación a distancia en el que se integra el uso de las TIC y otros elementos didácticos para el aprendizaje y la enseñanza. Complementa indicando que el E-learning utiliza herramientas y medios diversos como Internet, intranets, CD-ROM, presentaciones multimedia, etc. Los contenidos y las herramientas pedagógicas utilizadas varían de acuerdo con los requerimientos específicos de cada individuo y de cada organización.

Beneficios de la Educación Virtual

De acuerdo con Roldán (2010), el e-learning nos permite:

- Mantener la flexibilidad de la formación a distancia consiguiendo acercar profesor y estudiante durante todo el ciclo formativo y no sólo en periodos puntuales (exámenes y tutorías).
- Permite no sólo trabajar con el profesor, sino trabajar en equipo con otros compañeros. El potencial de este factor es inmenso, ya que a posibilidad de intercambiar dudas y experiencias entre sus pares, enriquece enormemente la formación del estudiante.
- Permite una gestión mucho más controlada y eficaz del alumnado, con lo que se reduce la logística considerablemente. Esto ha favorecido a disminuir el coste por estudiante lo que permite dedicarle más tiempo al estudiante y poder gestionar grupos más numerosos.
- Los recursos e-learning son de una mayor calidad, la posibilidad de enviar los documentos a los estudiantes a través de una plataforma, o por e-mail, agiliza mucho la distribución de los mismos y garantiza la llegada de los mismos. Además, la tecnología permite transmitir ficheros multimedia que son mucho más ricos pedagógicamente hablando, lo que aumenta y beneficia la formación final percibida por el estudiante.

Modalidades de enseñanza

Allen et al (2009) nos ofrece una clasificación de las modalidades de enseñanza según el porcentaje del componente virtual dentro del desarrollo de sus actividades.

Proporción de Contenidos desarrollados en línea	Modalidad	Descripción
0%	Tradicional	Sin utilizar la tecnología en línea. El contenido entregado por escrito o verbalmente.
1 al 29%	Con Complemento de web	Que utiliza tecnología basada en Internet para facilitar lo que es esencialmente un curso cara a cara. Puede usar un curso de gestión del sistema (CMS) o páginas web de después el plan de estudios y tareas.
30 al 79%	B- Learning /Mixto	Combina sesiones en línea y presenciales. Parte sustancial del contenido se entrega en línea, por lo general usa los debates en línea, y normalmente tiene un número reducido de cara a cara.
80 + %	E-learning	Donde la mayor parte o todo el contenido entregado es en línea. Por lo general no tienen cara a cara.

Sobre este mismo aspecto Roldan (2010) complementa sobre las ventajas y desventajas que puedan presentar estas modalidades

Modalidad	Ventajas	Desventajas
E-learning	Total flexibilidad e independencia, sin	En ocasiones, algunas temáticas son difíciles de

	horarios.	ser impartidas sin presencialidad.
B- Learning	La presencialidad complementa en gran medida la formación.	Pérdida parcial de flexibilidad y dependencia física temporal.
Síncrono	Permite la resolución de las dudas rápidamente.	Requiere disponibilidad horaria de todos los participantes.
Asíncrono	El seguimiento es totalmente flexible a horarios.	Requiere de mucha constancia por el docente para evitar largas esperas.
Tutorizado	El estudiante puede consultar las dudas que le surjan.	Limita la formación en número de estudiantes al tener un recurso limitado.
Autoformación	Todo esta pensado para que el estudiante sea autosuficiente.	Si surgen dudas hay que recurrir a las ayudas a veces no muy descriptivas.
M-Learning	La formación esta disponible en cualquier momento y lugar.	Los dispositivos limitan las acciones que pueden hacer los usuarios.

Marco Legal de la Educación Virtual en el Perú

Dentro de la normatividad que regulan el sistema educativo peruano podemos citar al siguiente sustento, en primer lugar a la Constitución Política del Perú en sus artículos 13, 14 y 18; así también la Ley Universitaria art. N° 23733 en sus artículos 1, 2,3 y 4 y la Ley General de la Educación 28044 art. N° 27; quienes abordan a la educación y especialmente a la de nivel superior. Por lo demás nuestro País carece de una regulación especial para la modalidad de Educación Virtual rigiéndose por el marco legal general. Apreciándose que son las mismas universidades quienes adaptan sus Modelos educativos, sus políticas y procedimientos al desarrollo de programas educativos en la modalidad virtual.

MODELO DE EDUCACIÓN VIRTUAL USAT

Este modelo de educación virtual considera varios elementos con el uso de tecnología. El modelo busca la mejora continua del mismo, y requiere de una experimentación constante por parte del profesorado de todas las Facultades de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, a fin de validarlo. El modelo propuesto, conlleva a relacionar integralmente los siguientes componentes:

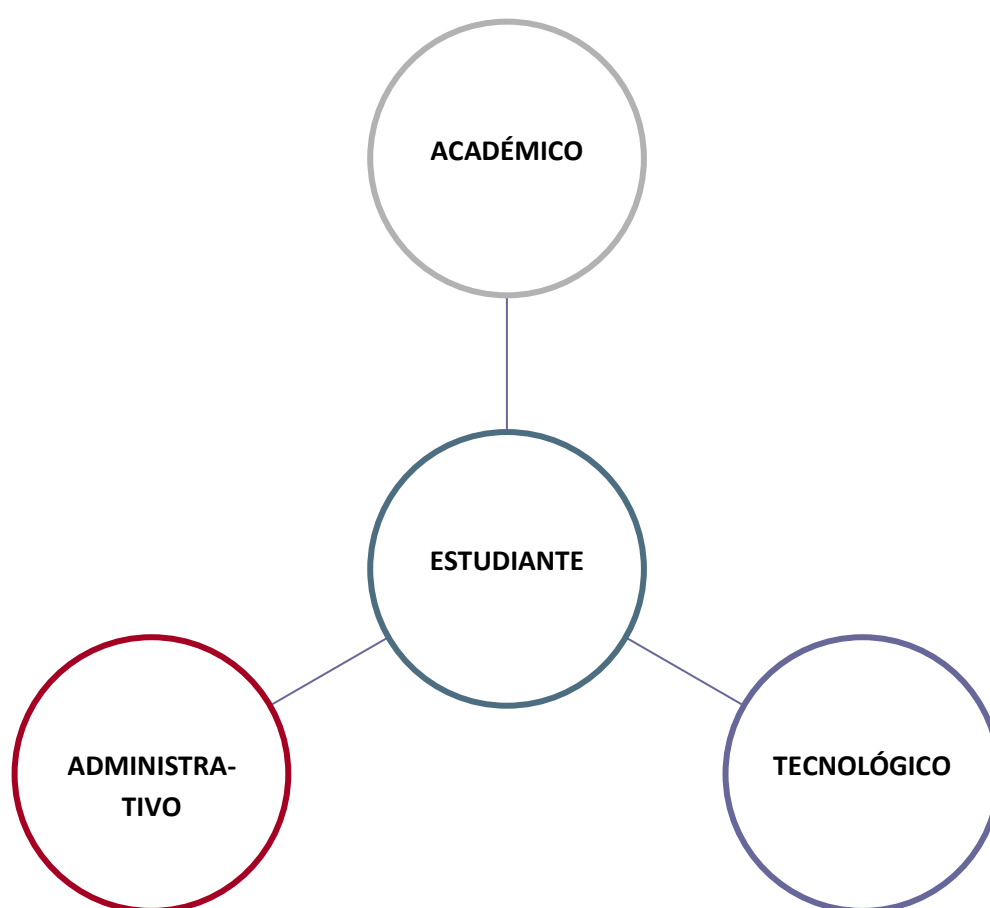


Fig. 2 Modelo de Educación Virtual USAT

1. ESTUDIANTE

El modelo le concede al estudiante un carácter central ya que es él quien asume el papel de ser el protagonista de su propia educación. Esta caracterización *“le propone nuevas exigencias como la de asumir un rol mucho más activo, un incremento importante de su actividad autónoma y mayor peso de trabajo en equipo. De esta manera se desmasifica la enseñanza pasando del «tiempo colectivo al tiempo personalizado e individual» (Toffler y Toffler, 2006), desplazándose el centro de gravedad de la Enseñanza Superior desde las instituciones hacia el estudiante”*. Mario Piattini Velthuis (2010).

