



Universidad
Industrial de
Santander

LINEAMIENTOS PARA EL DISEÑO Y DESARROLLO DE EXPERIENCIAS MEDIADAS CON TIC





Universidad
Industrial de
Santander



CC BY-NC 4.0 ESCRITURA
Atribución-No Comercial 4.0 Internacional

Contenido

Introducción	4
1. La planificación de experiencias.....	5
1.1 Los referentes para la planificación.....	5
1.2 Elementos para la propuesta de planificación de las experiencias	5
2. El montaje o la organización de las experiencias en Moodle	8
3. Uso responsable de obras protegidas por derechos de autor ...	9
4. Del desarrollo de experiencias educativas	10
5. De la evaluación de las experiencias.....	11



LINEAMIENTOS PARA EL DISEÑO Y DESARROLLO DE EXPERIENCIAS DE INCORPORACIÓN DE TIC COMO APOYO A LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA, APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN

La incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como apoyo a los procesos educativos exige la participación activa de diferentes actores entre los que se destacan los profesores, estudiantes y directivos. Los profesores como mediadores de la enseñanza, los estudiantes como protagonistas de los procesos de aprendizaje y los directivos como responsables de apoyar el desarrollo de las propuestas de forma que se logren los propósitos educativos. Precisamente para favorecer el trabajo coordinado y la participación activa de estos actores implicados en el uso de TIC como apoyo a los procesos de formación, el Consejo Superior formuló la política de apoyo a la formación con TIC mediante el Acuerdo 051 de 2009 y el Consejo Académico aprobó un programa para la implementación de esta política mediante el Acuerdo 277 de 2011.

El programa formulado por el Acuerdo del Consejo Académico plantea la capacitación orientada a que los profesores generen iniciativas de uso de TIC en los procesos de formación que acompañan, así como actividades de asesoría al desarrollo de iniciativas relacionadas con el uso de las tecnologías como apoyo en actividades de enseñanza, aprendizaje y evaluación. Sin embargo, estas propuestas que se traducirán en acciones educativas, han de ser planificadas, organizadas en una plataforma, desarrolladas y evaluadas. Para esto es importante la definición de algunos lineamientos que orienten la elaboración y ejecución de las propuestas de uso de TIC en procesos educativos, lineamientos que estarán en permanente cambio y enriquecimiento en función de las experiencias que vivan los diferentes actores involucrados. Así mismo, es recomendable que el trabajo se aborde desde colectivos docentes.

Este documento tiene como finalidad proporcionar algunas orientaciones para la planificación, el montaje, el desarrollo y la evaluación de experiencias de uso de TIC como apoyo a los procesos educativos que asuman los profesores, una vez hayan participado o certificado competencia en el uso de Moodle. La universidad ofrecerá personal de apoyo pedagógico y tecnológico que acompañará al docente en el desarrollo de cada uno de estas etapas.



I. La planificación de experiencias

La planificación se constituye en la fase inicial de la actividad académica y tiene como propósito orientar la implementación de la experiencia que vaya a acompañar al profesor universitario utilizando las TIC. Exige imaginar y crear de manera anticipada ambientes y experiencias de enseñanza, aprendizaje o evaluación, que permitan la formación de los estudiantes con las competencias necesarias para asumir con responsabilidad y éxito los compromisos que les presenten los contextos académico, social, personal y laboral en los cuales se desempeñen. En esta tarea el profesor no puede olvidar algunas características del paradigma educativo que prima hoy y que podemos resumir en el paso: (a) de la educación centrada en la enseñanza a la educación centrada en el aprendizaje, esto es docencia centrada en el estudiante como persona autónoma; (b) del aprendizaje terminal al aprendizaje a lo largo de la vida; (c) de la formación basada en contenidos a la formación basada en competencias; (d) del papel del profesor como transmisor de contenidos al de mediador de aprendizajes; (e) de un modelo que convive con la pasividad del estudiante a un modelo que exige la participación activa del estudiante.

I.1 Los referentes para la planificación

La planificación de una experiencia implica:

- Tener en cuenta la misión y los lineamientos del modelo pedagógico UIS.
- No perder de vista el programa general de la asignatura que se desea apoyar con el uso de TIC y que tiene definido propósitos, competencias, contenidos, estrategias didácticas, sistema de evaluación y bibliografía.
- Responder a cuestionamientos como: ¿a quién enseñar? ¿en qué momentos enseñar? ¿por qué enseñar la asignatura? ¿para qué enseñarla? ¿qué y cómo enseñarla? ¿qué, para qué y cómo evaluarla? ¿en qué fuentes y expertos apoyar la enseñanza?

