



Guía Práctica de Adaptación de Cursos a Formatos Virtuales Laboratorio de Ciudadanía Digital

Diseño Instruccional: Edith Medina

Introducción

Los **Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA)** se caracterizan por ser asincrónicos (no suceden en tiempo real), colaborativos (estudiantes y tutores construyen el conocimiento adquirido) y por tener una serie de aplicaciones (correo, foros, chats, wikis, páginas para integrar lecciones, glosarios, bibliotecas, etc.) que facilitan la integración y estructuración de clases y cursos.

La función del docente o tallerista en la modalidad virtual se transforma, para convertirse en asesor y facilitador de la construcción del conocimiento, es decir se estructura como un gestor o mediador de lo que se aprenderá en el curso.

En los entornos virtuales no sólo se puede interactuar con el tutor o asesor, sino que existen otros agentes educativos: recursos disponibles en la web, los insumos de cada materia y los propios compañeros con quienes se colabora, ayudándose mutuamente. De ahí la importancia de generar estrategias y actividades que favorezcan las relaciones entre alumnos y entre tutor-alumno.

El éxito de cada curso no depende en su gran mayoría de la herramienta, sino de la estrategia e interacción del mismo con sus usuarios. El alumno debe sentirse en todo momento asesorado y conducido para lograr el objetivo del mismo.

Es importante mantener el estilo y formato en que el curso se imparte de manera presencial y recordar que el entorno virtual de aprendizaje sólo es el medio. Por lo que las estrategias que definen sus cursos deben ser adaptadas a un entorno virtual y para una comunidad más abierta (proveniente de otras regiones, países y con diferentes estructuras culturales y

El Tutor (responsabilidades y actividades)

1. Dedicar por lo menos 2 horas al día a la plataforma virtual (acceso desde cualquier lugar con conexión a Internet)
2. Preparación de clases y contenidos
3. Realización de tareas
4. Generar que los estudiantes poseen objetivos comunes de aprendizaje.
5. Mantener la participación activa en la indagación progresiva emprendida por los estudiantes o usuarios.
6. Dar seguimiento, resumen y recapitulación de los avances y producciones de los usuarios (es importante no tardar demasiado en responder a los cuestionamientos o dudas de los alumnos, ya que de lo contrario sentirán que el tutor no está pendiente del curso y que no hay retroalimentación que incentive el aprendizaje)
7. Guiarlos en los aspectos clave de las tareas o cuestionamientos (recordar que el tutor(a) es una guía, un asesor(a) para el aprendizaje y que no tiene que estar las 24 hrs., con el alumno)
8. Retroalimentar las actividades realizadas por los alumnos.

El Alumno o estudiante (responsabilidades)

1. Selecciona y administra por sí mismo los contenidos informáticos contextualizados y disponibles en el Aula Virtual.
2. Realiza conjuntamente determinada tarea.
3. Es responsable de revisar y participar en las tareas conjuntas.
4. Ser activo en el proceso colaborativo de aprendizaje.
5. Ingresar y salir del aula.

Fase de Integración de Cursos

1. Temario del curso

Dividir en lecciones o módulos y plantear objetivos de estudio: Los módulos deben ser distribuidos por semana, es decir; si el curso dura cuatro semanas y tu temario tiene cuatro módulos, podrás impartir uno por semana. En el caso de que tengas más temas o el módulo abarque dos o más tópicos, se recomienda que cada tres o cuatro días se cambie de tema, de tal manera que los alumnos puedan revisar los insumos para cada área temática y realizar las actividades inscritas en esta.

Aunque se recomienda se trabaje de esta manera, las posibilidades de cada curso y las opciones de los profesores son abiertas y depende mucho de la estructura del mismo y el temario.

2. Contenidos del curso

Los contenidos son todo el material (insumos) que van a integrar el curso o taller: lecturas, vídeos, audios, revistas, presentaciones, etc. Los insumos pueden ser generados por el mismo docente o en su defecto escritos por terceros. Siempre tienen el fin de contextualizar la enseñanza de los objetivos del curso.

Es importante señalar que el material debe estar digitalizado y listo para consulta, se recomiendan los formatos PDF para textos o impresos y para videos/audios que corran con los formatos más usados por los usuarios (MP4, MP3, Quick Time, VLC, etc.) y que no excedan los 10MB, en caso de estar alojados dentro de una plataforma. Si el video o el material están alojados en una página externa, se puede poner el link que redirige a dicho insumo.

3. Actividades de aprendizaje y/o evaluación

Una vez que ya tienes claro tu temario, esta dividido en módulos y tienen los contenidos, es muy importante que cada unidad se integre de ACTIVIDADES a realizar por los alumnos, este apartado es vital para el desarrollo de tu curso, sin el; el alumno simplemente no asimilará la información. Además dichas actividades integran tareas a entregar o a ejercitar lo que te permitirá evaluar el desarrollo de cada uno de los que lo toman y darte cuenta si se están cumpliendo los objetivos del mismo.

Las actividades de aprendizaje son acciones o ejercicios que realiza el estudiante, aplicando los conocimientos sobre un tema dado con el objeto de ampliarlos y siempre conllevan objetivos también de aprendizaje.

