

Programa de actualización docente en
conocimientos **pedagógicos y disciplinares**

Curso virtual

Conocimientos **pedagógicos y disciplinares para la práctica docente**

2024

**Nivel de Educación Secundaria
Aula de Innovación Pedagógica**



Unidad 2:

Conocimientos pedagógicos
**y disciplinares del Aula de
Innovación Pedagógica**

Sesión 3:

Elaboración de un plan de
**capacitación docente con
el Modelo ADDIE**



Morgan Niccolo Quero Gaime
Ministro de Educación del Perú

María Esther Cuadros Espinoza
Viceministra de Gestión Pedagógica

Eloy Alfredo Cantoral Licla
Dirección General de Desarrollo Docente

Ismael Enrique Mañuico Ángeles
Dirección de Formación Docente en Servicio

Nombre del material: Conocimientos pedagógicos y disciplinares para la práctica docente
Nivel de Educación Secundaria - Aula de Innovación Pedagógica
Año de publicación: 2024

Ministerio de Educación del Perú
Calle del Comercio 193, San Borja
Lima, Perú. Teléfono 615-5800
www.minedu.gob.pe

Todos los derechos reservados. Prohibida la reproducción de este fascículo por cualquier medio, total o parcialmente, sin la correspondiente cita.

Unidad 2

Conocimientos pedagógicos y disciplinares del Aula
de Innovación Pedagógica

Sesión 3

Elaboración de un plan de capacitación docente
con el Modelo ADDIE

En esta tercera sesión de la segunda unidad identificaremos información importante acerca de la elaboración de un plan de capacitación docente con el Modelo ADDIE y revisaremos algunos casos planteados del área de Aula de Innovación Pedagógica para la comprensión y aplicación de los marcos teóricos.



Reflexión de la práctica pedagógica

Partiremos del análisis del siguiente caso:

Como parte de un proyecto interinstitucional, el director de una IE coordinará diversas acciones con los directores de cinco Instituciones Educativas de diferentes regiones del país. En ese sentido, el director organizará una reunión virtual teniendo en cuenta las siguientes características:

- Que la reunión sea en tiempo real.
- Que él pueda administrar la configuración de la reunión.
- Que la comunicación entre todos los participantes sea audiovisual.
- Que todos los participantes puedan compartir la pantalla de su computadora

¿Cuál de los siguientes servicios le permitirá al director organizar la reunión virtual con todas las características mencionadas?

- a) Videoconferencia.
- b) Chat grupal.
- c) VoIP.



Reflexionemos:



- A partir de tu práctica pedagógica, ¿qué alternativa tomarías en cuenta en este caso?
- ¿Qué conocimientos consideras que necesitas para elegir adecuadamente el servicio que requiere el director?
- ¿Qué otros conocimientos serán importantes para seleccionar los entornos virtuales más pertinentes de acuerdo con los objetivos del proceso de enseñanza y aprendizaje? Anota dos ideas que consideres más importantes.



Comprensión de conocimientos y saberes

Para resolver este caso y otros que te presentaremos, analizaremos lo siguiente:

3.1. El modelo ADDIE

3.2. Planificación de un plan de capacitación

3.3. Características de un curso online

3.4. Conceptos básicos del E-learning

Recordemos que una de las funciones del docente del Aula de Innovación Pedagógica (DAIP) es proporcionar capacitación, acompañamiento y orientación a sus colegas docentes sobre el uso e incorporación de las TIC en el proceso pedagógico para asegurar el desarrollo de la estrategia digital de la institución y coadyuvar al desarrollo de competencias en los estudiantes.

En ese sentido, es importante mencionar que la capacitación docente es un proceso fundamental para mejorar la calidad de la educación y el desarrollo profesional de los educadores. Sin embargo, **diseñar e implementar un plan de capacitación docente puede no ser una tarea sencilla, puesto que requiere de una metodología adecuada, de herramientas tecnológicas y de una evaluación continua.**

Es necesario tener conocimientos básicos del e-learning, una modalidad de enseñanza en línea que utiliza Internet y recursos multimedia para facilitar el aprendizaje. También se debe conocer un marco de trabajo que guíe dicha planificación. Uno de estos modelos es el ADDIE, que consta de cinco fases para el diseño instruccional: análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación; y del cual hablaremos en esta sesión.

3.1 El modelo ADDIE

El modelo ADDIE es una metodología de diseño instruccional que se utiliza para crear programas de formación efectivos y adaptados a las necesidades de los estudiantes. El nombre ADDIE proviene de las iniciales de sus cinco fases: análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación. Cada fase tiene un propósito y unos objetivos específicos que ayudan a planificar, desarrollar y evaluar el proceso de aprendizaje.



