

Guía del Área
Diseño y
Producción de Materiales

2014/2015

INDICE

1. INTRODUCCION.....	4
1.1 ¿Qué es el e-learning?.....	5
CAPITULO 2. FACULTAD DE EDUCACION A DISTANCIA Y EDUCACION VIRTUAL (FEDEV).....	6
2.1 Historia de la FEDEV.....	6
2.2 Oferta Académica	7
2.3 Áreas e Integrantes de la FEDEV	8
CAPITULO 3. ÁREA DE DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE MATERIALES	9
3.1 El equipo interdisciplinario.....	9
3.2 Los materiales de estudio.....	10
CAPITULO 4. EL CONTENIDISTA.....	13
4.1 El perfil del contenidista	13
4.2 Funciones del contenidista.....	14
4.3 Principales tareas del contenidista.....	14
4.4 Circuito de nombramiento de contenidistas.....	14
CAPITULO 5. EL DISEÑADOR DIDACTICO.....	16
5.1 Perfil del diseñador didáctico	16
5.2 Funciones del diseñador didáctico.....	17
5.3 Principales tareas del diseñador didáctico.....	17
CAPITULO 6. EL DISEÑADOR GRAFICO MULTIMEDIAL.....	18
6.1 Perfil del diseñador gráfico multimedial.....	18
6.2 Funciones del diseñador gráfico multimedial	18
6.3 Principales tareas del diseñador gráfico multimedial	18
CAPITULO 7. ASPECTOS DIDACTICOS Y FORMALES PARA LA PRESENTACIÓN DE MATERIALES.....	19
CAPITULO 8. EL CAMPUS VIRTUAL FEDEV	23

8.1 Componentes pedagógicos del Campus Virtual.....	24
CAPITULO 9. PROYECTOS ESPECIALES: EDUCACIÓN CONTINUA E-LEARNING E INGRESO E-LEARNING	26
9.1 Educación Continua e-learning.....	26
9.1.1 Características del Programa Educación Continua e-learning.....	26
9.1.2 Requisitos técnicos para el docente y el participante	27
9.1.3 Algunas recomendaciones para el acceso al Evento Virtual.....	27
9. 2 Curso de Iniciación Universitaria e-learning	28
9. 2.1 Ingreso a través de Internet.....	28
9.2.2 Finalidad del curso	28
9.2.3 Metodología	29
9.2.4 Evaluación	29
Bibliografía y fuentes.....	29

1. INTRODUCCION

“Para cumplir su misión, la educación superior debe cambiar profundamente, haciéndose orgánicamente flexible, diversificándose en sus instituciones, en sus estructuras, en sus estudios, sus modos y formas de organizar los estudios y dominando con esta finalidad las nuevas tecnologías de la información”. UNESCO (1998)

Le damos la bienvenida...

El propósito de esta Guía es ponerlo en conocimiento del modelo de educación a distancia en el que se inscribe la FEDEV. Además, proporcionarle a usted algunas nociones básicas sobre la modalidad de la educación a distancia y la educación electrónica (e-learning), y las pautas específicas para elaborar los contenidos de las asignaturas, las cuales se presentan a los estudiantes través del **Campus Virtual de la FEDEV** de la Universidad de Belgrano.

La Guía que comienza a recorrer, tiene como propósito describir las funciones, las tareas y los procedimientos que lleva a cabo el Área de Diseño y Producción de Materiales de la FEDEV. Está destinada a los profesionales que como usted integrarán los equipos interdisciplinarios que tendrán la responsabilidad de diseñar y desarrollar los materiales de estudio, aspectos que desarrollaremos y detallaremos en los capítulos que la componen.

Este material ha sido organizado en nueve capítulos: en el primero, presentamos las características del e-learning; en el segundo, le presentamos la Facultad de Estudios a Distancia y Educación Virtual de la Universidad de Belgrano. En el tercero, definiremos más detalladamente el área de Diseño y Producción de Materiales mencionando sus funciones y los profesionales que la componen. En el cuarto, describiremos el perfil, las competencias y las tareas desarrolladas por el/la contenidista. Luego, en el siguiente capítulo, continuaremos con el perfil, las competencias y las tareas desarrolladas de el/la diseñador/a didáctico/a. En el sexto capítulo, se exponen el perfil y las competencias, como así también las tareas desarrolladas por el/la diseñador/a gráfico/a multimedial. En el capítulo siguiente, el séptimo, explicaremos los aspectos didácticos y formales para la presentación de materiales. En el capítulo octavo, presentamos el Campus Virtual FEDEV. Finalmente presentamos, en el último capítulo, los proyectos especiales: Educación Continua e-learning e Ingreso e-learning.

Esperamos que este escrito le facilite su tarea.

CAPITULO 1. LA EDUCACION A DISTANCIA

La Resolución Ministerial N° 1717/04 señala que “... *Educación a Distancia es la modalidad educativa no presencial que propone formas específicas de mediación de la relación educativa entre los actores del proceso de enseñanza y de aprendizaje, con referencia a determinado modelo pedagógico. Dicha mediatización se realiza con la utilización de una gran variedad de recursos, especialmente, de las tecnologías de la información y redes de comunicación, junto con las producción de materiales de estudio, poniendo énfasis en el desarrollo de estrategias de interacción.*”

Por lo tanto, implica una propuesta que responde a un modelo pedagógico constructivista a partir del cual se trata de crear un puente entre el conocimiento, los profesores y los estudiantes, e implica un cambio de roles en los actores involucrados.

Sus principales características son la flexibilidad, la autogestión del aprendizaje y la mediatización de la relación pedagógica entre los profesores (tutores) y los estudiantes.

