

**CÓDIGO 108**

# **RECURSOS AUDIOVISUALES**

*Guía de Estudio  
para la Unidad Didáctica*  
**TECNOLOGÍAS PARA LA EDUCACIÓN**

**JESÚS SALINAS ■ JOSÉ IGNACIO AGUADED ■ JULIO CABERO (COORDS.)**

**PREPARADA POR**

**Mayda Azofeifa González**



**PROMAI**

PROGRAMA  
DE PRODUCCIÓN  
DE MATERIAL IMPRESO  
PROMAI-UNED



**UNED**

UNIVERSIDAD ESTATAL A DISTANCIA

**30** aniversario

**UNIVERSIDAD ESTATAL A DISTANCIA**  
VICERRECTORÍA ACADÉMICA

ESCUELA DE EDUCACIÓN

CÁTEDRA DE TECNOLOGÍAS INFORMÁTICAS PARA LA EDUCACIÓN

# 5 FORMACIÓN

**CAPÍTULO 1**  
BASES GENERALES  
PARA EL DISEÑO, LA PRODUCCIÓN  
Y LA EVALUACIÓN DE MEDIOS  
PARA LA FORMACIÓN / **8**

**CAPÍTULO 12**  
LA WEB  
PARA LA FORMACIÓN / **12**

**CAPÍTULO 13**  
DISEÑO DE ACCIONES  
FORMATIVAS SOPORTADAS POR  
VÍDEOCONFERENCIAS / **18**

**CAPÍTULO 14**  
CARACTERÍSTICAS DE LA  
PRODUCCIÓN DE MATERIALES PARA  
LA FORMACIÓN A DISTANCIA / **22**

**CAPÍTULO 15**  
DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE  
MATERIALES FORMATIVOS / **28**

**UNIVERSIDAD ESTATAL A DISTANCIA**  
DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN DE MATERIALES DIDÁCTICOS  
PROGRAMA DE PRODUCCIÓN DE MATERIALES IMPRESOS  
**PROMAI-UNED**

*San José, Costa Rica, 2007*

# 31 PRODUCCIÓN

**CAPÍTULO 2**  
DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE  
MATERIALES DIDÁCTICOS POR  
PROFESORES Y ESTUDIANTES PARA  
LA INNOVACIÓN EDUCATIVA / **34**

**CAPÍTULO 3**  
EL DISEÑO Y LA PRODUCCIÓN DE  
MANUALES ESCOLARES / **38**

**CAPÍTULO 4**  
DISEÑO DE PROGRAMAS DIDÁCTICOS  
PARA INTEGRAR LOS MEDIOS Y LAS  
TECNOLOGÍAS EN EL CURRÍCULUM  
ESCOLAR / **44**

**CAPÍTULO 5**  
DISEÑO Y UTILIZACIÓN DIDÁCTICA  
DEL RETROPROYECTOR Y EL  
VÍDEOPROYECTOR / **50**

**CAPÍTULO 7**  
LOS PROGRAMAS RADIOFÓNICOS  
APLICADOS A LA EDUCACIÓN / **55**

**CAPÍTULO 8**  
EL DISEÑO  
DE VÍDEOS DIDÁCTICOS / **59**

**CAPÍTULO 10**  
DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE PÁGINAS  
WEB EDUCATIVAS / **64**

## TABLA DE CONTENIDOS

# 67 MULTIMEDIA

**CAPÍTULO 6**  
LAS PRESENTACIONES  
COLECTIVAS / **70**

**CAPÍTULO 9**  
EL DISEÑO, LA PRODUCCIÓN Y  
REALIZACIÓN DE MATERIALES  
MULTIMEDIA E HIPERMEDIA / **74**

# 77 EVALUACIÓN

**CAPÍTULO 11**  
EVALUACIÓN DE ENTORNOS  
VIRTUALES DE ENSEÑANZA-  
APRENDIZAJE / **80**

**CAPÍTULO 16**  
COMUNICACIÓN MEDIADA POR  
ORDENADOR, ESTRATEGIAS  
INSTRUCTIVAS Y TUTORÍA / **85**

**Glosario / 93**

## RECOMENDACIONES



*Para aprovechar al máximo los materiales disponibles en este curso, y la presente guía de estudio, se le recomienda:*

- 1. Leer el contenido completo de cada uno de los capítulos que se encuentran en la unidad didáctica.*
- 2. A la hora de estudiar, retome el capítulo, en forma paralela, con la presente guía.*
- 3. Realice todas las actividades que se le presentan; incluyendo las reflexiones de textos que le permitirán la aplicación de lo aprendido. Además, eso le ayudará a fomentar la criticidad y la argumentación de lo que se aprende y del porqué se aprende.*
- 4. Aunque hay conceptos que se deben aprender de memoria, es más importante que lea con comprensión y no en forma memorística.*
- 5. Trate de relacionar lo aprendido, con estudiantes y contenidos temáticos; propios de la carrera que usted cursa.*
- 6. Cada vez que lo considere necesario, remítase al glosario, que se encuentra a final de esta guía, o a un diccionario. Es muy importante aclarar los términos que le son de difícil comprensión o totalmente nuevos para usted.*
- 7. No deje para la víspera, el estudio de los capítulos correspondientes al examen, esto con el fin de interiorizar los contenidos para poderlos aplicar, cuando este ejerciendo la docencia, y no, como un simple requisito para obtener una calificación aceptable para ganar el curso.*
- 8. Puede referirse a la bibliografía especializada, que se encuentra al final de la unidad didáctica, para ampliar sus conocimientos.*



**L**a docencia es una práctica cotidiana que brinda la oportunidad a cada educador, de convertirse en un investigador educativo y así poder constantemente discernir entre las mejores estrategias, técnicas, instrumentos, metodologías y por supuesto de los recursos audiovisuales óptimos; con el afán de ofrecer más y mejores experiencias de aprendizaje, a los estudiantes que se enfrentan al proceso de enseñanza-aprendizaje.

La presente Guía de Estudio, tiene como objetivo general orientar a los estudiantes del curso RECURSOS AUDIOVISUALES conforme realizan el estudio de la unidad didáctica **Tecnologías para la educación. Diseño, producción y evaluación de medios para la formación docente** (Alianza Editorial, Madrid, 2006), coordinada por Jesús Salinas, José Ignacio Aguaded y Julio Cabero. Con ello se pretende que el estudiante pueda aprender, comprender y profundizar en su contenido y así satisfacer las demandas de las presentes generaciones y contribuir al desarrollo integral del individuo.

Esta Guía de Estudio, está organizada de una manera que no necesariamente corresponde a la secuencia que presenta la unidad didáctica, sino que sus capítulos fueron agrupados tomando en cuenta los aspectos de contenido. Tenemos entonces cuatro grandes áreas, a saber:

## FORMACIÓN

- Capítulo 1: *Bases generales para el diseño, la producción y la evaluación de medios para la formación* [Francisco Martínez Sánchez].
- Capítulo 12: *La web para la formación* [Julio Cabero Almenara].
- Capítulo 13: *Diseño de acciones formativas soportadas por videoconferencias*. [Bárbara de Benito y Jesús Salinas Ibañez].
- Capítulo 14: *Características de la producción de materiales para la formación a distancia* [Lorenzo García Aretio].
- Capítulo 15: *Diseño y producción de materiales formativos* [Julio Cabero Almenara y Pedro Román Graván].

## PRODUCCIÓN

- Capítulo 2: *Diseño y producción de materiales didácticos por profesores y estudiantes para la innovación educativa* [Manuel Cebrián de la Serna].
- Capítulo 3: *El diseño y la producción de manuales escolares* [María Paz Prendes Espinosa].

- Capítulo 4: *Diseño de programas didácticos para integrar los medios y las tecnologías en el currículum escolar* [María Amor Pérez Rodríguez y José Ignacio Aguaded Gómez].
- Capítulo 5: *Diseño y utilización didáctica del retroproyector y el videoproector* [Ramón Tirado Morueta y Ramón Ignacio Correa García].
- Capítulo 7: *Los programas radiofónicos aplicados a la educación* [María Luisa Sevillano García]
- Capítulo 8: *El diseño de vídeos didácticos* [Julio Cabero Almenara].
- Capítulo 10: *Diseño y producción de páginas web educativas* [Ana Duarte Hueros y María Dolores Guzmán Franco].

## MULTIMEDIA

- Capítulo 6: *Las presentaciones colectivas* [Julio Barroso Osuna y Rosalía Romero Tena].
- Capítulo 9: *El diseño, la producción y realización de materiales multimedia e hipermedia* [Adolfina Pérez i Garcias y Jesús Salinas Ibañez].

## EVALUACIÓN

- Capítulo 11: *Evaluación de entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje* [Jesús Salinas Ibañez].
- Capítulo 16: *Comunicación mediada por ordenador, estrategias instructivas y tutoría* [Adolfina Pérez i Garcias].

*Además, dentro de esta guía, cada uno de los capítulos se encuentran estructurados de la siguiente manera:*

- Objetivo general.
- Objetivos específicos.
- Resumen del capítulo, contemplando los aspectos fundamentales para su comprensión. Para ello se utilizarán diferentes técnicas: mapas conceptuales, esquemas, definición de conceptos, entre otras.
- Preguntas reflexivas que servirán al proceso de autoevaluación.
- Se invita al estudiante, al finalizar cada capítulo, a enlistar una serie de conceptos, que le fueron significativos. Luego, se le pide relacionarlos con una situación real como educador.

*Los materiales complementarios como:*

- Disco compacto (CD) de audio titulado: *Introducción a la producción radiofónica*. Productor: Rigoberto Porras, Programa de Producción de Material Audiovisual, UNED, 2004.
- Disco compacto de audio (incluye dos cuentos). Productor: Carlos Marín Jiménez, Centro de Educación Ambiental, UNED, 2004.
- El vídeo: *Recursos Audiovisuales para el Aprendizaje: una forma diferente de enseñar*. Productor: Eduardo Cordero, Programa de Producción de Material Audiovisual, UNED, 2005.

*son referidos durante el estudio de los capítulos, recuerde que estos también serán tomados en cuenta en el proceso de evaluación del curso.*

*Al finalizar la guía vendrá un glosario con algunos términos, utilizados en la unidad didáctica, que a nuestro parecer resultan de difícil comprensión.*

*Se le invita, entonces, a disfrutar de los aprendizajes; con la esperanza de que sean de gran utilidad en el ejercicio de la docencia.*

M. A. G.



# FORMACIÓN

---

BASES GENERALES PARA EL DISEÑO, LA PRODUCCIÓN  
Y LA EVALUACIÓN DE MEDIOS PARA LA FORMACIÓN

---

**Capítulo 1**

LA WEB PARA LA FORMACIÓN

---

**Capítulo 2**

DISEÑO DE ACCIONES FORMATIVAS  
SOPORTADAS POR VÍDEOCONFERENCIAS

---

**Capítulo 3**

CARACTERÍSTICAS DE LA PRODUCCIÓN  
DE MATERIALES PARA LA FORMACIÓN A DISTANCIA

---

**Capítulo 4**

DISEÑO Y PRODUCCIÓN  
DE MATERIALES FORMATIVOS

---

**Capítulo 5**

# Bases generales para el diseño, la producción y la evaluación de medios para la formación

## Objetivo general

VALORAR LOS PROCESOS DE DISEÑO, PRODUCCIÓN  
Y EVALUACIÓN DE LOS MEDIOS PARA LA FORMACIÓN DOCENTE.

## Objetivos específicos

AL FINALIZAR EL ESTUDIO DE ESTE CAPÍTULO, SE ESPERA QUE EL ESTUDIANTE PUEDA LOGRAR:

1. Establecer las diferencias entre los medios de comunicación y los medios de enseñanza.
2. Identificar las características que deben tener los materiales didácticos para la integración curricular.
3. Explicar la importancia de la participación de profesionales, en varias disciplinas, en el diseño y producción de medios didácticos.
4. Identificar el proceso de evaluación de los medios para la enseñanza.

## RESUMEN DEL CAPÍTULO

Los medios de la comunicación y los medios para la enseñanza tienen intencionalidades diferentes, aunque tengan fases que se interrelacionan.

El siguiente cuadro, resume algunas de las características de los medios de comunicación, en contraposición con los medios de la enseñanza:

MEDIOS DE COMUNICACIÓN	MEDIOS DE ENSEÑANZA
Presenta fases tales como: guionización, producción, posproducción, difusión.	Se presentan fases tales como: diseño, producción, evaluación.
Se basa en criterios estéticos y narrativos.	Se da una organización interna de los criterios metodológicos.
Le interesa captar audiencia e influir en ella.	Le interesa facilitar la adquisición del aprendizaje.





Julio Cabero (2006: 20) explica estos dos tipos de diseño mediante el uso de interrogantes:

Lo **comunicativo** responde a:

- ¿Cuál será el canal más adecuado?
- ¿Cómo sitúan los contenidos informáticos?
- ¿Cómo combinan los contenidos informáticos?
- ¿Qué herramientas permiten el desarrollo de este tipo de materiales?

El **aprendizaje** responde a:

- ¿Qué objetivos pretende?
- ¿Cómo organizar el contenido de aprendizaje?
- ¿Qué actividades son las más apropiadas?
- ¿Cómo evaluar que se han alcanzado los objetivos?

Las fases que comprenden los medios para la enseñanza son tres: diseño, producción y evaluación.

## **FASE DE DISEÑO**

Implica una serie de etapas:

- Análisis de la información:** selección de contenidos, identificación y delimitación de los receptores, determinación del medio, los objetivos, las destrezas didácticas, materiales similares, equipo humano y técnico, materiales complementarios.
- Plan y temporalización:** dificultad temporal de la realización del medio, presupuesto económico, secuencia, orden, temporalización de las diferentes actividades.
- Documentación:** recopilación de la máxima información referida a los contenidos y temática, sonidos, imágenes.

## FASE DE PRODUCCIÓN

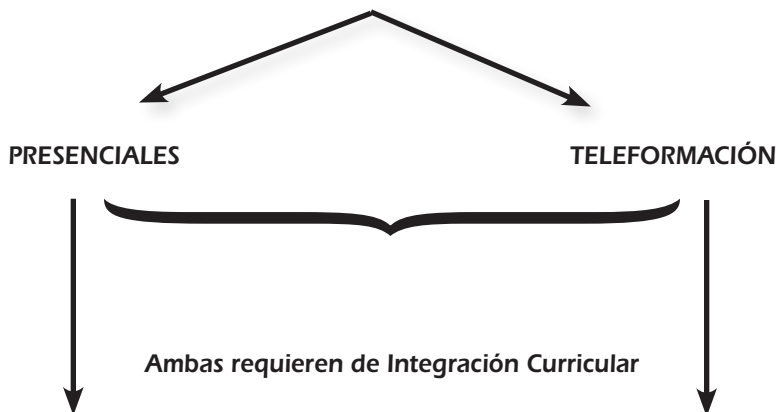
Se materializa el diseño, utilizando los recursos y conocimientos técnicos apropiados. Incluye la etapa de guionización que es cuando se da la concreción del producto, es la fase clave en el proceso.

## FASE DE EVALUACIÓN

Es la comparación de lo realizado y su comportamiento didáctico. Es una parte fundamental del proceso de producción y realización del material.

Observe el Cuadro 1.1 de la página 22 de la Unidad Didáctica y analice cada uno de los componentes. Saque sus propias conclusiones sobre la importancia de la evaluación de los materiales

### SITUACIONES DE LA COMUNICACIÓN DIDÁCTICA Y DE MEDIOS



#### CONTROLADOS POR EL PROFESOR

- **LEGIBILIDAD:** percibir e interpretar el contenido, un significado.
- **RITMO Y FORMA EN QUE SE PRESENTARÁ LA INFORMACIÓN.**
- **EN QUÉ MOMENTO SE DEBE INCORPORAR EL MEDIO, CON QUÉ INTENCIONALIDAD.**
- **FLEXIBILIDAD:** nivel de comprensión y los previos que posee un estudiante.
- **ADAPTABILIDAD:** como se presenta el contenido.

#### CONTROLADOS POR EL ALUMNO

- **MEDIOS SOPORTADOS POR REDES TELEMÁTICAS.**
- **INTERCULTURALIDAD:** incorporar contenidos procedentes de otros contextos culturales.
- **HIPERTEXTUALIDAD:** lo constituye la no linealidad del contenido.
- **AUTOEVALUACIÓN:** en diferentes momentos de su proceso de aproximación al conocimiento.

En el disco compacto ubique el cuento “La piedra que llora la vida” y de acuerdo con las características de las situaciones de comunicación didáctica y de medios controlados por el profesor, proceda a analizarlo

En el diseño y producción de materiales elaborados por el profesor se involucran dos tipos de profesionales, a saber: **los profesores** ( especialistas en contenido) y **los técnicos** de los diferentes medios (especialistas en soporte).

Hay una mutua influencia entre estos dos profesionales, que provoca el mimetismo. Esto consiste en que tanto se conoce el campo profesional del otro que se fortalece el trabajo realizado. Cada profesional es un experto en su campo, pero la interacción entre ambos puede generar un verdadero trabajo en equipo. Es ideal que en la configuración de estos equipos, coincidan profesionales de los medios didácticos y de los contenidos curriculares específicos que se vayan a tratar.