La estructura recomendada es la mostrada en el ejemplo:

Módulo 1. Antecedentes y surgimiento

Actividad Preliminar. Buscar indicios personales sobre la relación arte y ciencia.

Objetivo: Compartir experiencias, conocimientos personales y profesionales respecto a la problemática sobre el entendimiento de piezas relacionadas con el arte y la ciencia.

Introducción a la actividad

En el ámbito artístico actual la relación con los implementos del desarrollo científico y tecnológico han cambiado por completo nuestra noción del entorno, cuerpo y conocimientos. De ahí que movimientos como el bioarte han asimilado no sólo las necesidades de un mayor campo de tolerancia y análisis, sino también cuestionamientos sobre la ética y las implicaciones políticas y sociales que generan dichas interacciones...

Instrucciones: Participa en el foro 1- Problemáticas para que contestes (basado en tu experiencia e información) la siguiente pregunta:

¿Cuál consideras que es la mayor problemática al trabajar y exhibir piezas relacionadas con el arte y la ciencia?

Recomendaciones: Lee las aportaciones de tus compañeros haciendo un comentario cuando menos a alguno de ellos, contrastando tu postura con las de tus compañeros, posteriormente redacta en media cuartilla las semejanzas y diferencias que encuentres en tu concepción de problemática y súbela al foro. (recuerda que el foro estará en todo momento asesorado por el tutor)

Fecha de inicio:

Fecha de entrega:

No se admiten entregas posteriores (indicar si es posible o no entregar después de las fechas indicadas)

*(Ejemplo extraído del Curso de Arte, Ciencia y Biología, edición 2011, impartido por Edith Medina, segmento empleado únicamente para fines educativos)

Dicha estructura puede modificarse, pero deben conservarse: El número y nombre del módulo y de la actividad, las instrucciones de la actividad, los criterios de evaluación y/o recomendaciones y en el caso de proyectos en Universidades y Colegios, fecha de entrega (la cual indicarán directamente en el software del aula virtual)

Es importante siempre evaluar los ejercicios o tareas entregadas a las actividades, ya que así los alumnos sienten que su información o actividad esta sirviendo en la construcción de un conocimiento específico (esto varía dependiendo del taller o curso). No es necesario calificar con cantidades numéricas, pero si una retroalimentación con el tutor de lo que se realizó en la actividad, es decir; siempre hay que revisar las “los ejercicios” entregados y poner comentarios acerca de estos. O en su defecto en los entornos sincrónicos como Zoom o Jitsi, siempre hay que generar feedback entre lo que pedimos que realicen para generar una comunicación y quien toma el taller sienta que hay un avance en el mismo.

4. Productos Multimedia

En este apartado se refiere al material anexo que será generado por el tutor para complementar el curso (en caso de ser necesario), por ejemplo documentos PDF, presentaciones, videos, tutoriales, papelería específica digital con instrucciones, artefactos de armado, etc., sobre las clases con inserción de elementos multimedia, videos no existentes; con material específico, etc. Los insumos en todo momento deben ser de fácil descarga para los usuarios del aula.

ANEXOS:

NOTA IMPORTANTE:

El uso de la tecnología en la formación, no implica pérdida de la autonomía y control por parte del formador en el proceso de diseño y en la impartición de sus cursos. El tutor es caracterizado como un facilitador del proceso de aprendizaje (asesor, organizador, guía o moderador) más que como un transmisor estricto de conocimiento.

ELEMENTOS CLAVES EN LA CREACIÓN DE UN CURSO A DISTANCIA:

- Contenidos y material de apoyo
- Enlaces a material audiovisual y páginas relacionadas
- Actividades Prácticas
- Comunicación feedback
- Sistema de Evaluación

SELECCIÓN Y DESARROLLO DE MEDIOS (Sirven de apoyo y transmisión)

- Medio impreso: Guías de estudiantes o maestros, antologías, tutoriales impresos, documentos de revisión, lecturas.
- Medio informático: Página web, biblioteca digital, foros, chats, wikis, enlaces o páginas externas.
- Medio audiovisual: Videoconferencias, grabadas o en tiempo real, tutoriales, animaciones, etcétera.

***Información recabada y analizada de diversos manuales de educación en entornos virtuales.**

IMPORTANTE

La información de este documento fue generada y recabada por **Biology Studio by Edith Medina** para el Laboratorio de Metodologías y Dinámicas de Aprendizaje: Diseño de Nuevas Experiencias educativas de #PlataformaLCD del **Laboratorio de Ciudadanía Digital de Fundación Telefónica** que se desarrolla en el espacio virtual de trabajo de la Institución.

Para que puedas compartir dicho material, te pedimos nos cites y que lo compartas con la licencia Creative Commons que abajo aparece.



Esto quiere decir que puedes:

Compartir — Copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato. (debes dar crédito de manera adecuada, brindar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios)

Adaptar — Remezclar, transformar y crear a partir del material, sin fines de lucro.

CompartirIgual — Si remezcla, transforma o crea a partir del material, debe distribuir su contribución