1.1 ¿Qué es el e-learning?

Se denomina e-learning, o aprendizaje electrónico, a aquella modalidad de educación a distancia en la que el aprendizaje es mediado por las tecnologías de la información y la comunicación, en especial Internet. Siendo sus principales ventajas acercar el conocimiento a los rincones más remotos del planeta, promoviendo el aprendizaje autónomo y flexible. Numerosas universidades nacionales e internacionales han incorporado esta alternativa de formación.

CAPITULO 2. FACULTAD DE EDUCACION A DISTANCIA Y EDUCACION VIRTUAL (FEDEV)

En este capítulo, presentaremos a la FEDEV, su historia, oferta académica actual, áreas que la componen y su Campus Virtual.

2.1 Historia de la FEDEV

La Universidad de Belgrano es, en efecto, la primera universidad argentina que formó una facultad de estudios a distancia. Su registro data del año 1989 cuando por Resolución Ministerial 106/89 el Ministerio de Educación resuelve crear esta facultad. Por este motivo, se la puede considerar como la universidad pionera en nuestro país en esta modalidad educativa. Juntamente con la creación de la Facultad de Estudios a Distancia, se resuelve otorgar reconocimiento oficial y validez nacional a la primera de una serie de carreras técnicas universitarias de dos años de duración, que constituye durante dos décadas su principal oferta académica.

En este recorrido, hemos pasado por diferentes etapas:

- **Primera etapa**, caracterizada por el predominio del material impreso enviado al estudiante por correo postal.
- **Segunda etapa**, que emplea, junto con los módulos impresos, material complementario compuesto por videos elaborados especialmente para complementar el material impreso.
- **Tercera etapa**, donde se incorpora la informática y las plataformas de e-learning a los procesos de producción de materiales. Aparecen, de este modo, los cursos de especialidad en línea orientados, especialmente, a la administración estratégica.
- **Cuarta etapa**, en la cual se implementa el Programa Aulas Virtuales. La característica distintiva es la red de aulas interconectadas entre sí a través de diferentes medios tecnológicos para facilitar encuentros virtuales y, actualmente, emisiones entre estudiantes y tutores.

En el Programa Aulas Virtuales los estudiantes, además, tienen la posibilidad de participar en encuentros virtuales sincrónicos. Los estudiantes acceden al Campus Virtual FEDEV, que es el entorno de formación en el que se llevan a cabo los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

La FEDEV diseña y organiza en forma integral los mecanismos y procedimientos para la toma de decisiones académicas, la gestión administrativa, la elaboración de materiales, la coordinación de docencia y tutoría, la evaluación y la investigación, la promoción y difusión, facilitando el flujo de información de la institución.

Una de las áreas considerada fundamental es la destinada a la elaboración de los materiales de estudio que, día a día, se enriquece con la tecnología que incorpora la UB. En la oferta académica, existen distintas alternativas de acuerdo con las posibilidades de acceso a los medios que tienen los cursantes de las diversas zonas del país. Todas ellas tienen las mismas exigencias en cuanto a perfil, alcances, materias, contenidos y horas del Plan de Estudio.

2.2 Oferta Académica

En la actualidad, la FEDEV ofrece las siguientes carreras:

- Tecnicatura en Administración con Orientación en PyME (Res. Ministerial N°106/89)
- Tecnicatura en Comercialización (Res. Ministerial N°1168/91)
- Tecnicatura en Producción Agropecuaria (Res. Ministerial N°1648/92)
- Tecnicatura en Comercio Internacional (Res. Ministerial N°623/95)
- Tecnicatura en Hotelería y Turismo (Res. Ministerial N°1626/04)
- Analista Universitario en Gestión de Capital Humano (Res. Ministerial N°1617/10)
- Tecnicatura en Logística (Res. Ministerial N°2043/11)

Ciclos de Complementación Curricular:

- Licenciatura en Hotelería y Turismo (Resolución Ministerial N° 1181/13)
- Licenciatura en Gestión de Capital Humano (Resolución Ministerial N° 1180/13)

- 2.3 Áreas e Integrantes de la FEDEV

A continuación, presentamos las áreas que conforman la FEDEV y que se vinculan con el diseño y producción de materiales educativos.

- Coordinación Académica
- Asistente de Coordinación Académica
- Área de Docencia y Tutorías
- Área de Alumnos
- Administración del Campus Virtual FEDEV
- Área de Producción Pedagógica de Medios Audiovisuales
- Área de Diseño y Producción de Materiales
- Área de Diseño Gráfico y Multimedial

CAPITULO 3. ÁREA DE DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE MATERIALES

El Área de Diseño y Producción de materiales depende de la Coordinación Académica de la FEDEV. Está compuesta por un Responsable del sector, por una colaboradora y por equipos de trabajo interdisciplinarios.

Desarrolla su actividad en conjunto con otras áreas de la FEDEV (Alumnos, Docencia y Tutorías, Producción Pedagógica de Medios Audiovisuales, Unidades de Gestión y Centros de Apoyo, Diseño Gráfico y Multimedial, y Administrativos) y, también, con diversos sectores de la Universidad (Trabajos Gráficos, Sistemas, UBTV y Comunicaciones).

Su función consiste en diseñar y producir materiales de estudio para las Tecnicaturas y las Licenciaturas que ofrece la Facultad. Por ello, el área tiene a su cargo: el análisis del estado de situación de los materiales, desde la pertinencia hasta la actualización de sus contenidos y bibliografía sugerida, la coordinación de los **equipos interdisciplinarios** necesarios para el desarrollo y la actualización de las asignaturas de las carreras. Selecciona, diseña y produce los distintos medios y materiales requeridos a partir de la definición del modelo pedagógico constructivista que orienta los procesos educativos.