La evaluación es un proceso imprescindible para conocer la información sobre las posibilidades reales de los materiales o medios diseñados. Ha de contemplarse qué evaluar, quién evalúa, cuándo y cómo se hace.

- ❑ **¿Qué evaluar?:** el medio como tal, en relación con el contexto y el contenido
- ❑ **¿Quién evalúa?:** los propios productores, expertos en medios y los usuarios.
- ❑ **¿Cómo evaluar?:** con herramientas como cuestionarios, entrevistas individuales o en grupo, pruebas de recuerdo de la información, escala de actitudes, grabación de vídeos, entre otras.
- ❑ **¿Cuándo evaluar?:** durante el proceso de producción y antes de ponerlo en circulación en forma masiva.

En el recuadro siguiente se le invita a enlistar una serie de conceptos, de este primer capítulo, que le fueron significativos. Relaciónelos con una situación real como educador.



# La web para la formación

## Objetivo general

VALORAR LA WEB PARA LA FORMACIÓN DE RECURSOS IMPORTANTES EN EL DESARROLLO Y EL EJERCICIO DOCENTE.

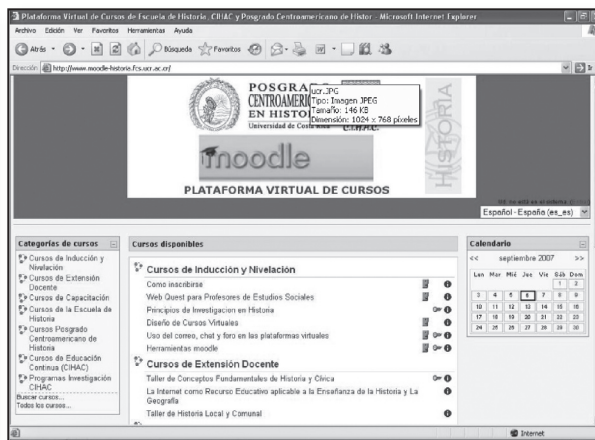
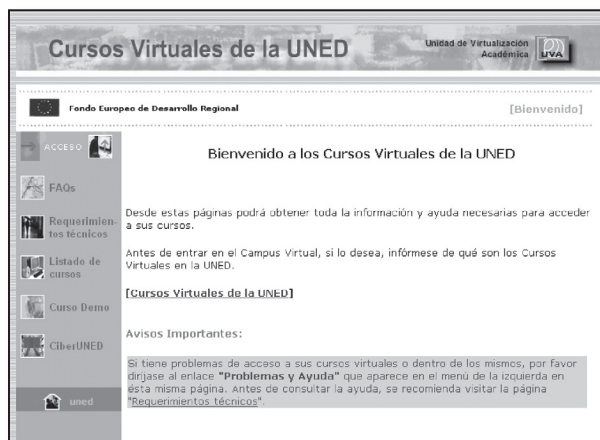
## Objetivos específicos

AL FINALIZAR EL ESTUDIO DE ESTE CAPÍTULO, SE ESPERA QUE EL ESTUDIANTE PUEDA LOGRAR:

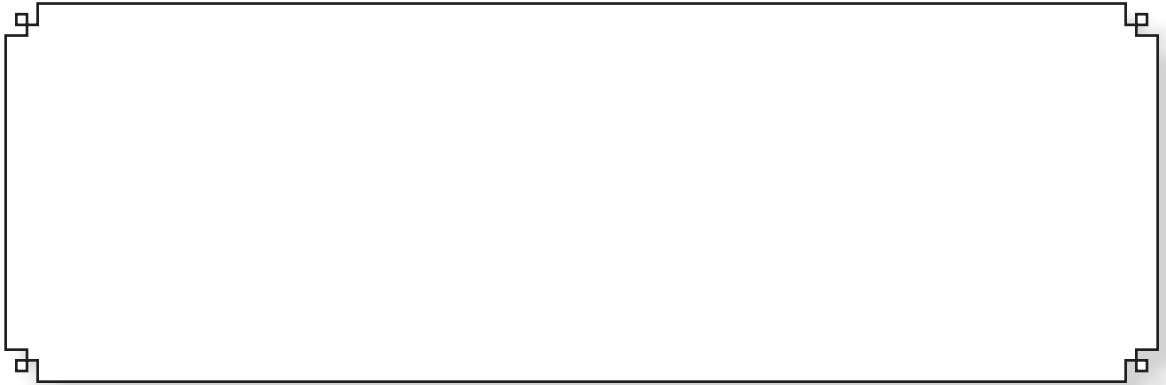
1. Identificar algunas ventajas de la web para la formación profesional.
2. Reconocer algunos principios específicos para el diseño de materiales formativos.
3. Establecer las diferencias entre los dos planteamientos básicos para el diseño de sitios web para la formación y relacionarlos con los conceptos de comunicación y aprendizaje.
4. Reconocer algunos principios generales para el diseño de materiales formativos.

## RESUMEN DEL CAPÍTULO

Observe cada una de las siguientes interfaces de entornos virtuales...

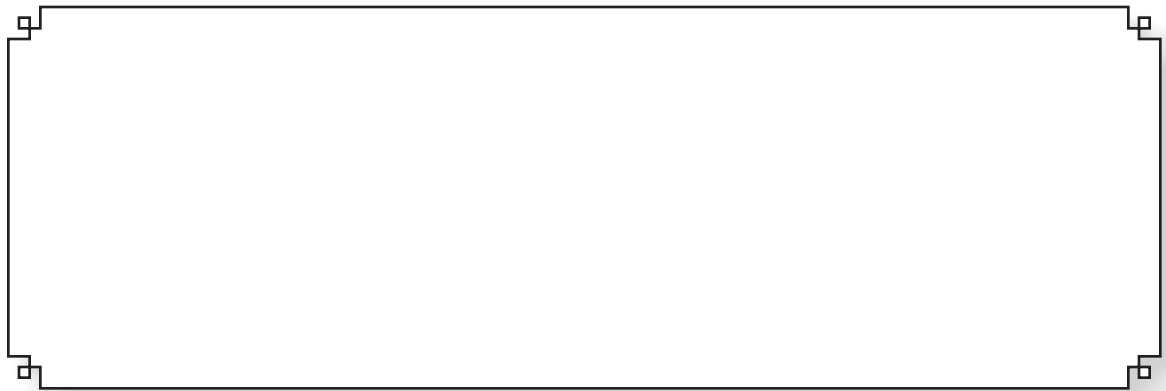


...y describa algunas de sus características



Reflexione sobre lo siguiente:

¿Cómo cree usted que se puede usar la internet, en contextos educativos, para la formación de profesores y estudiantes?



Julio Cabero (2006: 207) afirma que la internet posee una serie de ventajas para fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje. Entre ellas destacan:

- Permitir que los estudiantes vayan a su propio ritmo de aprendizaje.
- Desarrollar una formación en el momento en el cual lo necesita el usuario.
- Utilizar diferentes tipos de recursos y sistemas simbólicos.
- Atender con una sola aplicación a un sin número de usuarios.
- Reducir el tiempo de formación.
- Propiciar interactividad.
- Posibilidad de una formación apoyada en estrategias del aprendizaje colaborativo.
- Fomentar tanto la enseñanza individual como grupal.
- Generar flexibilidad en el aprendizaje.

Estas ventajas están sujetas a la calidad de la tutoría virtual, la estructuración del material y la calidad de las actividades.

Hay diferentes tipos de sitios web, uno para **informar** y otro para **formar**; que a su vez, tienen distintos planteamientos básicos para diseñarlos. Por un lado está el **conductista** y por el otro el **constructivista**.

Se le ofrece el siguiente cuadro para que caracterice cada uno de ellos. Tome en cuenta la información que se encuentra en la unidad didáctica (p. 210).

CONDUCTISMO	CONSTRUCTIVISMO

Bartolomé (2006: 212) nos dice que, a la hora de producir cualquier material multimedia para la educación, hay que diferenciar entre los tipos de diseño: comunicación y aprendizaje. Caracterice cada uno de estos materiales y relaciónelos con las dos teorías de aprendizaje planteadas anteriormente.

CONDUCTISMO	CONSTRUCTIVISMO

El proceso de diseño de todo sitio web, en concordancia con Jolliffe y otros (2001, citado por Cabero, 2006), se resume en cuatro grandes fases (2006: 213):

1. Recogida de la información.
2. Desarrollo.
3. Producción.
4. Evaluación.

Julio Cabero (2006: 213) también señala que existen cuatro fases, sin embargo, él las denomina de la siguiente manera:

1. Diseño.
2. Producción.
3. Posproducción.
4. Evaluación.

A continuación se enlista una serie de principios generales para el diseño de materiales formativos, explique con sus propias palabras cada uno de ellos.

<b>PRINCIPIOS</b>	<b>EXPLICACIÓN</b>
<b>Cuanto menos más.</b>	
<b>Lo técnico supeditado a lo didáctico.</b>	
<b>Legibilidad contra irritabilidad.</b>	
<b>Evitar el aburrimiento.</b>	
<b>Interactividad.</b>	
<b>Flexibilidad.</b>	
<b>Hipertextualidad.</b>	
<b>Participación del usuario.</b>	

Existen otros principios específicos para el diseño de materiales en la web, son de tipo pedagógico-narrativo y estético-técnico, pero se da énfasis en los pedagógicos-narrativos. Para lo cual García Valcárcel y Muñoz Repiso (2006: 219) mencionan los siguientes:

- Definir con precaución los destinatarios.
- Facilitar el autoaprendizaje.
- Poner énfasis en el desarrollo de destrezas para el acceso de la información.
- Potenciar la interacción entre los participantes.
- Apoyar la construcción colectiva del conocimiento.
- Trabajar sobre problemas reales.
- Establecer vínculos con otras fuentes de información.
- Proporcionar retroalimentación a los estudiantes y una evaluación integrada.
- Proporcionar métodos diversos de autoevaluación.
- Implicación de formadores en el desarrollo de los materiales multimedia.
- Satisfacer las demandas sociales y emocionales de los alumnos.

La definición y presentación de los objetivos, en una web para la formación, son elementos orientadores de las actividades que se van a desarrollar. Estos “se formularán para diversos tipos de resultados de aprendizaje: cognitivos, procedimentales y actitudinales. Y para diferentes niveles, como (...) la taxonomía de Bloom para el dominio cognitivo (2006: 220).

Otro elemento que debe incorporarse como parte de un entorno virtual, son las recomendaciones o sugerencias para el estudio, incluyendo un cronograma de las actividades. Además, es prudente incluir una pequeña introducción que le permita al usuario, ubicarse en lo referente a la interactividad que tendrá con la web, los materiales, la metodología, entre otros.

Para facilitar la percepción de los diferentes aspectos que presente la unidad, se sugiere la incorporación de esquemas o mapas conceptuales, además de una presentación progresiva de los contenidos de forma de hilo conductor.

Los entornos virtuales formativos dependerán de una serie de variables, entre ellas la calidad de las actividades que el alumno realice, estas pueden ser individual, grupal o colectiva.

Hay que recordar que se debe ser hipertextual, y no lineal, contemplar diferentes tipos de desplazamiento, utilizar marcos, efectos especiales, colores de letras, gráficos, fondos y una adecuada distribución de la información.

Para poder comprender e interiorizar lo expuesto en este capítulo es necesario que navegue en algún sitio web para la formación. A continuación se enlistan algunas direcciones electrónicas para que identifique o analice en al menos una de ellas, los principios generales y específicos, así como los elementos estéticos apropiados para el diseño de una web de formación.

**<<http://www.moodly-historia.fcs.ucr.ac.cr>>**

**<[webct.com](http://webct.com)>**



En el recuadro siguiente se le invita a enlistar una serie de conceptos, de este décimo segundo capítulo, que le fueron significativos. Relaciónelos con una situación real como educador.



## Diseño de acciones formativas soportadas por videoconferencias

---

### Objetivo general

RECONOCER LAS FORTALEZAS DE LA VÍDEOCONFERENCIA COMO RECURSO PARA PROMOVER AMBIENTES DE APRENDIZAJE INNOVADORES Y CREATIVOS

---

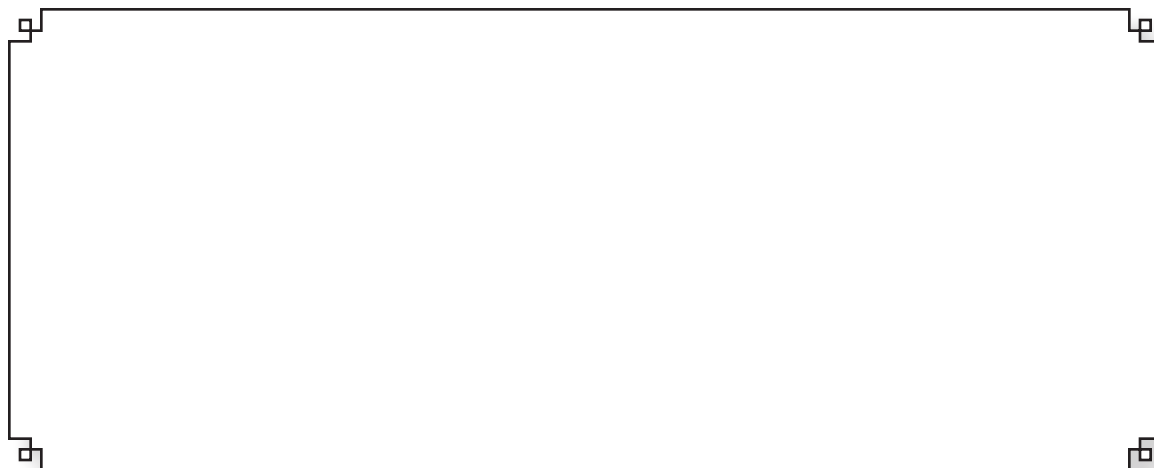
### Objetivos específicos

AL FINALIZAR EL ESTUDIO DE ESTE CAPÍTULO, SE ESPERA QUE EL ESTUDIANTE PUEDA LOGRAR:

1. Reconocer los diferentes tipos de videoconferencias.
2. Identificar algunas aplicaciones educativas de la videoconferencia.
3. Discriminar, en una serie de estrategias didácticas, las más convenientes para desarrollar durante videoconferencias.
4. Reconocer las etapas de planificación de una videoconferencia.

## RESUMEN DEL CAPÍTULO

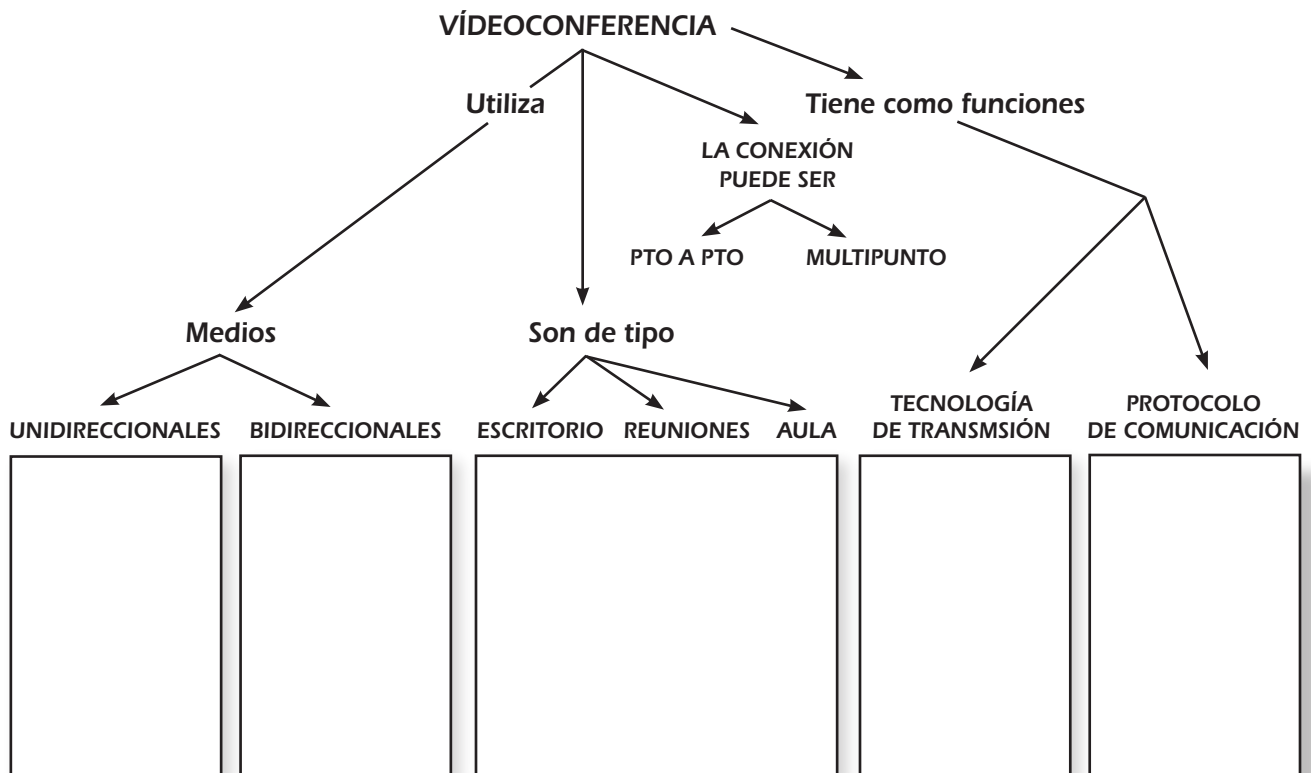
¿Qué evoca en usted la palabra videoconferencia?



