

GUÍA DE ESTUDIO
Curso en línea

Diseño instruccional para fichas didácticas

Asesores: María Isabel Cervantes Rubio
Guillermo Delgado Flores
Luz Patricia Ramírez Aceves
María de los Ángeles Salazar Reveles

Septiembre 2020

Recrea
Educación para refundar 2040

Guía de Estudio

 AlfaOnline

Curso en línea

Diseño instruccional para fichas didácticas

Asesores: María Isabel Cervantes Rubio

Guillermo Delgado Flores

Luz Patricia Ramírez Aceves

María de los Ángeles Salazar Reveles

Septiembre de 2020



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Guía del curso Diseño instruccional para fichas didácticas.

Contenido

Conoce a los autores	5
DISEÑO INSTRUCCIONAL PARA FICHAS DIDÁCTICAS.....	6
Bienvenid@s	6
Justificación	6
Objetivo general del curso	6
Objetivos particulares del curso	6
Contenido	7
Módulo 1: CURADURÍA DE CONTENIDO DIGITAL PARA EL APRENDIZAJE.....	9
Introducción.....	9
La curaduría en el mundo digital	10
Recursos educativos abiertos	11
Tipos de Recursos Educativos Abiertos (REA).....	12
Características de REA	12
Criterios para curaduría de recursos	13
Ficha de curaduría	13
EVALUACIÓN MÓDULO 1.	20
Glosario Módulo 1 CURADURÍA DE CONTENIDO DIGITAL PARA EL APRENDIZAJE...	20
Módulo 2: DERECHOS DE AUTOR.....	22
¿Qué son los derechos de autor?.....	22
Tipos de licencias	23
Copyright ©	23
Creative Commons	23
Copyleft.....	26
Dominio público.....	26
Acceso abierto.....	26
¿Cómo buscar recursos libres de derechos de autor?.....	26
Algunas recomendaciones	27
Ortografía	28

Evaluación Módulo 2.....	28
Glosario Módulo 2: DERECHOS DE AUTOR.....	29
Módulo 3: LA FICHA DIDÁCTICA RECREA COMO UN RECURSO PARA PROMOVER EL APRENDIZAJE A DISTANCIA.....	31
Introducción.....	31
La importancia del diseño instruccional en educación a distancia.....	31
Diseño instruccional	33
Fichas didácticas	34
Ejercicio.....	36
Modelo de diseño instruccional de Dick y Carey	41
Modelo ASSURE de Heinich y Col.....	41
Modelo de diseño instruccional Hannafin y Peck (1991)	42
Modelo instruccional de Gagne	43
Modelo instruccional Jerrold Kemp.....	44
Modelo instruccional ADDIE.....	45
El diseñador instruccional	46
Ejercicio 1.....	50
La e-actividades como elemento fundamental en la construcción de las Fichas didácticas Recrea.....	51
Ejercicio 2.....	53
La actividad preliminar.....	54
Las actividades de aprendizaje.....	55
La actividad integradora	55
Ejercicio 3.....	56
Evaluación Módulo 3: Diseño e-actividades.....	57
Glosario Módulo 3: LA FICHA DIDÁCTICA RECREA COMO UN RECURSO PARA PROMOVER EL APRENDIZAJE A DISTANCIA.....	57
Módulo 4: DISEÑO INSTITUCIONAL.....	59
Introducción.....	59
Criterios de la imagen institucional.....	60

Convivencia entre marcas del sistema gráfico del gobierno del estado.....	60
Uso correcto del color	60
Material gráfico	62
Lo que podemos hacer	62
Orden de aparición de logotipos oficiales	62
Uso incorrecto de la marca.....	63
Tipografía institucional.....	63
Variaciones no autorizadas de la tipografía.....	64
Evaluación Módulo 4: Diseño Institucional	65
Glosario Módulo 4: Diseño Institucional.....	65
Bibliografía.....	67

Conoce a los autores

Módulo 1:

Maestra Luz Patricia Ramírez Aceves

Jefa de Innovación Pedagógica en la Dirección de Alfabetización Digital.

Cuenta con estudios de: Profesor Educación primaria, Licenciada en Contaduría Pública, Maestría en Psicoterapia Gestalt

Medio de contacto: luz.ramirezaceves@jalisco.gob.mx

Módulo 2:

Licenciada María de los Ángeles Salazar Reveles

Corrector de estilo en la Dirección de Alfabetización Digital.

Cuenta con estudios de: Licenciatura en Educación Media Básica en la asignatura de español

Medio de contacto: angeles.salazar@jalisco.gob.mx

Módulo 3:

Licenciada María Isabel Cervantes Rubio

Creadora de contenidos digitales en la Dirección de Alfabetización Digital.

Cuenta con estudios de: Profesora Normalista y pasante de la Licenciatura de Diseño para la Comunicación Gráfica.

Medio de contacto: isabel.cervantes@jalisco.gob.mx

Módulo 4:

Licenciado Guillermo Delgado Flores.

Encargado del área de Diseño y medios digitales en la Dirección de Alfabetización Digital.

Cuenta con estudios de: Lic. en Diseño para la Comunicación Gráfica

Medio de contacto: guillermo.delgado@jalisco.gob.mx

DISEÑO INSTRUCCIONAL PARA FICHAS DIDÁCTICAS

Bienvenid@s

Estimados estudiantes reciban un cordial saludo de bienvenida a este curso en línea: Diseño instruccional para fichas didácticas; ofrecido por la Secretaría de Educación del Estado de Jalisco a través de la Dirección de Alfabetización Digital.

En la plataforma Alfa Online tenemos el objetivo de brindar al docente cursos en línea que le permitan fortalecer sus competencias tecnológicas.

Este curso pretende apoyar a la educación virtual y a distancia, uno de los grandes retos de Recrea Digital.

Justificación

Las nuevas tecnologías para el desarrollo de las actividades electrónicas pueden promover el compromiso y el aprendizaje si se usan adecuadamente. (Salmon, 2002)

Las actividades electrónicas se diseñan y producen mejor antes de que los participantes lleguen en línea. Los buenos procesos de diseño dan como resultado una actividad más explícita y de mayor calidad por parte de los participantes y permiten el desarrollo e intervenciones de entornos de aprendizaje más efectivos (Conole, 2012). Al convertirse en un diseñador instruccional, se está construyendo una experiencia de aprendizaje de calidad. (Salmon, 2002).

Objetivo general del curso

Fortalecer el perfil profesional por medio del desarrollo de habilidades que le ayuden a estructurar Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) que fortalezcan el aprendizaje significativo en la educación a distancia.

Objetivos particulares del curso

- Conocer el proceso de curaduría de recursos digitales, así como la ficha de curaduría, los elementos que la conforman y su aplicación a los recursos educativos multimedia.
- Utilizar adecuadamente las licencias copyright, creative commons y criterios de validación de recursos externos.
- Identificar sus experiencias, tanto en el diseño de fichas didácticas como una estrategia en la educación a distancia.
- Reconocer los elementos que conforman la ficha didáctica Recrea y cuál es su relación con la educación a distancia y diseño instruccional.
- Identificar los diferentes modelos de diseño instruccional para orientar el diseño de las fichas didácticas Recrea.

- Reconocer la importancia de diseñar actividades en la Ficha didáctica Recrea que permitan al estudiante tener un aprendizaje significativo.
- Conocer los criterios de imagen institucional de la Secretaría de Educación Jalisco.

Contenido

Módulo 1:

CURADURÍA DE CONTENIDO DIGITAL PARA EL APRENDIZAJE

- La curaduría en el mundo digital
- Recursos educativos abiertos
 - Tipos de Recursos educativos abiertos (REA)
 - Características de REA
- Criterios para curaduría de recursos
- Ficha de curaduría
- Proceso de publicación de recursos digitales
- Evaluación Módulo 1

Módulo 2:

DERECHOS DE AUTOR

- ¿Qué son los derechos de autor?
- Tipos de licencias
 - Copyright
 - Creative Commons
 - Copyleft
 - Dominio público
 - Acceso abierto
- ¿Cómo buscar recursos libres de derechos de autor?
- Algunas recomendaciones
- Ortografía
- Evaluación Módulo 2

Módulo 3:

LA FICHA DIDÁCTICA RECREA COMO UN RECURSO PARA PROMOVER EL APRENDIZAJE A DISTANCIA.

- Introducción
- La importancia del diseño instruccional en educación a distancia
- Diseño instruccional
- Fichas didácticas
 - Ejercicio
 - Modelo de diseño instruccional de Dick y Carey
 - Modelo ASSURE de Heinich y Col

- Modelo de diseño instruccional Hannafin y Peck(1991)
- Modelo instruccional de Gagne
- Modelo instruccional Jerrold Kemp
- Modelo instruccional
- Ejercicio 1
- La e-actividades como elemento fundamental en la construcción de la Fichas didácticas Recrea
 - Ejercicio 2
 - La actividad preliminar
 - Las actividades de aprendizaje
 - La actividad integradora
 - Ejercicio 3
- Evaluación Módulo 3

Módulo 4:

DISEÑO INSTITUCIONAL

- Introducción
- Criterios de la imagen institucional
 - Convivencia entre marcas del sistema gráfico del gobierno del estado
 - Uso correcto del color
 - Material gráfico
 - Orden de aparición de logotipos oficiales
 - Uso incorrecto de la marca
- Tipografía institucional
 - Variaciones no autorizadas de la tipografía
- Evaluación Módulo 4

Módulo 1: CURADURÍA DE CONTENIDO DIGITAL PARA EL APRENDIZAJE

Introducción

En la actualidad nos encontramos en un mundo global donde el conocimiento, las noticias y actividades del ser humano se dan a conocer en el momento que se generan. Esto nos lleva a buscar formas diferentes de llegar al conocimiento.

Los niños desde que nacen se enfrentan a un mundo digital donde todo es rápido y global. Tienen una necesidad de aprender de una forma distinta a la que se les ofrece en las escuelas, lo que nos hace agrandar la brecha digital entre docentes y alumnos.

Para contrarrestar esta brecha digital en la Secretaria de Educación se ha trabajado desde hace varios años en ambientes de aprendizaje virtuales. Para los que se requiere curar materiales.

La curaduría es una actividad continua en la que se realizan varias acciones como: investigar, integrar, organizar, agrupar, clasificar, compartir los mejores y más relevantes recursos educativos multimedia de cada uno de los temas específicos contenidos en el Plan y programas de educación básica.

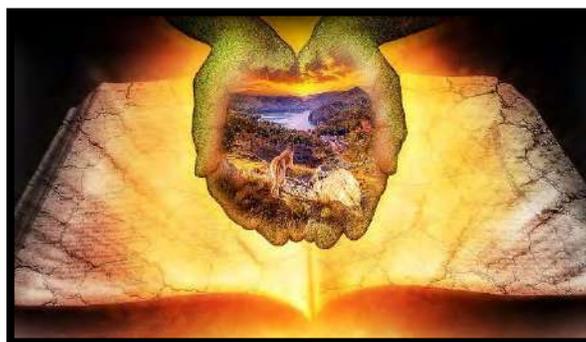


Imagen tomada de pixabay.com (uso libre)

La curaduría en el mundo digital

El concepto de curador se asocia al término curatela, cuyo origen surge de la combinación de dos palabras: curador y tutela. Ambos términos asociados al derecho romano, específicamente a la ley de las XII tablas. Esta ley contemplaba el nombramiento de un “curator”, quien tenía el encargo de cuidar los bienes de una persona.

El concepto de curador se fue extendiendo al arte. Como parte de su trabajo, realiza las siguientes actividades: seleccionar obras, establecer el objetivo, el valor artístico, histórico, social, cultural, simbólico y educativo y el sentido de la exposición; investigar sobre los artistas, las obras y su contexto histórico y/o social de creación; seleccionar las obras; planificar las exposiciones, intervenir en el diseño y montaje participando en la divulgación; cuidar la integridad y preservación de las obras., señalando el orden en que exhiben, su altura, entre otros aspectos.

Es así como en el arte se concibe al curador como un especialista. A inicios del siglo XXI, el término curaduría comienza a ser adoptado en el contexto de la información digital, resignificándose hacia el contenido informativo digital resultante de los avances de las tecnologías de la información y comunicación.

La web ha transformado la forma de acceder, gestionar y compartir todo tipo de contenidos. A los cuales se puede acceder de formas muy variadas. Lo que hace que el curador de contenidos pueda identificar, filtrar, reutilizar y transformar los contenidos digitales.

Esta actividad no es desconocida en el mundo educativo, ya que todos los profesores siempre hemos tenido la tarea de identificar, filtrar, modificar y darle un sentido a los materiales que tenemos a nuestra disposición.

Cuando hablamos de contenidos educativos digitales: nos referimos a materiales en formato multimedia (video, audio, texto, imagen etc.) estructurados de tal manera que pueden cumplir un propósito didáctico.

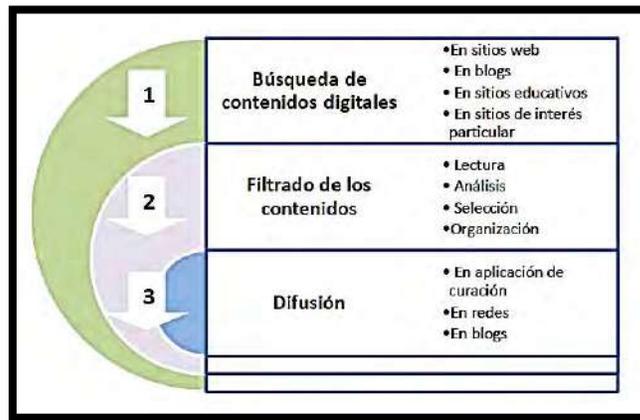


Imagen tomada de pixabay.com (uso libre)

La curaduría de recursos es un proceso donde la información se filtra, selecciona, organiza y analiza; esto con el fin de recomendar los mejores materiales a los docentes y alumnos.

Para llevar a cabo la curaduría de contenidos digitales debemos cumplir con las siguientes etapas:

1. Búsqueda de contenidos digitales
2. Filtrado de los contenidos
3. Difusión



Momentos de la curación de contenido digital.