Elaboración propia según el Modelo ADDIE

El modelo ADDIE es flexible y adaptable a diferentes tipos de programas de formación, entornos de aprendizaje y enfoques de diseño instruccional. Es un proceso iterativo que permite realizar cambios y mejoras en cualquier fase del proyecto. Además, está centrado en las necesidades y los objetivos de los estudiantes y de la organización.

Veamos, en detalle, cada una de las fases del modelo:

3.1.1 Análisis

La fase de análisis del modelo ADDIE es la primera etapa del proceso de diseño instruccional. En esta fase se debe definir el problema, identificar el origen del problema y determinar las posibles soluciones. La fase puede incluir técnicas de investigación específicas tales como análisis de necesidades, análisis de trabajos y análisis de tareas.

El objetivo de esta fase es conocer a fondo la situación actual y la situación deseada de la audiencia objetivo, los objetivos de aprendizaje, los recursos disponibles y las limitaciones del proyecto. Esta información servirá de base para las siguientes fases del modelo ADDIE, en las que se diseñará, desarrollará, implementará y evaluará el programa de formación.

Algunos ejemplos de actividades que se pueden realizar en la fase de análisis son:

- Realizar entrevistas, encuestas, observaciones o pruebas a los potenciales estudiantes para conocer sus características, necesidades, expectativas, motivaciones y nivel de conocimientos previos.
- Identificar los objetivos de aprendizaje que se quieren lograr con el programa de formación, así como los criterios de evaluación que se utilizarán para medirlos.
- Estudiar el contexto en el que se impartirá el programa de formación, considerando aspectos como el tiempo, el espacio, el presupuesto, el equipamiento, el personal y la legislación vigente.
- Analizar el contenido que se quiere enseñar, determinando su relevancia, su secuencia, su dificultad y su relación con los objetivos de aprendizaje.
- Establecer el perfil del instructor o facilitador que impartirá el programa de formación, definiendo sus competencias, sus funciones y sus responsabilidades.



La fase de análisis es fundamental para el éxito del programa de formación, ya que permite tener una visión clara del problema y de las posibles soluciones.

3.1.2 Diseño

Es la segunda etapa del proceso de diseño instruccional. En esta fase se elabora el plan de formación, se definen las estrategias didácticas, los contenidos, las actividades, las evaluaciones y los medios a utilizar.

El objetivo de esta fase es crear un diseño instruccional coherente, atractivo y efectivo que cumpla con los objetivos de aprendizaje identificados en la fase de análisis.

Algunos de los elementos que se pueden incluir en la fase de diseño son:

- Una descripción de la población meta, sus características, necesidades, expectativas y nivel de conocimientos previos.
- Los objetivos de aprendizaje, expresados en términos de comportamientos observables y medibles que se esperan de los estudiantes al finalizar el programa de formación.
- Los contenidos, organizados en unidades o módulos, que cubran los temas relevantes para los objetivos de aprendizaje.

- Las estrategias didácticas, que determinen el tipo de instrucción, la interacción, la motivación y el refuerzo que se utilizarán para facilitar el aprendizaje.
- Las actividades, que involucren a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, que fomenten la participación, la colaboración y la aplicación de los contenidos.
- Las evaluaciones, que permitan medir el grado de logro de los objetivos de aprendizaje, tanto durante el programa de formación como al finalizarlo.
- Los medios, que se refieren a los recursos materiales, tecnológicos y humanos que se emplearán para impartir el programa de formación.



Los resultados de la fase de diseño serán las entradas de la fase de desarrollo, en la que se crearán los materiales didácticos basados en el diseño instruccional.

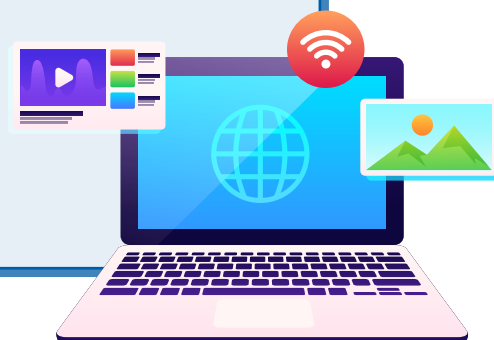
3.1.3 Desarrollo

La fase de desarrollo del modelo ADDIE es la tercera etapa del proceso de diseño instruccional. En esta fase, los materiales didácticos se crean, revisan, prueban y se ajustan según la retroalimentación recibida.

El objetivo de esta fase es producir los recursos y las herramientas educativas que se utilizarán en la fase de implementación.

Algunos de los elementos que se pueden incluir en la fase de desarrollo son:

- Los guiones, que contienen el texto, las imágenes, los sonidos, los videos y las animaciones que se usarán en los materiales didácticos.
- Los storyboards, que muestran la secuencia y la disposición de los elementos visuales y auditivos en los materiales didácticos.
- Los prototipos, que son versiones preliminares de los materiales didácticos que se someten a pruebas de usabilidad, funcionalidad y calidad.
- Los productos finales son los materiales didácticos terminados y listos para ser entregados a los estudiantes.