3.1 El equipo interdisciplinario

La elaboración de los materiales de estudio está a cargo de un equipo interdisciplinario, conformado, básicamente, por 3 (tres) profesionales, a saber: un contenidista; una pedagoga en el rol de diseñadora didáctica, un diseñador gráfico y multimedial y un Coordinador general de todo el equipo.

Graficamos a continuación la estructura de cada equipo de trabajo:

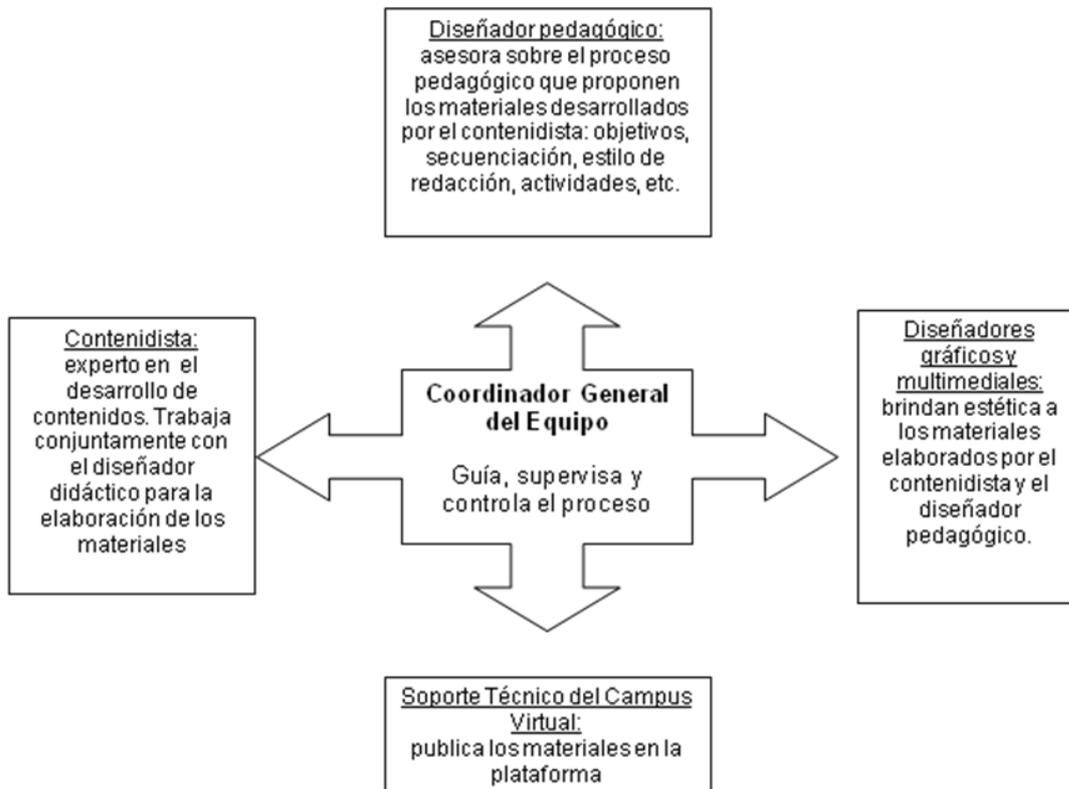


Figura Nº 1. Conformación del equipo interdisciplinario

3.2 Los materiales de estudio

Los materiales de estudio de la FEDEV son herramientas que promueven el aprendizaje, han sido diseñados especialmente para la modalidad virtual con las orientaciones necesarias para el desarrollo de las diferentes asignaturas. Poseen I.S.B.N. (International Standard Book Number), que se gestiona en la Cámara Argentina del Libro.

Para favorecer el aprendizaje en el alumno, se organiza una secuencia adecuada de los contenidos siendo indispensable mostrar coherencia pedagógica y didáctica en los materiales de estudio.

El equipo de especialistas tiene a su cargo la selección de los contenidos, la secuenciación y estructuración pedagógica de la asignatura que se designe en cada carrera en particular.

Los materiales de estudio (módulos) de las carreras que brinda la FEDEV, son concebidos como mediadores del aprendizaje. Favorecen la organización de los temas e

incentivan el aprendizaje activo del alumno al incluir instancias de reflexión, de búsqueda en diversas fuentes de información (impresas y/o electrónicas), propuestas de integración y aplicación de los temas estudiados a la futura realidad profesional, evaluación del propio aprendizaje, etc.

En su estructura, aunque con algunas diferencias dependiendo de las características de las asignaturas o el enfoque planteado por el contenidista para su tratamiento, pueden reconocerse los siguientes componentes:

- presentación de la asignatura
- datos del autor
- videominuto
- unidades didácticas

En cuanto a la navegación de los contenidos, el material permite el recorrido lineal y, también, la navegación libre por parte de los estudiantes, a partir del mapa ubicado en el marco izquierdo de la pantalla.

Trabajamos nuestros materiales siguiendo los lineamientos que Fandos especifica, especialmente cuando se trata de la formación de personas adultas a través de multimedia.