Complementario a ello Salas (s/f) se pronuncia sobre las características del estudiante en la modalidad virtual *“La educación en línea reconoce la necesidad de valorar los conocimientos y las experiencias previas del estudiante, no para adecuarse a ellas, sino para construir, a partir de ellas, un ambiente de aprendizaje en el cual se sienta estimulado e integre sus deseos de aprender. Los jóvenes y los adultos están en un proceso de transformación y aprenden mejor si persiguen metas propias. Por consiguiente, los objetivos de aprendizaje deberán abandonar las tradicionales fórmulas academicistas, para convertirse en una invitación a que revise, complete, integre y se apropie de esas metas que persigue en estrecha relación con sus expectativas de formación.*

Los modelos de educación virtual asumen al estudiante como una persona que tiene una participación activa y responsable de su propia formación, por medio del aprendizaje autónomo en el que interviene el tutor. Se espera que el participante, conforme se desarrolle la propuesta de formación, se vuelva más autónomo y dependa menos de las orientaciones de su tutor. El estudiante adquiere conocimientos en su relación con la comunidad, los educadores, los compañeros, valiéndose de los medios y herramientas que se pongan a su alcance, más los que él mismo pueda incorporar. Él debe determinar su propio ritmo, modelo y estilo de aprendizaje –con la orientación y el apoyo de los tutores(...)-, para adaptarse a sus propias características o bien, para solicitar apoyo cuando sea necesario o se presente alguna necesidad educativa particular”.

Actitud del estudiante

Aunque los contenidos suelen ponerse a disposición del estudiante para que los pueda descargar y estudiar off-line si lo considera oportuno, el curso virtual habrá fracasado si no se logra que los estudiantes participen en las actividades o, por ejemplo, se relacionen a través de las herramientas que ofrece la plataforma; que tengan una actitud dinámica y activa ante los estudios. A diferencia del modelo de enseñanza tradicional, en el que el profesor actúa de eje del sistema, como ya se ha visto, en la educación virtual es el estudiante quien ocupa este lugar, por lo que será el elemento que condicione el éxito o fracaso del aprendizaje.

De este modo, es fundamental que el estudiante mantenga una actitud positiva, abierta y dinámica y, para ello, es fundamental que exista una buena planificación que facilite el correcto seguimiento de los estudios. Estudiar a distancia, en numerosas ocasiones, consiste en estudiar solo y en horarios marginales. Pese a ello, la educación virtual permite una continua y directa interacción, así como una gran variedad de recursos de apoyo en la red. Uno de los mayores recursos es, justamente, la temporización que realiza el tutor sobre el desarrollo del curso. Se trata de una sugerencia sobre el ritmo de aprendizaje que debe seguir el estudiante para superar con éxito el curso o asignatura virtual. Centro de Enseñanzas Virtuales de la Universidad de Granada.(2005)

2. ACADÉMICO

El modelo de educación virtual requiere que todo programa defina el proceso de **diseño instruccional** que empleará para hacer efectivo el proceso de aprendizaje y los **perfiles profesionales** requeridos para emprender con éxito un programa en la modalidad virtual.

2.1 El Diseño Instruccional: Compone la característica de un Programa educativo virtual que orienta su realización, en cuanto a su planificación, desarrollo y evaluación. Nos apoyaremos en el modelo de diseño instruccional propuesto por Agudelo (2009), quien a su vez ha analizado tres de los modelos más reconocidos entre la tercera y cuarta generación del diseño instruccional: Modelo Dick y Care, Modelo Jerold y Kem, y Modelo ADDIE. El Modelo propuesto por Agudelo(2009) integra a 6 fases:

- A. Análisis de necesidades
- B. Definición de objetivos
- C. Diseño: metodología, contenidos, actividades y evaluación
- D. Desarrollo: digitalización, integración y montaje
- E. Implementación
- F. Evaluación

Detallaremos a continuación el modelo de diseño instruccional indicado. Agudelo (2009).

A. Análisis de necesidades

Esta fase comienza con la detección de aspectos importantes que condicionan el diseño de cualquier acción formativa, muchos de los cuales son determinados por el contexto y las políticas de la institución donde se desarrollará la formación.

Se identifican las siguientes áreas de análisis partiendo de la definición del tipo de material a desarrollar, según el contexto de aplicación: presencial o virtual.

Análisis del estudiante: es necesario conocer las características de los estudiantes a quienes va dirigido el Objeto, tales como grado de madurez, nivel de desarrollo social, grado de escolaridad, conocimientos y motivación.

Análisis del contexto: 1) Recursos tecnológicos: análisis de la infraestructura tecnológica tanto de la institución como del estudiante. 2) Recurso humano: una mirada al personal de apoyo que pueda ayudar al docente no solo en el diseño de la acción formativa sino en la construcción, mantenimiento y distribución de los contenidos. Estas personas son: asesores pedagógicos, diseñadores gráficos, ingenieros y especialistas en informática.

Análisis de la formación del docente en el campo de las TIC: orientado a las competencias en el uso de la red y demás herramientas tecnológicas a utilizar como medio de enseñanza y aprendizaje, a la familiarización con el manejo del computador y a las experiencia en el manejo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación como apoyo al proceso de enseñanza y de aprendizaje de todo el equipo docente: coordinador, capacitadores, expertos temáticos, profesores y tutores virtuales

Análisis de aspectos legales y de presupuesto: análisis referente a las normas y políticas institucionales sobre el derecho de autor. En cuanto al presupuesto, análisis de los recursos económicos disponibles, así como la rentabilidad del sistema y los costos de oportunidad. ***Perfiles que intervienen en esta fase:*** coordinador, expertos temáticos, diseñadores instruccionales y asesores pedagógicos.

B. Definición de Competencias

(...)Hay una consideración relevante en esta fase: el enfoque por competencias, que hoy en día se propone en muchos países y modelos educativos. Este enfoque enfatiza en la necesidad de planificar desde el punto de vista del aprendizaje y de incidir o preparar al estudiante para una perspectiva profesional. La competencia implica conocimientos, actitudes y habilidades, pero (...)también incluye la capacidad de movilizar estos elementos, así como movilizar los recursos del entorno.

Implica por tanto, una adaptación en cada situación. Podríamos decir que este enfoque se resume en la siguiente forma:

Competencia = conocimiento + habilidad + actitud + condiciones o contexto.