¿Cómo utilizaría usted la videoconferencia en contextos educativos en la carrera que esta cursando?

Bárbara de Benito y Jesús Salinas (2006,231) definen la videoconferencia como un sistema de comunicación bidireccional que permite la transmisión de imágenes y sonidos a tiempo real, posibilitando la interconexión entre personas que se encuentran en lugares diferentes.

El uso de la videoconferencia supone dos métodos: adaptación y adopción, que son acordes con las características y posibilidades técnicas que ofrece el sistema, la acomodación al sistema de comunicación, la integración de medios y el desarrollo de estrategias de interacción que posibilita la comunicación y el intercambio entre profesores y los grupos implicados.



Explique con sus propias palabras, en cada uno de los recuadros, los conceptos dados.

Las aplicaciones educativas de la videoconferencia son múltiples, en la unidad didáctica se mencionan cinco de ellas:

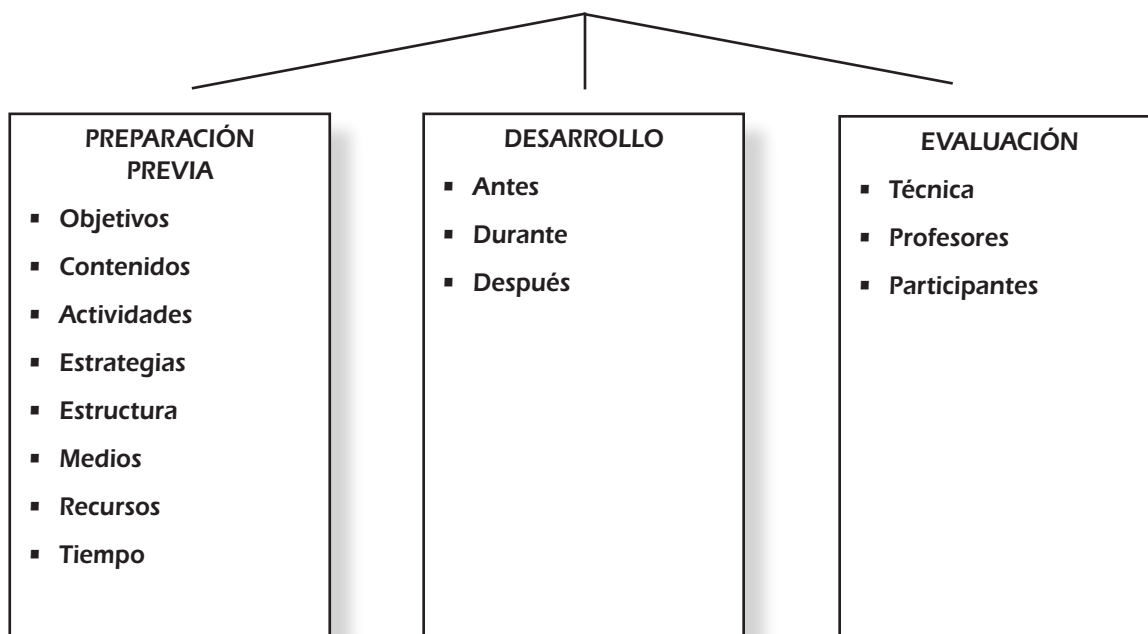
- Educación a distancia.
- Consulta de expertos, conferencias.
- Proyectos múltiples.
- Actividades profesionales.
- Actividades comunitarias.

Seleccione dos de ellas y ejemplifique cómo las pondría en práctica con un grupo y un contenido temático de su especialidad.

En la unidad didáctica (pp. 234-242), se enlistan una serie de estrategias didácticas utilizadas en la docencia mediante la videoconferencia, seleccione una expositiva, una demostrativa, una participativa y una colectiva, explíquela con sus propias palabras y mencione la diferencia respecto de las otras.

<b>EXPOSITIVA</b>	<b>DEMOSTRATIVA</b>	<b>PARTICIPATIVA</b>	<b>COLABORATIVA</b>

## PLANIFICACIÓN DE UNA VIDEOCONFERENCIA



En el recuadro siguiente se le invita a enlistar una serie de conceptos, de este décimo tercer capítulo, que le fueron significativos. Relaciónelos con una situación real como educador.

Illustration of a computer monitor, books, and a pen.

# Características de la producción de materiales para la formación a distancia

## Objetivo general

PROMOVER LA PRODUCCIÓN DE MATERIALES  
PARA LA FORMACIÓN A DISTANCIA

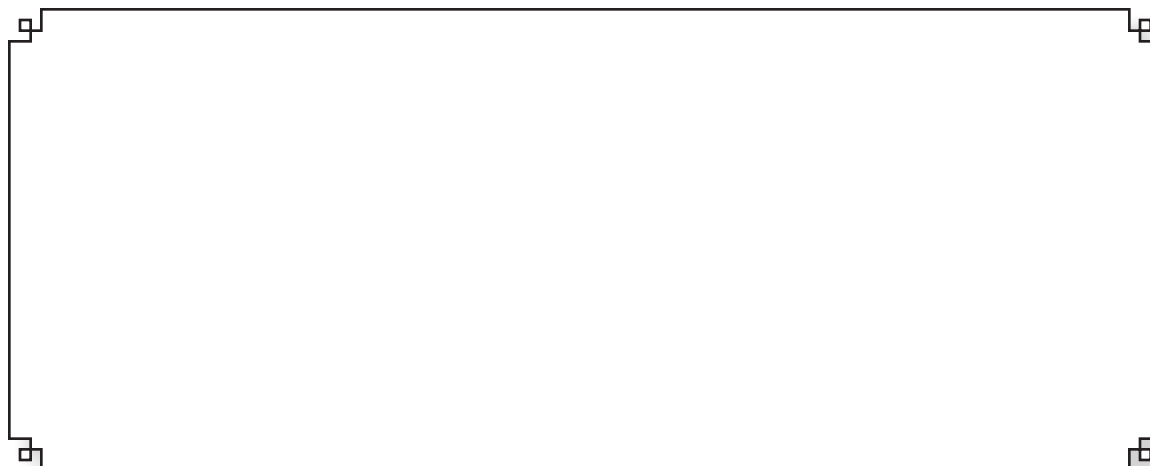
## Objetivos específicos

AL FINALIZAR EL ESTUDIO DE ESTE CAPÍTULO, SE ESPERA QUE EL ESTUDIANTE PUEDA LOGRAR:

1. Construir el concepto de formación a distancia.
2. Reconocer los aportes de la tecnología para incrementar las oportunidades de enseñanza-aprendizaje digitales.
3. Delimitar el concepto de educación a distancia.
4. Conocer la evolución de los materiales utilizados en la educación a distancia.
5. Explicar en qué consiste cada uno de los modelos de elaboración de materiales para la enseñanza a distancia.
6. Identificar las características recomendables para el diseño de materiales para la educación a distancia.
7. Reconocer la estructura de una unidad didáctica.

## RESUMEN DEL CAPÍTULO

¿Cómo caracterizaría su experiencia en esta universidad a distancia?



Retome su respuesta al finalizar el estudio de este capítulo y haga los ajustes que sean necesarios para reafirmar o enriquecer su respuesta.

Lorenzo García Aretio (2006: 249), menciona que la educación a distancia:

- Incluye a diferentes tipos de instituciones.
- Va de acuerdo con el tipo de programa o curso.
- Diversidad de denominaciones a la actividades docente o discente.

En el siguiente cuadro se enlistan las denominaciones que le han dado a la educación a distancia, para comprender en que consiste cada una. Repase la teoría que se encuentra en la unidad didáctica (pp. 250-252) y procure caracterizar cada una de ellas.

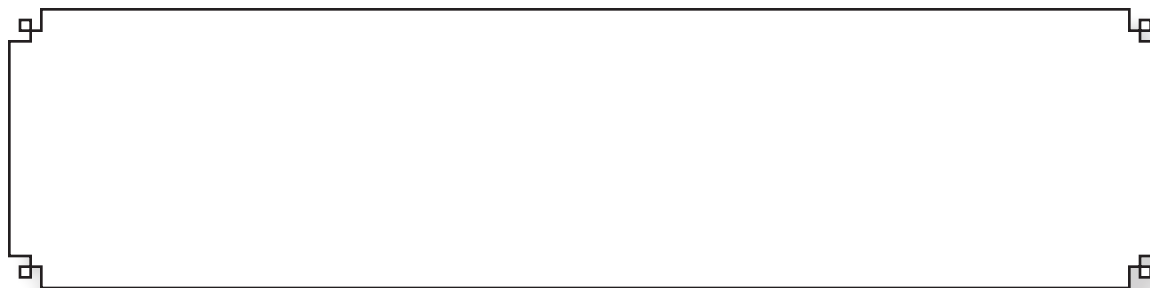
<b>DENOMINACIÓN</b>	<b>EXPLICACIÓN</b>
Enseñanza por correspondencia.	
Abierta o a distancia.	
Aprendizaje flexible.	
Enseñanza semipresencial.	
Autoformación.	
Enseñanza o educación distribuida.	
Teleformación.	
Educación virtual.	

El *e-learning* (aprendizaje electrónico) en la actualidad se impone de manera vertiginosa. Se trata del aprendizaje mediado por diferentes tecnologías, de una u otra forma en soporte electrónico como radio, televisión, audio, sonido, soportes digitales, internet.

Se debe hablar de aprendizaje como fin último para los estudiantes, sin embargo, una buena enseñanza por parte de los docentes, aunque no garantice el aprendizaje, es efectiva si permite que se beneficie el que aprende.

Los materiales en formato impreso y los de audio y vídeo, producto de los sistemas de comunicación, pueden digitalizarse (o sea convertirse en lenguaje binario). Lo anterior, permite engrosar el número de documentos, que se encuentran disponibles, para el *e-learning*.

¿Qué características tiene la UNED para que se le considere una institución de educación superior a distancia?



García Aretio propone que para que una institución, curso o programa sea a distancia debe cumplir, como mínimo, con las siguientes características:

- Una casi permanente separación entre profesor y alumno en el espacio y en el tiempo.
- Estudio de manera independiente por parte del alumno que le permita controlar su tiempo, espacio y ritmo de estudio.
- Una comunicación de doble vía a través de diferentes recursos.
- Contar con el soporte de una organización que planifique, diseñe, produzca material y realice un seguimiento y una motivación al proceso de aprendizaje, mediante tutorías.

Transcriba la definición de educación a distancia que aparece en la unidad didáctica (p. 254).



Los materiales, a través de las generaciones de la educación a distancia, han sufrido cambios y tienen su propia caracterización. Por esto, García Aretio (2006: 255-258), menciona una serie de generaciones, fases o etapas; que se pretenden resumir en el siguiente cuadro.



ENSEÑANZA	CARACTERIZACIÓN
Enseñanza por correspondencia.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Textos escritos.</li> <li>▪ Textos rudimentarios, poco adecuados para el estudio independiente.</li> <li>▪ Servicios nacionales de correo bastante eficaces pero lentos.</li> <li>▪ Reproducción por escrito de una clase presencial de tipo magistral.</li> <li>▪ El aprendizaje no era fácil.</li> <li>▪ Acompañamiento de guías de estudio.</li> <li>▪ Cuadernos de trabajo, ejercicios y de evaluación.</li> <li>▪ Fue la etapa de mayor duración.</li> </ul>
Enseñanza multimedia.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Década de los 60.</li> <li>▪ Utilización de múltiples medios.</li> <li>▪ Radio y televisión presentes en casi todos los hogares.</li> <li>▪ Texto escrito apoyado por otros recursos audiovisuales.</li> <li>▪ Incorporación del teléfono en los hogares.</li> <li>▪ Preocupación por las concepciones subyacentes a las teorías instruccionales.</li> </ul>
Enseñanza telemática.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mediados de los 80.</li> <li>▪ Integración de las telecomunicaciones con otros medios, mediante la informática</li> <li>▪ Uso del ordenador personal.</li> <li>▪ Sistemas multimediales.</li> <li>▪ Se potencia la radio, la televisión y la audioteleconferencia.</li> </ul>
Vía internet,	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Década de los 90.</li> <li>▪ Modelo de aprendizaje flexible.</li> <li>▪ Multimedia interactivo.</li> <li>▪ Comunicación mediada por el computador.</li> <li>▪ Comunicación educativa a través de internet.</li> <li>▪ Se le denomina enseñanza virtual o campus virtual.</li> <li>▪ Rapidez en la retroalimentación del proceso enseñanza-aprendizaje.</li> </ul>

García Aretio (2006: 258) afirma que hoy están presentes, de forma simultánea, tres formas diferentes de enseñar y aprender:

- La propia, de los sistemas convencionales “cara a cara”.
- La tradicional educación a distancia, a través de medios impresos, audiovisuales e informáticos.
- La novedosa enseñanza virtual.

Los modelos de elaboración de materiales para la enseñanza a distancia se enmarcan en cuatro, a saber (2006: 259):

- Utilizar materiales no diseñados para la enseñanza a distancia.
- Utilizar materiales existentes de otras instituciones, editoriales o empresas, pero diseñados expresamente para ser estudiados en esta modalidad.
- Adaptar materiales no diseñados para la enseñanza a distancia.
- Elaborar materiales diseñados expresamente para ser estudiados por los alumnos de educación a distancia.

Mencione las ventajas y limitaciones que producirán tener cada uno de estos modelos:

MODELO	VENTAJAS	LIMITACIONES
No diseñados para la enseñanza a distancia.		
Existentes de otras instituciones, editoriales o empresas, pero diseñados expresamente para ser estudiados en esta modalidad.		
Adaptar materiales no diseñados para la enseñanza a distancia.		
Elaborar materiales diseñados expresamente para ser estudiados por los alumnos de educación a distancia.		

Siguiendo con García Aretio (2006: 262): la enseñanza a distancia, la interacción entre profesor alumno queda diferida en el espacio y en el tiempo, por lo que el proceso de enseñanza-aprendizaje ha de ser precedido de un cuidadoso diseño y de una elaboración de base tecnológica que prevea las dificultades y disfunciones que podrían producirse. Esto conlleva a considerar una serie de características que deberán manifestarse en los materiales.

**Programados**      **INTEGRALES** *abiertos y flexibles*  
 Precisos, actuales      **EFICACES**      **ADECUADOS**  
**transferibles y aplicables**      **REPRESENTATIVOS** *integrados*  
*significativos*      *interactivos*      *autoevaluativos*  
**estandarizados**      *validos y fiables*

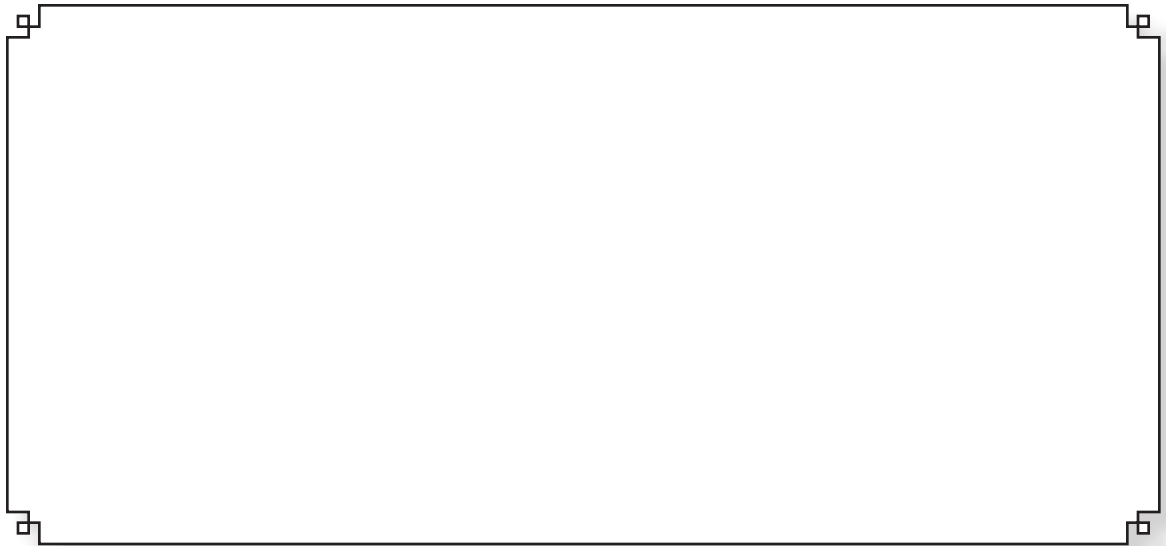
Explique en que consiste cada uno de ellos

Un curso o materia a distancia puede estar formado por uno o más módulos de aprendizaje, pueden estudiarse en bloques temáticos, pueden ser divididos en unidades de aprendizaje.

La unidad didáctica es un conjunto integrado, organizado y secuencial, de los elementos básicos que conforman el proceso de enseñanza-aprendizaje con sentido propio, unitario y completo; que permite a los estudiantes apreciar el resultado de un trabajo.