TOPICO	REFERENTES
Aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Proporcionarles la posibilidad de participar activamente en el proceso de aprendizaje e incentiven esta participación. - Permitirles que se dirijan por sí mismos su aprendizaje. - Respeten su independencia y la confianza que éstos tienen en su propia capacidad para responder preguntas y resolver problemas a partir de sus conocimientos y experiencias. - Se dirijan a la adquisición o mejora de habilidades de las que sean útiles para el desempeño cotidiano. - Aprovechen como recurso de aprendizaje las experiencias educativas y vitales que puedan aportar. - Sitúen el aprendizaje en el contexto, actividad y cultura habituales de los estudiantes.
Experiencia	<ul style="list-style-type: none"> - Los conozcan como expertos en áreas concretas como consecuencia de su experiencia. - Consideren problemas y situaciones reales como punto de partida, haciendo que la actividad que realizan esté estrechamente ligada a sus necesidades. - Consideren sus motivaciones internas (como la autoestima, la necesidad de reconocimiento...) y externas (como la mejora del puesto de trabajo o del pueblo).
Espacio de formación	<ul style="list-style-type: none"> - Contengan recursos para llamar su atención y facilitar la percepción de los factores esenciales del contenido (negrita, cursiva...). - Sean capaces de despertar sus intereses, mostrándoles sus aspectos claves y la solución que ofrece a problemas significativos. - Creen un espacio en el que puedan expresar sus ideas y compartirlas. - Cuenten con un acceso rápido y eficaz a la ayuda cuando lo necesiten.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Faciliten la interactividad y el aprender haciendo. - Se presenten claramente los objetivos, la finalidad y las consecuencias de adquirir o no cada aprendizaje. - Se centren en la realización de tareas, la resolución de problemas y la consecución de metas. - Proporcionar <i>feed-back</i> continuo e inmediato. - Provean las herramientas de aprendizaje esenciales para la inmediata y de funcionamiento intuitivo.

Cuadro Nº 1. La Formación en Internet. Guía para el diseño de materiales didácticos. Cabero, pág. 16.

CAPITULO 4. EL CONTENIDISTA

“La calidad pedagógica y el valor de los materiales radican, fundamentalmente, en la capacidad de los autores para estructurar los contenidos, teniendo en cuenta los diferentes recursos metodológicos y didácticos disponibles más apropiados para la consecución de los diversos objetivos de aprendizaje...”.

El contenidista es el experto y especialista, encargado de diseñar los contenidos y las actividades de la asignatura, curso o programa de formación, según corresponda, y de seleccionar material bibliográfico de lectura obligatoria y complementaria, enlaces y videos (que denominamos recursos de extensión). Asimismo, propone las autoevaluaciones, los foros y las evaluaciones parciales de la asignatura.

4.1 El perfil del contenidista

Para el desempeño de la función del contenidista se requiere un perfil específico, con características personales, actitudinales y profesionales singulares. Este perfil considera las siguientes características:

Características profesionales	<ol style="list-style-type: none"> 1. Título universitario correspondiente al área disciplinar en que se desempeñe. 2. Dominio de los contenidos de la asignatura. 3. Título de carrera docente. 4. Conocimiento de las últimas novedades y avances científicos que corresponden a su asignatura. 5. Conocimiento de las características propias del estudiante adulto.
Características personales	<ol style="list-style-type: none"> 1. Personalidad responsable y comprometida con la tarea. 2. Cordialidad en el trato con los integrantes del equipo. 3. Capacidad para trabajar en equipo. 4. Actitud proactiva y comunicación efectiva con el área.
Características relacionadas con el uso de tecnologías	<ol style="list-style-type: none"> 1. Capacidad para desarrollar materiales para alojar en la web. 2. Predisposición para aprender el uso de tecnologías y herramientas, entre ellas Google Docs.

Cuadro Nº 2. Perfil del Contenidista

4.2 Funciones del contenidista

El contenidista, también denominado Experto en Contenidos, es aquel que dentro del equipo interdisciplinario que integra, le corresponde desarrollar contenidos de su área disciplinar. Dichos contenidos deben ajustarse a los objetivos de la Carrera, estar actualizados y poseer solidez académica, brindando al estudiante herramientas que le serán de utilidad en su futuro ejercicio profesional.

“Los especialistas de contenido serán los encargados de organizar la propuesta curricular seleccionando los saberes necesarios para responder a las necesidades de formación de los destinatarios”¹. Ellos, a su vez, serán los responsables de seleccionar el material bibliográfico que los estudiantes deberán consultar para profundizar el estudio de los contenidos.

4.3 Principales tareas del contenidista

La tarea del contenidista incluye, tal como se especifica en el Contrato que se realiza al profesional convocado, las siguientes prestaciones:

- a) Redactar los objetivos, contenidos, actividades, recursos de extensión, bibliografía del programa, autoevaluaciones y todo lo solicitado por el Área de Diseño y Producción de Materiales de la FEDEV referido a la elaboración de la asignatura. Grabar en el estudio de UBTV materiales audiovisuales si le fueran requeridos.
- b) Presentar en formato digital los originales de autor correspondientes a las distintas unidades didácticas que lo componen.
- c) Facilitar los textos y fuentes de recursos específicos para la confección de actividades.