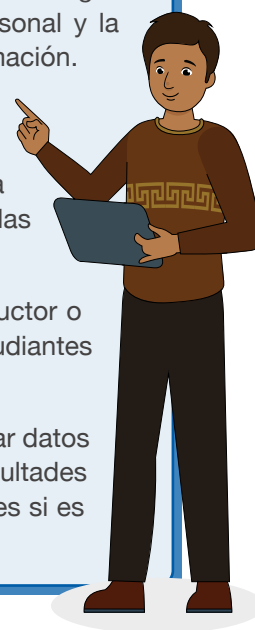
3.1.4 Implementación

La fase de implementación del modelo ADDIE es la cuarta etapa del proceso de diseño instruccional. En esta fase se realiza el programa de formación con los estudiantes, se facilita el acceso a los materiales, se brinda el apoyo necesario y se supervisa el progreso.

El objetivo de esta fase es poner en práctica el diseño instruccional y los materiales didácticos creados en las fases anteriores.

Algunos de los elementos que se pueden incluir en la fase de implementación son:

- La preparación del entorno de aprendizaje, que implica asegurar que se disponga de los recursos, el equipamiento, el personal y la infraestructura adecuados para impartir el programa de formación.
- La orientación de los estudiantes, que consiste en informarles sobre los objetivos, los contenidos, las actividades, las evaluaciones y las normas del programa de formación, así como sobre el uso de los materiales y las herramientas educativas.
- La facilitación del aprendizaje, que se refiere al rol del instructor o facilitador que guía, motiva, retroalimenta y asiste a los estudiantes durante el proceso de aprendizaje.
- El seguimiento del aprendizaje, que implica recoger y analizar datos sobre el avance, el rendimiento, la satisfacción y las dificultades de los estudiantes, así como realizar ajustes o intervenciones si es necesario.



En la práctica docente es importante que en la fase de implementación requiere de la coordinación entre el docente de AIP, el director y los docentes participantes de la capacitación. Además, implica el uso de herramientas tecnológicas, como plataformas de e-learning, sistemas de gestión del aprendizaje, aplicaciones móviles, etc.

3.1.5 Evaluación

La fase de evaluación del modelo ADDIE es la quinta y última etapa del proceso de diseño instruccional. En esta fase, se mide la efectividad y el impacto del programa de formación, se identifican las fortalezas y las debilidades y se proponen las mejoras oportunas.

El objetivo de esta fase es asegurar que el programa de formación cumpla con los objetivos de aprendizaje y las expectativas de los estudiantes y de la organización.

La evaluación se puede realizar en dos niveles: formativa y sumativa. La evaluación formativa se realiza durante las fases anteriores del modelo ADDIE, con el fin de obtener retroalimentación y realizar ajustes en el diseño, el desarrollo y la implementación del programa de formación. La evaluación sumativa se realiza al finalizar el programa de formación, con el fin de medir los resultados de aprendizaje, la satisfacción de los estudiantes, el retorno de la inversión y el impacto en el desempeño.

Algunos de los métodos que se pueden utilizar para realizar la evaluación son:

- Encuestas, cuestionarios y escalas de valoración, que permiten recoger la opinión de los estudiantes sobre el programa de formación, su utilidad, su dificultad, su interés y su calidad.
- Entrevistas y grupos focales, que permiten profundizar en las percepciones, las experiencias, las sugerencias y las dificultades de los estudiantes respecto al programa de formación.
- Exámenes, pruebas y ejercicios, que permiten medir el nivel de conocimientos, habilidades y actitudes adquiridos por los estudiantes al finalizar el programa de formación.
- Observaciones y registros, que permiten recoger datos sobre el comportamiento, la participación, la interacción y el progreso de los estudiantes durante el programa de formación.
- Análisis de datos, que permiten comparar los resultados de aprendizaje con los objetivos de aprendizaje, así como con los indicadores de desempeño y de impacto en la organización.



Finalmente, en la práctica docente la fase de evaluación es esencial para el éxito del programa de formación, ya que permite conocer el grado de cumplimiento de los objetivos, la calidad de los materiales, la eficacia de las estrategias, la satisfacción de los estudiantes y el beneficio para la institución educativa. Además, facilita la identificación de las áreas de mejora y la propuesta de acciones correctivas o preventivas.

3.2 Planificación de un plan de capacitación

Ahora que ya conocimos un modelo de diseño instruccional, es importante que contemos con un plan de capacitación para docentes. Este es un documento que establece los objetivos, contenidos, metodología, recursos, cronograma y evaluación de las acciones formativas que se realizarán para mejorar las competencias pedagógicas, tecnológicas, socioemocionales e investigativas de los docentes.

Dicho plan de capacitación debe partir de un diagnóstico de las necesidades de los docentes, considerar las características y expectativas de los beneficiarios, y alinearse con el proyecto educativo institucional.

