



Guía Didáctica para la Educación a Distancia Instituto Tecnológico de las Américas (ITLA)

Tabla de contenido

Introducción	2
Objetivo	3
Descripción de los participantes incluidos en el proceso formativo	3
Guía para la enseñanza a Distancia	4
Cantidad de encuentros sincrónicos establecidos para los programas académicos totalmente virtual	4
Políticas de elaboración y uso de materiales impresos, digitales, audiovisuales y otros formatos multimedia y recursos en línea	4
Recursos educativos digitales que deben incorporarse en la modalidad virtual o a distancia	6
Descripción de los Recursos Educativos Digitales	6
Pertinencia de los contenidos:	8
Sobre la publicación de los créditos:	8
Aspecto técnico:	8
Contenidos en la Enseñanza a Distancia	9
Elementos mínimos que debe tener un aula virtual	9
Definición e importancia de algunos de los elementos del Módulo de Bienvenida ...	11
Asignaciones o actividades	13
Evaluación en el proceso de enseñanza aprendizaje	15
Orientaciones Generales	16
Indicadores de calidad que se estarán verificando	17
Referencias Bibliográficas	18

Introducción

Actualmente las actividades educativas en todos los niveles enfrentan un gran desafío, no solo a nivel nacional, sino a nivel global, donde la impartición de la docencia a distancia cobra un nivel de relevancia como nunca antes. Los cambios producidos por el desarrollo de las tecnologías de la información y comunicación (TIC), las limitaciones de espacio físico, medidas sobre distanciamiento social entre otros factores, han llevado a las instituciones académicas a replantear sus procesos con miras a garantizar el acceso a la educación con calidad que produzca una experiencia enriquecedora, interactiva y provechosa para todos sus actores, tanto docentes, como estudiantes.

Es por esto que se hace necesario crear los mecanismos que organicen, faciliten y regulen dicho proceso en medio de estos entornos de aprendizaje.

Para impartir la docencia en modalidad a distancia se hace necesario un diseño Instruccional que permita que estas entidades puedan brindar una mayor calidad en el proceso de enseñanza y una retroalimentación oportuna al discente. Este diseño Instruccional debe contener los lineamientos de cómo se debe impartir las clases en dichas modalidades y las directrices de cómo se deben preparar las aulas, los contenidos, las evaluaciones y la calidad en el proceso de retroalimentación.

El Instituto Tecnológico de Las Américas en su compromiso de ofrecer calidad y estar a la vanguardia con los procesos educativos, trabaja la siguiente guía para regular los procesos de cómo se debe trabajar las asignaciones de manera virtual.

Objetivo

Poder brindar orientaciones necesarias que permitirán a las personas involucradas en el proceso de enseñanza aprendizaje en modalidad virtual, tener los lineamientos precisos para trabajar los contenidos en un espacio virtual, conocer los materiales que pueden utilizar y el rol que tienen cada una de las personas que intervienen en el proceso. En el mismo sentido se resalta la importancia del uso de las herramientas de las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje ya que facilitan que los docentes y estudiantes obtengan un conocimiento pertinente acorde a las necesidades del mercado laboral que les permitan adquirir habilidades para la innovación, investigación y el emprendimiento.

Descripción de los participantes incluidos en el proceso formativo

Docente/tutor: persona encargada de impartir los materiales de las asignaturas, crear contenidos, guiar a los estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Estudiante: persona que debe cumplir los objetivos educativos propuestos y los programas de cada asignatura.

Encargados de centros: son las personas encargadas de planificar las ofertas académicas de cada una de las carreras que posee la institución y dar seguimiento al cumplimiento y difusión de los objetivos de este documento.

Personal Académico: está formado por todas las personas contratadas por la institución, para desempeñar funciones orientadas a la ejecución del proceso de enseñanza y aprendizaje, así como otras actividades de naturaleza académica.

Personal del Departamento de Tecnología Educativa: se encargan del manejo de la plataforma virtual de la institución, creación de aulas virtuales, creación de usuarios,

capacitación de los docentes, estudiantes y personal en general sobre el uso de la herramienta y asistencias a los usuarios. De igual manera velar por el cumplimiento del Modelo Educativo a Distancia, la guía para impartir clases virtuales y los reglamentos que rijan el proceso de la educación a distancia en conjunto con el personal académico y los encargados de centro.