La curaduría de contenido digital: un espacio de encuentro entre el saber disciplinar y pedagógico. (Pág. 17)

La curaduría de contenido la podemos ver como una competencia digital, que aporta al fortalecimiento de las competencias tecnológicas, pedagógicas e investigativas ya que implica la utilización de herramientas de orden tecnológico para acceder a contenidos digitales y compartirlos; actualizar los conocimientos y prácticas propias de la disciplina enseñada; buscar, ordenar y filtrar la información con actitud crítica, reflexiva y ética.

Recursos educativos abiertos

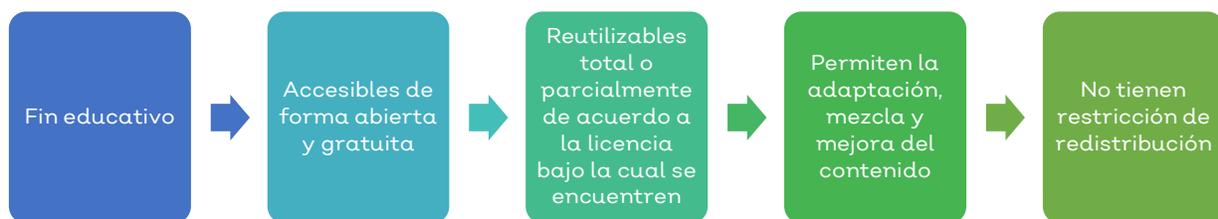
Los Recursos Educativos Abiertos (en inglés Open Educational Resources, OER) son diseñados para su uso en la enseñanza, el aprendizaje y la investigación y son puestos a disposición de la sociedad en su conjunto, sin necesidad de pagar regalías o derechos de licencia.

Los Recursos Educativos Abiertos (REA) forman parte del dominio público o han sido publicados con una licencia de propiedad intelectual que permite su utilización, adaptación y distribución gratuita.

Tipos de Recursos Educativos Abiertos (REA)



Características de REA



Criterios para curaduría de recursos

- Lo primero que debemos tomar en cuenta para curar un recurso es que sea de acceso libre y gratuito.
- Atractivo, explicativo, de fácil navegación para todos los usuarios.
- Que sea pertinente para el grado o nivel propuesto.
- Definir si abona a los contenidos curriculares o no curriculares.
- Sea información fidedigna.
- Se identifique el autor.
- Reutilizable para diversos contextos.
- Cuenta con una estructura adecuada.
- Incorpora imágenes, diagramas, mapas, entre otros que ayuden a ejemplificar el contenido.
- Es evidente el uso de material bibliográfico.
- Vocabulario sencillo, comprensible y de acuerdo a la edad recomendada.
- Información actualizada.
- El recurso se visualiza correctamente en distintos dispositivos.
- Incorpora elementos de apoyo para usuarios con discapacidades.
- El tamaño de las letras, imágenes es proporcional y permite una cómoda percepción visual.
- El audio se percibe de forma nítida y sin ruidos que dificulten o distorsionen los matices de voz o entonación del narrador.
- Se encuentra exento de errores ortográficos y gramaticales.
- Incorpora texto o material adicional que describe el recurso y ayuda a una mejor comprensión del contenido gráfico.
- Se percibe exento de errores de dicción.
- En el sitio de alojamiento se muestra información relevante sobre el recurso (Propósito, datos de contacto, temas relacionados, etc.)
- La música de fondo/acompañamiento y efectos de sonido, permiten una cómoda percepción auditiva de la voz del locutor/es incluso para personas con discapacidad auditiva leve.
- La intensidad (volumen) de locución permite una cómoda percepción auditiva incluso para personas con discapacidad auditiva leve.

Ficha de curaduría

Es un documento que nos sirve para recabar los datos generales, legales, curriculares y técnicos correspondientes a un recurso educativo multimedia seleccionado, al que se aplicará el proceso de curaduría.

Por lo tanto, es de gran importancia llenar esta ficha correctamente para asegurar que nuestro recurso digital puede ser publicado sin problemas en la plataforma Recrea Digital.

Educación		FICHA CURADURÍA RECURSOS DIGITALES		AlfaDigital Dirección de Alfabetización Digital	
Datos generales del curador					
Nombre:		Fecha:		Nivel:	
Institución:		Cargo:			
Email:		Celular:			
Datos generales del recurso					
Título del recurso:					
Tipo de recurso:					
Duración:					
Nombre del sitio web:					
Dirección del sitio web:					
Dirección del recurso:					
Síntesis:					
País de creación del recurso:		Año de creación:		Destinatarios:	
Datos curriculares					
Organización curricular					
Plan de Estudios:		Nivel:		Grado:	
				Modalidad:	
Componente Curricular Plan de Estudios 2017:		Cursado de Formación Profesional (Cursado FP):		Regulada:	
				Otros materiales:	
Aprendizajes esperados					
Página 1					
Aspectos legales					
Autores del recurso:					
Tipo de licencia:		NOTA: Si el recurso no tiene el dato de tipo de licencia se considera Copyright por lo que no se puede publicar sin autorización por escrito del autor.			
Autorización del autor para publicar:		Fecha de autorización:		En caso de autorización del autor para publicar anexar en PDF la carta o confirmación por correo.	
Datos de localización de la persona que autoriza la publicación cuando tiene Copyright:					
Aspectos técnicos					
El recurso es descargable					
Quando el recurso tiene archivos descargables favor de anexarlos en una carpeta junto con la ficha de curaduría	Si:		No:		NOTA: Tamaño máximo del archivo 128 MB
Tipo de archivo:		Tamaño:		Duración:	
Etiquetas o palabras clave del recurso:					
Observaciones de quien realiza la ficha de curaduría					
Observaciones de quien publica el recurso en plataforma					
Número de inventario:		Persona que publica el recurso:		Observación complementaria de quien publica el recurso:	
Fecha de publicación:					
Tipo de Recurso:		Causa de no publicación:		URL en Recrea Digital:	

La ficha se divide en 6 partes: Datos generales del curador, datos generales del recurso, datos curriculares, aspectos legales, aspectos técnicos y observaciones.

En las celdas color gris encontrarás listas desplegables para que elijas la información.

A continuación, describimos cada uno de los aspectos.

Datos generales del curador:

Datos generales del curador			
Nombre:		Fecha:	
Institución:		Nivel:	
E mail:		Cargo:	
		Celular:	

Estos nos sirven para identificar a la persona que cura el recurso y en caso de alguna duda poder contactarla.

Datos generales del recurso:

Datos generales del recurso		
Título del recurso:		
Tipo de recurso:		
Duración:		
Nombre del sitio web:		
Dirección del sitio web:		
Dirección del recurso:		
Síntesis:		
País de creación del recurso:	Año de creación:	Destinatarios:

Título del recurso: deberás poner el nombre que el autor da al recurso.

Tipo de recurso: Aplicación, Audio, Carpeta comprimida, Curso, Ficha Didáctica, Guía de Consejo Técnico Escolar, Guía de Estudios, Imagen, Infografía, Libro o documento digital, Liga internet, Objeto de aprendizaje, PDF, Taller, Vídeo.

Duración: Tiempo que dura el recurso.

Nombre del sitio web: Es importante conocer quién es el dueño de los derechos, esto nos permite ver si su creador lo publica o alguna persona diferente al autor lo está utilizando.

Dirección del sitio web: Dirección de la página web donde se encuentra el recurso.

Dirección del recurso: se refiere a la ubicación específica.

Síntesis: Describir en breves palabras de lo que se trata el recurso.

País de creación del recurso: Nos permite identificar si el lenguaje utilizado tiene un contexto diferente al que nosotros utilizamos.

Año de creación: Este dato ayuda a ver la pertinencia de la información.

Destinatarios: Alumnos. Alumnos y docentes. Alumnos y padres de familia. Alumnos, docentes y padres de familia. Docentes. Docentes y padres de familia. Padres de Familia. Profesionales de la educación. Docentes y profesionales de la educación.

Datos curriculares:

Estos datos nos permiten recomendar a los usuarios el uso de los recursos y su alineación con Planes y programas de estudio vigentes.

Datos curriculares							
Organización curricular							
Plan de Estudios:	Nivel:	Grado:	Modalidad:	ASIGNATURA EJE 2020:			
Componente Curricular Plan de estudios 2017:	Campos de Formación Plan de Estudios 2011:	Asignatura:	Otros materiales:	Aprendizajes esperados			

Esta información se llena eligiendo de los listados desplegados en cada celda. Cuando no aplica en el nivel o sección el campo se deja en color gris.

Plan de estudios: 2011, 2017, 2020 (de acuerdo al vigente en el grado de estudios)

Nivel: Educación Inicial, Preescolar, Primaria, Secundaria, Preparatoria, Superior, Escuelas Normales, Formación Docente.

Grado puedes seleccionar desde 1º hasta 8º.

Modalidad: Educación Básica, Educación Media Superior, Educación Superior, Escuela Incluyente Educación Indígena Formación Docente, Formación a Padres.

Asignatura Eje 2020: Vida saludable.

Componente curricular: Plan de estudios 2017: Campos de Formación Académica. Áreas de Desarrollo Personal y Social. Ámbitos de Autonomía Curricular.

Campos de formación: Plan de estudios 2011: Lenguaje y Comunicación. Pensamiento Matemático. Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social. Desarrollo Personal y para la convivencia.

Asignatura: Elegir alguna de las asignaturas de educación básica. En caso de ser un recurso para otro nivel favor de anotarla como observación en el campo de aprendizajes esperados.

Otros materiales (contenidos no curriculares): Aplicaciones. Audiocuentos. Autonomía Curricular. Emprendimiento. Escuelas para la vida. Formación a Padres. Formación Docente. Robótica.

Aprendizajes esperados: Escribir los aprendizajes esperados a los que abona el recurso digital.

Aspectos legales:

La importancia de este apartado la podrás encontrar en el módulo 2 de este curso.

Aspectos legales			
Autores del recurso:			
Tipo de licencia:			NOTA: Si el recurso no tiene el dato de tipo de licencia se considera Copyright por lo que no se puede publicar sin autorización por escrito del autor.
Autorización del autor para publicar:		Fecha de autorización:	
Datos de localización de la persona que autoriza la publicación cuando tiene Copyright:			

Autores del recurso: anotar el nombre del autor y del sitio que lo publica.

Tipo de licencia: Copyleft. Copyright. Derechos Reservados. Licencia de atribución Creative Commons. Licencia de atribución Creative Commons (Compartir igual). Licencia de atribución Creative Commons (No comercial). Licencia de atribución Creative Commons (Permite reutilización). Licencia de atribución Creative Commons (Reconocimiento). Licencia de atribución Creative Commons (Sin obras derivadas).

Recordar que si el recurso no tiene el dato del tipo de licencia se considera Copyright, por lo que no se puede publicar sin autorización expresa y por escrito del autor.

En caso de que el autor autorice la publicación se deben de llenar los campos de:

Autorización del autor para publicar: Carta, correo electrónico. (En su caso anexar la misma escaneada en formato pdf para respaldar la publicación)

Fecha de autorización.

Datos de localización de la persona que autoriza la publicación cuando tiene Copyright.

Aspectos técnicos:

Son de gran importancia para darnos cuenta si la plataforma los puede alojar.

Aspectos técnicos			
El recurso es descargable			
Cuando el recurso tiene archivos descargables favor de anexarlos en una carpeta junto con la ficha de curaduría.	Si: <input type="checkbox"/>	No: <input type="checkbox"/>	NOTA: Tamaño máximo del archivo 128 MB
Tipo de archivo:	Tamaño:	Duración:	
Etiquetas o palabras clave del recurso:			

Quando el recurso tiene archivos descargables se deben anexar junto con la ficha, estos archivos deben ser menores a 128 MB.

Tipo de archivo: Aplicación, Audio, Carpeta comprimida, Curso, Ficha Didáctica, Guía de Consejo Técnico Escolar, Guía de Estudios, Imagen, Infografía, Libro o documento digital, Liga internet, Objeto de aprendizaje, PDF, Taller, Vídeo.

Guía del curso Diseño instruccional para fichas didácticas.

Tamaño del archivo que se anexa.

Duración en caso de audio o vídeo.

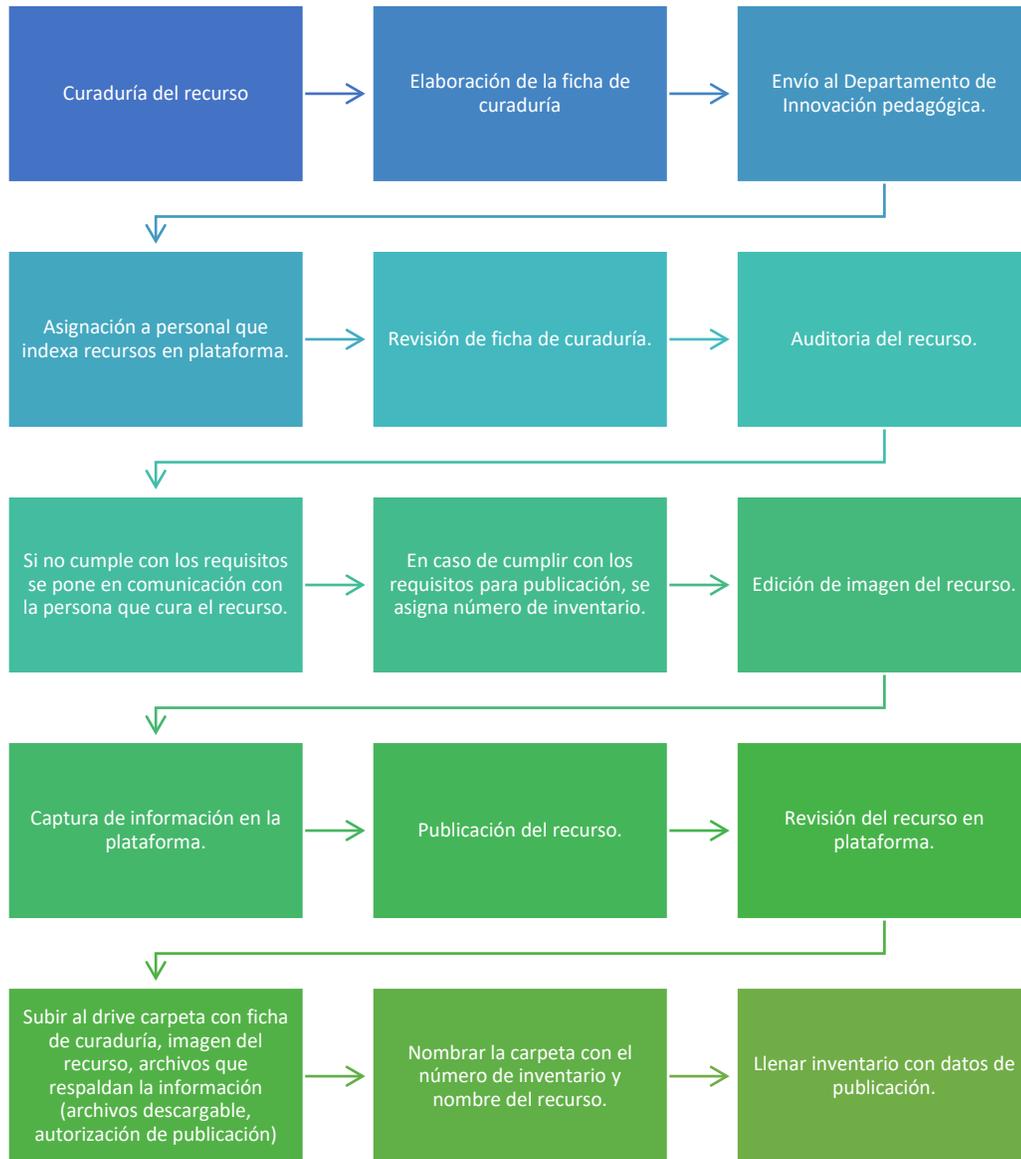
Etiquetas o palabras clave del recurso.