Una guía didáctica de trabajo es el “documento que orienta el estudio, acercando el material didáctico a los procesos cognitivos del alumno, con el fin de que pueda trabajarlo de manera autónoma. Constituye un instrumento motivador de primer orden y el sustituto más característico de la orientación y ayuda del profesor en la enseñanza tradicional” (2006: 265).

Lea con detenimiento las páginas 266-268, de la unidad didáctica, y observe las características que se mencionan. Enumérelas para que le sea fácil interiorizarlas



En el recuadro siguiente se le invita a enlistar una serie de conceptos, de este décimo cuarto capítulo, que le fueron significativos. Relaciónelos con una situación real como educador.



# Diseño y producción de materiales formativos

---

## Objetivo general

VALORAR LA INCORPORACIÓN DE MATERIALES FORMATIVOS EN LA PROMOCIÓN DE TRABAJOS COLABORATIVOS EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

---

## Objetivos específicos

AL FINALIZAR EL ESTUDIO DE ESTE CAPÍTULO, SE ESPERA QUE EL ESTUDIANTE PUEDA LOGRAR:

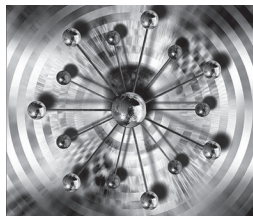
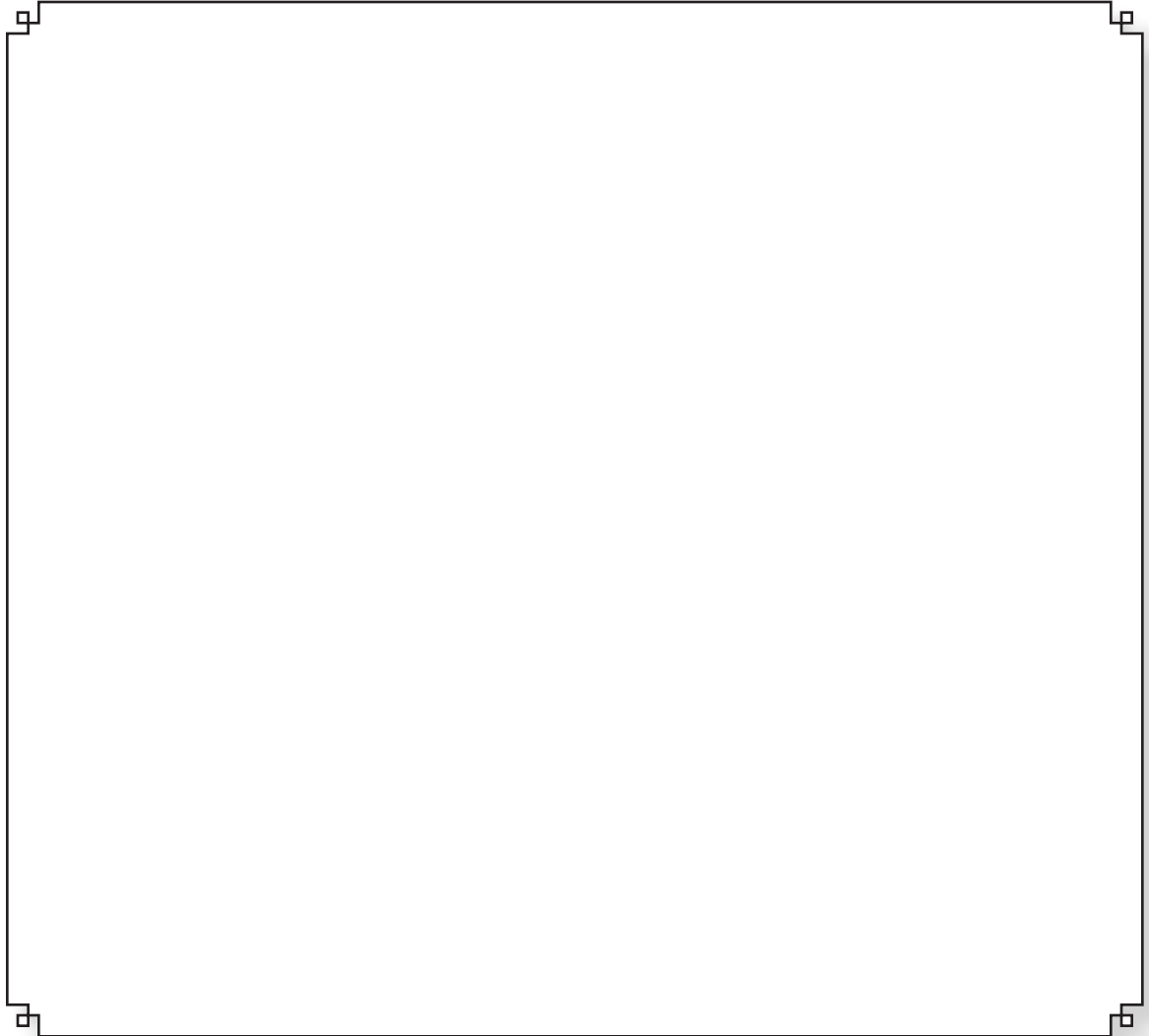
1. Identificar diferentes criterios para seleccionar entornos virtuales para el diseño de materiales formativos.
2. Enlistar una serie de programas que podrían usarse en el diseño de materiales formativos.
3. Distinguir los diferentes roles que se asumen en un trabajo colaborativo en entornos virtuales.
4. Reconocer la importancia de evaluar los aprendizajes en entornos virtuales.

## RESUMEN DEL CAPÍTULO

¿Qué características tiene un trabajo colaborativo?



¿Cómo cree usted que se pueda concretar un trabajo colaborativo en entornos virtuales?



**LOS ENTORNOS VIRTUALES**  
deben contemplar  
aspectos como... (2006: 269)

- Económicos
- Lingüísticos
- Tener un portal
- Número de usuarios
- Estructura
- Tipo de lenguaje
- Servicios de comunicación
- Seguridad/ autenticación
- Gestión y administración de usuarios
- Requisitos de software y hardware
- Actualización del producto

Existen un sin fin de programas que reúnen las características anteriores y son aptos para diseñar materiales formativos en entornos virtuales colaborativos, entre ellos: **BSCW, Forum-Matriz, Group.Lounge, Same-Page eStudio, TeamWave, eRoom, Lotus Note/Domino, HTC, Hyperware, DocuShare, Php Groupware.**

Si está en sus posibilidades de acceder a internet, se le recomienda ingresar a alguna de las direcciones electrónicas, que se enlistan en la unidad didáctica (p. 270), para que explore algunos de estos programas y pueda relacionarlos, con contenidos temáticos que se pueden desarrollar en la carrera que cursa; a saber: Educación General Básica (I y II ciclo), Enseñanza de la Matemática, Enseñanza del Inglés, Enseñanza del Francés, Enseñanza de las Ciencias Naturales, entre otras.

Tenga en cuenta que utilizar herramientas, de trabajo colaborativo telemático, proporciona a los alumnos y profesores experiencias de interacción diferentes a las convencionales, entre ellas (2006: 286):

- Elaboración de documentos mediante control de versiones.
- Reestructuración de documentos mediante la técnica de adición de notas.
- Asignación de roles en la realización de tareas.
- Estructuración de materiales de apoyo de la docencia.



Intente explicar cada experiencia utilizando sus propias palabras.

Recuerde que todo lo planificado para la educación debe ser evaluado para poder enriquecerlo y tomar decisiones en cuanto a su aplicación en procesos de aprendizaje, por lo que se deben seleccionar los instrumentos y técnicas apropiadas.

Para evaluar el trabajo en equipo es importante el rol del profesor de observar y supervisar cómo trabajan los grupos.

Hay que utilizar medios tecnológicos para llevar un registro de las actividades individuales y de grupo. Usar correo electrónico, *chat* o programas informáticos de aprendizaje para comunicar progresos, planes y decisiones del profesor. Algunos profesores piden informes periódicos para verificar que el equipo cumple con el plan de trabajo y esté progresando a través de la unidad y cooperación de los integrantes (2006: 292).

Entre las técnicas para evaluar equipos de trabajo se pueden señalar:

- Presentaciones en el salón de clase.
- Presentaciones de los diferentes equipos.
- Pruebas de evaluación realizadas por un grupo o intergrupos.
- Aplicación de los conceptos a una situación.
- Observaciones de los profesores durante el trabajo en equipo.
- Evolución de los demás miembros del equipo.
- Créditos extra cuando el equipo supere su evaluación anterior.

Los estudiantes pueden trabajar como equipo mientras que los proyectos podrán ser evaluados global o individualmente. Los proyectos requieren de: investigación de necesidades, espacio, posibilidades de cambios en el presupuesto y en el tiempo.

Se pueden asignar calificaciones individuales en las diferentes etapas del proyecto o trabajo. “En este tipo o forma de trabajo por equipo los estudiantes deben ser motivados a ser constructivos, comunicativos, en lugar de emitir juicios de comportamiento” (2006: 293).

Hay que recordar la importancia de ofrecer diferentes tipos de evaluación: una por parte del profesor, a través de diferentes técnicas o instrumentos, y la otra, por parte del mismo estudiante, lo que se define como autoevaluación. Para este último se deben incluir criterios como “liderazgo, colaboración, comunicación, ética y calidad del trabajo” (2006: 294).

En el recuadro siguiente se le invita a enlistar una serie de conceptos, de este décimo quinto capítulo, que le fueron significativos. Relaciónelos con una situación real como educador..



A large rectangular box with a thin black border and small square corner markers. In the top right corner of the box, there is a stylized illustration of a computer monitor, a stack of books, and a pen.







# PRODUCCIÓN

---

DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE MATERIALES DIDÁCTICOS  
POR PROFESORES Y ESTUDIANTES  
PARA LA INNOVACIÓN EDUCATIVA

---

**Capítulo 2**

EL DISEÑO Y LA PRODUCCIÓN  
DE MANUALES ESCOLARES

---

**Capítulo 3**

DISEÑO DE PROGRAMAS DIDÁCTICOS  
PARA INTEGRAR LOS MEDIOS Y LAS TECNOLOGÍAS  
EN EL CURRÍCULUM ESCOLAR

---

**Capítulo 4**

DISEÑO Y UTILIZACIÓN DIDÁCTICA  
DEL RETROPROYECTOR Y EL VÍDEOPROYECTOR

---

**Capítulo 5**

LOS PROGRAMAS RADIOFÓNICOS  
APLICADOS A LA EDUCACIÓN

---

**Capítulo 7**

EL DISEÑO DE VÍDEOS DIDÁCTICOS

---

**Capítulo 8**

DISEÑO Y PRODUCCIÓN  
DE PÁGINAS WEB EDUCATIVAS

---

**Capítulo 10**

# Diseño y producción de materiales didácticos por profesores y estudiantes para la innovación educativa

## Objetivo general

RECONOCER EN LAS TIC UNA FORMA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA PARA LA PRODUCCIÓN DE MATERIALES DIDÁCTICOS.

## Objetivos específicos

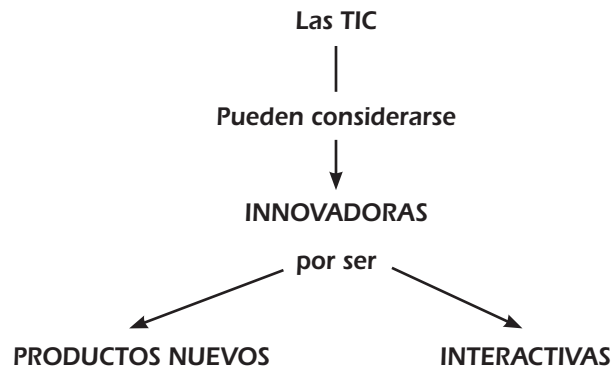
AL FINALIZAR EL ESTUDIO DE ESTE CAPÍTULO, SE ESPERA QUE EL ESTUDIANTE PUEDA LOGRAR::

1. Explicar con sus propias palabras que son las TIC y su importancia en la sociedad del conocimiento actual.
2. Identificar la influencia que poseen las TIC en la educación del ser humano.
3. Comprender la importancia de la formación permanente del docente en la elaboración de materiales didácticos.
4. Enumerar los niveles de producción de los materiales didácticos.
5. Conocer algunas herramientas adecuadas que permiten la producción de materiales didácticos apropiados.

## RESUMEN DEL CAPÍTULO



Observe la caricatura del amigo de Mafalda y describa, en el recuadro de la página siguiente, el ambiente que genera la maestra y el que a usted le gustaría tener; en relación con la motivación, ritmo, estilo de aprendizaje y la atención a la diversidad.



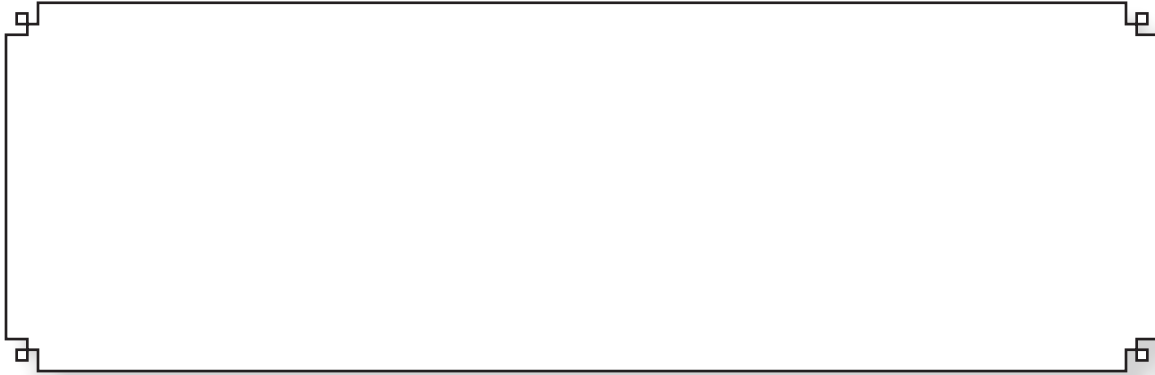
¿Habrá que disponer de la última tecnología para ser un docente innovador?

Justifique su opinión, respecto de este cuestionamiento, y compárelo con la teoría que se encuentra en la unidad didáctica (pp. 32-34).

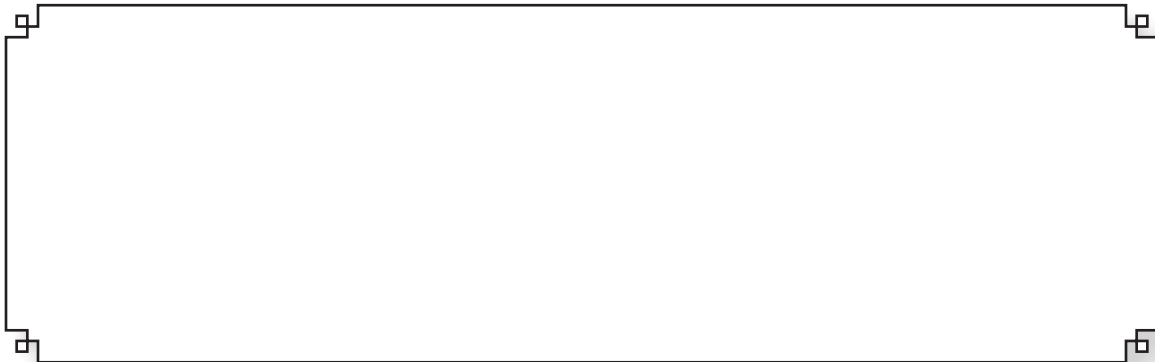
Comente la importancia de que los profesores o docentes diseñen y elaboren ellos mismos sus materiales didácticos y el currículo. Tome en cuenta los criterios, expuestos por Cebrián de la Serna, que se encuentran en la unidad didáctica (p. 35).

¿Cómo producir materiales que sean innovadores si han tantos en el mercado comercial?

Analice los niveles de producción de materiales que se encuentran en la unidad didáctica (pp. 37 y 38). Explíquelos con sus propias palabras.



¿Cree usted que los alumnos también pueden producir materiales didácticos para sí mismos y para otros? Justifique su respuesta en el recuadro siguiente:



Seleccione cinco (5) contenidos curriculares que se contemplan en la carrera que usted cursa, ya sea Educación General Básica (I y II ciclo), Preescolar, Educación Especial, Enseñanza de la Matemática, o cualquier otra; que podrían desarrollarse con un software de multimedia. Enumere además, algunas de las ventajas que ofrece este medio.



En el recuadro siguiente se le invita a enlistar una serie de conceptos, de este segundo capítulo, que le fueron significativos. Relaciónelos con una situación real como educador.



# El diseño y la producción de manuales escolares

## Objetivo general

ANALIZAR LA PERTINENCIA DEL USO DE MANUALES ESCOLARES EN AMBIENTES DE APRENDIZAJE EN LA SOCIEDAD DEL CONOCIENDO ACTUAL

## Objetivos específicos

AL FINALIZAR EL ESTUDIO DE ESTE CAPÍTULO, SE ESPERA QUE EL ESTUDIANTE PUEDA LOGRAR:

1. Enumerar los tipos de libros que se utilizan para enseñar en el sistema educativo.
2. Definir qué es un manual escolar
3. Identificar los elementos más significativos a tomar en cuenta para diseñar manuales escolares.
4. Reconocer las funciones de la imagen, dentro de un manual escolar que provocan aprendizajes significativos
5. Comprender la estructura de contenido que deben poseer los manuales escolares con el fin de construir aprendizajes significativos.