Guía para la enseñanza a Distancia

En los espacios virtuales se utilizan los medios tecnológicos y las herramientas de las TIC como enlace entre el docente y los estudiantes, ya que se encuentran separados físicamente. Las actividades para la conexión pueden ser sincrónica, es decir en tiempo real (videoconferencias, chat, entre otros) o asincrónicas que no coincidan en el tiempo (foros, asignaciones, entre otros).

Cantidad de encuentros sincrónicos establecidos para los programas académicos totalmente virtual

Programa académico: se refiere a toda materia, curso, diplomado u otra actividad educativa que se ejecute en Educación Superior y Educación Permanente.

El tiempo o la periodicidad de los encuentros sincrónicos estarán establecidos en la oferta académica de Educación Superior, Educación Permanente y cualquier otra unidad académica que ofrezca capacitaciones o entrenamientos.

Cabe destacar que estos encuentros no deberán exceder las tres (3) horas y deberán realizarse en el horario establecido en el programa académico en cuestión.

Políticas de elaboración y uso de materiales impresos, digitales, audiovisuales y otros formatos multimedia y recursos en línea.

Para abordar las políticas de elaboración y uso de materiales impresos, digitales, audiovisuales y otros formatos multimedia y recursos en línea es necesario definir qué es el diseño instruccional, este es el arte y ciencia aplicada de crear los materiales, claros y efectivos, que ayudarán al alumno a desarrollar la capacidad para lograr ciertas tareas (Broderick, 2001).

Los medios instruccionales son el canal a través del cual se transmite una información, facilitando el proceso de enseñanza y aprendizaje; puede ser cualquier persona, dispositivo o material que transmita el mensaje requerido para el logro de un aprendizaje. Estos medios instruccionales deben transferir la información de manera creativa para despertar y estimular la atención del estudiante, contribuyendo en ellos la asimilación de la información, concretar las ideas, explicar conceptos e imágenes difíciles de observar o interpretar a simple vista, resumir ideas propuestas, facilitar el proceso de aprendizaje y convertirlo en un aprendizaje significativo.

Se considera oportuna la elaboración y selección de recursos de apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje, para el buen desenvolvimiento de la acción pedagógica desarrollada entre el docente y el estudiante. Estos recursos pueden ser de naturaleza impresa o digital, elaborados en plataformas multimedia, que van desde la producción de videos, tutoriales, instructivos, laboratorios, simuladores, imágenes y animaciones, páginas web, blogs, entre otros.

Del mismo modo, puede ser considerado el uso de plataformas de reuniones digitales bajo la modalidad de videoconferencias y teleconferencias, que permitan la interacción, añaden dinamismo y produzcan un efecto de proximidad y cercanía entre los participantes.

Estos recursos deben cumplir con tres principios básicos, garantizando ser:

- Comprensibles
- Interactivos
- Navegables

Recursos educativos digitales que deben incorporarse en la modalidad virtual o a distancia

A continuación, breve descripción de los principales recursos educativos digitales que deben incorporarse en la modalidad virtual o a distancia:



Figura 1. Recursos Educativos Digitales

Descripción de los Recursos Educativos Digitales

Documentos: Todo tipo de información documental referente a la asignatura, desde material de apoyo elaborado por el docente, hasta libros y revistas impresas y/o digitales, y demás fuentes secundarias elaboradas por autores relacionados al área de conocimiento específico y a las competencias que se esperan alcanzar.

Videos y Archivos de Sonido (audio): Materiales audiovisuales elaborados por el docente o referencias complementarias que permiten al estudiante una mejor

comprensión de los contenidos programáticos de la asignatura y facilitan la demostración de los conceptos abstractos, propios de la teoría del conocimiento.

Tutoriales e Instructivos: Documentos o materiales audiovisuales que explican de forma secuencial la elaboración de procesos o procedimientos que lleven a un determinado fin vinculante al contexto educativo en cuestión.

Laboratorios y Simuladores: Espacios virtuales modelados, de escenarios predeterminados, que inducen al estudiante al análisis, toma de decisiones y acciones desde una perspectiva experimental y demostrativa. El simulador permite al estudiante aprender de manera práctica, a través del descubrimiento y la construcción de situaciones hipotéticas, vinculantes a la realidad de su campo de estudio. Podrán ser provistos por el Instituto Tecnológico de las Américas – ITLA, o por proveedores externos, según la necesidad y demás variables a ser consideradas por los involucrados en el proceso de la oferta educativa de modalidad virtual o a distancia.

Imágenes y Animaciones: Imágenes fijas o trabajadas bajo la técnica de Animación, que consiste en mostrar consecutivamente una secuencia de imágenes, para producir el efecto de movimiento, que procuren la asimilación efectiva de los contenidos vinculantes al área de conocimiento.