4.4 Circuito de nombramiento de contenidistas

Frente a la necesidad de desarrollar y/o actualizar un curso/asignatura para la modalidad a distancia, en formato e-learning u otro, se procede de la siguiente manera:

- a) En primer término, se convoca a profesores de la FEDEV y a docentes UB que desempeñan en la modalidad presencial o a profesionales sugeridos por autoridades de

¹ Lugo y Schulman. Capacitación a distancia: acercar la lejanía (1999). Herramientas para el desarrollo de programas a distancia. Ed. Magisterio del Río de la Plata, Buenos Aires.

las distintas Facultades, según corresponda. Solo en el caso de que por esta vía no se complete la búsqueda requerida, se convoca a profesionales utilizando otras vías, por ejemplo, referencias de otras universidades.

b) La Coordinadora Académica de la FEDEV y la Responsable del Área de Diseño y Producción de Materiales entrevistan personalmente a cada candidato.

c) Si el candidato se ajusta al perfil de búsqueda (ver página 16) y acepta la propuesta, se confecciona un Contrato de Locación de Obra. Dicho Contrato contiene, fundamentalmente: el lapso en el cual se compromete el contenidista a desarrollar la obra (tres meses), las características que debe contener el material, el número de reuniones básicas que deberá establecer con el equipo interdisciplinario.

d) La Coordinación Académica de la FEDEV y el contenidista firman dos ejemplares de dicho Contrato.

e) La FEDEV eleva los ejemplares a la Vicepresidencia de Docencia e Investigación para su aprobación y firma.

f) Una vez que la FEDEV recibe los dos contratos firmados por la Vicepresidencia de Docencia e Investigación, archiva un ejemplar y entrega una copia al contenidista.

CAPITULO 5. EL DISEÑADOR DIDACTICO

El diseñador didáctico es el responsable de desarrollar acciones formativas de calidad a partir de sus conocimientos en pedagogía y psicología educativa. Con el material que le entrega el contenidista, debe desarrollar e implementar la organización de los materiales de estudio para el logro del aprendizaje en los estudiantes. Es el líder del equipo y depende de él el buen funcionamiento del grupo.

5.1 Perfil del diseñador didáctico

El diseñador didáctico debe poseer conocimientos sobre didáctica como así también, habilidades en el uso de las TIC's para elaborar creativamente los materiales de estudio.

Principalmente, demostrar competencias para formar parte de un equipo interdisciplinario de trabajo y para llevar a cabo la gestión integral de los materiales de estudios que se presentarán a los estudiantes en el Campus Virtual FEDEV, realizando la presentación final a la Coordinadora del Área, en tiempo y forma.

Tomando las palabras de Coll (2008) plantea el concepto de "*diseño tecnoinstruccional o tecnopedagógico*", haciendo referencia a que en el proceso de diseño instruccional en la formación virtual se vinculan de forma indisociable dos dimensiones:

- Dimensión tecnológica. Supone la selección de las herramientas tecnológicas adecuadas al proceso formativo que se desea realizar, analizando sus posibilidades y limitaciones, tales como la plataforma virtual, las aplicaciones de software, los recursos multimedia, etc.
- Dimensión pedagógica. Precisa del conocimiento de las características de los destinatarios, análisis de los objetivos y/o competencias de la formación virtual, desarrollo e implementación de los contenidos, planificación de las actividades, con orientaciones y sugerencias sobre el uso de las herramientas tecnológicas en el desarrollo de las actividades, y la preparación de un plan de evaluación de los procesos y de los resultados.

5.2 Funciones del diseñador didáctico

Es el encargado de crear un escenario adecuado que propicie el aprendizaje dentro de un entorno virtual, determinando la estructura y secuencia de la formación, estableciendo los objetivos de aprendizaje, la secuenciación de los contenidos y los criterios de evaluación.

Asimismo, deberá organizar los contenidos en diferentes niveles de complejidad y elaborar los materiales de estudio utilizando los medios multimediales y otros recursos que considere apropiados para lograr calidad didáctica durante la formación.

5.3 Principales tareas del diseñador didáctico

- Conducir el equipo
- Redactar los objetivos de la formación.
- Conocer el perfil de los estudiantes y su contexto.
- Revisar los contenidos de la formación.
- Implementar estrategias didácticas para lograr el aprendizaje en los estudiantes.
- Organizar los materiales de estudio según su nivel de complejidad.
- Diseñar y desarrollar los instrumentos de evaluación.

CAPITULO 6. EL DISEÑADOR GRAFICO MULTIMEDIAL

Es su responsabilidad, realizar el diseño de ilustraciones y/o gráficos para los diferentes materiales de estudio con el fin de otorgarle una agradable visualización estética.

6.1 Perfil del diseñador gráfico multimedial

El diseñador gráfico debe poseer una personalidad creativa e innovadora y principalmente, mostrar habilidades para comunicar e interpretar conceptos mediante ilustraciones, imágenes, gráficos, etc. Asimismo, buen manejo de relaciones interpersonales para poder trabajar en equipo e interactuar constantemente con él para obtener los mejores resultados.

6.2 Funciones del diseñador gráfico multimedial

Es su principal función diseñar, mejorar y corregir estéticamente el material de estudio diseñado por el equipo conformado por el contenidista y el diseñador didáctico.

6.3 Principales tareas del diseñador gráfico multimedial

- Utilizar los programas de diseño para desarrollar creativamente los componentes visuales de los materiales de estudio que le entrega el equipo.
- Modificar estéticamente los textos, las imágenes, etc. para que todo el material de estudio de una misma asignatura posea un único criterio.
- Crear y proponer nuevas ideas al equipo compuesto por el contenidista y el diseñador didáctico.
- Modificar, revisar y editar todas las veces que fuere necesario hasta que el trabajo final sea el esperado por la Coordinadora del Área de Diseño y Producción de Materiales.
- Cumplir en tiempo y forma con la entrega.