## RESUMEN DEL CAPÍTULO

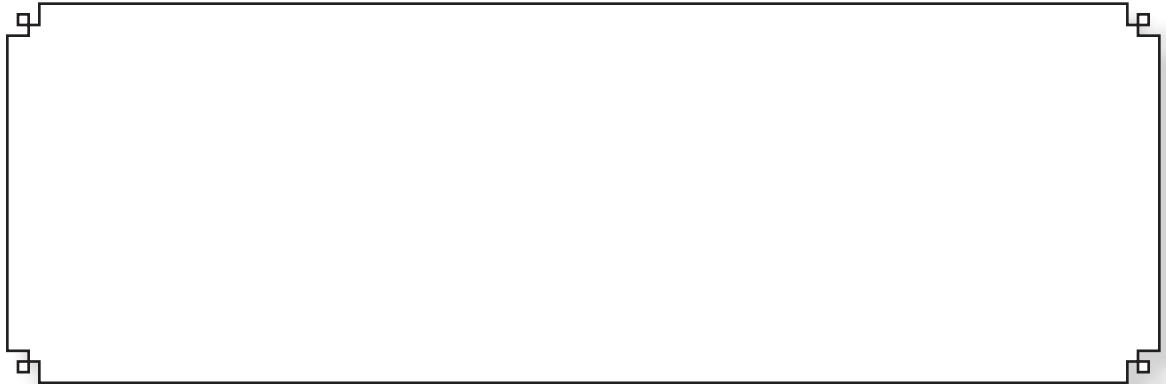
¿Qué le evoca las imágenes de estos libros? ¿Podría darles una clasificación? ¿Qué tipo de materiales necesita el estudiante de hoy?



Los manuales escolares se publican, generalmente, en un soporte impreso y se usan especialmente para la enseñanza en los niveles básicos, sin embargo, en la actualidad, los materiales multimedia, de tipo educativo, tienen cada día un mayor auge.

El libro ha sido el medio didáctico por excelencia en el sistema educativo occidental, preferiblemente en contextos presenciales.

En la unidad didáctica (2006: 49) se comenta que algunos críticos afirman que los textos escolares refuerzan el capitalismo, el sexismo, el clasismo y el racismo. ¿Acepta o rechaza esta afirmación? Argumente su respuesta en cada aspecto mencionado.

A large, empty rectangular box with a thin black border and small square handles at each corner, intended for the student's response to the previous question.

Se afirma que la internet no es un sustituto de la lectura y que las personas que han adquirido el hábito de la lectura continúan con la buena costumbre de comprar libros. ¿Qué opina usted al respecto?

A large, empty rectangular box with a thin black border and small square handles at each corner, intended for the student's response to the previous question.

Hay libros diseñados y producidos para la enseñanza que por sus características se les llama libros didácticos (libros de texto). Ejemplos de ello son: el libro infantil, el manual escolar, el libro universitario (2006: 50). Otros libros, de carácter técnico y especializado, son los manuales de instrucciones para equipos o herramientas, los de divulgación general, entre otros.

Los manuales escolares son libros de texto para la enseñanza regulada en contextos formales. Es el producto editorial construido específicamente para la enseñanza, editado para su utilización como auxiliar de la enseñanza y promotor del aprendizaje. Presentan una progresión sistemática que implica una propuesta concreta del orden del aprendizaje y un modelo de enseñanza.

Para conocer más sobre manuales escolares puede ingresar a la página:

**<[www.uned.es/manesvirtual/portamanes.html](http://www.uned.es/manesvirtual/portamanes.html)>.**

Observe las imágenes de la derecha y describa algunas de sus características.



Prendes Espinosa (2006: 53) señala que para elaborar un manual escolar, han de someterse los criterios técnicos y estéticos a la primacía de los principios didácticos, los cuales determinarán un producto útil como guía y facilitador de aprendizajes.

Esta misma autora plantea que “diseñar un manual escolar implica, preguntarse cómo organizar el contenido y plasmar en él la información que ha sido seleccionada y secuenciada”. Se diseña, en función de la audiencia a la que se destina su uso, los objetivos y los contenidos. Lo anterior debe estar apoyado en aspectos teóricos, que sean de utilidad, para la toma de decisiones a lo largo del proceso de diseño y producción.

Es importante mencionar, que en los manuales escolares se debe construir el mensaje, a través del bicódigo o bimedia, que implica la utilización de textos e imágenes, para transmitir la información en un **sistema gráfico**.

Los elementos básicos en un sistema gráfico son:

- ❑ **Espacio gráfico:** es el soporte material, físico, del mensaje y que puede constituirse en una superficie bidimensional: un cartel, una hoja de papel, un panfleto o bien un objeto por manipular: un libro, un periódico. Incluye imágenes, textos, grafismos y color.
  - *El texto:* es el sistema alfabético, puede ser de dos tipos:
    - ◆ *Escritura libre:* graffiti, rotulación, caligrafía, y letras ilustradas
    - ◆ *Escritura normalizada:* tipográfica, mecanográfica, letras, trasferibles., caracteres informáticos.



Se debe tener en cuenta el interlineado, tipo de letra, alineación, tamaño de letra que debe ajustarse a las características del usuario. Algunas recomendaciones son:

- Las mayúsculas son las menos legibles que las minúsculas
  - Distinguir frases o palabras con negrilla o cursiva
  - No usar cursiva con niños pequeños
  - Cuidar del tamaño de letra.
- ❑ **La imagen:** la función de la imagen es diversa, puede usarse como recurso motivador o como lenguaje para compartir información. Una imagen bien construida permite transmitir una cantidad de información mayor que la que se consigue con un texto. La imagen tiene relación con el texto de forma diferente:
- *Función de anclaje:* significaciones en relación con el texto, por si sola no aportaría información relevante.

**Al igual  
que los seres humanos,  
los animales tienen derechos,  
entre ellos a la vida, a la  
alimentación, a la salud...**



- *Función de relevo:* significaciones propias y es autosuficiente, elemento fundamental que aporta información por sí misma, el texto es un elemento secundario.

*Paloma  
de la paz*



- *Función sin relación:* es un elemento decorativo, estético, que contribuye a hacer las páginas atractivas y motivantes.

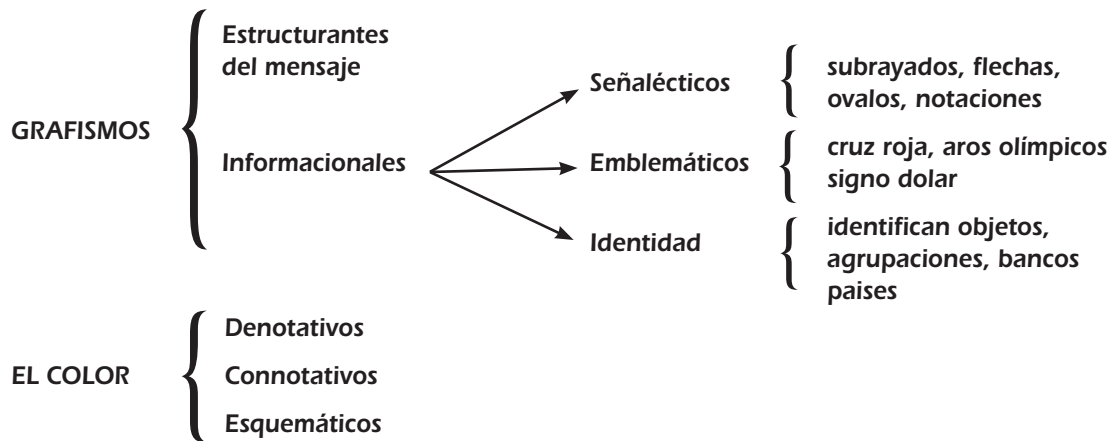
**Al igual  
que los seres humanos,  
los animales tienen derechos,  
entre ellos a la vida, a la  
alimentación, salud**



Las imágenes pueden ser de dos categorías:

1. *Ilustraciones*: son figurativas, hay un cierto grado de semejanza con la realidad del mundo físico. *Ejemplos*: fotografías, dibujos.
2. *Imágenes de representación*: son producto de la mente humana para intentar expresar información ordenada y comprensible. *Ejemplos*: esquemas semánticos, mapas geográficos, gráficos, tablas o cuadros.

- ❑ **Los signos gráficos secundarios**: son elementos complementarios de la imagen y del texto, incorporando lo que la imagen y el texto son capaces de transmitir.



El contenido del manual exige la colaboración de un especialista en el tema, quien debe:

- ❑ Seleccionar la información.
- ❑ Categorizarla.
- ❑ Ordenarla.
- ❑ Secuenciarla.
- ❑ Definir conceptos significativos.
- ❑ Priorizar.
- ❑ Cuidar los aspectos del lenguaje.
- ❑ Tener siempre presente el nivel de los alumnos y los objetivos de aprendizaje.

En la estructura de un manual y la de sus temas se pueden destacar los siguientes elementos:

- ❑ Introducciones.
- ❑ Definición de objetivos.
- ❑ Guión o índice de contenidos.
- ❑ Definición de metodologías.
- ❑ Contenidos propiamente dichos.

En el recuadro siguiente se le invita a enlistar una serie de conceptos, de este tercer capítulo, que le fueron significativos. Relaciónelos con una situación real como educador..



# Diseño de programas didácticos para integrar los medios y las tecnologías en el currículum escolar

---

## Objetivo general

DISEÑAR PROGRAMAS DIDÁCTICOS, QUE INTEGREN LOS MEDIOS Y LAS TECNOLOGÍAS EN EL CURRÍCULO ESCOLAR, PROPUESTOS POR EL MINISTERIO DE EDUCACIÓN PÚBLICA DE COSTA RICA.

---

## Objetivos específicos

AL FINALIZAR EL ESTUDIO DE ESTE CAPÍTULO, SE ESPERA QUE EL ESTUDIANTE PUEDA LOGRAR:

1. Reconocer la importancia de diseñar materiales didácticos de manera contextualizada.
2. Identificar la función mediadora que realizan los materiales didácticos.
3. Enumerar las características de los materiales y programas didácticos.
4. Identificar los criterios adecuados para la elaboración de programas didácticos.
5. Argumentar la importancia de elaborar guías docentes en el abordaje del currículum escolar.
6. Reconocer algunas de las secciones que pueden incluirse en el cuaderno de clase.

## RESUMEN DEL CAPÍTULO

Pérez Rodríguez y Aguaded Gómez, autores de este capítulo, plantean que en el diseño de programas didácticos participan:

- ❑ **Desde una concepción práctica** los profesores tienen competencias en la utilización del medio, en su evaluación, diagnóstico y toma de decisiones. Los alumnos participan en la construcción de los materiales, desde un punto de vista colaborativo.
- ❑ **Perspectiva crítica:** los medios tienen un alto significado para el análisis, reflexión, crítica y transformación de las prácticas de la realidad contextual.

La opción metodológica determina el modelo curricular que se pone en práctica. Los materiales curriculares en la enseñanza son considerados como recursos de apoyo al profesorado.

El diseño de programas didácticos da mayor protagonismo a los docentes en el diseño curricular.

De acuerdo con lo planteado en la unidad ¿Por qué se dice que los componentes curriculares actúan como recursos mediadores?



Reflexione sobre la siguiente afirmación:

*Un currículo abierto y flexible da mayor amplitud para la incorporación de recursos variados.*

Los materiales didácticos se pueden conceptualizar como soportes, en los que se presentan los contenidos que generan algún tipo de transformación de carácter positivo optimizante, en los procesos de enseñanza-aprendizaje (2006: 71).

Para Cabero (2006: 72), los materiales para la enseñanza son elementos curriculares que propician el desarrollo de habilidades cognitivas en los sujetos, en un contexto determinado, facilitando y estimulando la intervención mediada sobre la realidad, la captación y comprensión de la información por el alumno y la creación de entornos diferenciados que propicien aprendizajes.

Los materiales son los principales instrumentos que modelan la tarea del docente, por ello, se debe fomentar su elaboración y desarrollar estrategias adecuadas de evaluación.

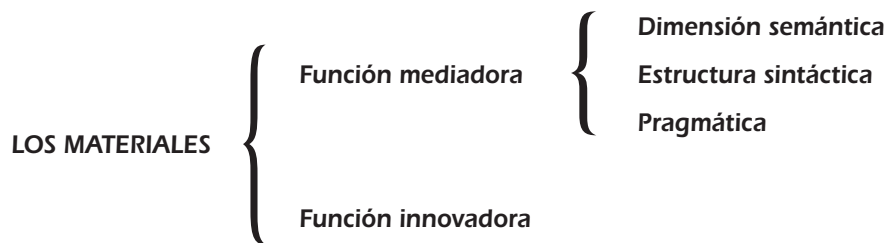
Reflexione sobre la siguiente afirmación:

*El diseño de materiales cobra especial trascendencia, dado el carácter innovador y de dinamismo que implica la incorporación de lo audiovisual en la enseñanza.*

¿Qué implicaciones tiene diseñar un programa didáctico? (2006: 72).

1. Elaborar un material pensado para ayudar al profesorado: proyectos educativos curriculares, relativo a la enseñanza en áreas y ciclos, para la enseñanza de los alumnos con necesidades educativas especiales, descripción de experiencias de innovación curricular, desarrollo de unidades didácticas, evaluaciones de experiencias, entre otros.

El aula es el contexto de aprendizaje, donde confluyen la metodología, organización de contenidos, secuencia de actividades, técnicas de trabajo intelectual, agrupamiento del alumnado, organización del espacio y del tiempo.



2. Una visión particular de la enseñanza y un modelo concreto de alumnos mucho más activo y consciente del proceso enseñanza-aprendizaje.
3. Un carácter formativo en cuanto a que, no sólo pretende la adquisición de contenidos conceptuales, sino contenidos actitudinales y procedimentales.
4. Diseñar un material, para el trabajo en el aula, en una forma integrada, correlacionado con otras disciplinas y consecuente en la puesta en práctica por parte de los docentes que vayan a desarrollarlo; de forma coherente y progresiva.
5. Contemplar el tipo de contenidos que el programa didáctico aporte.
6. Contemplar el soporte en el que se materializa material impreso (cuaderno de clase, guía docente) y material digital (presentaciones Power Point®, documentos de Word®, otros).

## **CARACTERÍSTICAS DE LOS MATERIALES**

Así como la sociedad y el marco educativo han experimentado cambios evidentes en tan poco tiempo; los materiales y programas didácticos deben responder a nuevas exigencias y demandas. Entre ellas (2006: 75):

- Actualización de la información.
- Atención a la secuencia didáctica y a la lógica de presentación de los contenidos.
- El entorno.
- La modalidad lingüística.
- Uso de lenguaje verbal y de los nuevos lenguajes de comunicación.
- Tratamiento de los valores en una sociedad plural, mediatizada y global.

- Planteamiento de actividades y temas que despierten interés.
- Aspectos formales en línea con los gustos e intereses de los usuarios del material.
- Los contenidos.
- La posibilidad de selección, adaptación, modificación que puede ofrecer un material.

Fernández (2006: 75) aclara que las exigencias del currículum vigente y de las corrientes de aprendizaje plantean:

- Potencialización de los contenidos procedimentales y actitudinales, relacionando los contenidos con otros saberes tradicionalmente no académicos.
- Existencia de jerarquías en la presentación de textos.
- Adquisición de contenidos conceptuales por procedimientos variados.
- Uso de recursos gráficos que mejoren la legibilidad.
- Categorización de actividades.
- Amplitud de la oferta de actividades.

Lea con atención nuevamente el planteamiento de las exigencias del currículum y las corrientes del aprendizaje y ejemplifique, tomando como base el tema de **las plantas**, cada uno de los planteamientos enunciados.

A continuación se enumeran los criterios para la elaboración de programas didácticos, que hagan rentable su posterior utilización. En el espacio de la derecha explique con sus propias palabras en qué consiste cada criterio.