Para crear el plan de capacitación para tu escuela puedes tomar como referencia el modelo ADDIE para preparar un plan de capacitación. En esta infografía podrás ver la ruta para empezar la planificación:

ITEM	ACCIONES
1. Diagnóstico	Realizar un diagnóstico de las necesidades de capacitación de los docentes, mediante técnicas de investigación como encuestas, entrevistas, observaciones, etc.

ITEM	ACCIONES
2. Define los objetivos generales y específicos	En función de las necesidades detectadas en la etapa anterior y los estándares de calidad educativa.
3. Establece metas	Define claramente: ¿qué resultados esperas en términos de calidad, cantidad y tiempo?
4. Selecciona las estrategias	Esto quiere decir, escoger y definir las acciones, la metodología y estrategias que se utilizarán para lograr los objetivos y las metas.
5. Identifica los beneficiarios	Define a quiénes estará dirigido este plan. Toma en cuenta necesidades y el contexto de tu IE.
6. Determina los recursos	Define con claridad: el presupuesto, el personal, el material, el equipo, el software, el espacio, etc. que se necesitarán para ejecutar el plan.
7. Elaborar el cronograma	Realiza la distribución temporal de las actividades formativas, indicando la duración, la frecuencia, la fecha y la hora de cada una.
8. Diseña la evaluación	Aquí respondes a las preguntas ¿qué evaluar?, ¿cómo lo harás?, y ¿con qué evaluar? Define los instrumentos y los indicadores que se utilizarán para medir el logro de los objetivos, las metas, la satisfacción y el impacto del plan.
Ejecuta el plan	

Este modelo de diseño instruccional también puede usarse para la planificación de una experiencia de aprendizaje integrando las TIC. En la caja de herramientas encontrarás una plantilla descargable para planificar la capacitación, la misma que puede adaptarse para el diseño o planificación de una experiencia de aprendizaje con TIC.

3.3 Características de un curso online

Para poder diseñar un plan de capacitación y orientar a nuestros colegas docentes en la selección más pertinente de los recursos, herramientas y plataformas para lograr los objetivos de aprendizaje integrando las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje, es importante que identifiquemos las características de un curso online, entre otros conceptos que clarificarán la forma de integración de las TIC en los procesos de formación docente así como en los procesos de enseñanza y aprendizaje que se desarrollan con los estudiantes.

3.3.1 Modalidades

Los cursos online son una forma de aprender a través de Internet, utilizando diferentes plataformas, recursos y herramientas digitales. Existen diversas modalidades de cursos online, según el grado de interacción, flexibilidad y presencialidad que ofrecen. Las más comunes son:



Sincrónico

Modalidad sincrónica: aquella en la que el docente y los estudiantes se conectan al mismo tiempo y realizan las actividades de forma simultánea. Por ejemplo, una clase en vivo por videoconferencia, un chat o un foro en tiempo real. Esta modalidad permite una mayor interacción y feedback, pero también requiere una mayor coordinación y disponibilidad horaria.



Asincrónico

Modalidad asincrónica: aquella en el docente y los estudiantes no coinciden en el tiempo, sino que cada uno accede al curso cuando le conviene y realiza las actividades a su ritmo. Por ejemplo, un curso con vídeos grabados, documentos de lectura, ejercicios autocorregibles o podcasts. Esta modalidad ofrece una mayor flexibilidad y autonomía, pero también exige una mayor responsabilidad y motivación.



Híbrido

Modalidad híbrida o blended learning: aquella que combina la formación online con la presencial, aprovechando las ventajas de ambas. Por ejemplo, un curso que tiene algunas sesiones presenciales para resolver dudas, hacer prácticas o trabajar en grupo, y otras sesiones online para acceder a los contenidos, hacer evaluaciones o participar en foros. Esta modalidad favorece el contacto directo y la adaptación a las necesidades de cada estudiante, pero también implica un mayor desplazamiento y compromiso.

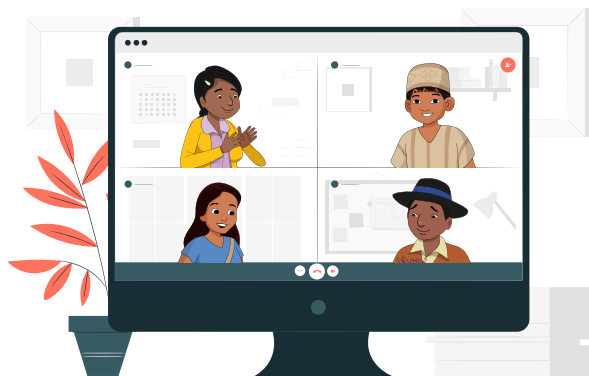
3.3.2 E-Metodologías

Existen dos enfoques para implementar el e-learning como una solución para la capacitación. Estos enfoques son:

- a. **E-Learning autodirigido:** el material de capacitación se almacena en un servidor web y los estudiantes pueden acceder a él desde una plataforma de aprendizaje en línea o un CD-ROM.