I.2 Elementos para la propuesta de planificación de las experiencias

La planificación de la experiencia exige la definición de mínimo los siguientes elementos:

- a) Descripción de la situación educativa que se pretende apoyar con el uso de TIC: puede hacer referencia a un problema o una necesidad que se pretende atender con el uso de las tecnologías.
- b) Formulación del(os) propósito(s) que se pretende(n) conseguir con el uso de las TIC como apoyo a los procesos de enseñanza, aprendizaje o evaluación.
- c) Competencias(s) a desarrollar u objetivo(s) de aprendizaje a lograr con la experiencia de uso de TIC.

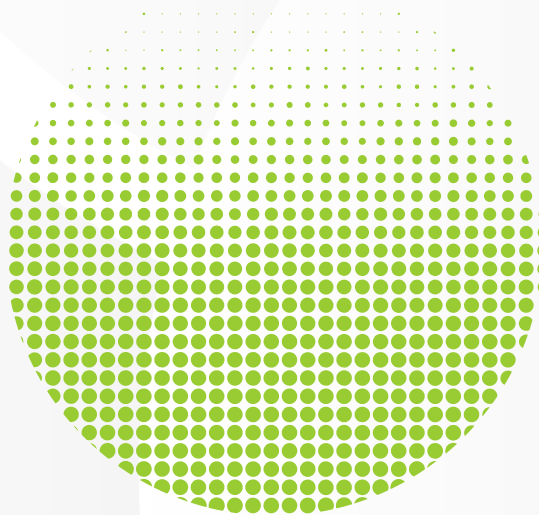


- d)** Indicadores de logro del aprendizaje: resultados o acciones mediante los cuales se valorará el nivel de desarrollo de las competencias o el logro de los objetivos de aprendizaje por parte de los estudiantes.
- e)** Contenido(s) de aprendizaje a trabajar: pueden ser contenidos declarativos (conceptos, teorías, principios, etc.), procedimentales (habilidades, destrezas, estrategias, procedimientos, métodos, competencia informacional (acceso, evaluación, uso y comunicación de información),...) o actitudinales y axiológicos (trabajo en equipo, respeto y reconocimiento del otro, respeto a la propiedad intelectual, principios éticos en la producción de conocimiento,...).
- f)** Estrategia(s) didáctica(s) y material(es) educativo(s) a utilizar durante el desarrollo de la experiencia. Entre las estrategias pueden estar la lectura y composición de textos, los mapas conceptuales, la resolución de problemas, el análisis de casos, el desarrollo de proyectos, las preguntas, las exposiciones, el manejo del error, el portafolio, etc. Entre los materiales educativos están artículos, libros, sitios de interés, imágenes, videos, software, etc. Con respecto a los materiales es importante definir si es necesario desarrollarlos o utilizar los disponibles. En el marco del desarrollo de estrategias y experiencias pedagógicas que incorporan las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como apoyo a los procesos de enseñanza, aprendizaje y evaluación, se establece que el uso de obras protegidas por derechos de autor deberá realizarse en estricto cumplimiento de la normativa nacional e internacional vigente sobre la materia.
- g)** En consecuencia, queda expresamente prohibida la reproducción, almacenamiento, distribución, comunicación pública o cualquier otra forma de puesta a disposición de obras, fragmentos o materiales protegidos por derechos de autor, sin haber obtenido previamente las licencias, permisos o autorizaciones correspondientes del titular de los derechos patrimoniales.
- h)** Para garantizar el cumplimiento de estas disposiciones, el profesorado deberá emplear los recursos electrónicos, bases de datos académicas y materiales digitales disponibles a través de la Biblioteca de la Universidad, los cuales se encuentran amparados por las licencias institucionales y los acuerdos de suscripción vigentes con proveedores de contenidos digitales.
- i)** El incumplimiento de esta normativa generará responsabilidad civil, patrimonial, disciplinaria y, en los casos aplicables, penal, para el docente infractor. Dicho incumplimiento implica la obligación de mantener indemne a la Universidad frente a cualquier reclamación de terceros y de responder con su propio patrimonio por los daños y perjuicios derivados del uso indebido de materiales protegidos.
- j)** Cuando se requiera citar, referenciar o difundir una obra que no se encuentre cubierta por las licencias institucionales, el docente deberá abstenerse de distribuir archivos o copias del contenido y, en su lugar, proporcionar el enlace directo a la fuente original o al sitio web legalmente autorizado para su consulta. Esta práctica garantiza un acceso ético y legal a la información, fortaleciendo la cultura del respeto por la creación intelectual dentro de la comunidad universitaria.