Observaciones de quien realiza la ficha de curaduría: Llenar este espacio cuando hay alguna información adicional que se quiera compartir con las personas que indexan el recurso.

Observaciones de quien publica el recurso en plataforma: Este espacio favor de dejarlo sin información, ya que corresponde a las personas que indexan el recurso.

Observaciones de quien realiza la ficha de curaduría			
Observaciones de quien publica el recurso en plataforma			
Número de Inventario:			
Fecha de publicación:		Persona que publica el recurso:	Observación complementaria de quien indexa el recurso:
Tipo de Recurso:		Causa de no publicación:	URL en Recurso Digital:

Proceso de publicación de recursos digitales



Para cualquier comentario o solicitud de apoyo adicional favor de contactar por vía correo electrónico a la siguiente dirección: luz.ramirezaceves@jalisco.gob.mx

A continuación, te dejamos el vídeo del Módulo 1.

Impartida el 02 de septiembre de 2020 en la Dirección de Alfabetización Digital por la Mtra. Luz Patricia Ramírez Aceves, Jefa de Innovación Pedagógica en Alfa Digital.

https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=f8XyUXvM8GY

Para completar la información de la ficha de curaduría y su proceso de publicación te invitamos a revisar el vídeo de la capacitación impartida el 18 de septiembre de 2020 en la Dirección de Alfabetización Digital por

Maestra Luz Patricia Ramírez Aceves, Jefa de Innovación Pedagógica en Alfa Digital
Licenciada María de los Ángeles Salazar Reveles, Correctora de estilo en Alfa Digital.
Licenciada María Magdalena Andrade Serrano, Administradora Repositorio Alfa Digital

<https://youtu.be/UR99CIY4gBE>

EVALUACIÓN MÓDULO 1.

Debes contestar las 5 preguntas de este examen en línea.

Para poder contestar esta evaluación deberás completar las siguientes actividades:

Descarga de la Guía de estudios

Ver los vídeos del Módulo 1

Antes de iniciar la evaluación te invitamos a revisar tus notas de la guía de estudios.

Para poder obtener la constancia se debe obtener como calificación mínima aprobatoria un 8. El examen lo pueden realizar las veces que necesiten.

Se tomará como referencia la calificación más alta.

Glosario Módulo 1 CURADURÍA DE CONTENIDO DIGITAL PARA EL APRENDIZAJE

Aprendizaje

Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia.

Autor

Persona que ha realizado una obra científica, literaria o artística.

Contenido digital

Son cualquier pieza de información que podemos incluir en un medio digital. Pueden estar formados por textos, imágenes, vídeos, mapas, etc.

Curaduría

La noción de curatela, que procede del vocablo latino curatoria, se utiliza como sinónimo de curaduría: el cargo que tiene un curador (quien cura o cuida algo). En el ámbito del derecho, se llama curador a quien es designado a través de una resolución

judicial para complementar la capacidad de aquel que, por algún motivo, tiene una limitación en ella.

Ficha de curaduría

Es un documento que nos sirve para recabar los datos generales, legales, curriculares y técnicos correspondientes a un recurso educativo multimedia seleccionado, al que se aplicará el proceso de curaduría.

Licencia de propiedad intelectual

Por lo general, los derechos de autor conceden al creador de un trabajo original, por ejemplo, de un recurso educativo, el derecho exclusivo de utilizar dicha obra. Las licencias son un medio empleado comúnmente por los titulares de los derechos de autor para permitir que otras personas utilicen su trabajo.

Recursos educativos abiertos

Los Recursos Educativos Abiertos (en inglés Open Educational Resources, OER) son diseñados para su uso en la enseñanza, el aprendizaje y la investigación y son puestos a disposición de la sociedad en su conjunto, sin necesidad de pagar regalías o derechos de licencia.

Sitio web

Sitio es un lugar que sirve para algo o un espacio ocupado (o que puede llegar a serlo). Un sitio web, por lo tanto, es un espacio virtual en Internet.

La noción de Web, por su parte, hace referencia a internet, una red de redes que permite la interconexión de computadoras mediante un conjunto de protocolos denominado TCP/IP.

Módulo 2: DERECHOS DE AUTOR

¿Qué son los derechos de autor?

Según la Organización Mundial de la Propiedad intelectual se refiere a los derechos del autor sobre una obra literaria o artística como: libros, música, imágenes, pinturas, esculturas, películas, videos, bases de datos, anuncios publicitarios, mapas, etc.

Sin embargo, en internet parece que los derechos de autor no existen, ya que se corre el riesgo de que un recurso se copie, se descargue, se distribuya, se comercialice sin conocimiento del autor.

Para el Instituto nacional de derechos de autor (INDAUTOR) derecho de autor es un reconocimiento que hace el Estado a favor de toda persona que crea obras literarias y artísticas, las cuales protege la Ley federal del derecho de autor y especifica en sus artículos 11, 12 y 13.

También otorga su protección para que el autor goce de privilegios exclusivos de carácter personal y patrimonial.

Las obras que protege la Ley Federal del Derecho de Autor son:

Literaria, musical (con o sin letra), dramática, danza, pictórica o de dibujo, escultórica, caricatura e historieta, arquitectónica, cinematográfica, obras audiovisuales, programas de radio y televisión, programas de cómputo, fotografía, obras de arte aplicado, de compilación (colecciones de obras, enciclopedias, antologías, bases de datos) siempre que estas por su contenido constituyan una creación intelectual.

Los derechos morales se refieren a que el autor puede determinar si su obra ha de ser divulgado y la forma de hacerlo, si la mantiene inédita, que se reconozca su calidad de autor. El derecho moral se considera unido al autor y es inalienable, imprescriptible, irrenunciable e inembargable.

Los derechos patrimoniales son los que tiene el autor para explotar de manera exclusiva sus obras, o de autorizar a otros su explotación, en cualquier forma, dentro de los límites fijados por la ley sin menoscabo de la titularidad de los derechos morales.

Los derechos patrimoniales tienen una vigencia durante la vida del autor, y después de su muerte cien años más.

En caso de obras póstumas y obras hechas al servicio oficial de la Federación, entidades federativas y los municipios, siempre y cuando la divulgación se realice dentro del periodo de protección del párrafo anterior.

Al concluir los términos previstos por la ley la obra pasa a ser del dominio público.

Tipos de licencias

Copyright ©

Copyright es la licencia más restrictiva, significa derechos de autor, se traduce como ‘derechos de copia’ y protege de la explotación comercial, la divulgación, reproducción o edición de la obra.

La condición de protección sobre una obra intelectual se expresa mediante la frase “Todos los Derechos Reservados” o “Derechos Reservados” o su abreviatura “D. R.” o también, “Copyright” seguida del símbolo “©”.

Si en una obra no hay ninguna de las expresiones anteriores o un “Aviso legal”, se considera que la obra tiene Copyright.

Los derechos de la Ley de Propiedad Intelectual publicada en el artículo 270 del Código penal se establecen las sanciones económicas e incluso la cárcel para los infractores.

Creative Commons

Este tipo de licencias permite a los autores decidir sobre la manera en la que pueden usar su obra, es decir, ellos pueden ceder algunos derechos y mantener otros.

Estos son sus símbolos y significados:

	<p>Atribución (BY): Reconocimiento del autor de la obra. Puede ser distribuida, copiada y exhibida por terceras personas si se muestra en los créditos.</p>
	<p>No comercial (NC): La obra original puede ser distribuida, copiada y exhibida mientras no tenga usos comerciales.</p>
	<p>Sin obras derivadas (ND): La obra creada por el autor puede ser distribuida, copiada y exhibida, pero no se puede utilizar para crear un trabajo derivado del original.</p>
	<p>Compartir igual (SA): La obra modificada puede ser distribuida y modificada manteniendo la misma Licencia que la obra original.</p>

Esta licencia tiene 6 combinaciones

	<p>Reconocimiento (BY): Se permite cualquier explotación de la obra, incluyendo una finalidad comercial, así como la creación de obras derivadas, la distribución de las cuales también está permitida sin ninguna restricción.</p>
	<p>Reconocimiento - No comercial (BY-NC): Se permite la creación de obras derivadas siempre que no se haga un uso comercial.</p>
	<p>Reconocimiento -No comercial -Compartir igual (BY-NC-SA): No se permite uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que tiene la obra original.</p>
	<p>Reconocimiento - No comercial - Sin obra derivada (BY-NC-ND) No se permite el uso comercial de la obra original, ni la generación de obras derivadas.</p>
	<p>Reconocimiento - Compartir igual (BY-SA) Se permite el uso comercial de la obra y de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.</p>
	<p>Reconocimiento - Sin obra derivada (BY-ND): Se permite el uso comercial de la obra, pero no la generación de obras derivadas.</p>

El uso de estas licencias siempre nos garantiza que se reconocerá nuestra autoría. Además, podremos restringir la creación de obras derivadas, así como el uso comercial de estas.

¿Cómo usar la licencia Creative Commons?

Si quieres que los recursos que generes se publiquen bajo alguna de estas licencias, no es necesario un registro oficial, ni notificar nada a Creative Commons. Solo necesitas:

1. Elegir el tipo de licencia que convenga a tus intereses.

2. Colocar, de forma visible, el logotipo correspondiente al tipo de licencia seleccionado en tu obra, o mencionarlo de forma completa.

Ingresa a (<http://creativecommons.org/choose/>) en donde te pedirán que respondas a dos preguntas para elegir una licencia:

Características de la licencia

Sus selecciones en este cuadro actualizarán el resto de cuadros de la página.

¿Quiere permitir que se compartan las adaptaciones de su obra?

?

Sí
 No
 Sí, mientras se comparta de la misma manera

¿Quiere permitir usos comerciales de su obra?

?

Sí
 No

Después nos da como resultado el tipo de licencia, sus logos y un código HTML para insertar en un proyecto.


Licencia seleccionada
 Reconocimiento-CompartirIgual 4.0 Internacional

(Esta se usa licencia de Cultura Libre!)

¡Ayude a que se reconozca su autoría!

Esta parte es opcional, pero referenciá apropiad /relatadas según sea necesario en el código HTML, que se le sugiere!


¿Tiene una página web?

Este obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-CompartirIgual 4.0 Internacional.

(Copie este código para informar a sus visitantes!)

```

<img alt="CC BY-NC-SA icons" data-bbox="280 800 450 855"/>
<code>http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/</code>
<code>http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/</code>
<code>http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/</code>
<code>http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/</code>
    
```

tamaño normal
 tamaño compacto

Copyleft

El autor que usa este tipo de licencia permite la libre circulación y copias modificadas de su obra (en sentido de libertad, no es gratis) se representa por una C mayúscula abierta hacia la izquierda y encerrada en un círculo. ©

Dominio público

Son licencias cuyo periodo de protección de derechos de autor ya expiró y pueden ser usadas libremente se representa por una C mayúscula tachada y encerrada en un círculo. Ⓒ

Acceso abierto

Son recursos gratuitos en internet que permiten al usuario publicar, descargar, copiar, distribuir, imprimir, modificar, etc., sin penalización. Para difundirse debe reunir las siguientes condiciones: A) Acceder libremente, sin registros y sin costo a través de internet. B) El autor otorga los derechos de manera irrevocable y con tiempo ilimitado con la condición de ser nombrado. C) El recurso debe ser colocado al menos en un repositorio reconocido internacionalmente y con licencia de acceso directo. Ⓐ

¿Cómo buscar recursos libres de derechos de autor?

Para buscar videos puedes, entras a YouTube, escribes la temática y después en la parte izquierda de la página aparece “Filtrar” y elige Creative Commons.





Hay muchos sitios que ofrecen música libre de derecho de autor, de cualquier manera, siempre debes asegurarte de que la música elegida, tenga este tipo de licencia. Solo busca música con licencia Creative Commons y te dará una lista de sitios con música libre.

Si se trata de imágenes hay un sitio que se llama Pixabay que cuenta con muchas imágenes. Pero te recomiendo que al elegir una, verifiques que tiene licencia Creative Commons o libre.

En el caso de los recursos educativos digitales (actividades interactivas) es el mismo proceso, escribimos en el buscador “Recursos, por ejemplo, sobre Civismo con licencia Creative Commons”.

Algunas recomendaciones

Si el recurso que necesitas tiene licencia copyright, puedes escribirle al autor o al contacto explicando el motivo por el que te gustaría publicar su recurso.

Si eres el autor de un recurso que vas a publicar en internet y quieres licenciar bajo Creative Commons entra a <http://creativecommons.org/choose/> ahí te dirán paso a paso como hacerlo.

No puedes incluir ligas de un sitio con licencia Copyright a tu blog o a la plataforma de la Secretaría de Educación a menos que tengas la autorización de ese sitio o del autor.