Páginas WEB y Blogs: Documentos electrónicos adaptados particularmente para la WEB, que contienen información específica de un tema. Los blogs tienen formato de bitácora o diario personal. Los contenidos suelen actualizarse de manera frecuente y exhibirse en orden cronológico (de más a menos reciente). Los lectores, por su parte, suelen tener la posibilidad de realizar comentarios sobre lo publicado fomentan las interacciones. Además de permitir que los lectores se expresen sobre los contenidos. Por tanto, cada uno de los medios y recursos instruccionales utilizados en esta guía que se deriva del modelo educativo virtual o a distancia deben:

- Promover la enseñanza activa, haciendo del acto didáctico un proceso participativo.
- Incentivar el aprendizaje en la medida que acercan a los alumnos a la realidad.

- Fortalecer la eficacia del aprendizaje al combinar diferentes estímulos de percepción sensorial en los mensajes que reciben los alumnos.
- Facilitar la construcción de los conocimientos
- Profundizar la comunicación entre el profesor y los alumnos a partir de las variadas actividades que proponen.
- Favorecer el desarrollo de operación de análisis, relaciones, síntesis, generalidad y abstracción.
- Posibilitar que los alumnos alcancen por sí mismos su aprendizaje, ya que esto es el resultado de su propia experiencia.

Pertinencia de los contenidos: cada material de apoyo o referencia bibliográfica, webgrafía, etc., que se utilice en el desarrollo de las asignaturas del plan de estudio, deben ser escogidos conforme a la coherencia de los aprendizajes esperados de dichos materiales y estar relacionados al área de conocimiento del contexto educativo al que han sido incorporados.

Sobre la publicación de los créditos: deben ser citados los autores de las fuentes de referencia bibliográfica, webgrafías, etc. de todo material de apoyo que sea considerado e incorporado al desarrollo de las asignaturas del plan de estudio.

Aspecto técnico: los recursos utilizados, ya sea de naturaleza impresa o digital, elaborados en plataformas multimedia como videos, imágenes y animaciones, páginas web, blogs, etc., deben ser elaborados y/o seleccionados cumpliendo con un grado de calidad en la resolución de imagen y sonido, adecuados para la comprensión del mensaje.

Todos los recursos y contenidos de apoyo seleccionados deben dar respuesta a los objetivos establecidos en el programa de la asignatura, permitiendo que los estudiantes puedan acceder a los mismos y consultarlos las veces que sean necesarias para lograr la reflexión que facilite la asimilación del conocimiento y permita el aprendizaje esperado.

Nota: para consultar la autenticidad de los contenidos ver la información a detalle en las normativas de anti-plagio.

Contenidos en la Enseñanza a Distancia

Al momento de elaborar el contenido para la enseñanza virtual es importante tener en cuenta los siguientes puntos según Garduño R. (2005);

- Seleccionar las informaciones relevantes del fenómeno de estudio a tratar.
- Determinar formas de procedimientos de la misma, como resúmenes, ensayos y demás géneros textuales, audiovisuales y otros.
- Identificar casos de estudios donde el alumno pueda relacionarse con diversos fenómenos de aprendizajes.
- Presentar opciones para el manejo y análisis de los contenidos, orientados a lograr aprendizajes significativos y por competencias en los estudiantes.
- Proponer lecturas complementarias que ayuden a profundizar en temas desarrollados.

De este modo, es importante que el docente esté consciente que en los entornos virtuales se requiere de una adaptación en la selección y uso de los contenidos, recursos, metodología de aprendizaje y tiempo invertido tanto por éste como por el estudiante, para garantizar que la experiencia sea productiva y exitosa. Cabe mencionar que se deben puntualizar en los contenidos que son relevantes de cada programa de clases con el objetivo de no saturar a los alumnos con demasiada información.

Elementos mínimos que debe tener un aula virtual

Módulo de bienvenida/presentación/introducción de las aulas virtuales

Este módulo contiene la parte introductoria de un aula virtual donde se desarrolla una asignatura o curso, el mismo debe contener de manera obligatoria los siguientes recursos e información.