Los estudiantes (docentes que se capacitan) que realizan el curso de e-learning pueden hacerlo a su propio ritmo y definir sus propias rutas de aprendizaje en función de sus necesidades e intereses. Quienes proporcionan el e-learning no tienen que mantener un horario fijo con los estudiantes, ni tampoco tienen que estar pendientes de ellos o hacerles seguimiento. Esto significa que los estudiantes tienen la libertad de aprender a su propio ritmo y en su propio tiempo, lo que puede ser muy beneficioso para aquellos que tienen horarios ocupados o que prefieren aprender de manera autónoma.

- b. E-Learning dirigido y facilitado por un instructor:** el curso se diseña y se ejecuta a través de una plataforma de aprendizaje en línea como, por ejemplo, Moodle o Google Classroom. Los estudiantes y el docente usan medios de comunicación como videoconferencias para realizar las clases al que pueden complementar con otros recursos como correo electrónico, espacios de foro de discusión, chats y colaboración en tiempo real o asincrónico. Existen varias metodologías que se pueden utilizar al momento de planificar un curso de capacitación para la institución educativa.



Sin importar el enfoque con el que vayamos a diseñar el curso, podemos utilizar:

- **Microlearning:** o microaprendizaje es una modalidad de enseñanza que consiste en dividir los contenidos educativos en pequeñas unidades de conocimiento, enfocadas en un concepto o habilidad específica. Esta modalidad facilita la comprensión y la retención de la información, ya que se adapta al ritmo y al interés de cada alumno. El microlearning es especialmente útil para la formación continua de los docentes, ya que les permite actualizar sus competencias pedagógicas, tecnológicas, socioemocionales e investigativas de forma flexible, autónoma y eficiente.

Algunos ejemplos de recursos que se pueden utilizar para el microlearning son:

- Microvídeos educativos: vídeos cortos que explican un tema o muestran una práctica de forma visual y dinámica. Por ejemplo, un microvídeo sobre cómo usar una herramienta digital en el aula.
- **Gamificación:** técnica que consiste en aplicar elementos y dinámicas propias de los juegos a contextos educativos, con el fin de motivar, involucrar y mejorar el aprendizaje de los estudiantes. La gamificación se basa en la idea de que el juego es una actividad natural y placentera que estimula el pensamiento creativo, la colaboración, la resolución de problemas y la autonomía. Algunas aplicaciones que podrás utilizar en la práctica docente son: Socrative, Quizizz, Mentimeter, Kahoot, Ta-tum entre otros.



3.4 Conceptos básicos del E-learning

El e-learning es una modalidad de formación que utiliza Internet y recursos multimedia para facilitar el aprendizaje. Algunos conceptos básicos del e-learning que son necesarios que conozcas y sea un lenguaje técnico y esencial en tu práctica docente tales como:

- **Plataforma virtual de aprendizaje:** una aplicación web que permite acceder a los contenidos, actividades y herramientas de comunicación del curso. También se le conoce como LMS (Learning Management System) o sistema de gestión de aprendizaje.
- **Diseño instruccional:** el proceso de planificar, desarrollar y evaluar los contenidos y las estrategias de enseñanza y aprendizaje del curso. Se basa en el análisis de las necesidades, objetivos, competencias y características de los estudiantes y del contexto.
- **Contenidos e-learning:** los materiales didácticos que se presentan en formato digital, como textos, imágenes, videos, audios, animaciones, simulaciones, etc. Deben ser atractivos, interactivos y adaptados al nivel y estilo de aprendizaje de los estudiantes.
- **Actividades e-learning:** Son las tareas que se proponen a los estudiantes para que apliquen, refuercen y evalúen sus aprendizajes. Pueden ser individuales o colaborativas, e incluir cuestionarios, foros, wikis, blogs, proyectos, casos prácticos, etc.
- **Tutorización e-learning:** Es el acompañamiento y la orientación que brinda el tutor o el docente a los estudiantes durante el curso. Su función es motivar, resolver dudas, dar feedback, facilitar la interacción y el trabajo en equipo, y supervisar el progreso y el rendimiento de sus estudiantes.
- **Comunicación e-learning:** Es el intercambio de información y opiniones entre los participantes del curso, ya sea de forma síncrona (en tiempo real) o asíncrona (en diferido). Se puede realizar mediante herramientas como el correo electrónico, el chat, la videoconferencia, el foro, etc.

3.4.1 Entornos virtuales de aprendizaje

Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) conocidos también como plataformas virtuales de aprendizaje, son espacios educativos alojados en la web, que permiten la interacción didáctica entre docentes y estudiantes, así como el acceso y la gestión de contenidos.