Si un recurso no tiene licencia no quiere decir que es libre, al contrario, si no tiene se convierte automáticamente en Copyright.

Si el recurso está dentro de un sitio y no especifica el tipo de licencia, al final del pueden encontrar “Avisos de privacidad” ahí dice cómo se puede usar la información.

Si entras a un sitio y al final dice Copyright, puede que algunos de sus contenidos tengan licencia Creative Commons.

Ortografía

En los títulos, solo se escribe la primera letra de la palabra con mayúscula y los nombres propios, el resto se escribe con minúsculas.

Las mayúsculas también se acentúan. Solo las siglas no se acentúan.

Después de los signos de interrogación y admiración, va mayúscula. Pero si continúa la idea, se escribe una coma después de los signos de cierre y se escribe con minúscula.

Las palabras de una sola sílaba no se acentúan (fue, vio, fui, fe, etc.)

Se acentúan las palabras de una sílaba cuando tienen dos significados, por ejemplo: de (preposición) dé (del verbo dar), te (pronombre personal) té (infusión de hierbas).

A continuación, te dejamos el vídeo del Módulo 2.

Impartida el 04 de septiembre de 2020 en la Dirección de Alfabetización Digital por la Licenciada María de los Ángeles Salazar Reveles, Correctora de estilo en Alfa Digital.

Para revisar los contenidos de este módulo te invitamos a ver desde el inicio hasta el minuto 59:00.

Posteriormente revisaremos en otro momento los minutos restantes.

<https://youtu.be/IT-LOU5nwB0>

Evaluación Módulo 2

Debes contestar las 8 preguntas de este examen en línea.

Encontrarás varias afirmaciones sobre los temas tratados en el módulo 2.

Responde si son VERDADERAS o FALSAS.

Para poder obtener la constancia se debe obtener como calificación mínima aprobatoria un 8.

El examen lo pueden realizar las veces que necesiten, se tomará como referencia la calificación más alta.

Glosario Módulo 2: DERECHOS DE AUTOR

Acceso abierto

Son recursos gratuitos en internet que permiten al usuario publicar, descargar, copiar, distribuir, imprimir, modificar, etc., sin penalización. Para difundirse debe reunir las siguientes condiciones: A) Acceder libremente, sin registros y sin costo a través de internet. B) El autor otorga los derechos de manera irrevocable y con tiempo ilimitado con la condición de ser nombrado. C) El recurso debe ser colocado al menos en un repositorio reconocido internacionalmente y con licencia de acceso directo.

Copyleft

Es el término que se utiliza en el ámbito informático (y se aplica de manera análoga a la creación literaria y artística) para designar el tipo de protección jurídica que confieren determinadas licencias que garantizan el derecho de cualquier usuario a utilizar, modificar y redistribuir un programa o sus derivados, siempre que se mantengan estas mismas condiciones de utilización y difusión.

Copyright

Derecho exclusivo de un autor, editor o concesionario para explotar una obra literaria, científica o artística durante cierto tiempo.

Creative Commons

Licencias de derecho de autor abiertas y/o libres para obras culturales, científicas y educativas. Creative Commons (CC) —en español, «[Bienes] Comunes Creativos» — es una organización sin fines de lucro dedicada a promover el acceso y el intercambio de cultura.

Derechos de autor

El derecho de autor es un conjunto de normas jurídicas y principios que afirman los derechos morales y patrimoniales que la ley concede a los autores (los derechos de autor), por el simple hecho de la creación de una obra literaria, artística, musical, científica o didáctica, esté publicada o inédita.

Derechos morales

Se refieren a que el autor puede determinar si su obra ha de ser divulgado y la forma de hacerlo, si la mantiene inédita, que se reconozca su calidad de autor.

Derechos Patrimoniales

Son los que tiene el autor para explotar de manera exclusiva sus obras, o de autorizar a otros su explotación, en cualquier forma, dentro de los límites fijados por la ley sin menoscabo de la titularidad de los derechos morales.

Dominio público

Son licencias cuyo periodo de protección de derechos de autor ya expiró y pueden ser usadas libremente se representa por una C mayúscula tachada y encerrada en un círculo.

Obras póstumas

Tradicionalmente se llama obra póstuma a aquéllas obras que son divulgadas o editadas después de la muerte de su autor y antes de que pasen 70 años.

Módulo 3: LA FICHA DIDÁCTICA RECREA COMO UN RECURSO PARA PROMOVER EL APRENDIZAJE A DISTANCIA.

Introducción

En tiempos de COVID 19 y ante el confinamiento obligatorio, la escuela tuvo que buscar nuevas formas de enseñanza para que los estudiantes continuaran con su aprendizaje desde casa.

Ante este escenario emergente, surge la propuesta de diseñar fichas didácticas como un recurso que la Secretaría de Educación del Estado de Jalisco pone a disposición de los docentes para apoyarlos en su labor de educación a distancia utilizado como base para la organización de las actividades, empleadas como guía inicial para alcanzar los objetivos cuya apuesta es desarrollar autonomía y autogestión en los estudiantes, así la ficha didáctica funciona como un facilitador del aprendizaje.

La importancia del diseño instruccional en educación a distancia

Hablar de educación a distancia implica pensar en sujetos, contextos, recursos, acceso a la internet y a una red de conocimientos.

El Mtro. Manuel Moreno Castañeda, ex rector de la Universidad Virtual de la U de G con su amplia experiencia en el desarrollo de ambientes propone un momento de reflexión sobre aquello que influye en la educación a distancia:

“En la educación a distancia, a los problemas naturales que implica todo proceso para cuidar la calidad de los servicios educativos se agregan otros más, derivados de concepciones y prácticas tradicionales y hasta de prejuicios y de la falta de criterios, metodologías, parámetros e instrumentos tomados de las prácticas de los sistemas escolarizados. Esto, además de obstaculizar las nuevas prácticas, le quita a la educación una de sus cualidades más atractivas, como es el placer de conocer situaciones nuevas, cuando lo que buscamos es calidad para: compartir el conocimiento, cerrar brechas, abrir nuevos caminos, atender la diversidad, y estar en una constante búsqueda y transformación. La calidad sólo entendida como control estorba, y lo que se necesita es la calidad innovadora que propicie la creatividad y la capacidad para enfrentar lo nuevo e incierto que caracteriza a la vida real.”

Por lo tanto, es necesario asegurar la calidad de la elaboración de las fichas didácticas *Recrea* porque se convierte en un recurso para enfrentar esta nueva forma de enseñar y aprender a la distancia.

Guía del curso Diseño instruccional para fichas didácticas.

En el vídeo *Diálogos por la educación a distancia* el Mtro. Manuel Moreno nos plantea los retos de la sociedad ante las diferencias de la accesibilidad a la tecnología de punta donde existen personas que no pueden comprar el instrumento que les permita hacer uso de esa tecnología y otro factor como la distancia generacional entre los niños, jóvenes, adultos y adultos mayores que quizás sean los abuelos quienes están acompañando en este proceso de aprender en casa a los nietos. Por todo lo anterior, las fichas didácticas se convierten en un instrumento clave para ayudar al proceso de aprendizaje de los estudiantes. El autor de las fichas didácticas deberá considerar para su elaboración las dificultades al que se enfrentará el estudiante en esta situación y recordar que en la educación a distancia cada alumno tiene su propio ritmo y su aprendizaje es autónomo.



En la educación a distancia el proceso de instrucción se da cuando los actores no se encuentran en el mismo lugar ni al mismo tiempo. El estudiante en educación a distancia juega un papel fundamental ya que se pone en juego sus habilidades y capacidades para la autogestión, autonomía de su aprendizaje donde él asume la mayor responsabilidad de su aprendizaje y el docente se convierte en un moderador o facilitador de los aprendizajes utilizando diferentes herramientas que posibiliten el proceso de aprendizaje a la distancia como el uso de las fichas didácticas.

Diseño instruccional

Al elaborar una planeación, un curso, una unidad de aprendizaje o una ficha didáctica, estamos haciendo uso del diseño instruccional ¿Por qué? La respuesta es muy sencilla, porque el diseño instruccional permite trazar una ruta estructurada para el logro de los objetivos y el desarrollo de las competencias.

El diseño instruccional tiene su origen en el diseño pedagógico y nos sitúa en la antigua Grecia.

Este es un proceso donde se planifica y se estructura la enseñanza y el aprendizaje, y se encuentra centrado en el estudiante, en sus necesidades e intereses, y toma como base las teorías del aprendizaje desde el conductismo, hasta el constructivismo.

Veremos algunas definiciones de diseño instruccional:

“El diseño instruccional es concebido como un proceso para planificar la enseñanza, en donde se aplica la teoría instruccional y los procesos empíricos a la práctica educativa.” Dick y Carey (1996)

“Es un proceso que examina, organiza y presenta el contenido de un curso, de tal manera que se incremente la comprensión, la retención y el aprendizaje del estudiante acerca del mismo.” (Lonngi)

“De acuerdo a Escontrela (2003), “el diseño instruccional no es un proceso lineal y prescriptivo, sino una construcción dinámica y creativa” (p. 27).” (Soto Campoblanco)

“De acuerdo a Martínez (2009), “Se debe considerar en la educación a distancia y en el campo del diseño de la instrucción, la apertura. En la actualidad, la necesidad de dar a conocer que la educación a distancia no es montar cursos en plataformas abiertas es urgente” (p. 105). La educación a distancia involucra la consideración de otros muchos procesos (Martínez, 2009). Enseñar a distancia exhorta a considerar minuciosamente la instrucción con la finalidad de lograr un ambiente que facilite el aprendizaje (Martínez, 2009). El diseño instruccional, en el ámbito educativo, debe facilitar el procesamiento significativo de la información y del aprendizaje; por tanto, ha de ser capaz de enseñar el conocimiento organizadamente (Martínez, 2009). Diseñar la instrucción desde esta perspectiva significa identificar, de manera previa, la información acerca de cómo el alumno construye el conocimiento y crea la representación mental de lo aprendido (Merril, Li & Jones, 1990).” (Soto Campoblanco)

Es entonces que el diseño instruccional es pieza clave para orientar la estructura de las Fichas didácticas Recrea y que el estudiante logre un aprendizaje significativo al trabajar con ellas con una planificación detallada de las actividades.

Fichas didácticas

Las fichas didácticas tienen su origen en necesidad de organizar los objetivos de aprendizaje, la metodología, las actividades, las evaluaciones, los contenidos para ofrecerlos a los estudiantes como una herramienta para su aprendizaje respetando la libertad, creatividad del docente y respetando la individualidad de los estudiantes, por ello es prioridad diseñar una ficha didáctica centrada en el estudiante y su contexto.

En la actualidad las fichas didácticas han tomado gran relevancia, ya que se utilizan como un recurso para la educación a distancia.

A través del tiempo se ha definido a la ficha didáctica de diferentes formas.

Tomaremos las definiciones que Alicia Alfaro Valverde y Gilberto Chavarría Chavaría mencionan en su artículo "La ficha didáctica: una técnica útil y necesaria para individualizar la enseñanza":

"Di Rosa G. "Es un medio, el mejor para adaptar la enseñanza a los escolares que la poseen y a las circunstancias concretas en las cuales se encuentran" (1974:31).

F. Mory "Es la preparación escrita del trabajo de clase concebida para determinado niño o niños y en sustitución de la lección expositiva y rutinaria del maestro" (1964:5).

José MI. Valero "El sistema con fichas es eminentemente psicológico porque responde a verdaderos intereses y necesidades del niño" (1975:71).

Adolfo Mello "La ficha de trabajo es el hilo conductor que manda, dirige, motiva. No llega a ser un método; es un instrumento de trabajo que facilita la graduación del aprendizaje por unidades asequibles a los alumnos, respetando el nivel de capacidad" (1968).

Robert Dottrens "La ficha es un modo indirecto de mandar. Es una táctica mediante la cual, el propio alumno se ve responsabilizado a realizar un trabajo señalado o insinuado por la ficha, sin presionarlo" (1973:40).

Las fichas didácticas deberán estar centradas en los alumnos, es necesario que estas generen confianza en los estudiantes, es decir que sean realizables, contar con un grado de dificultad para ir avanzando en los niveles de conocimiento y al mismo tiempo promoverán los principios y valores. Recordar que en nuestra condición humana es

necesario desarrollarnos de forma integral y que aprendemos haciendo, asumiendo un rol dinámico del propio aprendizaje.

A través de las fichas didácticas los estudiantes pondrán en juego sus habilidades y capacidades para crear, resolver problemas y aprender.

Quizá en este momento, ya tienes experiencias previas de trabajo en cursos en línea o de acceso a información en la internet, de manera paralela a tus tareas de docencia en un sistema escolarizado presencial o no convencional como docente o cómo estudiante.

Seguro que cada curso ha propuesto una forma de presentar sus contenidos, de estructurar la información y de proponerte una ruta de estudio.

Antes de continuar te invito a reflexionar en las siguientes cuestiones:

- ¿Cuáles han sido tus experiencias previas en el diseño de Fichas didácticas?
- ¿Cuáles han sido las problemáticas significativas que has encontrado en tus tareas de diseño de la Ficha didáctica?
- ¿Por qué te interesa el diseño instruccional para el diseño de la Ficha didáctica?

Para quienes han realizado cursos en línea o en ambiente virtuales, encontrar este momento inicial, como el espacio para recuperar sus aprendizajes previos, reconocer las habilidades que se tienen o las que no se tienen y a través de las preguntas problematizar el tema.

Es fundamental para diseñar las fichas didácticas que descubras el pensamiento y las aportaciones que se han realizado en torno de las fichas didácticas.

Te sugerimos leer el documento “La ficha didáctica: una técnica útil y necesaria para individualizar la enseñanza” de Alicia Alfaro Valverde y Gilberto Chavarría Chavarría que encontrarás en la Internet y revisar el vídeo Diálogos por la educación a distancia con Manuel Moreno Castañeda del canal UDGVirtual en YouTube

Una vez que hayas revisado el documento y el vídeo reflexiona en lo siguiente:

- ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de la educación a distancia en esta situación emergente que vivimos por la pandemia del Covid 19?

- Bajo este contexto que viven estudiantes y docentes causadas por el Covid-19 ¿Cuáles son las ventajas de utilizar las Fichas didácticas Recrea?
- ¿Cuáles son los principios y valores que se ponen en juego al utilizar las Fichas didácticas Recrea?
- ¿Cuáles son las características que consideras debe de tener una ficha didáctica Recrea?