CRITERIO	EXPLICACIÓN
<b>Coherencia del material con el proyecto curricular.</b>	
<b>Diversidad de materiales.</b>	<i>continúa...</i>

...continuando

<b>CRITERIO</b>	<b>EXPLICACIÓN</b>
<b>Adecuación al contexto.</b>	
<b>Coherencia con las intenciones educativas y con las bases psicopedagógicas.</b>	
<b>Rigor científico.</b>	
<b>Visión global de los materiales.</b>	
<b>Reflexión sobre los valores.</b>	
<b>Aspectos formales.</b>	
<b>Evaluación del material.</b>	

Sanz (2006: 79) indica que la planificación de un programa didáctico debe incluir:


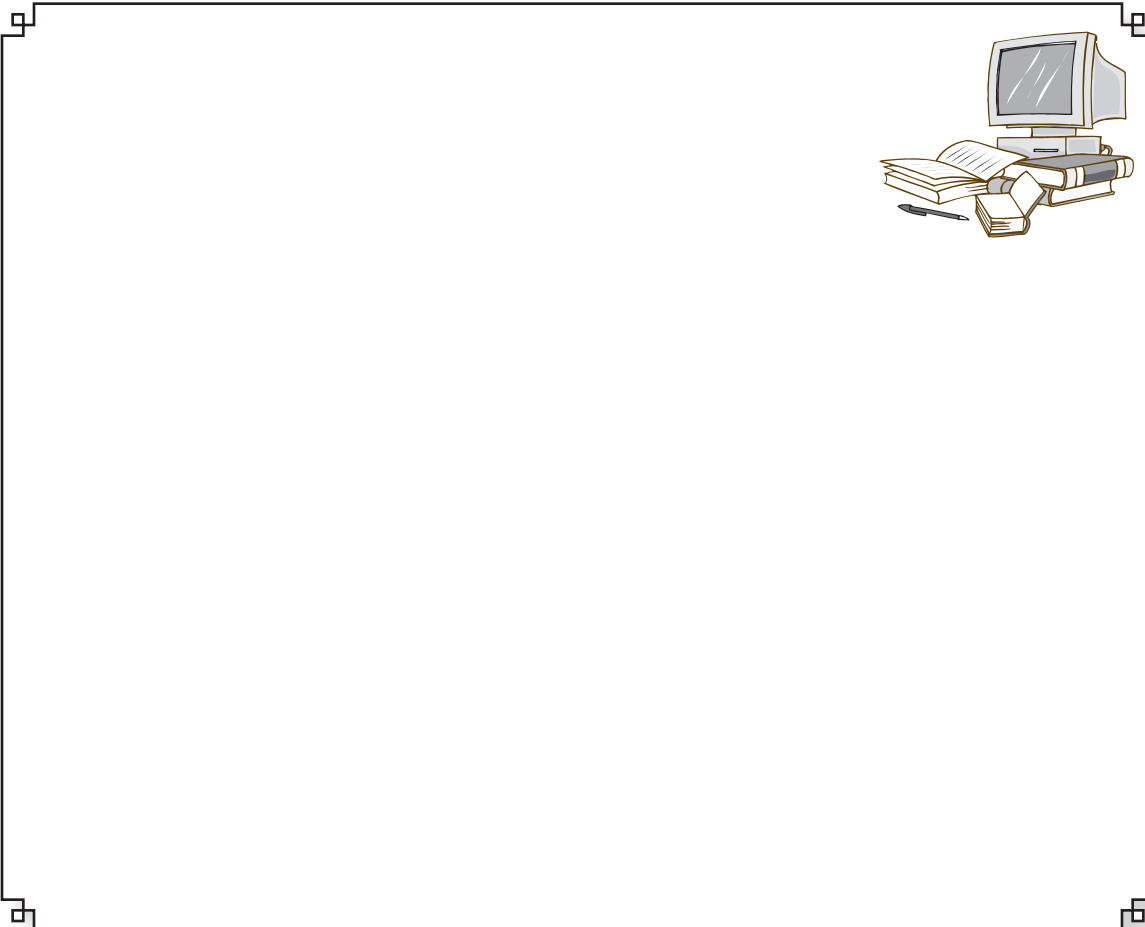
- El análisis y evaluación de necesidades.
- La programación.
- La implementación.
- La toma de decisiones.



En el siguiente cuadro, anote las características de la Guía Docente y del Cuaderno de Clase.

GUÍA DOCENTE	CUADERNO DE CLASE

En el recuadro siguiente se le invita a enlistar una serie de conceptos, de este cuarto capítulo, que le fueron significativos. Relaciónelos con una situación real como educador..



# Diseño y utilización didáctica del retroproyector y el videoprojector

## Objetivo general

VALORAR EL USO DEL RETROPROYECTOR Y DEL VÍDEOPROYECTOR EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

## Objetivos específicos

AL FINALIZAR EL ESTUDIO DE ESTE CAPÍTULO, SE ESPERA QUE EL ESTUDIANTE PUEDA LOGRAR:

1. Identificar, en los recursos o medios, una oportunidad didáctica que potencialice el docente o mediador, de procesos de enseñanza-aprendizaje.
2. Reconocer las funciones didácticas de la imagen.
3. Identificar las ventajas e inconvenientes del retroproyector y videoprojector.
4. Establecer las diferencias entre el retroproyector de transparencias digitales y las transparencias de acetato.
5. Enumerar los pasos del proceso de diseño de presentaciones digitales de transparencias.
6. Reconocer en los medios y las nuevas tecnologías digitales, procesos educativos que permitan formar personas de manera integral.

## RESUMEN DEL CAPÍTULO

Retome lo que para usted significa la sociedad de la información y el conocimiento y escriba con sus propias palabras una definición en el siguiente recuadro:



Cuando nos planteamos utilizar un medio o una tecnología debe ser porque estamos seguros de que nos puede facilitar lo que se desea compartir con los estudiantes. La tecnología, en su aplicación a la educación, debe responder a la adaptación al medio, a las características y peculiaridades de los participantes.

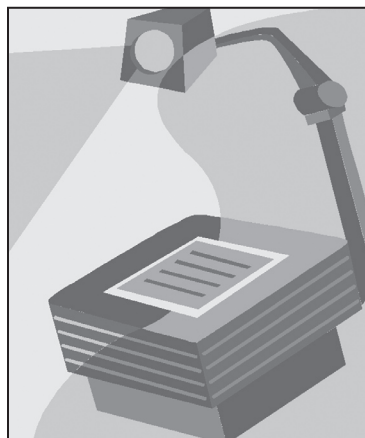
Reflexione sobre la siguiente afirmación:

*Los medios son solo eso, medios; y somos los docentes quienes tenemos que darles el protagonismo que hayamos estimado oportuno.*

Tirado Morueta y Correa García afirman que “los educandos son los protagonistas, sujetos del aprendizaje y son los que construyen su propio conocimiento, sólo una enseñanza de las preguntas ayuda al acto de conocer (la enseñanza de las respuestas transmite un saber ya sabido)” (2006: 90).

Uno de los recursos o medios que han permanecido olvidados y que puede ser muy potencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje es el retroproyector. Este se caracteriza por ser:

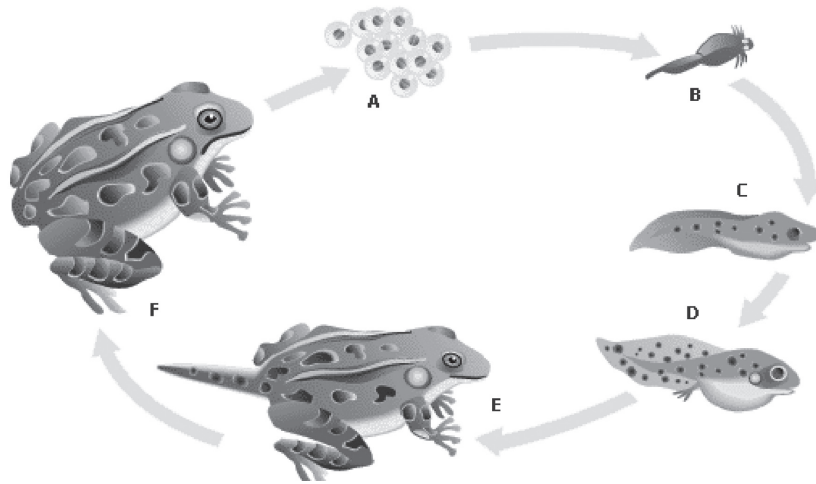
- Un medio de imágenes fijas
- Presenta las imágenes sobre pantallas de gran formato.
- Promulga el interés para el trabajo colectivo.
- Facilita la visualización de la información.
- La imagen puede ir sobre diferentes soportes: acetatos, cuerpos opacos, diapositivas.



Una de las fortalezas del retroproyector es que permite usar imágenes fijas. Este tipo de imágenes poseen diversas funciones didácticas entre las que podemos mencionar:

- Motivadora*: despierta el interés de los estudiantes
- Vicarial*: referida a la necesidad de utilizar la imagen para el aprendizaje de ciertos contenidos de naturaleza visual
- Informativa*: ofrece información sobre el tema objeto de estudio
- Explicativa*: favorece la comprensión de determinados fenómenos
- Redundante*: refuerza los contenidos ya aprendidos
- Estética*: produce nuevas emociones.

La siguiente imagen representa el ciclo de vida de la rana. Identifique las seis funciones didácticas de la imagen, expuestas anteriormente y escribalas en el recuadro que la precede



Analice el Cuadro 5.2 de la unidad didáctica (p. 92), para determinar las ventajas e inconvenientes del retroproyector de transparencias. Trascríbalas a continuación.

VENTAJAS	INCONVENIENTES

Las transparencias deben ser diseñadas tomando en cuenta ciertas recomendaciones para que sean precisas y con una clara intención comunicativa. Entre ellas (2006: 92):

- Emplear imágenes para captar la atención.
- Evitar cargar las páginas con párrafos.
- Resaltar aquellas palabras que se consideren la idea principal.
- Usar la técnica de superposición.
- Utilizar ventanas para ocultar parte de la transparencia que puede abrirse hasta llegar al punto deseado.
- Señalar sobre el acetato con un bolígrafo o puntero.

Nuevos medios, como el uso del computador, han permitido el diseño y la realización de transparencias digitales. Diversifican tanto las utilidades y recursos expresivos, que se llega a pensar en términos de multimedia, más que en transparencias digitales. Se puede usar un cañón de proyección de vídeo o una pantalla de cristal líquido con un retroproyector. No se necesita tanta distancia para su proyección, ni oscurecer el aula, ni darle la espalda al auditorio; se puede dirigir la exposición desde la pantalla de un ordenador, mejorando la comunicación. Esto genera ventajas como: interactividad, flexibilidad, movilidad, economía, adaptabilidad y disponibilidad.

Las presentaciones digitales de transparencias aportan una serie de características o ventajas que superan las del retroproyector analógico. A continuación, en un cuadro, se enumeran esas aportaciones. Escriba, en la columna contigua, con sus propias palabras y tomando en cuenta la teoría de la unidad didáctica, en qué consiste ese aporte (2006: 94):

<b>CARACTERÍSTICAS</b>	<b>EXPLICACIÓN</b>
<b>Cohesión.</b>	
<b>Agilidad.</b>	
<b>Animación.</b>	
<b>Multimedia.</b>	
<b>Atractivo visual.</b>	
<b>Modificable.</b>	

En el Cuadro 5.3 de la unidad didáctica (p. 95), se describe el proceso de diseño de presentaciones digitales de transparencias. Tomando en cuenta cada paso, elabore un ejemplo –usando como tema la **Metamorfosis**–, que evidencie su comprensión respecto de este proceso.

Es importante conocer los aspectos psicoevolutivos de los educandos para que de manera efectiva se incluya, dentro del currículo, el uso pedagógico de la imagen. Alcalde y otros investigadores (citado por Tirado y Correa, 2006: 99) consideran que el efecto de la imagen, en niveles básicos, repercutirá siempre y cuando se relacione con sus intereses personales; caso contrario sucede en los niveles superiores donde la abstracción puede llegar a grados de iconicidad mayores como es el caso de los textos, los esquemas, los diagramas, los gráficos entre otros.

Como bien señalan Tirado Morueta y Correa García (2006: 100): “la docencia de una asignatura se convierte en una pésima indigestión de acetatos, de transparencias mal diseñadas, de fotocopias literales de páginas de textos que son leídas en voz alta en un alarde singular de estrategias de comunicación didáctica y desvelando en qué ha consistido la preparación de esa lección magistral”.

De los beneficios del retroproyector, estos mismos autores (2006: 100), enfatizan que los alumnos “saben apreciar un buen uso didáctico del retroproyector con unos acetatos donde la información es clara, legible, relevante, distribuida gráficamente en forma de esquemas, tramas conceptuales o resúmenes..., información susceptible de ser trasformada en conocimiento y que no «obliga» al memorismo, generadora de cuestiones esenciales y provocadoras de un espíritu reflexivo y crítico”.

En el recuadro siguiente se le invita a enlistar una serie de conceptos, de este quinto capítulo, que le fueron significativos. Relaciónelos con una situación real como educador.



# Los programas radiofónicos aplicados a la educación

---

## Objetivo general

RECONOCER LAS POTENCIALIDADES QUE OFRECE LA RADIO  
COMO RECURSO ACCESIBLE EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

---

## Objetivos específicos

AL FINALIZAR EL ESTUDIO DE ESTE CAPÍTULO, SE ESPERA QUE EL ESTUDIANTE PUEDA LOGRAR:

1. Identificar los fines de la radio que, como medio, permiten una eficaz comunicación para el proceso enseñanza-aprendizaje.
2. Diferenciar las tres modalidades fundamentales que potencializan la radio en contextos escolares.
3. Enlistar una serie de programas radiofónicos costarricenses que puedan ser usados en contextos educativos.

## RESUMEN DEL CAPÍTULO

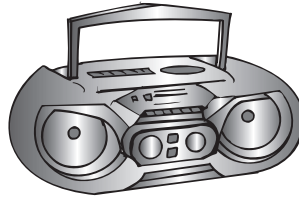
La radio es uno de los medios que podemos encontrar en los contextos escolares de casi cualquier parte de mundo, por lo tanto Costa Rica no es la excepción.

Sevillano García (2006: 119) afirma que: “el concepto de radio educativa es suficientemente amplio y genérico para que cualquier definición resulte incompleta o estrecha” [...] “se agrupan modalidades radiofónicas muy diferentes: instructiva, comunitaria, popular, formativa... Todas ellas parecen compartir un rasgo común: intentan alcanzar objetivos no comerciales y se orientan especial y directamente hacia una finalidad de carácter formativo y social”. Y lo resume en los siguientes tres niveles:

- Como apoyo directo a movimientos sociales.
- Como apoyo y extensión de la institución formal.
- Como instrumento para la educación no formal a través de la participación ciudadana.

La radio establece cuatro fines para hacer una comunicación para el progreso:

1. Motivación.
2. Información.
3. Enseñanza.
4. Modificación de conducta.



A veces, a la radio, “se presenta como el pariente pobre de la moderna y ostentosa televisión y a veces se tiene la sensación que puede naufragar ante las embestidas de internet. Se trata de un medio, de una tecnología que ha significado mucho y sigue significándolo en el concierto enseñanza-aprendizaje, allí donde hay profesionales que descubren y potencian la potencialidad y sencillez de este medio y dedican algunos tiempos de programación a pensar y ofrecer algo para la mejora educativa” (2006: 121).

Las emisoras escolares es uno de los campos más interesantes, pero también uno de los que aún no han sido aprovechados de manera generalizada. Se pueden distinguir cuatro modalidades fundamentales:

1. Simulación de programas radiofónicos.
2. Colaboración con emisoras profesionales.
3. Radios escolares.
4. Aprovechamiento didáctico de los programas de emisoras comerciales.

Tomando como base la teoría, que se encuentra en la unidad didáctica, resume, con sus propias palabras, en que consiste cada uno de las cuatro modalidades.

<b>MODALIDAD</b>	<b>EXPLICACIÓN</b>
Simulación de programas radiofónicos.	
Colaboración con emisoras escolares.	
Radios escolares.	
Aprovechamiento didáctico de los programas de emisoras comerciales.	



Observe y analice programas radiales comerciales que se programen y transmitan en emisoras costarricense. Argumente si se pueden utilizar dentro de contextos educativos.

Como parte de los materiales didácticos para este curso, se les entregó un disco compacto denominado *Introducción a la producción radiofónica*. Este es el momento de escucharlo analizarlo. Le invitamos a poner en práctica las diferentes etapas de la producción radiofónica y a disfrutar de los aprendizajes.

A continuación le presentamos un resumen de cada pista.

## INTRODUCCIÓN A LA PRODUCCIÓN RADIOFÓNICA

### PISTA 1

- ◆ Presentación del disco compacto.

### PISTA 2

- ◆ Elementos básicos para desarrollar la producción radiofónica.
- ◆ Características de la radio.
- ◆ ¿Qué podemos hacer con la radio?

### PISTA 3

- ◆ Historia de la radio en el mundo.
- ◆ Historia de la radio en Costa Rica.

### PISTA 4

- ◆ Ejemplos de cuñas.

### PISTA 5

- ◆ Qué es una cuña?

### PISTA 6

- ◆ El lenguaje radiofónico. Lo que se dice y cómo se dice.
- ◆ ¿Cómo debe ser el lenguaje radiofónico?
- ◆ ¿Cómo podemos decir que la comunicación es efectiva y recíproca?
- ◆ ¿Qué aspectos deben tomarse en cuenta cuando escribimos para la radio?

### PISTA 7

- ◆ ¿Cómo deben ser las palabras que utilizamos en la radio?
- ◆ ¿Cuál es el formato de texto utilizado?
- ◆ ¿Cuáles son las características del guión?

### PISTA 8

- ◆ Ejercicios de prueba de grabación.

### PISTA 9

- ◆ La grabación en los procesos de producción radiofónica.

- ◆ Características de la información.
- ◆ Historia de la señora Clara.

### PISTA 10

- ◆ Formatos electrónicos. Escenarios sonoros.
- ◆ Efectos de sonido.

### PISTA 11

- ◆ ¿Cómo se acercan los temas a la gente?
- ◆ Preproducción y posproducción. Características de cada una de ellas.
- ◆ Entrevista al señor director de la película *Password*.

### PISTA 12

- ◆ Aspectos para tomar en cuenta en una entrevista.
- ◆ Tipos de preguntas de la entrevista (aclaración, análisis, acción).
- ◆ Técnicas para presentar una entrevista.