Este enfoque será transversal al diseño Instruccional o educativo, porque además de diseñar acciones curriculares que promuevan el conocimiento, la mejora de actitudes y el desarrollo de habilidades, será necesario aproximar al estudiante a aquellos contextos que constituirán su ámbito profesional y social. Así, la definición de los objetivos de aprendizaje tendrá necesariamente que involucrar estos aspectos en su totalidad.

Perfiles que intervienen en esta fase: coordinador, expertos en contenidos, diseñadores instruccionales y asesores pedagógicos.

C. Diseño: metodología, contenidos, actividades y evaluación

En esta fase se desarrollan una serie de actividades que van desde la integración del equipo de trabajo hasta las definiciones sobre la estructura y forma de presentación del recurso educativo. La fase de diseño parte de la definición del modelo pedagógico, el docente o experto en contenidos prestará la asesoría necesaria para la definición y características del contenido, así como las expectativas del material, verificando toda la información externa y actualizada que requieran sus estudiantes. Esta etapa posibilitará el intercambio de conocimientos procurando construir un lenguaje común entre las diversas especialidades involucradas en el desarrollo recurso educativo.

En esta fase se formulan: contenido, temario, dinámica de trabajo, sistema de evaluación, plan del curso, prácticas y actividades. Conformación del grupo de trabajo: consistente en seleccionar las personas que apoyarán el proceso del diseño del recurso educativo, entre ellas están: el diseñador instruccional, el asesor pedagógico, el coordinador y el diseñador de medios y de web. La experiencia ha demostrado la necesidad de contar con un coordinador que integre lo pedagógico y tecnológico y que interactúe muy de cerca con el equipo de producción.

Componente pedagógico: se refiere al enfoque de enseñanza y aprendizaje, a la metodología del curso, donde se tienen en cuenta: el rol del profesor, el rol del estudiante, los espacios y recursos electrónicos, el entorno de aprendizaje y los materiales didácticos.

Estructuración del contenido: se diseña la estructura básica del recurso educativo, módulos principales, diagrama de navegación, forma de presentación del contenido para el estudiante, ayudas de navegación: índices, mapas, glosario, referencias, entre otros. La correcta y clara definición de esta sección es de gran importancia para el desarrollo del material ya que de ella dependerá que el estudiante encuentre una clara ubicación en el contexto del recurso educativo. Por otra parte, le permitirá recibir una clara orientación de qué es lo que se espera de él en el curso y tendrá los elementos básicos para regular su comportamiento durante el proceso de aprendizaje. Ver anexo 1: Pautas para la elaboración de guías de estudio

Diseño de las actividades: para un primer paso en el diseño de las actividades es importante considerar, "Lo primero que se ha de decidir es si las actividades planeadas virtualmente y planeadas presencialmente tienen una relación de exclusividad, de complementariedad o de alternancia o combinación" Simnson & Barberá (2005) citado por Agudelo (2009). Luego se plantean las actividades individuales y/o grupales. Teniendo en cuenta lo anterior:

- Se diseñan las diferentes formas de interacción y comunicación entre los actores del proceso.
- Se define la participación del docente.
- Se diseñan las formas de retroalimentación.

Ver anexo 2: Relación de actividades aplicables a entornos virtuales

Componente técnico: decisiones de carácter técnico referentes a la infraestructura tecnológica y herramientas de programación a ser utilizadas. Definición de tipo de tecnología que debe utilizarse: videos, CD, archivos, páginas Web, simuladores, bases de datos, multimedia, plataformas eLearning, entre otros. Definición de las formas de presentación de información desde el punto de vista del lenguaje gráfico.

Diseño de la evaluación: se escoge el tipo de evaluación a utilizar, "A fin de garantizar que los estudiantes han integrado los conocimientos que esperamos..." Duart, J. (2002) citado por Agudelo (2009).

La evaluación permite entender y evaluar el proceso de aprendizaje de los estudiantes y los resultados del curso. De ahí que se piense en una evaluación formativa y una sumativa.

Perfiles que intervienen en esta fase: experto temático, diseñador instruccional, asesor pedagógico, coordinador, diseñador de medios y de web .

D. Desarrollo: digitalización, integración y montaje

Durante esta fase se producen e implementan todos los recursos educativos, entendido como aquella acción en donde se agregan los contenidos y actividades de acuerdo con el diseño realizado en la fase previa, de modo tal que la estructuración del recurso educativo esté acorde con las especificaciones relacionadas con la estética, la forma y la claridad de la presentación de la información, ya definidas.

Las tareas fundamentales son:

- Digitalización de todos los medios utilizados.
- Integración total de los medios y de la estructura navegación.
- Programación y adaptación de herramientas.
- Elaboración de los módulos ejecutables.
- Montaje de elementos básicos o guías: objetivos, introducción, justificación, competencias a desarrollar, metodología, tabla de contenido, estrategias didácticas, bibliografía, entre otros Panchi Vanegas (1999) citado por Agudelo (2009).
- Montaje del contenido.
- Montaje de las actividades.
- Montaje de la evaluación.
- Montaje total de las guías para el estudiante.
- Pruebas intensivas de desempeño de las actividades instruccionales.

Esta fase culmina con la entrega del recurso educativo debidamente elaborado en cuanto a su estructura y funcionalidad. ***Perfiles que intervienen en esta fase:*** coordinador, diseñador de medios y de web. En calidad de asesores y evaluadores: experto temático, diseñador instruccional, asesor pedagógico y coordinador.

E. Implementación

Durante esta fase participa todo el equipo interdisciplinario de trabajo, pues se considera todo el recurso educativo, en su totalidad, incluso es conveniente invitar algunos usuarios finales de diferente perfil para pruebas piloto o pruebas de usuario final. La fase consiste en la implementación de la totalidad del diseño instruccional, poniendo a prueba las guías generales o de presentación del recurso, los contenidos, las guías de aprendizaje, las actividades, la evaluación, el diseño gráfico y todas las características de usabilidad. Cabe anotar que en dichas pruebas debe incluirse como insumo importante el rol del tutor como mediador entre los materiales, las actividades y en general todos los resultados del diseño y los estudiantes, dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje. En esta fase adquiere un papel protagónico el medio de publicación o ambiente de uso, que lógicamente fue considerado durante el diseño y la producción, pero que ahora se traduce en la base de la implementación. Entran allí las plataformas e-Learning, las interfaces Web y en general cualquier herramienta que permita "publicar" en espacios propios el material, los contenidos, actividades y demás elementos asociados con la usabilidad del recurso educativo.

Tareas de esta fase:

- Instrucción en caso necesario sobre el uso del recurso.
- Selección de grupos para seguimiento de la utilización.

Perfiles que intervienen en esta fase: experto temático, diseñador instruccional y asesor pedagógico. Acompañando el proceso: coordinador, diseñador de medios y de web .

F. Evaluación

Esta etapa contempla una evaluación integral en el sentido de que abarca la evaluación de proceso de aprendizaje del estudiante, la evaluación del tutor o profesor y la evaluación del proceso del diseño instruccional. En esta fase se tiene en cuenta la evaluación del plan de formación que consiste en evaluar aspectos como: la calidad en el contenido, la estructuración del material, las actividades, la actuación de los docentes, la interacción de los grupos, el desempeño de los recursos tecnológicos, entre otros. El objetivo de esta evaluación es identificar posibles problemas para luego efectuar ajustes y correcciones. Se elaboran los formatos de evaluación, se planean las sesiones de evaluación con los usuarios, se analizan los resultados y se rediseñan los aspectos que pueden ser modificados y se aplican las acciones de mejora. Para este fin se plantean dos momentos en la evaluación. Cortez (2006) citado por Agudelo (2009).