1. **Presentación de la asignatura y una bienvenida de la misma:** Aquí colocarán una breve descripción del curso incluyendo sus objetivos, prerrequisitos o habilidades previas si aplica y perfil del egresado del curso.
2. **Breve descripción del Docente:** Elaborar un documento resumido de su hoja de vida incluyendo sus experiencias impartiendo dicha materia o materias similares.
3. **Programa de clases de la asignatura:** Es el documento que contiene el contenido general del curso o materia a impartir.
4. **Planificación de la docencia o cronograma:** Este documento contiene las fechas en la que se estarán impartiendo los temas de cada módulo.
5. **Presentación de guía didáctica conforme a las unidades de clases:** esta guía contendrá los objetivos, temas y calificación de cada asignación del módulo en cuestión.
6. **Foro de novedades:** El objetivo de este foro es poderle informar a los estudiantes sobre la apertura de las asignaciones.
7. **Foro de inquietudes y/o dudas:** Este foro funcionará como soporte a las dudas o interrogantes que les surjan a los estudiantes sobre los contenidos habilitados.
8. **Criterios de evaluación y/o aprobación del curso:** Es una pequeña tabla con las descripciones de las actividades con sus puntuaciones asignada.

Módulos de contenidos:

1. El curso debe estar dividido en módulos, temas, capítulos o unidades.
2. Colocar un enlace de un video corto (no más de 5 minutos) para introducir cada módulo, tema, capítulo o unidad.
3. Colocar los objetivos del módulo, tema, capítulo o unidad.
4. Colocar evaluaciones alineadas a los objetivos del módulo, tema, capítulo o unidad, en secuencia, variadas y balanceadas según la calificación total del curso.
5. Colocar un documento con el resumen de los temas que se desarrollarán en el módulo, tema, capítulo o unidad.
6. Contener al menos el enlace de un videotutorial de los temas que requieran mayor esfuerzo para su entendimiento (es recomendable que el video sea de

autoría del docente y colgado en una plataforma de video como Youtube, Vimeo o en el drive de Gmail).

7. Contener una actividad evaluativa (cuestionario o asignación).
8. De manera opcional tener recursos o enlaces de información relevante sobre los temas del módulo en cuestión.

Definición e importancia de algunos de los elementos del Módulo de Bienvenida

La guía didáctica de las unidades de clases

Esta guía es de suma importancia, se debe elaborar por unidad, tema, capítulo o en conjunto con la planificación de las clases, dicho documento debe contener los objetivos de cada unidad, documentos que tendrá (tipos de documentos), actividades evaluativas, puntuación asignada a cada actividad evaluativa, fechas de aperturas de la actividad y disponibilidad de la misma.

Los Foros

Los foros son considerados como una de las actividades más importante de un aula virtual. Es a través de ellos donde se da la mayor parte de los debates y discusión de los temas del curso. Esta actividad es asincrónica, ya que los participantes no tienen que acceder al sistema al mismo tiempo, es decir que se le establece su fecha de realización y el participante programa la realización dentro del tiempo que tiene para tales fines.

Según la documentación de Moodle, los foros pueden estructurarse de diferentes maneras, y cada mensaje puede ser evaluado por los compañeros. Los mensajes también se pueden ver de varias maneras, incluir mensajes adjuntos e imágenes incrustadas. Al suscribirse a un foro los participantes recibirán copias de cada mensaje en su buzón personal de correo electrónico. El profesor puede forzar la suscripción a todos los integrantes del curso si así lo desea.

Tipos de foros que pueden utilizar

- Foro General
- Foro de Novedades
- Foro de Participación y Apoyo
- Foro de aprendizaje
- Foro de Debate Sencillo
- Foro de Preguntas y Respuestas
- Foro de Duda e inquietudes
- Entre otros que consideren necesarios

Foro General

En este foro se encuentra la unidad, tema, módulo o capítulo de la plataforma virtual. Dicho foro es utilizado para informar de manera general asuntos específicos de la materia.

Foro de Novedades

El foro de novedades o foros informativo se crea con el objetivo de notificar las fechas importantes como la de los exámenes, habilitación de las nuevas asignaciones y el tiempo que va a durar habilitada las mismas, actividades que necesiten atención de los participantes, entre otra funcionalidad.

Foro de Participación y Apoyo

Este foro es utilizado casi siempre en los módulos introductorio porque ayuda a los participantes a adaptarse con el nuevo contenido o con la modalidad virtual, el objetivo del mismo es que los participantes puedan socializar sobre los nuevos contenidos y si tienen alguna duda la puedan expresar en ese espacio.

Foro de aprendizaje

El uso de este foro como su nombre lo dice es de aprendizaje, el docente coloca el tema en cuestión y el procedimiento que debe realizar el participante para resolver la actividad, qué debe entregar, cómo lo debe hacer y el objetivo de aprendizaje que se

pretende lograr con dicho foro. De igual manera se le puede colocar calificación y cantidad de interacciones si el docente lo considera apropiado.