- k)** Finalmente, se invita al profesorado a fomentar en el estudiantado el uso responsable, ético y crítico de la información digital, promoviendo el reconocimiento del valor de la autoría y el respeto por los derechos morales y patrimoniales de los creadores de obras.
- l)** Actividades para lograr la participación e interacción de los estudiantes con miras a desarrollar las competencias o a lograr los objetivos de aprendizaje, así como a facilitar la apropiación de contenidos.
- m)** Recursos y actividades de Moodle que permitirán implementar la propuesta.
- n)** Tiempo que se dedicará para la realización de las actividades donde se plantee el uso de TIC.
- o)** Evaluación del aprendizaje y del proceso: proceso de valoración del trabajo de los estudiantes (evaluación del aprendizaje) y del desarrollo de la experiencia educativa con apoyo en TIC (evaluación del proceso). Se recomienda la socialización de la propuesta ante los pares con el propósito de enriquecerla, lineamiento fundamental en aquellas asignaturas que son orientadas por más de un profesor. Una vez definida la planificación de la experiencia debe ser evaluada y aprobada por la unidad académica respectiva y el equipo líder en TIC.

Se recomienda la socialización de la propuesta ante los pares con el propósito de enriquecerla, lineamiento fundamental en aquellas asignaturas que son orientadas por más de un profesor. Una vez definida la planificación de la experiencia debe ser evaluada y aprobada por la unidad académica respectiva y el equipo líder en TIC.



2. El montaje o la organización de las experiencias en Moodle

Para el montaje o la organización de las experiencias en una plataforma es necesario:

- a) El trabajo del profesor con el personal de soporte para el montaje de la experiencia, tomando como base la planificación realizada.
- b) Creación del espacio en Moodle para la experiencia planificada, que tendrá una estructura básica definida previamente.
- c) Organización o desarrollo de materiales que se necesitan. En este sentido tenga en cuenta:
 - Elaborar instrucciones claras para el desarrollo de las diferentes actividades que se propongan. Desde el comienzo de la experiencia los participantes deben conocer el propósito, las acciones a desarrollar y los criterios de evaluación (indicadores de logro) de cada una de las actividades que se asignen. Así mismo es conveniente aclarar para cada actividad en qué forma y momento se hará la realimentación.
 - Definir los tiempos del estudiante y del profesor para cada una de las actividades, por ejemplo, tiempos para el desarrollo de un foro o de una tarea, tiempo para dar o recibir realimentación, tiempo para enviar trabajos, entre otros.
 - Incluir carpetas de lecturas complementarias donde pueda ir anexando artículos interesantes para la revisión y el estudio de los estudiantes. Este recurso permite publicar de manera permanente información para apoyar el trabajo de los alumnos.
 - Diversificar el tipo y uso de materiales (textos, gráficas, animaciones, audios, etc.).
 - Incluir, entre otros, los siguientes recursos y actividades:
 - (a) Una presentación del espacio;
 - (b) el programa del curso dentro del cual se está utilizando las TIC;
 - (c) la propuesta de uso de TIC en el curso;
 - (d) el foro correspondiente al tablero de anuncios del profesor;
 - (e) el foro de preguntas y respuestas;
 - (f) el espacio social del curso (cafetería);
 - (g) carpeta de lecturas complementarias;
 - (h) glosario básico del curso, entre otros.
- d) Montar los recursos y las actividades en Moodle de forma que respondan a la planificación de las experiencias.
- e) Probar en forma permanente la vista que tendrá el estudiante sobre los recursos y actividades publicadas en Moodle.
- f) Siéntase libre para revisar las diferentes opciones, recursos y actividades y plantear cambios en la planificación prevista. En internet encuentra videos cortos sobre el manejo de todos los servicios de la plataforma Moodle.



3. Uso responsable de obras protegidas por derechos de autor

En el marco del desarrollo de estrategias y experiencias pedagógicas que incorporan las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como apoyo a los procesos de enseñanza, aprendizaje y evaluación, se establece que el uso de obras protegidas por derechos de autor deberá realizarse en estricto cumplimiento de la normativa nacional e internacional vigente sobre la materia.

En consecuencia, queda expresamente prohibida la reproducción, almacenamiento, distribución, comunicación pública o cualquier otra forma de puesta a disposición de obras, fragmentos o materiales protegidos por derechos de autor, sin haber obtenido previamente las licencias, permisos o autorizaciones correspondientes del titular de los derechos patrimoniales.