Estas plataformas permiten a los docentes diseñar experiencias de aprendizaje interactivas, personalizadas y flexibles para sus estudiantes, así como comunicarse, colaborar y evaluar su progreso. Además, ofrecen ventajas como la accesibilidad, la diversidad, la innovación y la calidad educativa.

Desde una perspectiva constructivista de orientación sociocultural, un entorno virtual de aprendizaje (EVA) es un espacio digital que facilita la enseñanza y el aprendizaje a través de herramientas tecnológicas. Algunas de sus características son:

Flexibilidad en el acceso: Los EVA deben adaptarse a los contenidos y necesidades de los estudiantes y no al revés. Deben permitirles acceder al contenido desde cualquier lugar y en cualquier momento.

Interactividad y colaboración: Los EVA deben fomentar la interacción entre estudiantes y docentes a través de foros, chats, debates y actividades colaborativas en línea. Son esenciales para enriquecer el proceso de aprendizaje.

Escalabilidad: se refiere a la capacidad de incrementar la cantidad de trabajo en un sistema sin perder su calidad. La escalabilidad permite que el entorno virtual (plataforma) pueda seguir funcionando con la misma calidad, independientemente de la cantidad de usuarios registrados y activos.

Adaptabilidad a diferentes necesidades de aprendizaje: cada estudiante tiene su propio estilo de aprendizaje. El EVA debe ofrecer múltiples formatos de contenido (videos, textos, infografías) y opciones de evaluación para atender a diversas preferencias.

Monitoreo y seguimiento del progreso del estudiante: Los EVA deben proporcionar herramientas para evaluar el desempeño de los estudiantes. Esto incluye seguimiento de actividades, calificaciones y retroalimentación personalizada.

Ubicuidad: debe ser accesible y disponible a los estudiantes en cualquier momento y lugar.

3.4.2 Learning Management Systems (LMS)

Los LMS o Sistemas de Gestión del Aprendizaje son sistemas informáticos que facilitan la creación, gestión y distribución de cursos o contenidos educativos en línea. Un LMS permite a los docentes diseñar experiencias de aprendizaje interactivas, personalizadas y flexibles para sus estudiantes, así como comunicarse, colaborar y evaluar su progreso.

Podemos entender, por lo tanto, que el concepto de entorno virtual de aprendizaje es la definición macro que contiene al concepto de LMS. Mientras que la definición es sistema de gestión de aprendizaje, el LMS es el programa informático concreto que usaremos para crear e implementar un curso. Como ejemplo de entornos virtuales de aprendizaje y LMS podemos mencionar:

- **Moodle:** una plataforma gratuita y de código abierto que se adapta a diferentes niveles y modalidades educativas. Permite crear cursos con diversos recursos como foros, chats, cuestionarios, tareas, wikis, etc.
- **Google Classroom:** una plataforma integrada con otras herramientas de Google como Gmail, Drive, Meet o Calendar, que facilita la organización y el seguimiento de las clases virtuales. Permite asignar y calificar tareas, compartir materiales y comunicarse con los estudiantes.

- **Canvas:** es una plataforma intuitiva y centrada en la experiencia del usuario, que se conecta con otras aplicaciones y servicios educativos. Permite crear cursos con contenidos multimedia, actividades colaborativas, evaluaciones formativas y analíticas de aprendizaje.



Ideas fuerza

- El modelo ADDIE es una metodología de diseño instruccional donde el docente lo puedes utilizar para crear programas de formación adaptados a las necesidades de los estudiantes con el uso de las TIC. Este tiene cinco fases: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación.
- Los cursos online son una forma de aprender a través de Internet, utilizando diferentes plataformas, recursos y herramientas digitales. Existen diversas modalidades de cursos online, según el grado de interacción, flexibilidad y presencialidad que ofrecen. Además, cabe señalar que en la labor que realizas tienes que considerar la modalidad sincrónica, asincrónica o híbrida.
- En la E-Metodologías plantea dos enfoques el E-Learning autodirigido donde los estudiantes acceden a una plataforma de aprendizaje en línea que ha sido almacenado en un servidor y el estudiante aprende a su propio ritmo de manera autónoma y el E-Learning dirigido y facilitado por un instructor, en el cual el curso está en la plataforma de aprendizaje y se utilizan medios de comunicación para complementar su aprendizaje.
- Como docente de AIP conoces e implementas los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) conocidos también como plataformas virtuales de aprendizaje, que son espacios educativos alojados en la web, que permiten la interacción didáctica entre docentes y estudiantes, así como el acceso y la gestión de contenidos.
- Finalmente, en tu práctica docente utilizas e implementarás los LMS o Sistemas de Gestión del Aprendizaje, que facilita la creación, gestión y distribución de cursos o contenidos educativos en línea. Algunos de ellos son: Moodle, Google Classroom y Canvas.