Ejercicio

Ahora es tiempo de revisar el proceso de cómo elaboras tus fichas didácticas y para hacerlo llena el siguiente formato escribiendo en la tercera columna el número que ocupa en este diagrama de flujo imaginario.

Escribe cuáles son las razones que tienes para ordenar así el proceso de elaboración de la ficha didáctica. En esta actividad todas las respuestas son válidas, lo importante es el proceso de reflexión de tu propio proceso. Esta lista puede crecer si realizas otra etapa en tu proceso que no aparezca aquí, agrégala.

Te presentaré un ejemplo antes de que realices la actividad.

	Proceso	Lugar en el diseño	Razones
A	Elaboro el formato para seguimiento del grupo	14	Cuando ya tengo todas las actividades diseñadas, elaboro mi formato para llevar registro de lo que hace cada estudiante
B	Elijo los temas a tratar	1	Primero elijo los temas para saber cuál información buscar y luego diseñar actividades.

Proceso de elaboración de la ficha didáctica *Recrea*

	Proceso	Lugar en el diseño	Razones
A	Elaboro el formato para seguimiento del grupo		
B	Elijo los temas a tratar		
C	Diseño la evaluación final		
D	Planteo los conocimientos y las habilidades que mi estudiante conseguirá con el desarrollo de la ficha didáctica		
E	Busco las fuentes de información de los temas		
F	Distribuyo los temas en bloques, unidades, etcétera.		
G	Identifico los materiales y recursos de apoyo		
H	Diseño la estructura de la ficha		
I	Elaboro un cronograma de trabajo para operar las fichas		
J	Elaboro las evaluaciones de cada ficha		
K	Diseño las actividades de aprendizaje de cada ficha		
L	Diseño el calendario de trabajo para mi estudiante		
M	Diseño los objetivos que busca cada ficha didáctica		
N	Elaboro el programa que entregaré a mis estudiante con todas las fichas que desarrollará		
O	Otro proceso		

Si ya terminaste el ejercicio podrás compartir con tus compañeros de tu centro de trabajo los descubrimientos y reflexiones que encontraste al revisar el proceso. ¿Encuentras similitudes o diferencias con los procesos de los otros?

Cuando se diseñan materiales para el aprendizaje, como las fichas didácticas, se requiere de tiempo. Se trata de diseñar fichas didácticas que sean realizables, es decir que lleven al estudiante a alcanzar los objetivos propuestos.

Para la estructura de la ficha se recomiendan cinco partes que debe de tener: presentación, contenido, actividades, comprobación y bibliografía según lo cita en su documento Alicia Alfaro Valverde y Gilberto Chavarría Chavarría “La ficha didáctica: una técnica Útil y necesaria para individualizar la enseñanza”.

1	Presentación: incentivación que lleve al niño a investigar y que busque interesarlo. Debe variarse y no ser tan larga. Pueden ser ilustraciones, fotografías, dibujos que estimulen la observación, lecturas pequeñas, citas, preguntas que permitan reflexionar. Debe tener un enlace con la materia de la ficha.
2	Contenido: puede ir en esquemas de materia, problemas o cuestionarios que guían al estudiante.
3	Actividades: deben ser variadas y provocar en el estudiante la actividad manual y mental. Deben ser de diferente índole, pueden ser actividades de información, organización, demostración y creativas.
4	La comprobación: se lleva a cabo en el aula, siempre que se estiman los resultados de la labor, para valorar el cumplimiento de objetivos. La comprobación debe hacer énfasis en los aspectos fundamentales. Conlleva un objetivo bien definido, por lo tanto, conviene variarla (ejercicios, cuestionarios, una composición, etc.).
5	Bibliografía: pueden ser libros, diccionarios, revistas, atlas, periódicos, una separata etc. El niño puede consultar diferentes fuentes para cumplir con lo relativo a la materia.

Te has preguntado al diseñar las fichas didácticas ¿Cuál es la importancia de contemplar, en el diseño de una ficha didáctica los elementos de un modelo de diseño instruccional? y ¿cuál es la función de la ficha didáctica en la educación a distancia?

Modelos de diseño instruccional

Como lo mencionamos anteriormente, el diseño instruccional es una forma de estructurar el contenido, las actividades, darle un sentido, trazar una ruta para que los estudiantes alcancen los objetivos propuestos.

La historia del diseño instruccional cobra fuerza en la Segunda Guerra Mundial cuando los docentes se vieron obligados a diseñar recursos para que sus alumnos siguieran aprendiendo desde casa o donde estuvieran.



Descubrimos que el diseño instruccional está en las empresas, en los Centros educativos solo que los equipos de diseño instruccional son expertos en alguna de las siguientes disciplinas que necesitar para hacer trabajo solitario.

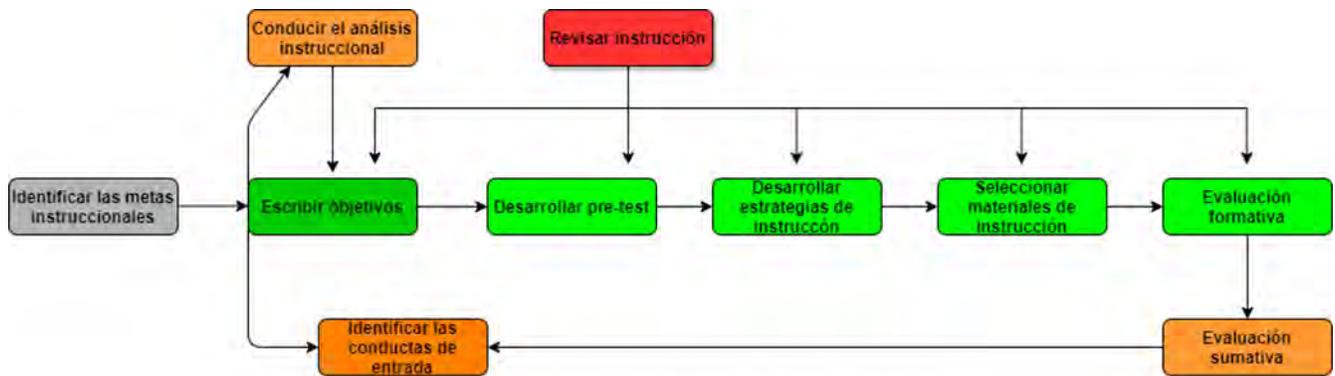
En el caso del diseño instruccional en el campo educativo, sería conveniente hacer un equipo interdisciplinario, una célula de producción.

En estos equipos suela haber un docente que proporciona los contenidos al diseñador instruccional, un diseñador gráfico, un programador y un líder de proyecto. Eso es como funciona en casi todo el mundo.

Existen diferentes modelos de diseño instruccional. Revisaremos algunos de ellos, pero antes de iniciar podrías hacerte las siguientes preguntas para indagar sobre tu proceso de desarrollo de la Ficha didáctica.

Pregunta	Mis respuestas
<p>¿A quiénes va dirigida la ficha?</p> <p>¿Cuáles son los perfiles de los usuarios de esta ficha?</p>	
<p>¿Cuáles son las necesidades institucionales? ¿Por qué en ese formato y colocarlo en un repositorio?</p>	
<p>¿Cuándo? ¿Cuánto tiempo calculo que voy a invertirle en el diseño y desarrollo completo de la ficha? ¿Cuánto tiempo demandará al estudiante?</p>	
<p>¿Cuáles son las principales orientaciones metodológicas en las que se basará la ficha?</p> <p>¿Cómo pienso estimular los aprendizajes?</p>	
<p>¿Con quiénes de mi institución voy a trabajar para desarrollar las fichas?</p> <p>¿Cuento con apoyo pedagógico, técnico, de diseño gráfico, etc.? ¿A qué herramientas tecnológicas tengo acceso?</p>	
<p>¿Para qué sirven los objetivos curriculares que se buscan alcanzar?</p>	

Modelo de diseño instruccional de Dick y Carey



Modelo Dick y Carey (1990)

Walter Dick y Lou Carey desarrollaron un modelo que es uno de los más conocidos y utilizados, se basa en el modelo conductista. Su centro es el conocimiento y las habilidades de tipo académico y su principio fundamental es la evaluación. Como en la teoría conductista su principio es estímulo respuesta a partir de las actividades, de los materiales didácticos que es el estímulo.

Modelo ASSURE de Heinich y Col

Los desarrolladores del modelo ASSURE son Heinich, Molenda, Russell y Smaldino (1993). Este modelo se basa en el constructivismo y tiene como centro al estudiante tomando en cuenta sus características, estilos de aprendizaje impulsando su participación activa. El modelo cuenta con seis fases.



Modelo de diseño instruccional ASSURE

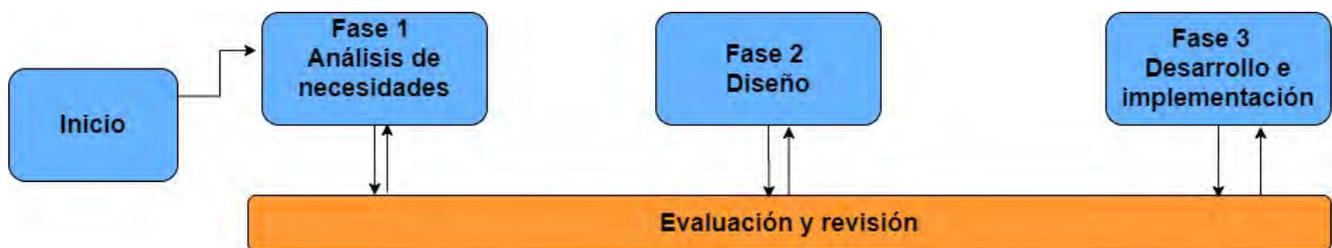
1. Analizar las características del estudiante. Es decir, saber las características físicas, académicas, etcétera y las “capacidades específicas de entrada” son los conocimientos previos, habilidades y actitudes, así como los estilos de aprendizaje del estudiante
2. Establecer los objetivos de aprendizaje, definiendo el grado de alcance que los estudiantes lograrán al concluir la ficha didáctica.
3. Seleccionar las estrategias, tecnologías, medios y materiales.
4. Organizar el escenario de aprendizaje. El escenario será estimulante que propicie el aprendizaje, empleando los recursos seleccionados con anterioridad.
5. Participación de los estudiantes. Fomentar a través de estrategias activas y cooperativas la participación del estudiante.
6. Evaluación y revisión de la implementación y resultados del aprendizaje. La evaluación del propio proceso llevará a la reflexión sobre el mismo y a la implementación de mejoras que redunden en una mayor calidad de la acción formativa.

Modelo de diseño instruccional Hannafin y Peck (1991)

El modelo de Hannafin y Peck es considerado de quinta generación y es un modelo cognitivista. Este modelo considera las necesidades del educando como prioridad. Una de sus ventajas es que da un feedback inmediato. En este modelo la evaluación y la revisión es un proceso constante.

Como se puede observar en el diagrama en modelo consta de tres fases.

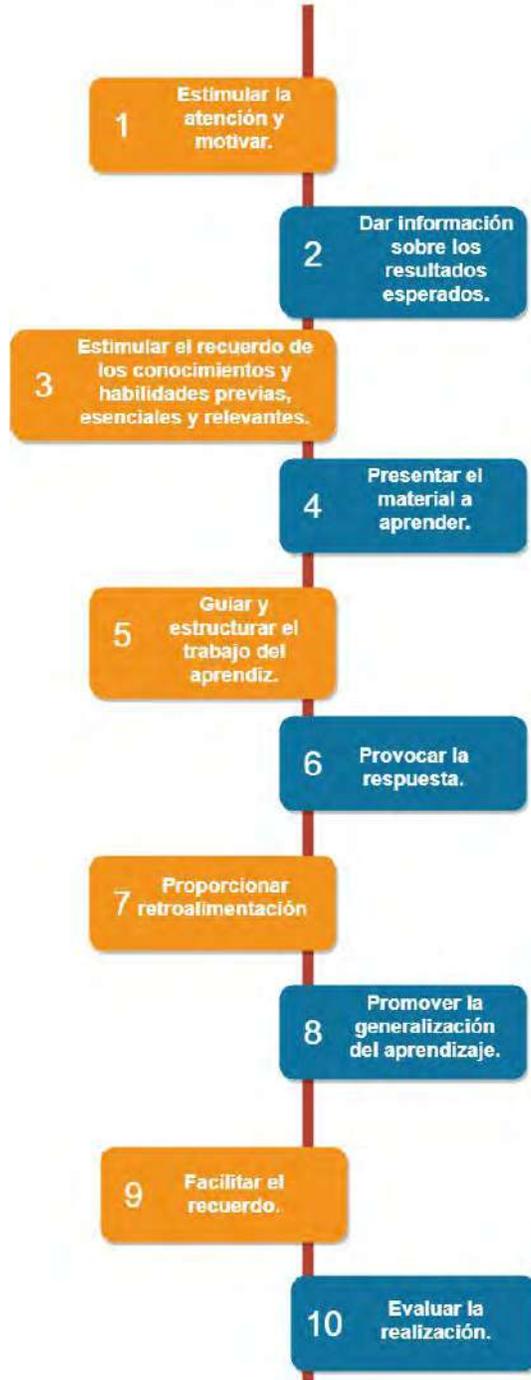
La primera analiza las necesidades del estudiante, en la segunda se realiza el proceso de diseño y en la tercera fase se lleva a cabo, se ejecuta.



Modelo de diseño instruccional de Hannafin y Peck (1991)

Modelo instruccional de Gagne

Gagne establece que deben cumplirse por lo menos 10 de las funciones de la enseñanza para que esta se dé. Los aspectos que propone tienen influencia conductista.



Modelo de diseño instruccional de Gagne

Modelo instruccional Jerrold Kemp

Este modelo usa un enfoque holístico en su diseño. Todos los elementos del ambiente de enseñanza se consideran centrado en el estudiante, en las metas y en cada fase se hace una evaluación formativa y sumativa.