Evaluación Formativa: Es la que se realiza durante todo el proceso de diseño instruccional y su propósito fundamental es la corrección de errores o inconsistencias en los materiales diseñados. Este proceso puede contar con tres ciclos de recolección de información:

- Evaluación uno a uno: se realiza entre el diseñador y un miembro de la audiencia.
- Evaluación por grupos pequeños: se realizan en grupo de personas, una muestra representativa de la audiencia, el diseñador juega un rol menos interactivo y más de observador.
- Evaluación de campo o piloto: se realiza en las sesiones de aprendizaje.

Evaluación Sumativa: Es la evaluación que se hace al final del proceso. Como insumo importante para esta evaluación está la información recogida en la evaluación formativa:

- Evaluación de los participantes o estudiantes: frente al proceso de aprendizaje, materiales educativos, actividades de aprendizaje, recursos tecnológicos y desempeño de los tutores

- Evaluación de los tutores: frente al recurso educativo en su totalidad y al proceso de capacitación.
- Evaluación del equipo interdisciplinario de trabajo: frente al proceso de diseño instruccional.
- Actas y comentarios de las reuniones de trabajo, revisión y seguimiento.

Perfiles que intervienen en esta fase: experto en contenidos, diseñador instruccional y asesor pedagógico.

Acompañando el proceso: coordinador, diseñador de medios y de web.

2.2 Perfiles Profesionales

Cada programa educativo en pre y post grado, propuesto deberá asegurar los siguientes perfiles de profesionales.

- ✓ **Experto en Contenidos:** Profesional encargado de organizar la información a impartir a lo largo del curso. Son expertos en el área sobre la que tratará el curso y son contratados para la tarea concreta de proporcionar los materiales didácticos, los procesos de evaluación y auto-evaluación del alumnado, la guía de estudio, la bibliografía empleada (preferentemente en formato electrónico) y todos los recursos relacionados con el curso que puedan encontrarse en la web; conforme a la secuencia didáctica proporcionada por el diseño instruccional.
Nivel: Profesional universitario, de preferencia con PostGrado en la temática de la cual es especialista.
- ✓ **Diseñador Instruccional:** Es un profesional es capaz de manejar diferentes modelos de Diseño Instruccional, desde los centrados en objetivos hasta los centrados en competencias. **Nivel:** Licenciados en psicología con orientación educativa o Licenciados en Pedagogía con orientación en psicología.
- ✓ **Profesores – tutores:** Encargados de orientar a los estudiantes a lo largo del desarrollo del curso, solucionando dudas, resolviendo problemas; en el entorno virtual dejan de ser instructores directos y pasan a ser facilitadores, ofreciendo al estudiante herramientas y pistas que le ayuden a desarrollar su propio proceso de aprendizaje. El tutor debe ser especialista en los contenidos del curso en

cuestión, aunque no al mismo nivel que los expertos en contenidos. Realizan una tarea fundamental en la educación virtual: hacer que los estudiantes perciban que hay alguien que responde con **prontitud** y adecuación a sus dudas y problemas. Debe tener habilidad, metodología y técnicas para utilizar los instrumentos del entorno virtual, Conocimientos temáticos y orientación del aprendizaje, motivación y dinamización del aprendizaje, Capacidad de comunicación e interacción. **Nivel:** Profesional universitario.

- ✓ **Diseñador de Medios:** Encargado de aportar el diseño multimedia del curso, consistente en imágenes fijas (dibujos, fotos), sonidos, animaciones, videos y simulaciones. **Nivel:** Profesional universitario o Técnico.
- ✓ **Diseñador web:** Para la inserción de contenidos en la plataforma tecnológica que se utilice en el curso. Su función consiste en configurar el curso en formato web. **Nivel:** Profesional universitario o Técnico.
- ✓ **Coordinador del Programa:** Asume el perfil del profesor en la plataforma, utilizando los privilegios de este perfil para añadir o eliminar elementos, actualizar progreso, establecer condiciones de avance de los estudiantes, etc. Su función consiste también en coordinar el trabajo de los tutores, planificando los criterios de evaluación, seguimiento, comunicación, etc. **Nivel:** Profesional universitario.

3. TECNOLÓGICO

“El área técnica es recomendable que se asiente sobre los Servicios Informáticos de la universidad. En este sentido se necesitan recursos tecnológicos y humanos, pero se parte de un servicio definido, en el que ya se cuenta con importantes recursos, aunque claramente habrá que potenciar más. El gran objetivo de esta área es la implantación de una plataforma elearning única para toda la universidad, completamente integrada en el portal institucional, que se convierta en la principal (por no decir única) herramienta para la gestión de la docencia en línea”. García Peñalvo(2010)

Es el componente tecnológico quien provee del entorno que hace posible el proceso de enseñanza aprendizaje a través de la plataforma de formación

virtual, la cual es de suma importancia pues permiten proveer el espacio de interacción entre el tutor y el estudiante, permitiendo la comunicación de ambos de dos maneras. La asincrónica (en tiempo y espacio distinto) ejemplo blogs, wikis, e mail y la sincrónica (diferentes espacios pero mismo tiempo) ejemplo chat, webam, videoconferencia.

Su funcionamiento debe de caracterizarse por una alta disponibilidad (24 horas x 7 días a la semana) con una arquitectura que permita disponer de un sistema robusto y altamente escalable que asegure la accesibilidad y rendimiento de la plataforma y la integridad de la información. La plataforma de formación virtual que se emplea en USAT es Moodle.

Moodle - Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment (Entorno de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos y Modular)

Es un Sistema de Gestión de Cursos de Código Abierto (Open Source Course Management System, CMS), conocido también como Sistema de Gestión del Aprendizaje (Learning Management System, LMS) o como Plataforma de Formación Virtual. Es una aplicación web gratuita que los educadores pueden utilizar para crear sitios de aprendizaje efectivo en línea. en la cual se pueden realizar todas las actividades pedagógicas relacionadas con la transmisión y distribución de contenido y materiales que se necesitan para llevar a cabo las actividades de una o varias materias. Cuenta con la posibilidad de agregar espacios de chat, debate o de retroalimentación y estadísticas para grupos y la comunidad educativa en general. Existen 501 sitios Moodle registrados con más de 10 000 usuarios. El sitio con mayor cantidad de cursos es Aula XXI con 104,248 cursos y usuarios 225,546 y la Open University (Reino Unido) maneja con Moodle sus 6,093 cursos para un total de 714,310 usuarios.

4. ADMINISTRATIVO

Para el buen desarrollo de las asignaturas o módulos se deben considerar los siguientes aspectos administrativos:

- Procesos de alta en la plataforma moodle y matriculaciones/retiro/agregado de una asignatura/módulo.
- Procesos de traslados internos y externos.
- Procesos de pagos.
- Procesos de control y seguimiento del estudiante.
- Registros de asistencia.
- Registros de notas.
- Procesos de trámites de constancias, certificado o diplomas.
- Procesos de realización y preparación de guías de aprendizaje manuales didácticos materiales, etc.
- Acceso a biblioteca virtual.