Aplicación en la práctica

Retomemos el caso inicial de este fascículo para analizarlo y reflexionar sobre el mismo:

Como parte de un proyecto interinstitucional, el director de una IE coordinará diversas acciones con los directores de cinco Instituciones Educativas de diferentes regiones del país. En ese sentido, el director organizará una reunión virtual teniendo en cuenta las siguientes características:

- Que la reunión sea en tiempo real.
- Que él pueda administrar la configuración de la reunión.
- Que la comunicación entre todos los participantes sea audiovisual.
- Que todos los participantes puedan compartir la pantalla de su computadora

¿Cuál de los siguientes servicios le permitirá al director organizar la reunión virtual con todas las características mencionadas?

- a) Videoconferencia.
- b) Chat grupal.
- c) VoIP.



Fuente: Minedu (s. f.). Evaluaciones anteriores

<https://acortar.link/CiXBpY>

Vamos a analizar el caso y sus alternativas para poder identificar la respuesta correspondiente.

- **En relación con el caso presentado:**

Como parte de un proyecto interinstitucional, el director de una IE coordinará diversas acciones con los directores de cinco Instituciones Educativas de diferentes regiones del país. En ese sentido, el director organizará una reunión virtual teniendo en cuenta las siguientes características:

- Que la reunión sea en tiempo real.
- Que él pueda administrar la configuración de la reunión.
- Que la comunicación entre todos los participantes sea audiovisual.
- Que todos los participantes puedan compartir la pantalla de su computadora

Se presenta el caso de un director que necesita coordinar diversas acciones con cinco directores de otras IE de diferentes regiones del país. Estas coordinaciones deben realizarse en tiempo real, él debe administrar la configuración de la reunión, los participantes deben participar con audio y cámara (comunicación audiovisual) y además puedan trabajar en línea compartiendo pantalla. Para ello es importante identificar las características que tendrá esta reunión virtual, que permitirá la integración de las TIC.

• **En relación con la pregunta o instrucción:**

¿Cuál de los siguientes servicios le permitirá al director organizar la reunión virtual con todas las características mencionadas?

La pregunta está dirigida a identificar entre las alternativas, cuál de los servicios permitirá al director organizar la reunión virtual incluyendo las características mencionadas anteriormente. Para ello es importante saber que existen diversas modalidades de cursos online, según el grado de interacción, flexibilidad. Las más comunes son: sincrónicas, asincrónicas, híbridas.

• **¿Qué conocimientos debemos aplicar para responder la pregunta?**

En relación a la pregunta, es necesario revisar cada una de las alternativas, pero previamente tener conocimiento sobre características de un curso online que lo puedes encontrar el subtítulo 3.3. y las modalidades las encuentras específicamente en el subtítulo 3.3.1.

• **Retroalimentación de cada una de las alternativas:**

Alternativas	Retroalimentación
a) Videoconferencia.	Bien. Es la alternativa correcta. Porque las plataformas de videoconferencia es una modalidad de curso online sincrónica, que permite conectarse al mismo tiempo y realizar actividades de forma simultánea. Asimismo, facilita una mayor interacción, feedback, compartir pantalla y configurar el control de la reunión, pero es necesario indicar que esto requiere una mayor coordinación y disponibilidad horaria. Sin embargo, todo estas características mencionadas coinciden con las requeridas por el director para organizar su reunión virtual.
b) Chat grupal.	Vuelve a intentarlo. El chat grupal también es una actividad sincrónica, sencilla y fácil de usar, pero no permite la colaboración en línea y compartir pantalla como sí lo hace la videoconferencia. Por lo tanto, no cumple con lo requerido por el director para organizar su reunión virtual.
c) VoIP.	Vuelve a intentarlo. La comunicación de voz (VoIP) también puede ser útil para actividades grupales, sin embargo, no permite la comunicación audiovisual ni compartir pantalla para el trabajo colaborativo en línea. Por lo que no cumple con lo requerido por el director.

**¡Ahora te toca a ti!**

Es momento de poner en práctica lo aprendido. Toma en cuenta los conocimientos compartidos y resuelve los siguientes casos de la práctica docente:

Caso 1

En una I.E. se está diseñando un entorno virtual de aprendizaje para que, a partir del presente año y en adelante, los docentes puedan dar reforzamiento de lo aprendido a los estudiantes que se van inscribiendo en la IE y, en el futuro, también se pueda utilizar este entorno para la capacitación de los docentes antiguos y nuevos.

¿Cuál de las siguientes características principalmente se debe considerar en el diseño de dicho entorno?

- a) La ubicuidad.
- b) La usabilidad.
- c) La escalabilidad.

Fuente: Minedu (s. f.). Evaluaciones anteriores
<https://acortar.link/CiXBpY>

Ahora vamos a analizar el caso y sus alternativas para poder identificar la respuesta correspondiente.