Foro de Debate Sencillo

Este tipo de foro está diseñado para discusiones cortas o de un tema en específico, es considerado uno de mucha productividad si se está interesado en mantener a los estudiantes enfocados en un asunto en particular.

Foro de Preguntas y Respuestas

El objetivo de este foro es que los docentes les coloquen preguntas a sus estudiantes y estos les contesten con la posible respuesta antes de verificar la respuesta de sus compañeros. Una vez realizada su participación pueden proceder a interactuar con la respuesta de los demás compañeros.

Foro de Dudas e inquietudes

El objetivo de este foro es que se le pueda dar respuesta a las dudas e inquietudes que tengan los participantes de la capacitación. Cada aula debe tener como mínimo un foro de dudas e inquietudes.

Asignaciones o actividades

Para trabajar con las asignaciones o actividades virtuales los docentes deben tomar en cuenta los siguientes aspectos:

- Haberle colocado materiales que les ayuden a realizar la asignación de la actividad.
- Contener los requerimientos bien definidos (Qué van a realizar y cómo lo van a realizar).
- Especificar el formato de entrega (Word, PDF, PowerPoint, Png,Txt, entre otros).
- Tiempo que tienen para realizar la asignación (Cuándo se habilita y cuándo se cierra)

- Utilizar cualquier mensajería instantánea para tener contacto directo con los estudiantes.

Nota: Es de mucha importancia que los docentes les notifiquen a los estudiantes cada vez que se habilite una actividad por el foro de novedades y a través de un correo electrónico u otras vías de comunicación de mutuo acuerdo.

Como se había mencionado en el tema *Guía para la Enseñanza Virtual* de este documento, las actividades pueden ser sincrónicas o asincrónicas; estas a su vez pueden ser calificadas como individuales o colaborativas. Dentro de las principales actividades que pueden planificarse en una asignatura o módulo destacan:

Actividades de Comunicación: Incluyen aquellas herramientas cuyo uso primordial consiste en la comunicación entre los usuarios, bien de manera sincrónica (chat) o asincrónica (foro y mensajería).

Actividades de índole Colaborativa: Permiten compartir conocimientos y construir el aprendizaje de manera colectiva. Estas herramientas permiten la observación de un producto que es fruto de la aportación de todos los participantes. Ejemplos: los wikis, glosarios, bases de datos, trabajos monográficos, proyectos, etc.

Actividades Interactivas: Permiten al docente desarrollar contenidos interactivos para poner a disposición de los estudiantes. Ejemplo: videos.

Cuestionarios & Quizzes: Permiten evaluar la actividad del usuario. Son pruebas que los docentes le realizan a sus estudiantes con el objetivo de evaluar algunas competencias. Para impartir estas pruebas se pueden realizar de la siguiente manera:

- Convocar a los participantes para impartir la prueba bajo la supervisión de su profesor.
- En línea o virtual cumpliendo con algunos parámetros como:
 - ✓ Identificar que los estudiantes cuenten con las herramientas para tomar la evaluación.
 - ✓ El tiempo establecido debe estar acorde y relacionado con la cantidad de preguntas que tenga la prueba, analizando las complejidades de la misma.

- ✓ Informar al estudiante sobre la cantidad de intentos que tienen disponible, el tiempo establecido y puntuación asignada, antes de iniciar la evaluación.
- ✓ El docente tiene la libertad de elaborar la prueba como considere necesario, como selección múltiple, falso y verdadero, respuesta corta, entre otras.

Los proyectos:

Un proyecto educativo es la planificación de la creación de un producto o servicio que ayudará al estudiante a la obtención de ciertas habilidades y destrezas de una determinada asignatura. Los mismos pueden variar dependiendo de la asignatura y los objetivos que tenga la asignación.

Evaluación en el proceso de enseñanza aprendizaje

El modelo de evaluación es continuo e integral, fundamentado en la evaluación por competencias, la cual se basa en una evaluación de desempeño, se apoya en la presentación por parte del alumno de evidencias de conocimientos, productos y procedimientos a fin de emitir un juicio de valor en relación a un criterio establecido.