Sin descuidar la proyección hacia la implementación de servicios tales como:

- Certificados electrónicos y plataforma de firma electrónica.
- Sellado de tiempo.
- Registro telemático.
- Gestión documental.
- Gestión de expedientes.
- Notificación electrónica.
- Archivo electrónico.
- Plataforma de pagos electrónicos.

GLOSARIO

ACCESO. El acceso comprende la posibilidad de ingresar, obtener logros educativos adecuados y cumplir con los requisitos para las titulaciones. Es uno de los principios fundamentales que dan sustento y orientación a las modalidades educativas abierta y a distancia. La aparición de la educación en formas no convencionales se da con la intención de que todas las personas puedan acceder a los servicios educativos.

APRENDIZAJE. Adquisición de conocimiento, habilidades y destrezas. A veces se diferencia por su nivel de formalidad (formal, no formal, informal).

APRENDIZAJE A LO LARGO DE LA VIDA. Es un término que designa un campo más amplio que el de educación permanente. Se supone que no se concentra en la juventud, sino que ocupa periodos diferentes a lo largo de la vida, como factor de realización personal, integración social y complemento para la actividad laboral. Deriva de la obsolescencia del conocimiento aplicado actual, el desarrollo de tecnologías nuevas, y el cambio en la estructura de los itinerarios vitales de las personas.

APRENDIZAJE COLABORATIVO. Busca propiciar espacios en los cuales se dé el desarrollo de habilidades individuales y grupales a partir de la discusión entre los estudiantes al momento de explorar nuevos conceptos. Podría definirse como un conjunto de métodos de instrucción y entrenamiento apoyados con tecnología así como estrategias para propiciar el desarrollo de habilidades mixtas (aprendizaje y desarrollo personal y social) donde cada miembro del grupo es responsable tanto de su aprendizaje como del de los restantes del grupo. Son elementos básicos la interdependencia positiva, la interacción, la contribución individual y las habilidades personales y de grupo.

AUTOEVALUACIÓN. También se denomina autoestudio o evaluación interna. Es un proceso participativo interno que busca mejorar la calidad. Da lugar a un informe escrito sobre el funcionamiento, los procesos, recursos, y

resultados, de una institución o programa de educación superior. Cuando la autoevaluación se realiza con miras a la acreditación, debe ajustarse a criterios y estándares establecidos por la agencia u organismo acreditador.

BRECHA DIGITAL. Riesgo de que determinadas personas, grupos y colectivos sociales queden al margen de la sociedad de la información.

B-LEARNING. El B-Learning (formación mixta, combinada o semipresencial del inglés blended learning) consiste en un proceso docente semipresencial; esto significa que un curso dictado en este formato incluirá tanto clases presenciales como actividades de e-learning.

CALIDAD. Grado en el que un conjunto de rasgos diferenciadores inherentes a la educación superior cumplen con una necesidad o expectativa establecida. En una definición laxa se refiere al funcionamiento ejemplar de una institución de educación superior. Propiedad de una institución o programa que cumple los estándares previamente establecidos por una agencia u organismo de acreditación. Para medirse adecuadamente suele implicar la evaluación de la docencia, el aprendizaje, la gestión, y los resultados obtenidos. Cada parte puede ser medida por su calidad, y el conjunto supone la calidad global. No hay un acuerdo universal sobre lo que es calidad, pero cada vez se mide más con dos aspectos: (a) formación de las personas que terminan el programa, y (b) capacidad de la institución para producir cambios que mejoren esa formación —y la planificación de ese cambio— así como la operativización de estrategias para el cambio institucional.

CERTIFICACIÓN. Resultado de un proceso por el que se verifica y documenta el cumplimiento de requisitos de calidad previamente establecidos. Puede referirse a procesos o personas.

COMUNICACIÓN ASÍNCRONA. Acción de aprendizaje en la que las personas no están en línea al mismo tiempo, por lo que no pueden tener

comunicación sin un cierto espacio de tiempo. Ejemplos: cursos en línea, cursos en CD-ROM, presentaciones web, clases en vídeo, presentaciones de audio y video, tutorías, grupos de discusión en línea, y el correo electrónico.

COMUNICACIÓN SÍNCRONA. Comunicación que permite a los participantes interactuar simultáneamente en tiempo real a través de métodos como el chat, pizarras electrónicas o videoconferencia.

CRITERIO. Instrumento que permite analizar niveles de calidad con distinto grado de concreción. De los criterios, que se relacionan con la consecución de objetivos, suelen derivarse estándares e indicadores. A diferencia de éstos, los criterios se refieren más al cumplimiento de normas y regulaciones públicas.

CURRÍCULO. También se denomina estructura curricular. Es similar al concepto de plan de estudios, es decir el conjunto de asignaturas o materias así como los requisitos académicos con los que se organiza una carrera. Por extensión, puede aplicarse al itinerario seguido por un estudiante para obtener su titulación.

DEMANDA EDUCATIVA. Conjunto de requerimientos que pueden ser definidos y previstos en materia de expansión. De contenido y de producto de la educación y que se derivan tanto de aspiraciones familiares e individuales como del derecho que éstos tienen de satisfacerlas.

Estos requerimientos expresan un conjunto de exigencias que se pueden traducirse en objetivos nacionales de desarrollo cultural, económico y social.

EDUCACIÓN A DISTANCIA. Modalidad de educación desarrollada principalmente de manera no presencial, y que, por lo tanto, implica la utilización de medios capaces de reducir o, incluso, eliminar el contacto personal directo (presencial) entre estudiantes y docentes. A veces se utiliza la abreviatura EaD (y, en inglés, ODL, open and distance learning) para referirse a este tipo de modalidad educativa.

EDUCACIÓN CONTINUA (O PERMANENTE). Se suele entender como educación de adultos desarrollada una vez superada la etapa formativa inicial, y se relaciona con el aprendizaje a lo largo de la vida.

EDUCACIÓN MEDIADA. Educación que establece una relación docente – estudiante la mayor parte del tiempo mediatizada por el uso de recursos tecnológicos que favorecen el aprendizaje autónomo, flexible y cooperativo.

EDUCACIÓN SUPERIOR. Tercer nivel del sistema educativo que se articula, habitualmente, en dos ciclos o niveles principales (grado y posgrado, en otros sistemas, denominados pregrado y posgrado). La educación superior se realiza en instituciones de educación superior (IES), término genérico que incluye diversos tipos de organizaciones, de las cuales la más conocida y frecuente es la Universidad.

EDUCACIÓN VIRTUAL. Enseñanza y aprendizaje que se realiza fundamentalmente a través de medios cibernéticos (Internet, etc). Vea E-Learning.

ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. Proceso conducido por los docentes para producir cambios cualitativos y cuantitativos en los niveles de conocimientos, actitudes y destrezas a través de métodos de estimulación y orientación de los estudiantes

E-LEARNING. Se denomina aprendizaje electrónico (conocido también por el anglicismo e-learning) a la educación a distancia completamente virtualizada a través de canales electrónicos (en especial Internet), utilizando para ello herramientas o aplicaciones de hipertexto (correo electrónico, páginas web, foros de discusión, mensajería instantánea, plataformas de formación virtual, etc.) como soporte a los procesos de enseñanza-aprendizaje.