Para garantizar el cumplimiento de estas disposiciones, el profesorado deberá emplear los recursos electrónicos, bases de datos académicas y materiales digitales disponibles a través de la Biblioteca de la Universidad, los cuales se encuentran amparados por las licencias institucionales y los acuerdos de suscripción vigentes con proveedores de contenidos digitales.

El incumplimiento de esta normativa generará responsabilidad civil, patrimonial, disciplinaria y, en los casos aplicables, penal, para el docente infractor. Dicho incumplimiento implica la obligación de mantener indemne a la Universidad frente a cualquier reclamación de terceros y de responder con su propio patrimonio por los daños y perjuicios derivados del uso indebido de materiales protegidos.

Cuando se requiera citar, referenciar o difundir una obra que no se encuentre cubierta por las licencias institucionales, el docente deberá abstenerse de distribuir archivos o copias del contenido y, en su lugar, proporcionar el enlace directo a la fuente original o al sitio web legalmente autorizado para su consulta. Esta práctica garantiza un acceso ético y legal a la información, fortaleciendo la cultura del respeto por la creación intelectual dentro de la comunidad universitaria.

Finalmente, se invita al profesorado a fomentar en el estudiantado el uso responsable, ético y crítico de la información digital, promoviendo el reconocimiento del valor de la autoría y el respeto por los derechos morales y patrimoniales de los creadores de obras.



4. Del desarrollo de experiencias educativas

En el desarrollo de experiencias educativas con uso de TIC es importante que el profesor:

- a) Tenga en cuenta la **decisión, disponibilidad y disciplina**. La **decisión** de utilizar las TIC para agregar valor a los procesos educativos; la **disponibilidad** del profesor, del estudiante y de la tecnología para el desarrollo de las actividades que se propongan y la **disciplina** para el acompañamiento y el seguimiento a lo que pase en el aula.
- b) Comprenda que como profesor es un guía “desde al lado” de todo el proceso, por tanto, debe aprender cuándo y cómo intervenir en las diferentes actividades.
- c) Proponga acuerdos en relación con los principios relacionados con la disciplina, la ética, la colaboración, la participación, el reconocimiento del otro y de sí mismo.
- d) Motive a los estudiantes a incluir sus perfiles (incluyendo foto) y léalos, esto le ayudará a poner en contexto los aportes posteriores y le facilitará responder a los alumnos de acuerdo con su estilo de trabajo y sus necesidades.
- e) Propicie y motive la participación e interacción de todos los estudiantes. Esto significa proponer actividades que “*impliquen*” a los estudiantes en trabajos individuales y colaborativos.
- f) Diseñe e implemente mecanismos que le permitan reconocer al estudiante en las tareas y en las participaciones de forma que en todo momento sepa quién está al otro lado de la red.
- g) **Responda oportunamente a los estudiantes**, no deje para después, hágalo lo más pronto posible. Esto le facilitará la organización de su trabajo y evitará que se le acumule tarea de realimentación o de respuesta a los participantes, además esta información es fundamental para que el estudiante se sienta acompañado, orientado, motivado y reconocido en su proceso de aprendizaje.
- h) Realice una distribución racional del tiempo para acompañar el desarrollo de la experiencia. Es importante establecer una rutina para revisar lo que pasa en el aula virtual.



5. De la evaluación de las experiencias

En relación con la evaluación hay que tener en cuenta que:

- a) La evaluación es un proceso permanente que permite valorar cómo avanzan los procesos de enseñanza y aprendizaje. Es fundamental definir actores, momentos y formas en que se recogerán evidencias que permitirán analizar el avance de los procesos, hacer juicios de valor y plantear a tiempo estrategias de mejora que permitan el logro de los propósitos educativos
- b) La evaluación comprende dos aspectos: evaluación del aprendizaje de los estudiantes y la evaluación de la experiencia.
- c) La evaluación del aprendizaje tiene que ver con la valoración del trabajo del estudiante en las distintas actividades, lo que exigirá el uso de estrategias pertinentes para tal fin (textos escritos, mapas conceptuales, proyectos, participación en foros, entre otros). Cada participante debe tener claro en todo momento los criterios que se utilizarán para la valoración de sus trabajos.
- d) La evaluación de la experiencia exige la valoración del uso de las TIC dentro de la asignatura, esto incluye confrontar lo propuesto en la planificación con el desarrollo y los resultados obtenidos. Se realiza esta valoración crítica del proceso con el propósito de tener insumos para la planificación de nuevas propuestas.