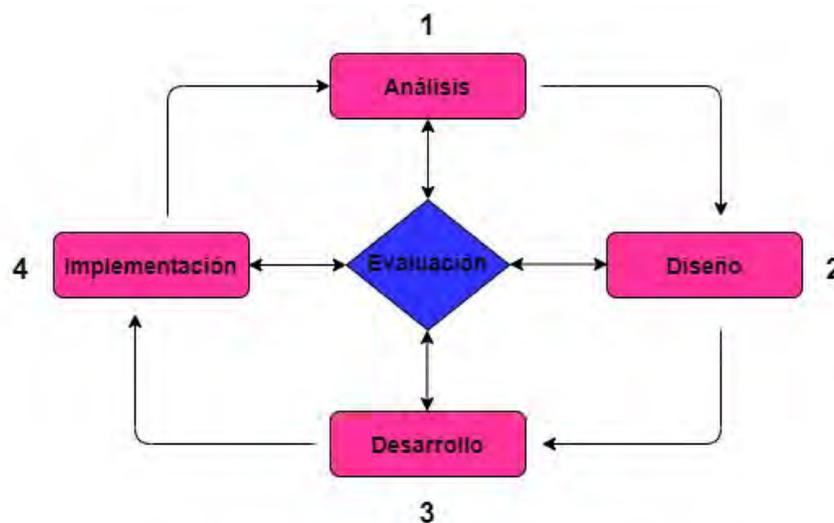
Modelo de diseño instruccional Jerrold Kemp (1981)

Modelo instruccional ADDIE

“El modelo ADDIE es un proceso de diseño Instruccional interactivo, en donde los resultados de la evaluación formativa de cada fase pueden conducir al diseñador instruccional de regreso a cualquiera de las fases previas. El producto final de una fase es el producto de inicio de la siguiente fase.

ADDIE es el modelo básico de DI, pues contiene las fases básicas del mismo. ADDIE es el acrónimo del modelo, atendiendo a sus fases:

- **Análisis.** El paso inicial es analizar el alumnado, el contenido y el entorno cuyo resultado será la descripción de una situación y sus necesidades formativas.
- **Diseño.** Se desarrolla un programa del curso deteniéndose especialmente en el enfoque pedagógico y en el modo de secuenciar y organizar el contenido.
- **Desarrollo.** La creación real (producción) de los contenidos y materiales de aprendizaje basados en la fase de diseño.
- **Implementación.** Ejecución y puesta en práctica de la acción formativa con la participación de los alumnos.
- **Evaluación.** Esta fase consiste en llevar a cabo la evaluación formativa de cada una de las etapas del proceso ADDIE y la evaluación sumativa a través de pruebas específicas para analizar los resultados de la acción formativa. (Lonngi)



Modelo de diseño instruccional ADDIE

ADDIE es el modelo básico de DI, pues contiene las fases básicas del mismo. ADDIE es el acrónimo del modelo, atendiendo a sus fases.

El diseñador instruccional

Es fundamental el papel del diseñador instruccional en el diseño de fichas didácticas.

¿Qué habilidades y conocimientos debe de poseer un diseñador instruccional?

Debe de ser una persona preparada en el campo de la pedagogía, la psicología del aprendizaje, la psicopedagogía, los entornos virtuales de enseñanza, la formación a distancia, los entornos colaborativos, etc.

“El diseñador instruccional para el desarrollo de materiales didácticos en entornos virtuales deberá disponer de:

- Habilidades informáticas básicas y específicas de los EVA que le permitan la adaptación de contenidos para la enseñanza a distancia y virtual.
- Conocimiento preciso de las características que presentan los materiales en la enseñanza mediada por la tecnología, los elementos que la componen, los formatos y tipologías. Con la capacidad de valorar las ventajas e inconvenientes en el empleo de unos y otros en cada caso.
- Conocimiento sobre las implicaciones de tiempo y trabajo que supone el desarrollo de unos materiales frente a otros de modo que pueda seleccionar las mejores soluciones para cada caso concreto.
- Capacidad en el uso y manejo del software específico para el diseño de materiales en diversos formatos (textual, hipertextual, multimedia, etc.)
- Los conocimientos necesarios para implementar diversas metodologías dirigidas a la construcción del conocimiento.
- Habilidades y conocimientos sobre la evaluación de los procesos de formación.”
(Belloch Ortí, 2013)

Ya vimos que cuando se habla de diseño instruccional se refiere a la planificación que se realiza para el logro de los objetivos propuestos en el desarrollo de un ambiente virtual de aprendizaje, una unidad de trabajo, un objeto de aprendizaje, una ficha didáctica, etcétera.

No es suficiente con organizar contenidos en un temario, la orientación de la ficha debe de ir más allá, propiciar el aprendizaje significativo en el estudiante. Llevarlo de lo simple a lo complejo, donde el aprendizaje sea gradual.

A partir de lo anterior, puedes proponer un modelo de diseño instruccional que te permita la planeación del proceso de las fichas didácticas.

¿Qué elementos debes contemplar en la ficha didáctica Recrea para que el aprendizaje sea significativo?

Ejercicio

¿Cuándo diseñas las fichas didácticas, encuentras alguna semejanza o coincidencia de los elementos que aparecen los modelos de diseño instruccional revisaste con tus fichas?

Cualquier proceso creativo requiere de una planeación, surge de una primera idea y se lleva un proceso ordenado para su realización.

Revisa el documento “Diseño instruccional” que se te muestra a continuación y establece una relación con el diseño instruccional que utilizas para elaborar las fichas digitales Recrea.

Diseño instruccional

Fases	Referente a	Actividades que implica
Análisis y definición	La contextualización del producto que se quiere desarrollar	<ul style="list-style-type: none"> Adecuarse al contexto social en que deberá aplicarse el producto (a quién va dirigido), detectar las necesidades de aprendizaje y el entorno donde se manifiestan (demanda social) y enmarcarlo en los estudios o programas que la institución ofrece .
Diseño	El esqueleto del producto: la estructura de los diferentes componentes del sistema y sus funcionalidades	<ul style="list-style-type: none"> Se proponen los objetivos de aprendizaje (qué hay que aprender). Se proponen los recursos metodológicos que hay que utilizar tomando en cuenta los procesos de aprendizaje y los objetivos de aprendizaje (cómo hay que aprender). Se diseñan apartados generales de los que se va a componer el diseño (módulos, objetos de estudio o unidades de aprendizaje). Se diseñan las actividades de aprendizaje, que permitan trabajar diferentes estrategias que aseguren el aprendizaje (comparar, clasificar, inducir, deducir, abstraer, analizar etc.). Se diseñan los materiales didácticos y el rendimiento que se requiere con el fin de mejorar (diseño de la evaluación).
Desarrollo	El proceso de construcción donde se da forma homogénea y organizada a todos los componentes	<ul style="list-style-type: none"> Se cuantifican las actividades de aprendizaje para cada uno de los objetivos propuestos y se desarrollan contenidos, actividades, técnicas concretas y didácticas específicas basadas en las teorías del aprendizaje (constructivismo, conductismo y cognitivismo). Se determinan los materiales y recursos para las actividades, así como el tiempo de trabajo, tareas a realizar y cómo será la evaluación de lo aprendido, así como los resultados esperados.
Soporte	El soporte con el que el producto será elaborado y la forma en que el usuario lo recibirá, así como los elementos que le ayudarán a utilizarlo de manera eficaz	<ul style="list-style-type: none"> Se usa el diseño gráfico y se eligen las herramientas multimedia a utilizar, o en su caso, se diseñan los materiales multimedia didácticos para el aprendizaje comprensivo.
Evaluación	Medición entre lo planeado con los resultados obtenidos	<ul style="list-style-type: none"> Contrastar los objetivos planeados y los resultados esperados con los resultados obtenidos, con la finalidad de detectar errores tanto de la aplicación del producto como del proceso de aprendizaje de los alumnos, y determinar mejoras.

Ahora utiliza el formato “Diseño instruccional de la ficha didáctica *Recrea*” y describe sus componentes escribiendo en los espacios en blanco que se encuentran en el formato.

Diseño instruccional de la ficha didáctica Recrea

Contesta este ejercicio en tu guía de estudios.

Fases	Referente a	Actividades que implica
Análisis y definición		
Diseño		
Desarrollo		
Soporte		
Evaluación		

Después de revisar la tabla de Diseño instruccional, y de hacer la propia, pregúntate lo siguiente:

Cuando elaboro las fichas didácticas pienso en...

- ¿Qué aprenderá el estudiante? Información, conocimientos, habilidades, competencias, destrezas o actitudes.
- ¿Por qué necesita aprenderlo? En este momento se justifica la existencia de las fichas didácticas y se consideran los aprendizajes previos del estudiante.
- ¿Cómo lo aprenderá? Refiere a las metodologías, las estrategias de aprendizaje, las actividades, instrucciones, requisitos, recursos y los tiempos en que se espera desarrolle las actividades de la ficha.
- ¿Cómo se dará cuenta el estudiante de que aprendió? Es necesario un feedback permanente, la evaluación, evidencias del desempeño, productos, criterios de evaluación, valores de calificación, procedimientos, requisitos, recursos y tiempos esperados.

Ejercicio 1

Revisa los siguientes vídeos que encontrarás en YouTube sobre los diferentes modelos de Diseño instruccional. Empezaremos con el vídeo Diseño Instruccional del canal Intef. En este vídeo te explican los elementos que se toman en cuenta al elaborar un diseño instruccional para una situación de educación a distancia.

En seguida revisa el vídeo Diseño Instruccional del canal Sistema de Educación a Distancia de la UCV SEDUCV

Y por último analiza las fases del modelo de diseño Instruccional ADDIE con el vídeo Modelo ADDIE de diseño instruccional del canal Taller de investigación.

Ahora reflexiona sobre las siguientes cuestiones:

- ¿Cuál es la importancia de contemplar, en el diseño de la ficha didáctica Recrea, la planeación del diseño instruccional para propiciar el logro de aprendizajes significativos en los estudiantes?
- ¿Hay algún componente que consideres particularmente relevante (s)? ¿Por qué?

- ¿Qué fases del Modelo ADDIE has utilizado para la elaboración de tus fichas didácticas?

Recuerda que los modelos de diseño instruccional responderán a un modelo pedagógico y que podrás utilizar según las necesidades de aprendizaje que se requieran. No dudes en experimentar y no olvides registrar los resultados para después revisar tu práctica como diseñador instruccional. Eres parte de un equipo y no dudes en dialogar con ellos para recibir una retroalimentación y mejorar la elaboración de tus fichas.

La e-actividades como elemento fundamental en la construcción de las Fichas didácticas Recrea.

En el prólogo del libro E-actividades. El factor clave para una formación en línea activa, Gilly Salomon se pregunta “¿Cómo aprendemos? ¿Cómo adquirimos conocimiento? ¿Cuáles son las diferencias entre el aprendizaje formal y no formal? ¿Por qué se asocia actividad con aprendizaje? Estas preguntas han desafiado durante siglos a educadores y filósofos.” (Salmon, 2002)

Seguro que en algún momento de tu práctica docente te hiciste las mismas preguntas o surgió el debate con tus compañeros sobre esto. Ahora, es momento de detenerse y reflexionar ¿Cuál es la importancia de diseñar actividades en la ficha didáctica Recrea que faciliten, propicien el aprendizaje significativo en los estudiantes?

Gilly Salomon nos comenta que las e-actividades:

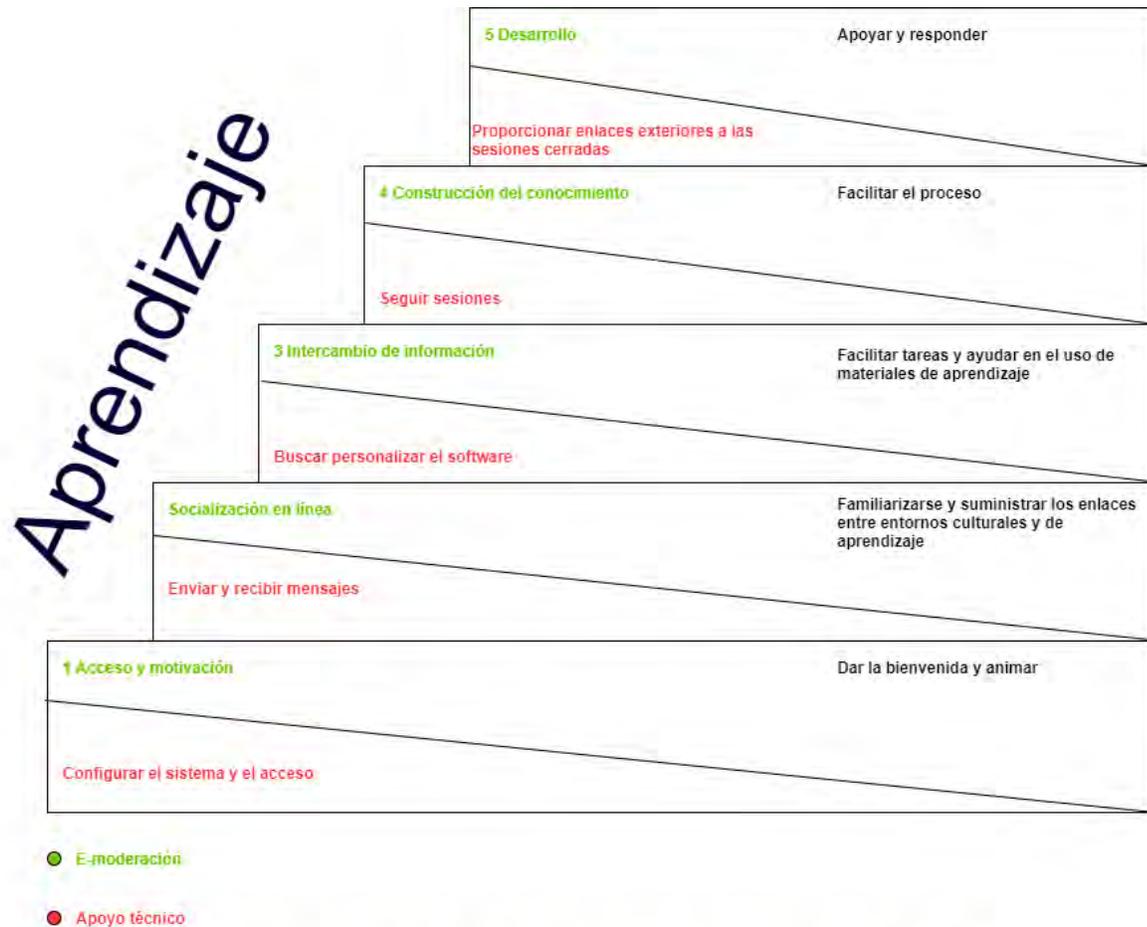
- Son motivadoras, entretenidas y llenas de propósitos;
- Están basadas en la interacción entre alumnos/estudiantes/participantes, mayoritariamente mediante contribuciones en forma de mensajes escritos;
- Están diseñadas y guiadas por un e-moderador;
- Son asincrónicas (transcurren a través del tiempo);
- Son baratas y fáciles de organizar (Salmon, 2002)

Los factores clave de las e-actividades incluyen:

- Una breve información, estímulo o reto (“la chispa”);
- Actividades en la ficha, lo cual incluye que los estudiantes hagan aportaciones;
- Un elemento interactivo o participativo, como la respuesta a una contribución ajena;

- Un resumen, comentarios o crítica de un e-moderador
- Las actividades deben orientarse a promover la formación activa participativa de los estudiantes. (Salmon, 2002)

El modelo que nos plantea Gilly Salomon para el diseño de actividades cuenta con cinco etapas:



Modelo de enseñanza y formación en línea mediante redes en línea

Estas etapas podrían ser trasladadas a la ficha didáctica Recrea y acercarnos con este modelo a un recurso que sirva como puente en la educación a distancia donde el estudiante tiene que hacerse responsable de su proceso de aprendizaje desde su autonomía y capacidad de autogestión.