ESTÁNDAR. Es un nivel o referencia de calidad predeterminada por alguna agencia, organismo acreditador o institución. Los estándares de calidad o de excelencia sobre instituciones o programas de educación superior son establecidos previamente y, de forma general, por una agencia de acreditación. Implica un conjunto de requisitos y condiciones que la institución debe cumplir para ser acreditada por esa agencia. Suele requerir además que la institución tenga establecidos sistemas de control de calidad propios. Los estándares tradicionales están organizados según las funciones de la organización: misión, gobierno, profesorado, programas y planes de estudios, servicios a los estudiantes, biblioteca, otros recursos físicos, y recursos económicos. Ello da lugar a una evaluación global de la institución o programa.

ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE. Proceso de toma de decisiones consciente e intencional sobre qué conocimientos (los conceptuales, los procedimentales y los actitudinales) utilizar para alcanzar determinados objetivos de aprendizaje ante determinadas situaciones educativas.

EVALUACIÓN. Proceso para determinar el valor de algo y emitir un juicio o diagnóstico, analizando sus componentes, funciones, procesos, resultados para posibles cambios de mejora. Las agencias de calidad suelen dividir su tiempo y actividades en dos tareas relacionadas: evaluación y acreditación. La evaluación es un estudio de la institución o programa que incluye la recopilación sistemática de datos y estadísticas relativos a la calidad de la misma. La evaluación para la acreditación debe ser permanente o continuada (también denominada evaluación de seguimiento), y sus resultados deben servir para reformar y mejorar el programa de estudios y la institución. Su primer estadio es la evaluación diagnóstica, consistente en determinar el estado en que se halla el programa o la institución al inicio de un proceso de evaluación. Véase también autoevaluación y acreditación.

EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE. Proceso permanente que permite tomar decisiones y emitir juicios, acerca de los logros obtenidos por un participante, durante y al concluir la experiencia educativa.

GLOSARIO DE TÉRMINOS: Señala los conceptos de términos con los que el usuario puede no estar familiarizado.

HOLÍSTICO. Relativo a una realidad objeto de evaluación que se concibe como un todo, diferente de la suma de sus partes, de tal forma que no se realiza tomando sus componentes como elementos o compartimentos separados y aislados, sino de forma global y teniendo en cuenta sus recíprocas interacciones e influencias.

INDICADOR. Variable, medición o referente empírico de cualquiera de los aspectos de un factor de calidad que se aplica a una institución o programa. Permite medir el grado de ajuste a los objetivos y criterios de calidad. Diversos indicadores pueden agruparse en un índice. Los indicadores pueden ser cuantitativos (medibles numéricamente) y cualitativos. Un indicador no tiene por qué ser siempre un dato numérico. Durante el proceso de acreditación, de autoevaluación y de evaluación externa, e incluso la visita al centro, se coteja frente a estándares y criterios establecidos por la agencia u organismo evaluador o acreditador.

M- LEARNING. El M-Learning (aprendizaje electrónico móvil, en inglés, m-learning) se refiere a una metodología de enseñanza y aprendizaje mediada por el uso de pequeños y maniobrables dispositivos móviles, tales como teléfonos móviles, celulares, agendas electrónicas, tablets PC, pocket pc, i-pods y todo dispositivo de mano que tenga alguna forma de conectividad inalámbrica.

MODELO. Propuesta, normalmente de carácter teórico-practico, que tiene una serie de características que se consideran dignas de emular. Generalmente, el modelo ilustra una situación deseable para ser analizada y

puesta en práctica en un contexto educativo similar, o bien adaptarla a otras características del entorno.

MODELO EDUCATIVO. Es el conjunto de propósitos y directrices que orientan y guían la acción en las funciones académicas para la formación de las personas. A través de él se busca responder a las necesidades de formación de la sociedad; pero desde una visión de la misma, de la cultura, de los valores y principios, de una concepción del hombre y de su inserción en las distintas dimensiones de la vida. El modelo constituye el elemento de referencia para el sistema curricular a través del cual se articula el proceso formativo.

MODELO PEDAGÓGICO. Es una representación conceptual acerca de los elementos que debe tener la pedagogía y cuáles serían sus características. Esta representación general, generalmente está constituida por diversos aportes teóricos. De allí que muchas veces, en un modelo pedagógico confluyen diversas teorías educacionales, donde a su vez confluyen otras referidas a otros campos del saber.

MONITOREO. Seguimiento sistemático del proceso estratégico con base en unos indicadores de gestión que permitan medir los resultados del proceso y hacer los ajustes necesarios.

OFERTA ACADÉMICA. Programa, concentración, especialidad o cualquiera otra denominación académica, que haya de anunciar u ofrecer una institución de educación superior, como un conjunto separado y predefinido de materias conducente a un grado, diploma, título u otro reconocimiento oficial.

PLANIFICACIÓN. Uno de los principios para la elegibilidad de acreditación es que tiene que existir un proceso de planificación en la institución de educación superior o programa, y evaluar su ejecución.

PLATAFORMA DE FORMACIÓN VIRTUAL: son sistemas informáticos integrados que soportan ambientes virtuales de aprendizaje de diversa índole, permitiendo al estudiante desarrollar asignaturas y cursos virtuales en línea, a su vez, estos sistemas poseen herramientas de interacción, colaboración y evaluación entre profesor-estudiante y viceversa.

PROGRAMA. Organización de los estudios de pregrado, grado o posgrado, dentro de una institución de educación superior.

RETROALIMENTACIÓN. También conocido como feed-back. Proceso continuo de revisión, seguimiento y adecuación de las tareas que se realizan en todos los ámbitos que posibilitan la formación. El estudiante recibe y genera aportes que le permiten orientar su proceso y lograr una mejor construcción de sus aprendizajes.

TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TICs). Esta expresión engloba el conjunto de tecnologías que conforman la sociedad de la información: informática, Internet, multimedia, etcétera, y los sistemas de telecomunicaciones que permiten su distribución.

TUTOR / ASESOR A DISTANCIA. Profesional académico que, utilizando elementos didácticos y manejando las herramientas de telecomunicación a su alcance es capaz de conocer a su asesorado de tal manera que puede identificar sus necesidades, guiar sus actividades, orientar su aprendizaje fomentando el autodidactismo y estimulando la actitud analítica, crítica, constructiva y colaborativa.

VIDEOCONFERENCIA. Sistema de comunicación diseñado para llevar a cabo encuentros a distancia, permitiendo así la interacción visual, auditiva y verbal con otras personas que se localicen en cualquier parte del mundo (siempre y cuando cuenten con equipo de videoconferencia y un enlace de transmisión apropiado).

BIBLIOGRAFÍA

Agudelo, M. (2009) Importancia del diseño instruccional en ambientes virtuales de aprendizaje. [Homepage]. Consultado el día 27 de marzo del 2011 de la World Wide Web: http://www.tise.cl/2009/tise_2009/pdf/14.pdf

Allen E., Seaman J. (2010) Learning on Demand. Online Education in the United States. Babson Survey Research Group[Home Page] Consultado el día 14 de setiembre del 2011 de la World Wide Web:
http://www.google.com.pe/url?sa=t&source=web&cd=1&ved=0CBgQFjAA&url=http%3A%2F%2Fsloanconsortium.org%2Fpublications%2Fsurvey%2Fpdf%2Flearningonde%2Fmand.pdf&rct=j&q=Allen%2C%20el%20Sloan%20Consortium&ei=qJCHTrCgFInqgQfjm836Cg&usg=AFQjCNHOHWJ_8OGprw57m4fp6oHbrc0tlg

Cortez, I. (2006). Manual del participante. Taller de Diseño instruccional para ambientes no presenciales. Universidad Javeriana Cali. Colombia.