### PISTA 13

- ◆ Etapa de la posproducción.

### PISTA 14

- ◆ Transmisión de material radiofónico.

### PISTA 15

- ◆ Ejemplos de cómo se presentan diferentes temas.
- ◆ La leyenda.

### PISTA 16

- ◆ Ejemplos de reflexión y opinión.

### PISTA 17

- ◆ Más allá de la sílaba.

### PISTA 18

- ◆ Resumen sobre el aprovechamiento de la radio como medio.

En el recuadro siguiente se le invita a enlistar una serie de conceptos, de este séptimo capítulo, que le fueron significativos. Relaciónelos con una situación real como educador.



# El diseño de videos didácticos

## Objetivo general

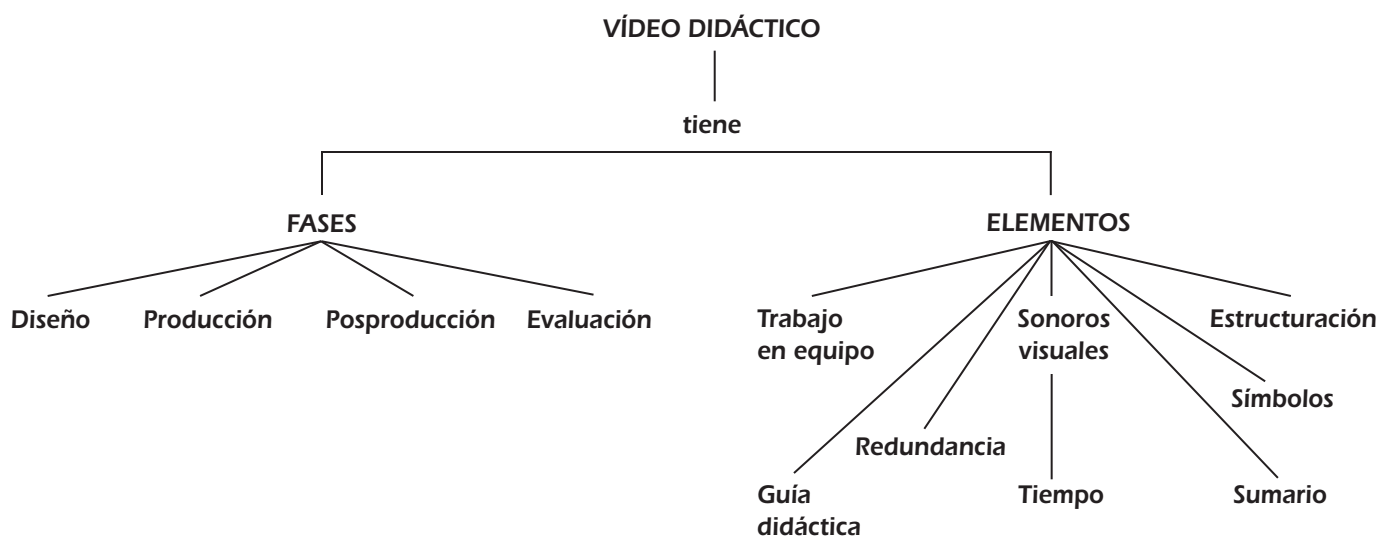
RECONOCER LAS DIFERENTES ETAPAS PARA LA PRODUCCIÓN DE VÍDEOS DIDÁCTICOS.

## Objetivos específicos

AL FINALIZAR EL ESTUDIO DE ESTE CAPÍTULO, SE ESPERA QUE EL ESTUDIANTE PUEDA LOGRAR:

1. Identificar los principios básicos de la fase de diseño de un vídeo didáctico.
2. Conocer la importancia de grabar nítidamente las imágenes que conforman un vídeo didáctico.
3. Valorar el proceso de edición como clave para obtener un vídeo de calidad educativa.
4. Establecer la diferencia entre un vídeo didáctico y un vídeo de cualquier otro género.

## RESUMEN DEL CAPÍTULO



Para el diseño y la producción de un vídeo didáctico es necesaria una gran cantidad de conocimientos. Para nuestros efectos nos limitaremos a señalar las diferentes fases de producción y a la enumeración de los elementos que determinan el aspecto de diseño en particular. La etapa de producción consta de cuatro fases (2006: 141):

1. Diseño.
2. Producción.
3. Posproducción.
4. Evaluación.

## 1. DISEÑO

En la fase de diseño se contemplan los siguientes principios (Salinas, 1977 citado por Cabero, 2006: 142):

- Estimular en el alumno la actividad intelectual y el deseo de acudir a otros recursos.
- Asegurarse la fijación de cada elemento aprendido para que se convierta en base de nuevos conocimientos.
- Tener en cuenta que la eficiencia del mensaje depende tanto del contenido como de su presentación.
- Permitir cierta flexibilidad de uso.
- Presentar contenidos que, surgidos del currículum, se integren en el medio afectivo, social y cultural del alumnado.
- Delimitar con claridad la audiencia.
- Contemplar posibles usos en citaciones didácticas no grupales.
- Adaptarse a las características específicas de cada medio.
- Ser adaptables a las condiciones del medio.
- Facilitar una práctica educativa activa y eficaz.

Se deben contemplar una serie de etapas. Ver la teoría en la unidad didáctica (p. 142). Le invitamos a explicarlas con sus propias palabras, en el siguiente recuadro.

ETAPAS	EXPLICACIÓN
Análisis de la situación	
Documentación	
Plan y temporalización	
Guionización	
Establecimiento del plan de rodaje	

## 2. PRODUCCIÓN

En esta fase se contempla: la grabación de las imágenes que se necesitan para la producción del vídeo además de la selección de la banda sonora, la creación de imágenes infográficas, las leyendas, los rótulos y la carátula del programa.

Recuerde que hay que saber el manejo adecuado de la cámara de vídeo.

## 3. POSPRODUCCIÓN

La etapa de la posproducción constituye una de las partes más importantes del proceso de construcción de un vídeo y se debe contemplar el tiempo y el presupuesto.

El paso más importante es la edición, el cual consiste en seleccionar, ordenar y acoplar las imágenes de acuerdo con el orden establecido. Los elementos se transfieren o copian de un magnetoscopio a otro, o mediante una ordenación de un disco duro a una computadora u ordenador.

Se edita la banda de imagen y la banda sonora. La banda de imagen puede realizarse mediante dos procedimientos:



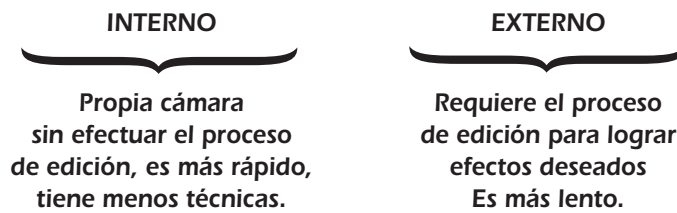
La banda sonora se monta una vez finalizada la banda de imagen. Hay que crear una locución, hacer la introducción de los efectos sonoros y la ubicación de la música.

Cabero (2006: 151) afirma que también hay que prestar atención al micrófono, la voz es la fuente sonora más significativa, por lo que el micrófono debe tener las siguientes características:

- Sensibilidad.
- Curva de respuesta.
- Distorsión.
- Direccionalidad.

Explique, con sus propias palabras, cada una de estas características:

Existen dos tipos de montaje:



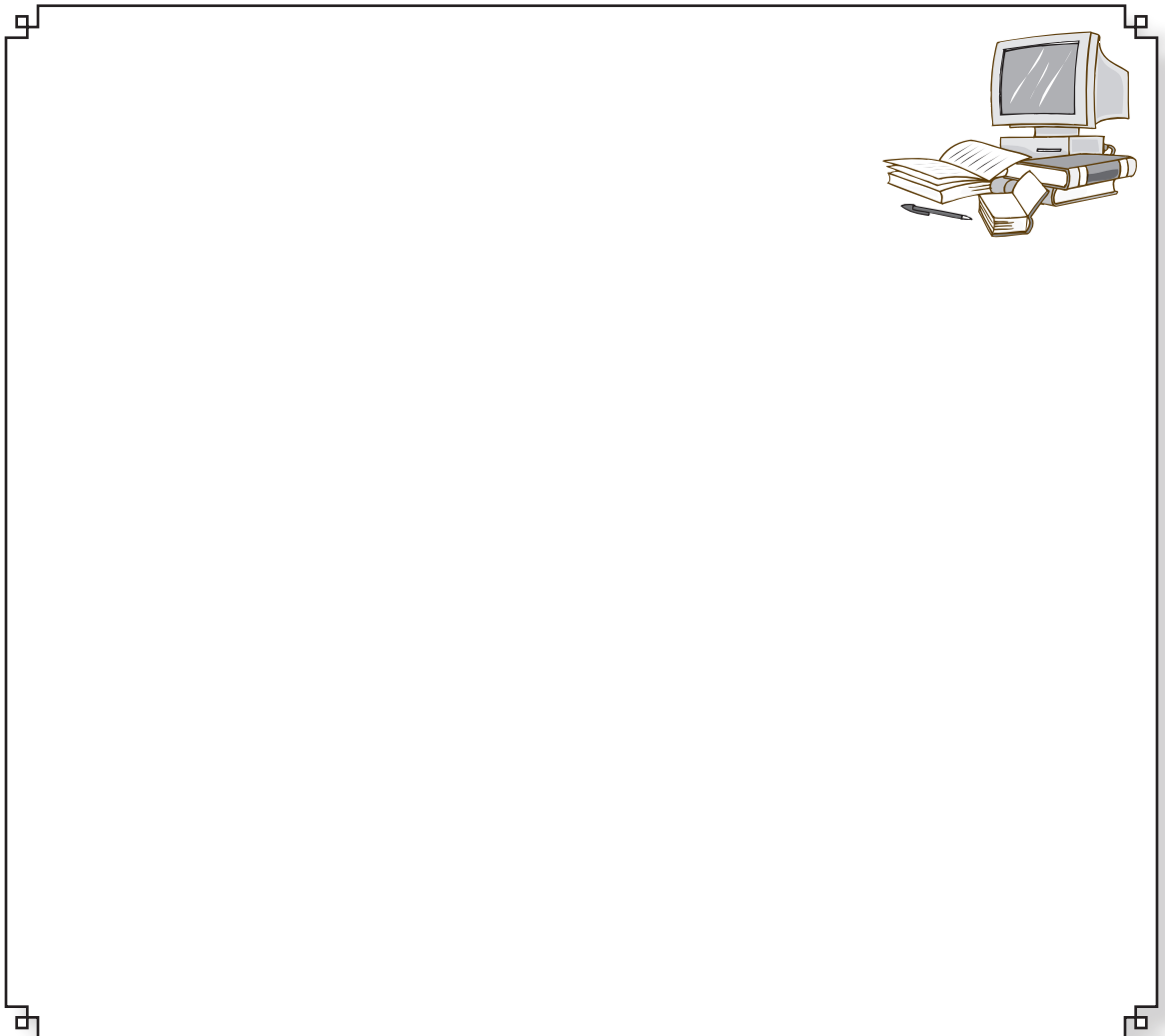
En la la unidad didáctica (p. 152) se menciona una serie de 20 principios que permiten establecer las diferencias entre un vídeo didáctico y otros géneros videográficos. De esa lista, seleccione cinco (5) de ellos y explíquelos con sus propias palabras.

PRINCIPIO	EXPLICACIÓN
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	

Uno de los materiales didácticos de este curso es el de un vídeo (en disco compacto) denominado: *Recursos Audiovisuales para el aprendizaje: una forma diferente de enseñar*. Le invitamos a observarlo e identificar los principios que se utilizaron para su diseño. Relaciónelo con los diferentes aprendizajes que hasta el momento ha obtenido.



En el recuadro siguiente se le invita a enlistar una serie de conceptos, de este octavo capítulo, que le fueron significativos. Relaciónelos con una situación real como educador.



# Diseño y producción de páginas web educativas

---

## Objetivo general

ANALIZAR LA IMPORTANCIA DE UTILIZAR PÁGINAS WEB EN CONTEXTOS EDUCATIVOS.

---

## Objetivos específicos

AL FINALIZAR EL ESTUDIO DE ESTE CAPÍTULO, SE ESPERA QUE EL ESTUDIANTE PUEDA LOGRAR:

1. Definir el concepto de sitio web.
2. Identificar la tipología de sitios web de interés educativo.
3. Establecer algunos criterios de calidad para evaluar sitios web de interés educativo.
4. Enumerar algunas aplicaciones educativas de las páginas web.

## RESUMEN DEL CAPÍTULO

Reflexione sobre la siguiente afirmación:

*Las redes telemáticas a través de sitios web educativos incorporan a la educación nuevos escenarios para la comunicación didáctica y supone en ese sentido un desafío para la misma educación.* (2006: 177)

Duarte Hueros y Guzmán Franco, plantean a lo largo de este capítulo la importancia de utilizar las páginas web en contextos educativos, pero proponen que sea el docente quién las diseñe o adapte las ya existentes. Esto se justifica cuando afirman que “el diseño y producción de web educativas tiene que proporcionar a los visitantes información, comunicación y formación [...], por lo que se hace necesaria para su planteamiento no solo una alfabetización tecnológica, sino también el estudio de variables didácticas” (2006: 177).



**Un sitio web... (es) un conjunto de páginas electrónicas relacionadas entre sí a través de enlaces hipertextuales o programas realizados para tal fin y que se muestran a través de redes telemáticas con finalidades diversas.** (2006: 177)

De la definición anterior subraye o identifique las palabras claves y explíquelas con sus propias palabras.

“Una web bien diseñada (...) se puede convertir en un espacio virtual de trabajo individualizado y cooperativo tanto para las personas que aprenden como para las personas que enseñan” (2006: 178). En resumen, para construir una página web se deben concretar tres fases: la inicial, la de diseño, y la de realización. “Lo que se intenta es aprovechar al máximo la tecnología hipermedia y las herramientas de comunicación de las redes telemáticas, con el fin de optimizar procesos de enseñanza-aprendizaje” (2006: 178).

A continuación, se le ofrece un cuadro para que defina, con sus propias palabras, cada uno de los tipos de espacios o sitios web de interés educativo que se describen –según Marquez– en la página 179 de la unidad didáctica.

DENOMINACIÓN	CARACTERÍSTICAS
Entornos autorizados de teleformación.	
Publicaciones electrónicas.	
Buscadores y bibliotecas.	
Entornos de comunicación interpersonal.	
Centros de recursos.	
Portales.	

En las páginas 180 y 181, de la unidad didáctica, se describen algunos criterios de calidad para la valoración de los sitios web educativos, seleccione tres (3) de ellos y explíquelos.

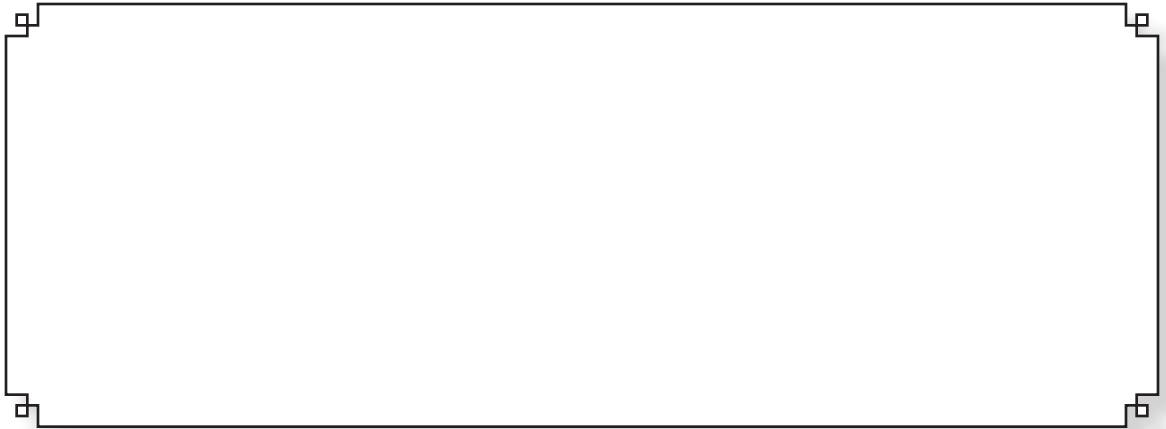
1.
2.
3.

Estas mismas autoras, consideran que a partir de un nuevo paradigma, y desde posiciones socio-constructivistas: “en una sociedad de la información, cambiante y globalizada, internet proporciona instrumentos que facilitan el aprendizaje autónomo, de trabajo colaborativo y la personalización de la enseñanza” (2006: 182).


Parafraseando a Duarte y Guzmán, las redes telemáticas posibilitan que emisor y receptor intercambien sus respectivos papeles en el proceso informativo-comunicativo; esto es lo que se denomina interactividad. La interactividad “permite sistemas pedagógicos abiertos y flexibles donde los usuarios eligen qué, cuándo y cómo aprender” (Alfangeme y otros, 1999 citado por Duarte y Guzmán, 2006). Por lo tanto “las aplicaciones y servicios de internet pueden tener una dimensión educativa si en realidad sabemos dársela” (2006: 182).