Necesitamos hacer cosas diferentes para obtener resultados distintos. No podemos pensar en seguir un modelo igual al de las clases presenciales en esta situación emergente. Nos es obligado buscar nuevas formas de relacionarnos con los estudiantes para acompañar su proceso de aprendizaje, y en esta búsqueda es

imprescindible voltear nuestra mirada para revisar que pasa en los entornos virtuales de aprendizaje y que podemos aprovechar de ello.

Esta estructura propuesta por Gilly Salomon es un andamio que llevará a los estudiantes a ampliar gradualmente su proceso de aprendizaje. En este modelo se presenta cómo los estudiantes pueden beneficiarse de la adquisición de confianza y habilidad en el trabajo.



Te invito a revisar el artículo Modelo de e-moderación de la Dra. Gilly Salmon que se encuentra en la internet.

- ¿Qué es lo que nos ofrece Gilly Salomon en su modelo de formación en línea? ¿Consideras que ese modelo podríamos adaptarlo para el desarrollo de las fichas didácticas Recrea? ¿Cómo lo harías?
- Busca un espacio para discutirlo con tus compañeros con los que diseñas las fichas didácticas.

Ejercicio 2

El modelo de Gilly Salomon está centrado en el diseño de las actividades como un elemento fundamental para el aprendizaje activo participativo en los ambientes virtuales de aprendizaje. De este modelo propuesto para la formación en línea, es decir en ambientes virtuales, queremos rescatar las e-actividades para sugerirte aplicarlas en las Fichas didácticas Recrea.

Te invitamos a revisar el vídeo Los entornos de aprendizaje digitales del canal de YouTube ULLmedia - Universidad de La Laguna. En él se explican qué son las e-actividades.

Toma en cuenta las siguientes recomendaciones en el diseño de la ficha didáctica Recrea

- Definir la estructura de la ficha didáctica Recrea y para empezar a trabajar puedes hacer las siguientes preguntas:
 - o ¿Cuál será el nombre de la ficha didáctica?
 - o ¿Cuál es el objetivo particular?
 - o ¿Qué temas se abordarán?
 - o ¿Cuál será su duración?
 - o ¿Qué herramientas utilizaré?

Te daremos unos tips para organizar tus fichas. Algunas universidades utilizan la siguiente clasificación para el desarrollo de sus ambientes virtuales de aprendizaje:

- Actividades preliminares
- Actividades de aprendizaje
- Actividad integradora

La actividad preliminar

Esta es la primera actividad que realiza el estudiante antes de consultar cualquier tipo de información y esto permite problematizar lo que estudiará ya que requiere acudir a la experiencia para resolver o responder sobre el tema y buscar en los conocimientos que ya posee y darse cuenta de lo que carece.

Esta actividad es un punto de partida ya que el docente hace un diagnóstico sobre los conocimientos y habilidades del estudiante a partir de esta actividad y al mismo tiempo es una actividad motivadora.

La actividad preliminar puede estar orientada hacia:

- Los conocimientos previos del estudiante
- Servir como una actividad rompe hielos
- Disponer al estudiante a iniciar los trabajos

- Que el estudiante descubra sus habilidades y conocimientos

Puedes utilizar las siguientes preguntas para elaborar las actividades preliminares:

- ¿Son problematizadoras? ¿El estudiante enfrentará alguna dificultad semejante a la que enfrentará al desarrollar la actividad integradora final?
- ¿El lenguaje es lo suficientemente sencillo de forma que no necesite información previa muy especializada?
- ¿La dificultad es suficientemente motivadora?
- ¿Evidencia la información y formación que requiere el estudiante?
- ¿Le permite identificar la importancia de los contenidos a desarrollar en el curso?
- ¿Están planteadas de forma tal que no sean contestadas por un “sí o no” o con definiciones textuales?

Las actividades de aprendizaje

Las actividades de aprendizaje deberán estar sustentadas en las características del estudiante y en el tipo de aprendizajes que se pretende lograr. Estas deben de guardar congruencia con los objetivos y las competencias marcadas en la estructura la ficha didáctica, en los contenidos por aprender y las estrategias mediante las que se pretende alcanzar los objetivos especificados. Dicho de otra forma, las actividades abarcan: el para qué, el qué y el cómo aprender.

Estas preguntas podrán orientar el diseño de las actividades de aprendizaje:

- ¿Cuántas y cuáles actividades son necesarias para cada ficha didáctica?
- ¿Qué tipo de evaluación utilizaré para las actividades de aprendizaje?
- ¿Qué documentos tendrá que leer o qué recursos tendrá que buscar el estudiante?
- ¿Qué aspectos tendrás que cuidar de las instrucciones que diseñes?

La actividad integradora

Esta actividad es considerada como un producto del aprendizaje, ya que para realizarse es necesario que el estudiante haya realizado la actividad preliminar y las actividades de aprendizaje. Este tipo de actividad se considera como un producto de aprendizaje, puesto que para ser realizada es necesario que los estudiantes hayan procesado los contenidos y sean capaces de transformarlos y aplicarlos en la resolución de problemas prácticos y reales. La actividad integradora está en relación directa con el objetivo de la ficha, y de acuerdo al tipo de competencias que se busque desarrollar en el estudiante, será el tipo de producto que se solicite.

Estas preguntas pueden orientar el desarrollo de la actividad integradora:

- ¿Qué evidencias se obtendrán para saber si el estudiante logró el objetivo y para que él mismo se dé cuenta de ello?
- ¿Qué tendrá que realizar para integrar los aprendizajes que logro con el desarrollo de la ficha?
- ¿Qué herramientas utilizaré para que presente la evidencia?

Y por último deberás considerar los recursos y materiales que utilizarás de apoyo en las fichas didácticas.

Te dejamos algunas preguntas que orienten tu selección:

- ¿Cuáles serán los recursos que necesitarán los estudiantes para desarrollar las actividades propuestas en la ficha?
- ¿Cuánto tiempo les llevará buscar o revisar los recursos?
- Podrán ser vídeos, audios, animaciones, presentaciones, páginas web, consulta de libros, mapas, dibujos, etcétera.

Ejercicio 3

Te invitamos a elaborar una ficha didáctica *Recrea* aplicando todo lo que has aprendido. Es importante que consideres que cada actividad deberá tener un título, objetivo, fecha de inicio y fecha de término, contenidos, introducción breve con preguntas problematizadoras, instrucciones de las actividades, el producto y los criterios de evaluación.

¡Manos a la obra!

A continuación, te dejamos los vídeos del Módulo 3.

Capacitación impartida el 08 de septiembre de 2020 en la Dirección de Alfabetización Digital por la Licenciada María Isabel Cervantes Rubio, Creadora de contenidos digitales en Alfa Digital.

Para revisar los contenidos de este módulo te invitamos a ver desde la hora con 20 minutos 1:20:00 hasta el final.

<https://youtu.be/IT-LOU5nwB0>

Capacitación impartida el 09 de septiembre de 2020 en la Dirección de Alfabetización Digital por la Licenciada María Isabel Cervantes Rubio, Creadora de contenidos digitales en Alfa Digital.

<https://youtu.be/Tccet08YP6Q>

Posteriormente revisaremos en otro momento los minutos restantes.

Evaluación Módulo 3: Diseño e-actividades

Debes contestar las 5 preguntas de este examen en línea.

Recuerda que antes de iniciar a contestar el examen en línea deberás realizar:

- Ejercicio 1
- Ejercicio 2
- Ejercicio 3
- Actividad preliminar
- Actividad integradora

Para poder obtener la constancia se debe obtener como calificación mínima aprobatoria un 8.

El examen lo pueden realizar las veces que necesiten, se tomará como referencia la calificación más alta.

Glosario Módulo 3: LA FICHA DIDÁCTICA RECREA COMO UN RECURSO PARA PROMOVER EL APRENDIZAJE A DISTANCIA.

Ambiente virtual

Es el medio en el cual se realizan simulaciones de actividades que encontramos en la vida cotidiana, esto se hace con el propósito de que las llevemos a cabo en un ambiente controlado y poder analizarlas con mayor profundidad.

Diseño instruccional

El Diseño Instruccional es el proceso a través del cual se crea un ambiente de aprendizaje, así como los materiales necesarios, con el objetivo de ayudar al alumno a desarrollar la capacidad necesaria para lograr ciertas tareas (Broderick, 2001)

e-actividades

De acuerdo a Cabero y Roman (2006) una e-actividad es una actividad presentada, realizada o transferida a través de la red, de esta forma el e-learning se lleva a cabo en su sentido más específico cuando el tutor o docente diseña e implementa e-actividades y/o usa aquellas que ya se encuentran en repositorios.

Educación a distancia

La educación a distancia es un sistema de enseñanza-aprendizaje que se desarrolla parcial o totalmente a través de las tecnologías de la información y comunicación (TIC), bajo un esquema bidireccional entre profesor y alumnos.

Ficha didáctica

Es un instrumento para enseñar al alumno a aprender y a descubrir los contenidos por sí mismo, a través retos y planteamientos elaborados en una hoja fotocopiable con o sin color, sobre cualquier ciencia y en cualquier nivel educativo.

Módulo 4: DISEÑO INSTITUCIONAL

Introducción

El diseño institucional se rige por el manual de identidad normativo, que tiene como objetivo el establecer de manera detallada los lineamientos y reglas de usos de identidad gráfica del Gobierno del Estado de Jalisco.

Esta identidad se ve reflejada en la comunicación de todas las dependencias para garantizar uniformidad y uso correcto.

La identidad gráfica está integrada por:

- Tipografía Nutmeg
- Escudo del Estado de Jalisco
- Elementos de apoyo

Para cada uno de los recursos didácticos que se diseñen en esta gestión de la SE, ya sean videos, apps, herramientas de interacción virtual y archivos en PDF, se deberá definir un formato al cual respondan todos los recursos del mismo tipo, a partir de los siguientes criterios:

- Logotipo de **RecreaDigital**
- Fondo
- Fuente o tipografía institucional
- Alineación adecuada (para espacios pequeños solo izquierda, derecha o centrada)
- Colores institucionales
- Márgenes (para archivos PDF)
- Dimensiones y orientación de la hoja (PDF)
- Tamaño y extensión mínima y/o máximo del archivo
- Espacio para créditos
- Requerimientos de audio (para videos o audios)
- Si se utilizarán recursos externos, es fundamental asegurarse de que no cuenten con **derechos de autor**, ya sean imágenes, documentos o páginas electrónicas y buscando siempre referenciar la **fuentes primaria**.

Los criterios previamente descritos son un referente para la construcción y retroalimentación de nuevos recursos didácticos a partir de formatos específicos que garanticen su valor educativo e imagen institucional y al mismo tiempo, constituyen requisitos para la validación de dichos recursos.

Criterios de la imagen institucional

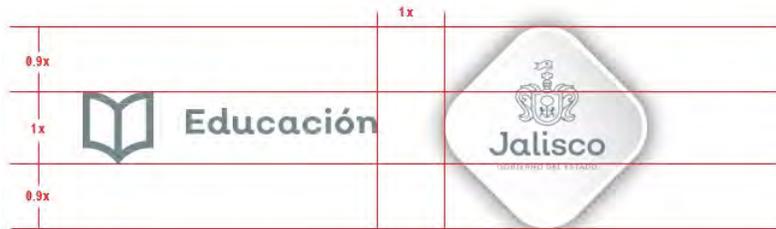
Convivencia entre marcas del sistema gráfico del gobierno del estado.

Todas las marcas de las Secretarías y Dependencias que integran el Gobierno de Jalisco deben de convivir en perfecta armonía con la marca madre, siempre luciendo con menor peso visual y siempre guardando la proporción que a continuación se describe.

No deberá de variarse esta proporción bajo ninguna circunstancia, ni a petición expresa de ningún actor, esto con el fin de evitar perder la consistencia e identidad de la misma.

Cualquier alteración en la relación de pesos visuales constituye una violación a las especificaciones y un uso no oficial de las mismas.

A continuación, se ilustra la relación de pesos visuales que debe guardar la identidad gráfica de Secretaria de Educación respecto a la del Gobierno del Estado.



Uso correcto del color

Las marcas de las Secretarías y Dependencias del Gobierno de Jalisco no deberán ser modificada bajo ninguna circunstancia, ni a petición expresa de

ningún actor, esto con el fin de evitar perder la consistencia e identidad de la misma.

Cualquier alteración de los colores representa una violación a las especificaciones y un uso no oficial de las mismas.

A continuación, se exponen los criterios de uso de color bajo los que deberá de utilizarse la integridad de la marca de Secretaría de Educación.