Centro de Enseñanzas Virtuales de la Universidad de Granada. 2005. Guía para la generación de contenidos educativos en entornos virtuales. [Homepage]. Consultado el día 15 de setiembre del 2011 de la World Wide Web: http://cevug.ugr.es/downloads/public/guias/guia_autores.pdf

Duart, J. (2002) Aprender en la virtualidad. Editorial Gedisa. Barcelona

García, F. (2010). Capítulo 2: Docencia. En Libro Blanco de la Universidad Digital 2010. Ariel y Fundación Telefónica. Madrid

Instituto de Investigación Pedagógica de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo(2010). Modelo Educativo USAT. Fondo Editorial USAT. Perú

Infocapital Humano (2011) E-Learning: El Boom De Un Nuevo Paradigma . Consultado el día 30 de Julio del 2011 de la World Wide Web: <http://www.infocapitalhumano.pe/informe-especial.php?id=9&t=e-learning-el-boom-de-un-nuevo-paradigma>

López, E. (2008). Análisis de los modelos didácticos y estrategias de enseñanza en Teleformación: Diseño y experimentación de un instrumento de evaluación de estrategias de enseñanza de cursos telemáticos de formación universitaria. Tesis Doctoral. Universidad de Sevilla.

Marquès, P. (2000) (última revisión: 7/08/11), La cultura de la sociedad de la información. Aportaciones de las TIC. [Homepage]. Consultado el día 30 de Setiembre del 2011 de la World Wide Web: <http://www.peremarques.net/si.htm>

Otamendi, A., Aguilar D., García, F., Álvarez J., García M., Morilla R., Gómez S., Luque S., López Y. (2008). Guía de innovación metodológica en e-learning. Junta de Andalucía. España.

Panchí, V. (1999) La guía didáctica, componentes estructurales. Dirección de educación a distancia. Universidad Autónoma del Estado de Morelos. Cuernavaca, México

Piattini, M.(2010) Capítulo 1: Universidad Digital 2010. En Libro Blanco de la Universidad Digital 2010. Ariel y Fundación Telefónica. Madrid

PUCP Virtual (2006) Guía Didáctica del Programa de Diseño y Gestión de Programas de Educación a Distancia. Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima.

Roldán, D. et all (2010) Gestión de proyectos E-learning. Alfaomega. México

Salas, M.(s/f). Modelo Pedagógico para los cursos en línea.Red EDuc@l y InWent . [Homepage]. Consultado el día 12 de Diciembre del 2010 de la World Wide Web: http://educal.org/files/educal/Modelo_Pedagogico_Educational_InWent.pdf

Simonson, S. & Barberá, E. (2005) Procesos de formación docente con soporte en TIC. Documentos Internos UOC. Formación de Postgrado. Barcelona, España.

ANEXOS

ANEXO 1: Pautas para la elaboración de Guías de estudio

El principal objetivo de la guía de estudio, es que el estudiante pueda encontrar de forma rápida y sencilla toda la información esencial sobre el curso al que se vaya a asistir. La propuesta que a continuación presentamos se ha basado en la Guía para la generación de contenidos educativos en entornos virtuales de la Universidad de Granada, su estructura se especifica del siguiente modo:

I. INFORMACIÓN GENERAL: recoge todas las consideraciones genéricas relativas al curso o asignatura virtual con carácter introductorio. Incluiremos los siguientes apartados:

- presentación del curso o asignatura
- competencias
- índice de contenidos
- personal docente (experto en contenidos y tutores)
- sistema de tutoría
- metodología
- criterios de evaluación
- requisitos para la aprobación del curso

II. CALENDARIO: se establece con enlace directo para facilitar su utilización por parte del alumnado. Es una herramienta de comunicación asíncrona (que no requiere que estudiantes y profesor estén conectados a un mismo tiempo para comunicarse) que se utiliza para planificar el desarrollo del curso. Deberá incluir todas las fechas que se considere que el estudiante debe conocer de antemano. Por ejemplo, fecha en la que se comienza a estudiar cada módulo o tema, número de horas de estudio recomendado (incluyendo ejercicios, actividades, foros, etc) y, en algunos casos, fecha de disponibilidad de las autoevaluaciones, fechas de entrega de actividades...

Es muy importante que se especifique cuándo acaban y empiezan los temas y/o bloques porque esto permitirá al tutor marcar un ritmo de aprendizaje para todo el

alumnado, al mismo tiempo que se mantiene la flexibilidad en su proceso de autoaprendizaje.

III. ASPECTOS TECNOLÓGICOS

En éste apartado se debe de especificar los requisitos tecnológicos que debe cumplir el participante para poder participar con normalidad del programa. Por ejemplo:

Procesador y Sistema Operativo	Procesador Recomendado(Mínimo): 500 MHz Intel, Pentium o equivalentes Sistema operativo: Windows (98, NT, 2000, XP, Vista o Windows 7), Linux (Ubuntu, Fedora, Suse, etc.), Mac OS X
Memoria	256 Mb o superior
Monitor	Monitor de resolución mínima de 1024 x 768
Acceso a Internet	Modem de 56k o superior
Aplicaciones	JavaScript: debe estar funcionando Cookies: debe estar funcionando
Navegadores Software	Google Chrome, Firefox, Internet Explorer 9 o superior Adobe Reader 8 o superior Flash Player 9 o superior Multimedia (opcional) Antivirus

III. DESARROLLO DE LOS MÓDULOS o ASIGNATURAS: en esta sección se abordará de forma extensa todas las cuestiones relativas a cómo se desarrollará el programa, contenidos que expondremos en el siguiente punto.

Una vez planteada la introducción al curso virtual que se vaya a impartir y se hayan expuesto todas las cuestiones indicadas sobre la información general, el calendario y los aspectos tecnológicos pasamos a detallar los elementos o secciones concretas que deben incluirse en la guía de estudio. En este apartado, tanto las competencias como la metodología y la evaluación deberán ajustarse al contenido específico de la asignatura.

NOMBRE DEL MÓDULO o ASIGNATURA

Datos Generales

Este apartado incluirá la información concreta del módulo o asignatura que se vaya a impartir y los datos referentes al director o coordinador del curso, el experto en los contenidos y el tutor.

- ***Director o coordinador de la asignatura***
- ***Experto en contenidos de la asignatura***
- ***Tutor(es) de la asignatura***
- ***Tiempo***

La temporización es el número de horas estimadas que el estudiante deberá dedicar a la lectura comprensiva del material, la elaboración de las actividades propuestas y la asimilación de los contenidos del módulo. Debe estar definido en semanas y considerando el Nro de horas de dedicación semanal

Nro de créditos

Competencias

Actividades

Se indican las actividades obligatorias, con el respectivo porcentaje en la obtención de la nota final

ACTIVIDAD	PESO
Presentación de Trabajo individual	40%
Evaluación en Línea	20%
Participación en los foros de discusión	15%
Autoevaluación	10%
Trabajo colaborativo	10%
Participación en el Chat	5%
TOTAL	100%

Fuente: Pontificia Universidad Católica del Perú. 2006

Adicionalmente se pueden indicar actividades complementarias opcionales.