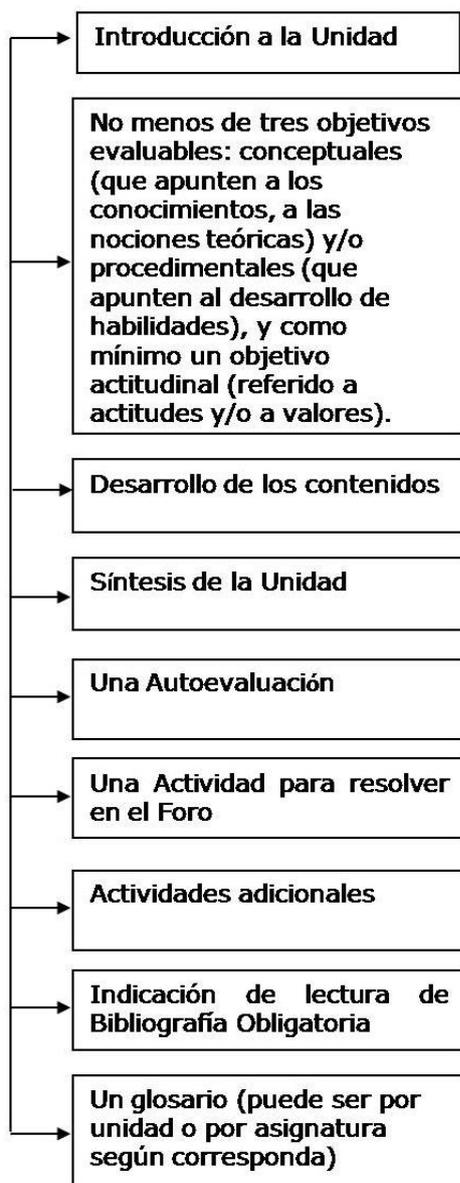
CAPITULO 7. ASPECTOS DIDACTICOS Y FORMALES PARA LA PRESENTACIÓN DE MATERIALES

- Armar el CV del autor describiendo en breves líneas su trayectoria académica y profesional, y los antecedentes más destacados, como por ejemplo: publicaciones, participación en Congresos en calidad de expositor y premios recibidos. Incluir una foto digital.

La extensión máxima es 1 (una) página o carilla.

- Redactar la Presentación de la materia especificando de qué se trata, qué contenidos abarca, cuáles son los objetivos que debe alcanzar el alumno y qué bibliografía deberá consultar.
- Tener presente el perfil del estudiante.

Cada Unidad debe incluir los siguientes componentes.



Cuadro N° 3. Componentes de cada unidad.

Algunas recomendaciones:

- Desarrollar los **contenidos** enunciados en el programa, incluyendo ejemplos, imágenes, citas, casos concretos, etc. Utilizar un lenguaje coloquial que no pierda nivel académico.
- En las propuestas de enseñanza virtual, el lenguaje adquiere enorme importancia, ya que a través de él se acortan las distancias existentes entre el profesor y el estudiante que se encuentran separados en tiempo y espacio. Establecer un diálogo

con los estudiantes, a través del texto, hablándoles, considerando sus posibles respuestas, favoreciendo el diálogo con otros compañeros y con la comunidad, ya que, como plantean Gutiérrez Pérez y Prieto Castillo, de esa manera se favorece una mayor implicación del alumno con el contenido tratado.

- La extensión máxima debe ser de 30 (treinta) páginas.
- Seleccionar referencias a **bibliografía y artículos de Internet**, audios, videos, sitios web, entre otros, que favorezcan el proceso de aprendizaje de los contenidos.
- Diseñar **autoevaluaciones** y **actividades** que promuevan la reflexión, la aplicación de lo estudiado, la integración de conceptos, el análisis de casos, la resolución de problemas; es decir, propuestas que posibiliten aprendizajes significativos en los estudiantes.

Incrementar gradualmente el nivel de complejidad de las actividades a lo largo de las unidades.

El porcentaje de distribución entre las diferentes herramientas de cada Unidad deberá responder a la siguiente indicación:

Ponderación de los componentes

<i>Componentes de cada asignatura (A cargo del Contenidista y equipo multidisciplinario)</i>	<i>%</i>
Desarrollo de Contenidos. (Introducción, Objetivos, Ejemplos, Casos, Síntesis de Unidad)	50% (15 pág.)
Referencia a Bibliografía y Artículos de Internet Visualización de videos/escucha de audios/ Visitas a páginas web o recursos en Internet	20% (6 pág.)
Autoevaluaciones, Actividades para el Foro, Análisis de Casos, entre otras.	30% (9 pág.)
TOTAL	100%

Cuadro N° 4. Ponderación de componentes.

- **Estilo de redacción**, seguir una norma de estilo de redacción. Las diseñadoras pedagógicas también actuarán como correctoras y asesoras de estilo. Sin embargo, le brindamos algunas sugerencias:

- Conserve un estilo académico, pero no rebuscado. Sea claro, conciso y directo. Procure usar oraciones cortas, con menos de treinta palabras.
- Evite los eufemismos rebuscados.
- No use jerga cuando no es pertinente ni metáforas o alusiones fuera del campo de estudio.
- Economice las palabras.
- Cuide la concordancia entre sujeto y verbo, en la oración y en el párrafo.
- Prefiera la voz activa o la pasiva cuasi-refleja, con “se”.
- Evite el uso de “éste”, “ésta”, “el mismo”, “la misma”.
- Use listas para las enumeraciones.

- Se respetará el siguiente **formato**:
 - Presentar los originales en un archivo de Word.
 - Usar tipografía Arial 11.
 - Márgenes de las hojas: 2,5 en los cuatro lados.
 - Hoja A4.
 - Espaciado simple en los textos.
 - Espaciado doble entre párrafos.
 - Sugerir o proveer ilustraciones, previo acuerdo entre el/la Contendista y el Diseñador Pedagógico acerca de qué tipo de ilustraciones van a usarse en toda la asignatura.
 - Sugerir o proveer videos, animaciones, gráficos en Power Point, Webquests u otros medios interactivos. Junto con los diseñadores se evaluará la viabilidad de incluirlos en el cuerpo principal de la unidad y/o en un archivo aparte.