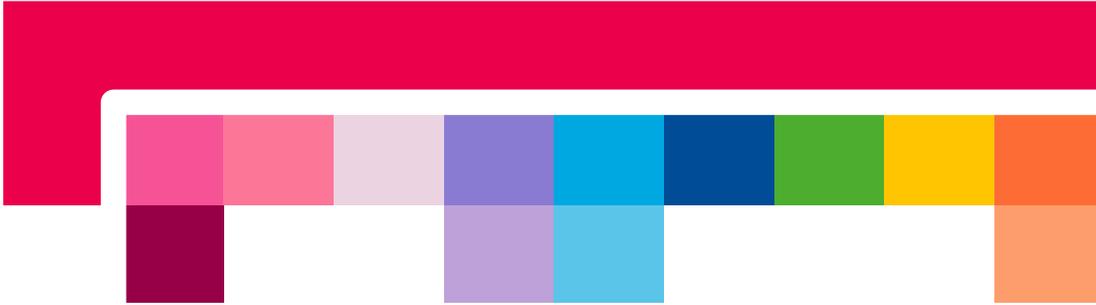
Dicha marca solo podrá utilizarse:

- En cualquiera de sus 3 pantones sobre blanco.
- Sobre cualquiera de sus 3 Pantones en negativo.
- Alternando entre figura y fondo con los dos pantones principales.
- Sobre cualquiera de los pantones de la paleta de color de la Coordinación de Desarrollo Social en negativo.
- Sobre texturas o fotos en negativo.
- En pantalla del pantone gris sobre blanco.
- Sobre pantalla del pantone gris en negativo.

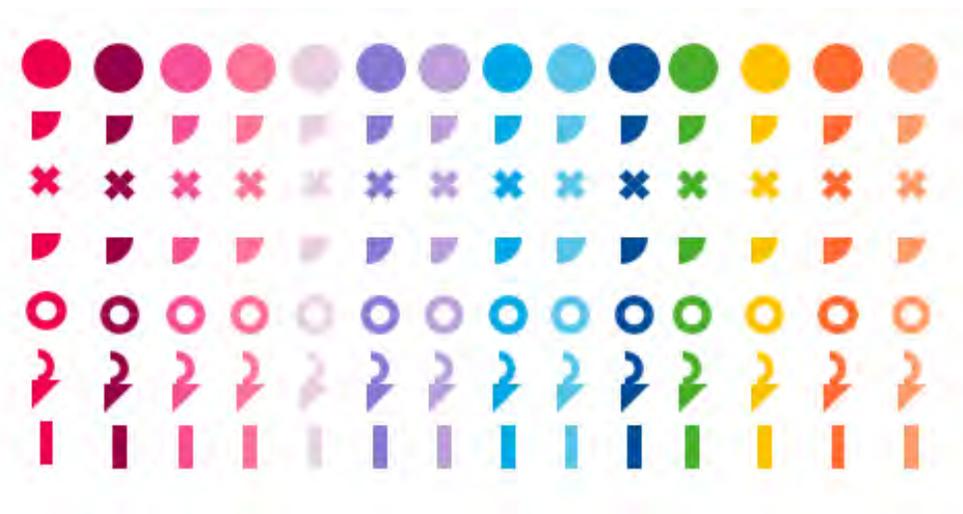


Material gráfico

Para realizar dípticos, banners, papelería oficial, portadas, etc. Se debe justificar el uso del material, usar tipografía Nutmeg en sus diferentes estilos y paleta de colores oficiales.



Utilizar gráficos auxiliares



En caso de ser un archivo digital, especificar medidas en pixeles, pulgadas o centímetros.

Orden de aparición de logotipos oficiales

Todos los diseños deberán llevar los logotipos oficiales de Recrea, Educación y Gobierno de Jalisco en ese orden.



Uso incorrecto de la marca

La marca de la Secretaría de Educación no deberá ser modificada bajo ninguna circunstancia, ni a petición expresa de ningún actor, esto con el fin de evitar perder la consistencia e identidad de la misma.

A continuación, se exponen algunas aplicaciones incorrectas que deberán evitarse a fin de proteger la integridad de la marca.



Tipografía institucional

Aa La familia tipográfica seleccionada para la imagen del Gobierno de Jalisco es Nutmeg, por sus rasgos particulares y la versatilidad en su uso.

Nutmeg Thin ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890 Nutmeg	Nutmeg Book ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890 Nutmeg	Nutmeg Extra Bold ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890 Nutmeg
Thin Italic ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890	Thin Book Italic ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890	Nutmeg Extra Bold Italic ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890
Nutmeg Ultra Light ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890	Nutmeg Regular ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890	Nutmeg Ultra Light ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890
Nutmeg Ultra Light Italic ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890	Nutmeg Regular Italic ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890	Nutmeg Ultra Light Italic ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890
Nutmeg Light ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890	Nutmeg Bold ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890	Nutmeg Ultra Black ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890
Nutmeg Light Italic ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890	Nutmeg Light Italic ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890	Nutmeg Ultra Black Italic ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890

Variaciones no autorizadas de la tipografía

Cualquier alteración a la familia tipográfica en sus dimensiones representa una violación a las especificaciones y un uso no oficial de la misma.

1. No utilizar fuentes tipográficas no aprobadas.

1 Lorem ipsum dolor sit amet, ne ipsum nunc sociosqu tempore. tortor
accumsan fusce consequat  a, ullamcorper tempus netus
malesuada mauris, mauris ullamcorper turpis eleifend.

2. No colocar texto sobre fondos que no proporcionen un amplio contraste.

2 Lorem ipsum dolor sit amet, ne ipsum nunc sociosqu tempore. tortor
accumsan fusce consequat  a, ullamcorper tempus netus
malesuada mauris, mauris ullamcorper turpis eleifend.

3. No estirar o distorsionar la tipografía de ninguna manera.

3 Lorem ipsum dolor sit amet, ne ipsum nunc sociosqu tempore. tortor
accumsan fusce consequat  a, ullamcorper tempus netus
malesuada mauris, mauris ullamcorper turpis eleifend.

A continuación, te dejamos el vídeo del Módulo 4.

Impartida el 08 de septiembre de 2020 en la Dirección de Alfabetización Digital por el Licenciado Guillermo Delgado Flores,

Encargado del área de Diseño y medios digitales en Alfa Digital.

Para revisar los contenidos de este módulo te invitamos a ver desde el minuto 59:00 hasta la hora con 20 minutos.

Si gustas puedes revisar todo el vídeo para recordar la información de los módulos anteriores.

<https://youtu.be/IT-LOU5nwB0>

Evaluación Módulo 4: Diseño Institucional

Debes contestar las 5 preguntas de este examen en línea.

Para poder contestar esta evaluación deberás completar las siguientes actividades:

Descarga de la Guía de estudios

Ver los vídeos del Módulo 4

Antes de iniciar la evaluación te invitamos a revisar tus notas de la guía de estudios.

Para poder obtener la constancia se debe obtener como calificación mínima aprobatoria un 8. El examen lo pueden realizar las veces que necesiten.

Se tomará como referencia la calificación más alta.

Glosario Módulo 4: Diseño Institucional

Identidad gráfica

Disponer de una adecuada Identidad Gráfica es primordial para toda empresa, pues la imagen gráfica es lo que se recuerda y asocia con la empresa. Podríamos decir que es la Identidad de una Empresa o Marca, el sentimiento de existir con un posicionamiento respecto a los demás, y asumiendo su propia historia.

Logotipos

Símbolo formado por imágenes o letras que sirve para identificar una empresa, marca, institución o sociedad y las cosas que tienen relación con ellas.

Marca

Según la Asociación Americana de Marketing, marca es un nombre, un término, una señal, un símbolo, un diseño, o una combinación de alguno de ellos que identifica productos y servicios de una empresa y los diferencia de los competidores

Pantone

Actualmente el Pantone, es una empresa norteamericana creadora del PMS (Pantone Matching System), es un sistema que permite identificar colores para impresión por medio de un código determinado, propiamente dicho es un sistema propietario de igualación de colores.

Sistema gráfico

Cuando hablamos de sistema gráfico, nos referimos a un conjunto de piezas que se articulan con el fin de comunicar un mensaje

Tipografía

Técnica de imprimir textos o dibujos, a partir de tipos o moldes en relieve que, entintados, se aplican sobre el papel.

Bibliografía

Secretaría de educación del estado de Jalisco. (2020). Estrategia y Criterios para el diseño digital. Guadalajara, Jalisco: SEJ.

Gobierno de Jalisco. (2019). Manual de uso de marca/Programa Social VII. Julio 2019.

Gobierno de Jalisco. (2018). Manual de uso de marca/Programa Social VII. Julio 2019.

Rossaro, Ana Laura. (2016). Clase Nro2: Curaduría de contenidos educativos digitales. El docente como curador. Recursos digitales para la educación primaria. *Especialización docente de nivel superior en Educación Primaria y TIC*. Buenos Aires: Ministerio de Educación y Deportes de la Nación.

Dirección General de Cómputo y de Tecnologías de Información y Comunicación, UNAM.. (2015). Búsqueda de componentes para Recursos Educativos Abiertos. 27/08/2020, de UNAM Sitio web:
<http://www.somece2015.unam.mx/recursos/JMCR/REA.pdf>.

MOOC de Curaduría de Recursos Educativos en Línea. (2016). Criterios para curaduría de recursos educativos. Metabase de Recursos Educativos.. 27/08/2020, de Universidad Autónoma del Estado de Morelos Sitio web:
http://metabase.uaem.mx/bitstream/handle/123456789/2958/CriteriosMRE_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Viñas, M. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, Departamento de Bibliotecología y Ciencia de la Información. (2019). Gestión de medios digitales y curaduría de contenidos: herramientas básicas para las bibliotecas. 27/08/2020, de Universidad Nacional de La Plata Sitio web:
<http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/programas/pp.11589/pp.11589.pdf>

Garzon, J.. (2016). La curaduría de contenido digital: un espacio de encuentro entre el saber disciplinar y pedagógico. Medellín: Universidad de Antioquia Facultad de Educación.

Rodríguez, J. (2004). El aprendizaje virtual Enseñar y aprender en la era digital. Argentina: Homo Sapiens.

INDAUTOR. (2020). Preguntas frecuentes generales. 01/09/2020, de INDAUTOR Sitio web: <http://www.indautor.gob.mx/preguntas-frecuentes-generales.php>

Real Academia Española. (2020). Diccionario panhispánico de dudas. 01/09/2020, de Real academia española Sitio web: <https://www.rae.es/dpd/may%C3%BAsculas>

Hernán Corral. (2014). Links de internet y derechos de autor. 31/08/2020, de Derecho y academia el blog de Hernán Corral Sitio web: <https://corraltalciani.wordpress.com/2014/02/16/links-de-internet-y-derechos-de-autor/>

Parra,E.. (2016). DERECHOS DE AUTOR EN EL ÁMBITO DE INTERNET. 31/08/2020, de SCJN Sitio web: https://www.sitios.scjn.gob.mx/cec/sites/default/files/publication/documents/2019-03/10_PARRA_La%20constitucion%20en%20la%20sociedad%20y%20economia%20digitales.pdf

García, J. (2013). Derechos de autor en internet. México: UNAM, Coordinación de Estudios de Posgrado.

<https://corraltalciani.wordpress.com/2014/02/16/links-de-internet-y-derechos-de-autor/>

<https://www.rae.es/dpd/may%C3%BAsculas>

<https://www.rae.es/dpd/>

<https://www.rae.es/dpd/tilde>

https://www.sitios.scjn.gob.mx/cec/sites/default/files/publication/documents/2019-03/10_PARRA_La%20constitucion%20en%20la%20sociedad%20y%20economia%20digitales.pdf

https://www.posgrado.unam.mx/publicaciones/ant_col-posg/45_Internet.pdf?fbclid=IwAR0DcxJvesrqWWEbnZKsnDv694JGubASe-zMDamcti2VT5ZhuENI9mIXVjQ

<https://es.unesco.org/open-access/%C2%BFqu%C3%A9-es-acceso-abierto>

Belloch Ortí, C. (2013). Entornos Virtuales de Formación. Recuperado el 10 de septiembre de 2020, de Universidad de Valencia:
<https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA4.wiki>

Chan, M. E. (noviembre de 2004). Tendencias en el diseño educativo para entornos de aprendizaje digitales. Obtenido de
http://www.revista.unam.mx/vol.5/num10/art68/nov_art68.pdf

García Aretio, L. (1987). Hacia una definición de educación a distancia. Obtenido de Boletín informativo de la Asociación Iberoamericana de Educación Superior a Distancia: <https://www2.uned.es/catedraunesco-ead/articulos/1987/hacia%20una%20definicion%20de%20educacion%20a%20distancia.pdf>

Guadalajara, U. d. (30 de Julio de 2020). Metacampus. Sistema de Universidad Virtual. Obtenido de Metacampus. Sistema de Universidad Virtual:
metacampus.udgvirtual.udg.mx

Guardia Ortiz, L. (2000). El diseño formativo: un nuevo enfoque de diseño pedagógico de los materiales didácticos en soporte digital.

Lonngi, S. (s.f.). Universidad Veracruzana. (U. Veracruzana, Ed.) Recuperado el 21 de septiembre de 2020, de Diseño Instruccional:
https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:T-VuZ_hptoUJ:https://www.uv.mx/personal/slonngi/docencia/disen%C3%B3-instruccional-2/+&cd=1&hl=es-419&ct=clnk&gl=mx

Martínez Rodríguez, A. d. (2009). El diseño instruccional en educación a distancia. Un acercamiento a los modelos. (U. d. Guadalajara, Ed.) apertura (10). Recuperado el 24 de agosto de 2020, de
<http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/1203/687>

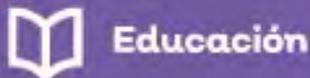
Morales Irizarry, C. R. (28 de Julio de 2020). La Importancia del Diseñador Instruccional en el diseño de cursos en línea. Obtenido de Dialnet:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1400281>

Rondón, Yazmary; Luzardo, Hendry. (s.f.). Una mirada al diseño instruccional. Educación presencial, semipresencial (b-learning) y virtual (e-learning). Académica Española.

Salmon, G. (2002). E-actividades. Factor clave para una formación en línea activa. Barcelona: UOC.

Soto Campoblanco, B. (s.f.). El diseño instruccional y la educación a distancia. Obtenido de EduTICInnova.

TV, U. (Dirección). (2019). Diálogos por la educación a distancia con Manuel Moreno Castañeda [Película].



AlfaOnline