Para ver las posibilidades de Actividades y recursos que puede emplear en la propuesta e su curso virtual diríjase al anexo 2 y 3

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

Trabajo individual/Trabajo Colaborativo/ Sesión de Chat/ Participación en Foro / Autoevaluación/ Proyecto/

Tema:

Temporalidad: Especificándose el plazo que tendrá el estudiante para el desarrollo de tal actividad

Carácter: Obligatorio / No obligatorio

Puntaje: En caso de ser obligatorio, cuantos puntos como máximo se le asignarán (se sugiere 20) y que % de la nota total representa la realización de tal actividad

Indicaciones:

Propone en qué consiste la actividad.

Insumos:

Indica con que insumos deberá trabajar el estudiante. Lectura /enlace /video/otro.

Evidencias /Criterios de evaluación:

Considera las especificaciones sobre cómo deberá ser presentada y evaluada la actividad

Fuente: Adaptación. Pontificia Universidad Católica del Perú. 2006.

ANEXO 2: Relación de actividades aplicables a entornos virtuales

Entre las actividades más empleadas en el desarrollo de la modalidad e-learning están las siguientes:

Foros de discusión: Los foros son un espacio para el análisis y reflexión de manera asincrónica sobre diversos temas de una determinada asignatura/módulo.

Chat: El chat es una herramienta sincrónica que promueve la interacción entre el docente y los estudiantes, este espacio le permitirá al estudiante despejar sus dudas o inquietudes.

Evaluación en Línea: Se diseñan evaluaciones en línea de acuerdo a la naturaleza de la asignatura/módulo. Las evaluaciones en línea serán consignadas en el aula virtual Moodle USAT.

Autoevaluaciones: Las autoevaluaciones son mecanismos de control del aprendizaje. Permiten retroalimentar de manera inmediata las respuestas correctas e incorrectas..

Trabajos individuales: Los trabajos individuales les permitirán monitorear el avance del proceso de aprendizaje del estudiante de acuerdo al tema planteado en la asignatura/módulo.

Trabajos colaborativos: Los trabajos colaborativos permitirá ejercitar la habilidad de organización y de trabajo en grupo.

Otamendi *et all* (2008)

ANEXO 3: Relación de Recursos aplicables a entornos virtuales

Una de las grandes ventajas que ofrecen los entornos virtuales es la amplitud de recursos que facilita Internet y la diversidad de formatos en los que éstos se presentan. Así, junto al propio contenido que el autor haya elaborado, es posible distinguir otros recursos de aprendizaje que el autor y profesor deben tener continuamente presentes. Algunos de estos recursos adicionales son:

- **Recursos en Internet:** enlaces a sitios web y documentos on-line (informes, artículos, gráficos, estadísticas e incluso libros electrónicos, denominados 'e-books', páginas Web).
- **Recursos multimedia:** imágenes (fotos, videos), sonido, animaciones.
- **Software gratuito:** aplicaciones informáticas descargables a través de la red y que puedan ser útiles para el trabajo de los estudiantes.
- **Cuestionarios** electrónicos que pueden ser elaborados –no sólo para la evaluación del estudiante - sino para la realización de algún ejercicio práctico.
- **Videoconferencias:** sistema de comunicación diseñado para llevar a cabo encuentros a distancia en tiempo real que le permite la interacción visual, auditiva y verbal con personas de cualquier parte del mundo.
- **Webquest:** es una herramienta que propone una investigación guiada, con recursos principalmente procedentes de Internet, que promueve la utilización de habilidades cognitivas superiores, el trabajo cooperativo y la autonomía de los estudiantes e incluye una evaluación auténtica.

ANEXO 4: Plantilla De Foro

Foro N° : X

Tema

Temporalidad: Fecha de inicio y fecha de término

Carácter: obligatorio

Indicaciones:

Ejemplo de indicaciones:

1. Para ingresar al foro de discusión, seguir las indicaciones detalladas en el aula virtual USAT
2. Antes de responder a las preguntas propuestas, es necesario revisar los temas 1 y 3 de la asignatura.
3. Leer con detenimiento las preguntas propuestas en el foro de discusión y que se detallan en la parte de insumos de este diseño de actividad.
4. El número mínimo de intervenciones obligatorias es de dos (según lo señalado líneas abajo), pero les animo a participar un número mayor de veces para propiciar un debate más enriquecedor:
 - Entre el 24 y 25 de setiembre de 2011, realizar la primera intervención obligatoria, dando respuesta a la primera pregunta.
 - Entre el 26 y 27 de setiembre de 2011, realizar la segunda intervención obligatoria, dando respuesta a la segunda pregunta.
5. Cada intervención no debe ser mayor de diez líneas.

Ejemplo de Insumos:

Temas 1 y 3 de la asignatura: Desarrollo cronológico y modelos de la EaD en la sociedad del conocimiento e Impacto, perspectivas y desarrollo de la EaD.

Preguntas propuestas por el experto de la asignatura:

- Tema 1: ¿Qué planteamiento estratégico están desarrollando las universidades hispanoamericanas para su acomodación a la sociedad del conocimiento?

- Tema 3: ¿Qué soluciones pueden darse desde las instituciones educativas para mantener la identidad cultural propia en un contexto de “compartimentación” del conocimiento cada vez más globalizado?

Criterios e indicadores de evaluación

<p><i>Para la primera intervención:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaborar su respuesta incluyendo argumentos propios, consistentes y bien fundamentados en relación a la primera pregunta. También puede ser un comentario sobre las ideas planteadas por uno o varios compañeros durante el foro. En este caso, la respuesta debe reflejar que el estudiante ha leído el debate general y comprendido el aporte hecho por sus compañeros (la respuesta puede reafirmar con argumentos propios una postura defendida anteriormente o bien, refutarla con ideas consistentes). 	10 puntos
<p><i>Para la segunda intervención:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Contestar a la segunda pregunta. • El estudiante deberá seguir las mismas indicaciones dadas para la primera intervención 	10 puntos
Total	20 puntos

Fuente: Adaptación. Pontificia Universidad Católica del Perú. 2006.

ANEXO 5: Plantilla de Chat

Sesión de Chat N° : X

Tema :

Temporalidad: Fecha y hora de inicio.

Carácter: opcional

Indicaciones:

Ejemplo de indicaciones:

1. La sesión N° 1 de chat tiene como objetivo que los estudiantes expongan todas las dudas y consultas que tengan respecto al trabajo individual 1.
2. Ingresar al Campus Virtual USAT.
3. Ingresar a la sesión de chat en el horario indicado por el profesor vía correo electrónico ó agenda.
4. Se le recomienda ser específico en sus consultas y leer las respuestas dadas a sus compañeros, de tal manera que no se disperse la información y el objetivo de éste. Debe considerar el tiempo previsto para la sesión.
5. Su participación es opcional.

Ejemplo de Insumos:

- Lectura N° 2
- Avances del trabajo individual.

Puntaje:

Sin puntaje.

Esta actividad no es calificada.

Fuente: Adaptación. Pontificia Universidad Católica del Perú. 2006.