Ante cualquier duda, comuníquese con la Lic. Leticia Lobato, responsable del Área de Diseño y Producción de Materiales, al email: leticia.lobato@ub.edu.ar o con la Coordinadora Académica de la Facultad, Dra. Clara Bonfill, clara.bonfill@ub.edu.ar

CAPITULO 8. EL CAMPUS VIRTUAL FEDEV

Todas las carreras que brinda la FEDEV se desarrollan a través del Campus Virtual <http://campus.ub.edu.ar/>

El Campus Virtual FEDEV está basado en una plataforma tecnológica llamada Moodle (Modular Object Oriented Distance Learnign Enviroment). Moodle es un software diseñado para gestionar y brindar entornos virtuales de aprendizaje de calidad. Hunde sus raíces en la pedagogía constructivista, ya que se diseñó con la intención de que los estudiantes construyan su propio aprendizaje. En este sentido, pueden trabajar a su ritmo, elegir los contenidos o tareas que les resulten más estimulantes, colaborar con otros estudiantes en la construcción de una experiencia colectiva y colaborativa de conocimiento, asumiendo un papel activo en lugar de una adquisición pasiva de los contenidos.

Una de las características de esta plataforma *open source* es que posee herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica potencialmente útiles para que los participantes interactúen entre sí y con el tutor. Estas herramientas constituyen elementos esenciales en cualquier entorno de formación en línea. La plataforma permite a los usuarios la accesibilidad a los contenidos ya sea en formato textual, visual y/o audiovisual.

Asimismo, es posible efectuar un seguimiento de las acciones desarrolladas en el Campus tanto por los participantes como por los tutores. Estos últimos pueden conocer los contenidos recorridos por los estudiantes, las actividades que realizaron, la cantidad de veces que ingresaron a la plataforma, entre otros. Estos registros estadísticos les resultan de gran utilidad, por ejemplo, para tomar decisiones al momento de evaluar al alumno.

El Campus Virtual aloja los materiales de estudio de las diversas asignaturas que integran la carrera y ofrece herramientas que posibilitan la comunicación entre los tutores y los estudiantes.

8.1 Componentes pedagógicos del Campus Virtual.



Imagen Nº 1. Campus Virtual FEDEV.

Cada módulo está integrado por los siguientes componentes:

- Plan de trabajo
- Programa
- Presentación de la asignatura
- Presentación de los autores
- Foro de Bienvenida
- Cafetería (espacio de socialización informal entre estudiantes).
- Unidades didácticas (compuestas por el desarrollo de contenidos y propuestas de actividades, foros y materiales adicionales que los tutores incorporarán a lo largo de la cursada).
- Evaluaciones parciales

8.2 Estructura y organización de una asignatura.

La plataforma Moodle proporciona tres tipos de bloques:

- **De comunicación** (foros, chat): permite que los estudiantes puedan contactarse con el tutor para hacer preguntas, aclarar dudas, etc. y también se comuniquen con sus compañeros para construir su propia comunidad de aprendizaje.
- **De materiales** (contenidos en archivos PDF, HTML, entre otros): se presentan los contenidos de los materiales de cada asignatura. Todo tipo de textos, libros, apuntes, presentaciones de diapositivas, enlaces a páginas Web externas, etc. Variados recursos para que los estudiantes construyan su aprendizaje.
- **De actividades** (evaluaciones, tareas): parte activa y colaborativa mediante debates y discusiones, para la resolución de problemas, redacción de trabajos, creación de imágenes, webquest, etc.

Cabe aclarar que los materiales de estudio son concebidos como herramientas que promueven el aprendizaje. *“La educación a distancia –afirma Padula Perkins- tiene a los materiales entre sus principales y constitutivos elementos. Junto con las tutorías, ellos conforman el eje por el cual transita, en esta metodología, la función pedagógica”*. En otras palabras, los estudiantes toman contacto con los contenidos a través de los materiales; de allí su importancia.

En nuestro modelo, los materiales se diseñan especialmente para el formato e-learning. Tal como señalan diversos especialistas en educación a distancia, el diseño de los materiales es en definitiva, una tarea compleja en la que interviene un equipo interdisciplinario compuesto por contenidistas, pedagogas, diseñadores gráficos y profesionales de Sistemas.

CAPITULO 9. PROYECTOS ESPECIALES: EDUCACIÓN CONTINUA E-LEARNING E INGRESO E-LEARNING

9.1 Educación Continua e-learning

La Educación Continua consiste en una variedad de cursos diseñados para el entrenamiento y desarrollo ocupacional, el desarrollo de habilidades y la actualización académica de adultos. La educación continua tiene como objetivo proporcionar oportunidades educativas con el fin de promover el aprendizaje continuo que ayude a los adultos a alcanzar sus metas profesionales u ocupacionales. Esta educación se enfoca en el desarrollo de programas para adultos basados en las necesidades particulares de una determinada comunidad.

Las características de los tiempos actuales obligan a que los profesionales en forma más frecuente requieran actualizarse o especializarse. La información se va renovando continuamente y se debe estar al día –o tratar, al menos– en la disciplina o en el área de especialización que cada uno trabaja. En este contexto de permanente cambio, el significado de la educación continua adquiere mayor relevancia, puesto que fácilmente deducimos que ante la velocidad de los cambios que estamos viviendo, necesariamente se debe estar involucrado en un proceso permanente de capacitación, actualización y formación.