• En relación con el caso presentado:

En una I.E. se está diseñando un entorno virtual de aprendizaje para que, a partir del presente año y en adelante, los docentes puedan dar reforzamiento de lo aprendido a los estudiantes que se van inscribiendo en la IE y, en el futuro, también se pueda utilizar este entorno para la capacitación de los docentes antiguos y nuevos.

Se presenta el caso de una IE que está diseñando un entorno virtual de aprendizaje para que, a partir del presente año y los posteriores se pueda dar reforzamiento a los estudiantes que se van inscribiendo en la IE. Y posteriormente se pueda utilizar para las capacitaciones de los docentes. Para ello es importante conocer que los entornos virtuales también llamados plataformas virtuales, son espacios alojados en la web, que permiten la interacción didáctica entre docentes y estudiantes, así como el acceso y la gestión de contenidos.

• En relación con la pregunta o instrucción:

¿Cuál de las siguientes características principalmente se debe considerar en el diseño de dicho entorno?

La pregunta conduce a identificar cuál de las alternativas se debe considerar como característica para el diseño de un entorno virtual en la IE. Para esto es importante saber que, desde una perspectiva constructivista de orientación sociocultural, un entorno virtual (EVA) es un espacio digital que facilita la enseñanza y el aprendizaje a través de herramientas tecnológicas.

- **¿Qué conocimientos debemos aplicar para responder la pregunta?**

En relación a la pregunta, es necesario revisar cada una de las alternativas, pero previamente tener conocimiento sobre entornos virtuales, que puedes ubicar mayor información en el subtítulo 3.4.1.

- **Marca la alternativa que consideres adecuada:**

Alternativas
a) La ubicuidad.
b) La usabilidad.
c) La escalabilidad.

Caso 2

Algunos sitios web presentan como característica el visualizarse en diferentes dispositivos sin alterar su apariencia.

¿Qué característica de los sitios web principalmente se ha descrito?

- a) Interactividad.
- b) Adaptabilidad.
- c) Minimalismo.

Fuente: Minedu (s. f.). Evaluaciones anteriores

<https://acortar.link/CiXBpY>

Ahora vamos a analizar el caso y sus alternativas para poder identificar la respuesta correspondiente.

- **En relación con el caso presentado:**

Algunos sitios web presentan como característica el visualizarse en diferentes dispositivos sin alterar su apariencia.

El caso presentado refiere a que algunos sitios web presentan como característica el visualizarse en diferentes dispositivos sin alterar su apariencia. Para ello es importante mencionar que los entornos virtuales de aprendizaje son espacios educativos alojados en la web y ofrecen ventajas como la accesibilidad, la diversidad, la innovación y la calidad educativa por lo que es necesario recordarlo para precisar la característica de un EVA.

- **En relación con la pregunta o instrucción:**

¿Qué característica de los sitios web principalmente se ha descrito?

La pregunta solicita identificar cuál de las características de los sitios web principalmente se ha descrito en el caso. Teniendo en cuenta que los entornos virtuales permiten la interacción didáctica entre docentes y estudiantes, así como el acceso y la gestión de contenido

- **¿Qué conocimientos debemos aplicar para responder la pregunta?**

En relación a la pregunta, es necesario revisar cada una de las alternativas, pero previamente tener conocimiento sobre entornos virtuales de aprendizaje, que puedes ubicarlo en el subtítulo 3.4.1

- **Marca la alternativa que consideres adecuada:**

Alternativas
a. Interactividad.
b. Adaptabilidad.
c. Minimalismo



Referencias

- Aguilera, C. (2023, Abril 28). *Qué es el modelo ADDIE y ejemplos de cómo aplicarlo*. iSpring. Retrieved Diciembre 13, 2023, from <https://www.ispring.es/blog/modelo-addie>
- Badillo, J. F. (2021). *Qué es e-learning, definición, características y ventajas*. ticap. Retrieved Diciembre 14, 2023, from <https://www.ticap.mx/que-es-e-learning-definicion/>
- Colman, H. (2023, Enero 24). *¿Qué es e-learning? Definición, características, beneficios*. iSpring. Retrieved Diciembre 14, 2023, from <https://www.ispring.es/blog/what-is-elearning>
- Food and Agriculture Organization of the United Nations. (2014). *Metodologías de E- Learning: Una Guía Para El Diseño Y Desarrollo de Cursos de Aprendizaje Empleando Tecnologías de la Información Y Las Comunicaciones* (FAO ed.). FAO.
- Clarenc, C. A.; S. M. Castro, C. López de Lenz, M. E. Moreno y N. B. Tosco (Diciembre, 2013). *Analizamos 19 plataformas de e-Learning: Investigación colaborativa sobre LMS*. Grupo GEIPITE, Congreso Virtual Mundial de e-Learning. <https://cmappublic3.ihmc.us/rid=1S2VZ50H1-1M30ZVD-1GCX/PLATAFORMAS%20E-LEARNING.pdf>
- Minedu (s. f.). Evaluaciones Anteriores. <https://acortar.link/CiXBpY>