La evaluación por competencias supone diseñar instrumentos en los que el estudiante demuestre con ejecuciones (evidencias) que puede realizar las tareas de la competencia exigida. Las principales estrategias a utilizar para evaluar el desempeño de los estudiantes son las siguientes. (Innovacesal, 2009-2011):

- **El Diseño de escenarios** o situaciones que representen las problemáticas que se enfrentan en la práctica profesional o en el entorno sociocultural.
- **Uso de simuladores:** Estos permiten la representación de situaciones reales simplificadas, en las que se pueden modificar los valores de las variables y parámetros, y con ello probar diferentes hipótesis y condiciones del problema.
- **Procesos de investigación** o con base en problemas: Los proyectos de investigación pueden enfocarse en la resolución de problemas, el diseño, la investigación de campo, o la experimental.

- **Evaluación integrada** a lo largo del proceso de aprendizaje, proporcionando a los estudiantes comentarios específicos sobre su desempeño y sugerencias de mejora, orientando la atención al proceso de resolución o ejecución de las tareas.
- **Evaluación con base en evidencias recolectadas** en portafolios de trabajo y bitácoras.
- **Evaluación con múltiples instrumentos** y en varios momentos.
- **Uso de rúbricas**, permite la posibilidad de dar a conocer a los estudiantes, con anticipación, los elementos y los criterios que se aplicarán en la evaluación.

Los profesores utilizarán una o más estrategias dependiendo de los resultados de aprendizaje esperados y de la naturaleza de la asignatura.

Orientaciones Generales

El manejo del tiempo es un aspecto de vital importancia en la modalidad de educación a distancia, el cual requiere considerar aspectos vinculados a la gestión docente y a la autogestión del aprendizaje por parte del estudiante, tales como:

- Diseño y elaboración de asignaciones y demás actividades
- Selección de recursos de fuente secundaria que sirvan de referencia pertinente
- Participación activa del estudiante, considerando el grado de complejidad de cada una de las tareas
- Evaluación de las asignaciones por parte del docente y socialización de las mismas junto a los estudiantes para lograr un aprendizaje colaborativo y participativo.

Manejo del tiempo en los estudiantes

En la modalidad a distancia el estudiante es el protagonista de su propio aprendizaje, este tiene que planificarse para distribuir su tiempo de manera efectiva que le permita cumplir con cada una de las tareas establecidas. Por esta razón el docente debe tener en las aulas virtuales la planificación de clase, programa de la asignatura y la guía de cada unidad, módulo, tema o capítulo. Esto les permitirá a los estudiantes establecer su

horario de estudio dependiendo de la cantidad de asignaturas que se encuentre cursando.

Manejo del tiempo en los docentes

El manejo del tiempo de parte del docente requiere de una organización rigurosa, tomando en cuenta los tiempos de los procesos institucionales establecidos en el calendario académico, así como adaptabilidad al componente humano, considerando la naturaleza del grupo de estudiantes a quien tiene la responsabilidad de guiar como facilitador, enfocándose en el logro de los aprendizajes de la asignatura que imparte. Entre estos aspectos se encuentran:

- Elaboración de contenidos
- Creación de actividades, foros, chats, etc.
- Selección de recursos de apoyo de fuentes secundaria
- Retroalimentación
- Seguimiento oportuno a las inquietudes de los estudiantes.
- Evaluar los aprendizajes.
- Entre otros.

La creatividad es un factor importante a tomar en cuenta para asegurar el interés, dinamismo e integración del grupo de clases en la enseñanza virtual y a distancia. Los contenidos de naturaleza de texto deben estar acompañados de actividades participativas y materiales audiovisuales que faciliten la comprensión de los mismos.

Indicadores de calidad que se estarán verificando

1. Encuestas de satisfacción realizada por el departamento de calidad al finalizar las clases.
2. Verificación de aulas virtuales según muestra representativa de la población activa por cada periodo educativo.

Referencias Bibliográficas

Modelo Educativo a Distancia del Instituto de las Américas ITLA. 2020. Coordinación académica.

Enseñanza Virtual sobre la organización de recursos informáticos digitales: 2005. Roberto Garduño Vera.

Enseñanza Virtual para la Innovación Universitaria. 2003. Manuel Cebrián

Fundamentos del Diseños de materiales para la Educación a Distancia. 2010. José Luis Córica, Lourdes Hernández Aguilar, Cristina Portalupi y Andrea Bruno.

Foros extraídos de: <https://docs.moodle.org/all/es/Foros>

Estrategias para la Evaluación de aprendizajes: Innovacesal. (2009-2011). Pensamiento complejo y competencias. Proyecto cofinanciado por la Comisión Europea a través del programa ALFA III y la Universidad Veracruzana, México.