En las últimas décadas ha surgido como una opción importante el perfeccionamiento o la actualización mediante cursos soportados con tecnología. Desde el avance de las Tecnologías de Información y Comunicación, las ventajas de estudiar a distancia son múltiples. Entre ellas, se destacan: la interactividad entre alumnos y tecnología; la retroalimentación comunicacional continua; mejor y mayor acceso a la información; individualización del aprendizaje al ritmo de cada alumno; etc.

9.1.1 Características del Programa Educación Continua e-learning

La tecnología que posibilita esta propuesta educativa no requiere descargas previas en tu PC o dispositivo móvil. En el curso e-learning los participantes van a encontrar:

- a) Clases en vivo (Eventos Virtuales): se accede a través de una clave para participar del curso en forma simultánea con otros compañeros y profesores, desde cualquier lugar de la Argentina y del mundo.

- b) Clases en diferido: se creará tu acceso con usuario y contraseña, para que puedas visualizar en diferido, en caso de que no puedas asistir al Evento Virtual en el día y horario establecido.
- c) Aula Virtual: de navegación fácil, amigable e intuitiva, es un espacio donde se aloja el material de estudio y también se accede a los medios de comunicación en línea.
- d) Foros: un espacio virtual para debatir o consultar a los profesores y a otros participantes.
- e) Chat: para que puedas comunicarte en tiempo real.
- f) Actividades: alojadas en el Aula Virtual y dirigidas por el profesor; guiarán tu aprendizaje de manera práctica.
- g) Evaluación Final: instancia de finalización de curso que permite obtener una Certificación expedida por la Universidad de Belgrano.
- h) Encuesta de Satisfacción: porque es importante para nosotros conocer tu opinión sobre los cursos e-learning, lo cual nos permitirá mejorar la calidad de nuestra propuesta educativa.

La tecnología que posibilita esta propuesta educativa no requiere descargas previas. Una de sus ventajas es que permite compartir archivos de todo tipo, útiles para el aprendizaje. La navegación en el Aula Virtual es fácil, amigable e intuitiva.

9.1.2 Requisitos técnicos para el docente y el participante

La tecnología que posibilita esta propuesta educativa no requiere descargas previas. Una de sus ventajas es que permite compartir archivos de todo tipo, útiles para el aprendizaje.

9.1.3 Algunas recomendaciones para el acceso al Evento Virtual

1. Usar un navegador liviano como Mozilla Firefox con el respectivo **plugin de Flash Player actualizado**.
2. Utilizar un buen juego de parlantes o auriculares y asegúrese que esté correctamente **conectado y encendido**.
3. El participante **no** necesita cámara web o micrófono.
4. Recomiende al participante una **conexión a internet por cable**, o asegure que su señal de Wifi es estable y veloz.

Recuerde que los microcortes son normales en una charla vía internet siempre y cuando no dificulten el entendimiento.

Si usted tiene inconvenientes durante el Evento Virtual, cierre todos los programas y ventanas que no refieren al Evento (en especial Skype, Outlook, etc.).

9. 2 Curso de Iniciación Universitaria e-learning



Imagen Nº 2. Curso de iniciación Universitaria e-learning. Modelo en el Campus Virtual FEDEV.

Desde hace muchos años en la Universidad de Belgrano se lleva a cabo el ingreso a la Universidad en forma presencial. Este contacto diario con los alumnos ingresantes ha marcado el rumbo para la elaboración de esta propuesta virtual: el **Curso de Iniciación Universitaria e-learning**.

9. 2.1 Ingreso a través de Internet.

La realidad exige ofrecer una modalidad de enseñanza que permita, sobre todo a los estudiantes que residen en el interior de nuestro país y en América latina, manejar sus tiempos y espacios de manera autónoma y permanecer más tiempo en su lugar de residencia.

9.2.2 Finalidad del curso

- Generar un espacio de ambientación a la vida universitaria y en especial a la Universidad de Belgrano, al conocer su historia, su filosofía, su misión y objetivos.

- Mejorar las condiciones de inicio de los estudios universitarios para nivelar a los grupos ingresantes y permitir una enseñanza más homogénea en primer año.
- Disminuir la tasa de deserción en función de las mejores condiciones de ingreso lograda a través del curso.

El curso no tiene como objetivo limitar ni excluir a los aspirantes. Con él se pretende ayudar a los estudiantes en la preparación académica para que puedan responder con éxito a las exigencias universitarias.

9.2.3 Metodología

Las asignaturas se cursan a través de Internet, en el Campus Virtual FEDEV al que se accede con una clave personal que se recibe por correo electrónico. En este espacio se encuentran los materiales de estudio y las vías para comunicarse con los tutores de cada asignatura y compañeros.

El curso comprende una etapa de estudio en el Campus Virtual y una instancia presencial que se desarrolla en la Universidad.

9.2.4 Evaluación

Al final del curso, realizarás una evaluación diagnóstica que no será condicionante para el ingreso a la Universidad.

Bibliografía y fuentes

- Lugo y Schulman. Capacitación a distancia: acercar la lejanía (1999). Herramientas para el desarrollo de programas a distancia. Buenos Aires: Magisterio del Río de la Plata.
- Padula Perkins (2008). Una introducción a la educación a distancia. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Coll, C. Mauri, T. y Onrubia, J. (2008). Los entornos virtuales de aprendizaje basados en el análisis de casos y la resolución de problemas. En Psicología de la educación virtual, editado por C. Coll y C. Monereo. España: Morata
- Resolución Ministerial N° 106/89:
<http://repositorio.educacion.gov.ar/dspace/bitstream/handle/123456789/82706/0456.pdf?sequence=1>

- Resolución Ministerial N° 1717/04:

www.me.gov.ar/spu/documentos/dngu/resolucion_1717_04.pdf