Una web educativa puede tener diferentes aplicaciones, entre ellas: *chat* (charla electrónica), foros de discusión, correo electrónico, transferencias de archivos o ficheros, acceso remoto, *gopher*, *www*, videoconferencias; todas ellas sumamente útiles en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero dependerá de quien medie, su éxito.

Ingresa en algún sitio web o en un buscador como Hotmail®, Yahoo® o Google® y explore algunos de estos servicios. Elabore su propia definición y exponga su posible aplicación en contextos educativos; para esto, seleccione un nivel y un tema de acuerdo con la carrera que cursa y diseñe las posibles actividades a realizar.



En el recuadro siguiente se le invita a enlistar una serie de conceptos, de este décimo capítulo, que le fueron significativos. Relaciónelos con una situación real como educador..







LAS PRESENTACIONES COLECTIVAS

---

**Capítulo 6**

EL DISEÑO, LA PRODUCCIÓN Y REALIZACIÓN  
DE MATERIALES MULTIMEDIA E HIPERMEDIA

---

**Capítulo 9**

# MULTIMEDIA

---

# Las presentaciones colectivas

---

## Objetivo general

RECONOCER LAS VIRTUDES DE LAS PRESENTACIONES COLECTIVAS PARA LA FIJACIÓN DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS.

---

## Objetivos específicos

AL FINALIZAR EL ESTUDIO DE ESTE CAPÍTULO, SE ESPERA QUE EL ESTUDIANTE PUEDA LOGRAR:

1. Identificar los cambios en la sociedad, que han permitido mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, en el ámbito de los recursos comunicativos.
2. Reconocer en el retroproyector y en el ordenador, recursos para fortalecer las presentaciones colectivas.
3. Conocer algunos elementos básicos del hardware y del software para el diseño de presentaciones colectivas digitales.
4. Enlistar una serie de preguntas, que permitan un diseño instruccional oportuno y eficaz de presentaciones colectivas.
5. Enumerar algunos principios básicos, para el diseño de presentaciones colectivas.

## RESUMEN DEL CAPÍTULO

Barroso Osuna y Romero Tena, comparten sus conocimientos en cuanto a la utilización de presentaciones colectivas en contextos educativos. Nos permitiremos rescatar algunas de sus ideas; en donde el proceso de comunicación, es el primer paso para el proceso de enseñanza-aprendizaje, en donde:

*“las organizaciones educativas han sido espacios dedicados a la transmisión de informaciones y de valores, así como lugares para la comunicación. Los contenidos que en ellas se imparten se han venido basando... (en la) comunicación verbal... Ya con el descubrimiento de la imprenta se pasó a compartir la comunicación oral con la escrita” (2006: 103).*

La sociedad de la información y la comunicación también ha revolucionado, directa o indirectamente, en la enseñanza. El retroproyector, por ejemplo, es una tecnología con más tradición y la más usada en los centros de enseñanza, es “una forma fácil y cómoda de presentar la información de manera organizada y sintetizada” (2006: 103).

*“La rentabilidad educativa de los medios, no depende tanto de las potencialidades tecnológicas, sino más bien de las estrategias instruccionales que apliquemos sobre los mismos, y de cómo, se hubieran diseñado los mensajes para adaptarlos a las características de los receptores. ...los medios informáticos están sirviendo para el diseño y la producción de las transparencias, sino también para su presentación, por medio de pantallas de cristal líquido y videoproyectores” (2006: 105).*

Para tomar una buena decisión, sobre los medios informáticos para el diseño de presentaciones colectivas, es importante preguntarse:

- ¿Qué tecnología puede ser utilizada?
- ¿Qué elementos considerar?
- ¿Qué pautas se deben contemplar?

Vemos como, la enseñanza convencional empieza a tomar un nuevo giro como consecuencia del desarrollo y la diversificación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Todo esto colleva a generar un proceso de transformación, en el ámbito educativo, en lo que podría llamarse: la nueva educación a distancia. Barroso Osuna y Romero Tena (2006:106), señalan que este fenómeno converge en:

- Terminar con el monopolio del material impreso.
- Trabajar por contenidos procedimentales, fomentando más el saber hacer, la adquisición y la consolidación de un conocimiento.
- Cambiar la unidireccionalidad de la enseñanza.
- Redefinir la figura y las funciones del docente.
- Una mayor agilidad en la gestión y en la administración de ciertas tareas docentes.

*“Se espera una mayor comprensión para realizar proyectos estratégicos, una dirección descentralizada, desarrollo de capacidades para responder a un ingreso mayor de estudiantes, aceptación de contratos laborales nuevos y diferenciados, una voluntad y competencias para asumir las ventajas de las nuevas tecnologías haciendo uso de las mismas” (2006: 106-107).*

Barroso y Romero (2006: 107) consideran que uno de los medios audiovisuales que ha tomado gran auge es el computador, por las siguientes razones:

- Su facilidad de manejo.
- La posibilidad de ser utilizado, tanto por el profesor como por el estudiante.
- La diversidad de medios que puede llegar a aglutinar.

Las presentaciones colectivas, realizadas por medios informáticos, incluyen texto, imágenes fijas, imágenes en movimiento, fragmentos de vídeo, audios, entre otros. Para su producción, se requiere de un computador u ordenador compatible o del tipo Macintosh (equipado con un software básico en diseño gráfico) y de algún otro equipo periférico y hardware complementario, como por ejemplo: escáner, cámaras digitales, tarjetas digitalizadoras de audio y de vídeo.

Con software básico, en diseño gráfico, nos referimos a: PowerPoint®, HarvardGraphics®, DreamWeaver®, CorelPresentation®, MultimediaToolbok®, Director®, entre otros. estos

programas nos van a permitir combinar diferentes fuentes de elementos, realizar diferentes tipos de pantallas, entre otros (2006: 109).

Estos dos autores acotan que “el fin de las presentaciones colectivas es el de poder comunicar a un público más o menos amplio, por lo que en cuanto a los medios necesarios para su presentación, podemos restringirlos a tres: monitores o receptores de televisión, pantallas de cristal líquido y videoproyectores” (2006: 109).

Para el diseño de presentaciones colectivas es necesario plantearse una serie de preguntas (2006: 110):

- ¿Qué contenidos voy a transmitir?
- ¿De dónde partimos?
- ¿Qué profundización le daremos a los contenidos?
- ¿Qué objetivos pretendo alcanzar en cada sesión?
- ¿Cuáles son las características de los alumnos?
- ¿Qué tiempo tenemos para la exposición?

Además, hay que tomar en cuenta factores tales como (2006: 111):

- Formas de entregar la información.
- Objetivos instruccionales.
- Estrategias instruccionales.
- Atributos del medio.
- Contenidos.
- Características del profesor y de los alumnos.

En el siguiente cuadro explique con sus propias palabras cada uno de los principios que hay que considerar, según la teoría de la unidad didáctica (pp. 111 y 112), para diseñar una presentación colectiva.

<b>PRINCIPIO</b>	<b>EXPLICACIÓN</b>
<b>Sencillez.</b>	
<b>Longitud.</b>	
<b>Utilización de gráficos.</b>	
<b>Color.</b>	
<b>Elección de fondos oportunos.</b>	
<b>Flexibilidad.</b>	
<b>Estático Vs. dinámico.</b>	continua...




...continuando

PRINCIPIO	EXPLICACIÓN
Núcleo semántico del espacio textual visual.	
Incorporación de elementos animados y audiovisuales.	
Sonidos.	

Reflexione sobre la siguiente afirmación:

*Valorar la información, implica la posesión de criterios de valor y la habilidad de saber aplicarlos. Tampoco es una cosa que los profesores permitamos, pues en ocasiones nos consideramos en posesión de la verdad y creemos que los alumnos no están capacitados para ello, también es cierto que los alumnos no están muy interesados porque cuanto más fácil se les presente una asignatura, mejor. (2006: 114)*

En el recuadro siguiente se le invita a enlistar una serie de conceptos, de este sexto capítulo, que le fueron significativos. Relaciónelos con una situación real como educador.



A large empty rectangular box with a decorative border, intended for listing concepts. In the top right corner of the box, there is a small illustration of a computer monitor, several books, and some papers.

# El diseño, la producción y realización de materiales multimedia e hipermedia

---

## Objetivo general

GENERAR AMBIENTES DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO MEDIANTE EL DISEÑO DE MATERIALES MULTIMEDIA E HIPERMEDIA.

---

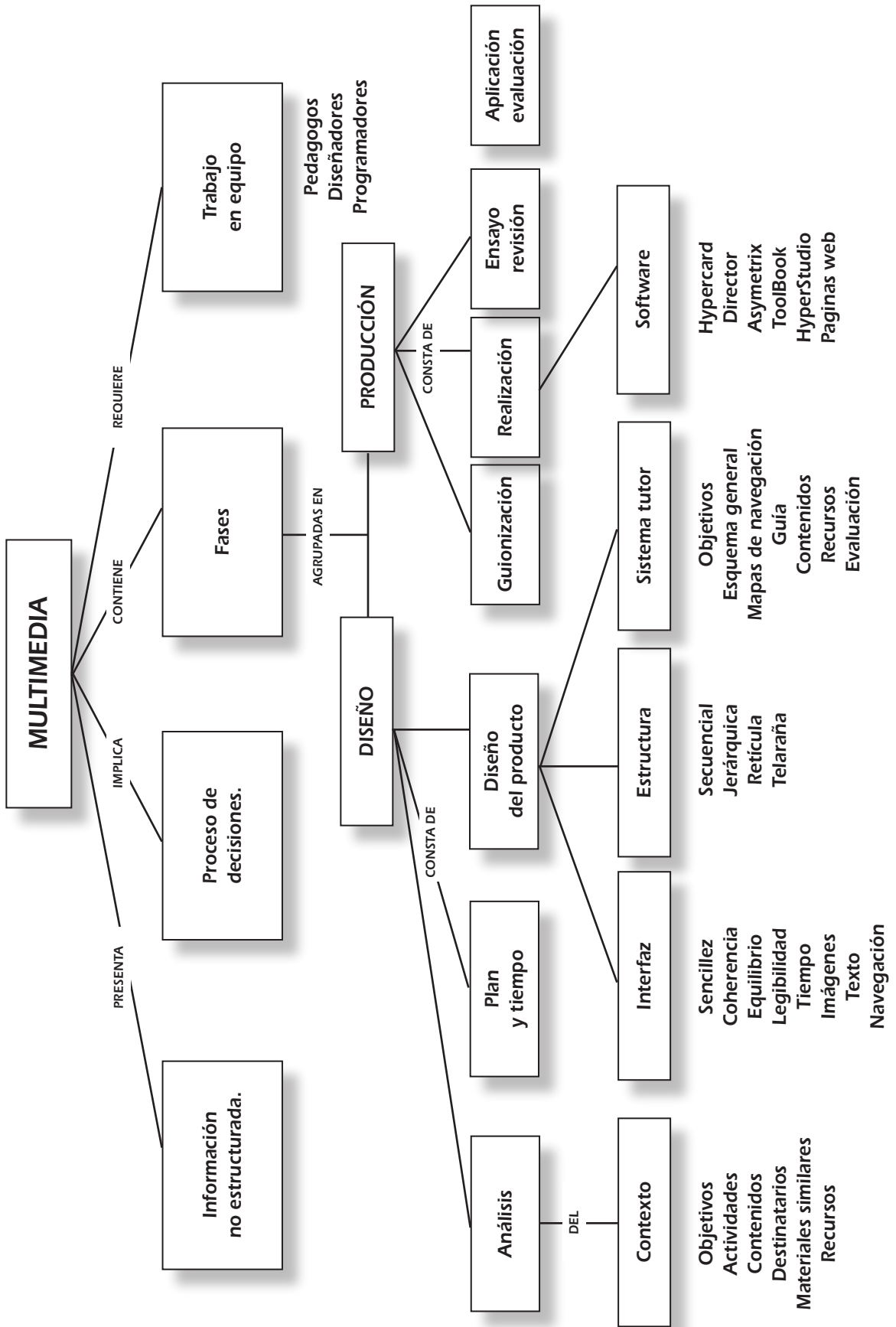
## Objetivos específicos

AL FINALIZAR EL ESTUDIO DE ESTE CAPÍTULO, SE ESPERA QUE EL ESTUDIANTE PUEDA LOGRAR:

1. Explicar las cinco modalidades, de multimedia, que se pueden usar en la educación.
2. Identificar las principales actividades de la fase de diseño de materiales multimedia.
3. Reconocer la importancia de la interface, en los materiales multimedia, con el fin de ser motivadoras y atractivas para los usuarios.
4. Diferenciar los tipos de estructura para el diseño de los hipermedios.
5. Identificar qué es un sistema tutor, o diseño de aprendizaje, en materiales multimediales.
6. Explicar cada una de las fases de la producción de materiales multimediales.

## RESUMEN DEL CAPÍTULO

Observe y analice el mapa conceptual que se encuentra en la página siguiente.



Pérez i Garcias y Salinas Ibañez nos presentan, en este capítulo, el uso de la multimedia y afirman que el diseño de estos materiales tiene como principal característica que la información se presenta de una manera “no estructurada”, es decir, no es rígida, pues se se puede estructurar “en pequeños nodos o unidades de información, que se interconectan entre sí ofreciendo diferentes formas de lectura” (2006: 157).

Para iniciar, el diseño de un multimedia hay que partir de una idea, luego el análisis de la situación y el plan de trabajo, lo que nos llevará a definir una serie de elementos que se enumeran en el siguiente cuadro. Tomando como base la teoría, que se encuentra en la unidad didáctica (pp. 159-160), explique cada uno de los elementos expuestos.

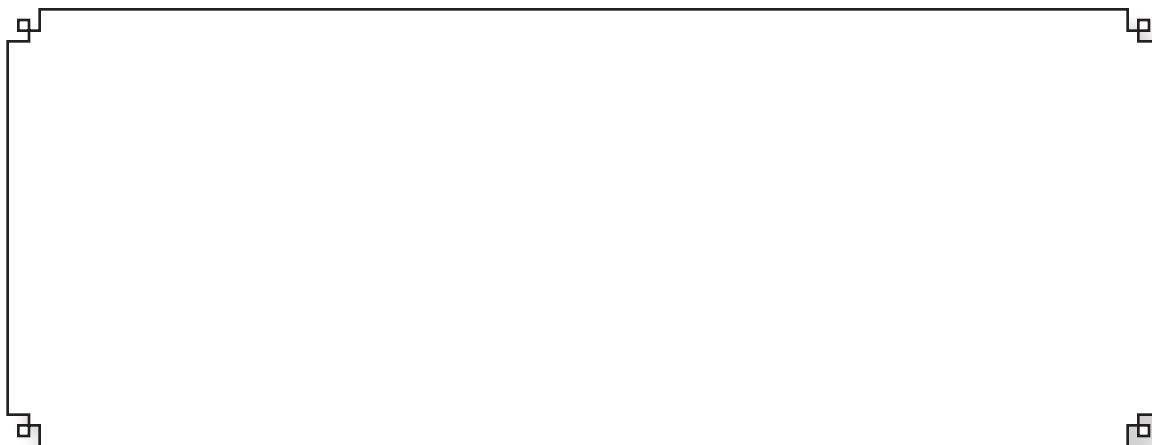
ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN	EXPLICACIÓN
Objetivos y actividades.	
Contenidos.	
Destinatarios.	
Existencia de materiales similares.	
Recursos disponibles.	
Plan y temporalización del proceso de desarrollo.	

La fase clave para producir un multimedia es la del **diseño** (pp. 160-161), en la cual se incluyen:

- Objetivos intermedios, su estructura jerárquica y secuencia.
- Actividades de aprendizaje.
- Participación de profesores.
- Interactividad de los usuarios.
- Gráficos, animaciones, vídeos.
- Sistemas de evaluación, autoevaluación.
- Métodos.

Todo material didáctico, por sus fines y propósitos, debe cumplir un claro proceso de comunicación didáctica mediada. Por eso, para su diseño, hay que tomar en cuenta el enlace comunicativo entre el usuario y el sistema (interfaz), la estructura en que se dispondrán los contenidos y el sistema tutor para el aprendizaje.

En el recuadro siguiente, defina con sus propias palabras qué es una interfaz (*interface*).



En la unidad didáctica, lea las páginas de la 161 a la 169, luego, ingrese a algún sitio web e identifique los elementos descritos, tales como:

- Distribución de la información en la pantalla.
- Canales de presentación de la información: textual, gráfico, auditivo, por color.
- Elementos de navegación.
- Capacidad de movimiento y control.

En cuanto a la estructura del hipermedia, Lynck y Horton (2000, citado por Pérez y Salinas, 2006: 169) nos presentan cuatro tipos de estructuras posibles, que permiten organizar diversos elementos, para lograr un conjunto coherente y eficaz. Son ellos: secuencial, jerárquica, retícula y telaraña. De esa manera, las estructuras definen la “cantidad de enlaces e interconexiones entre los nodos, en función de la complejidad de los contenidos”. Atienden rutas o itinerarios que el usuario puede seguir.

El sistema tutor, o el diseño del aprendizaje, se encuentra determinado por la forma en como concebimos el aprendizaje y de cómo consideramos que el alumno aprenda. Para ello debemos tomar en cuenta lo siguiente (2006: 170):

- Presentar los objetivos de aprendizaje.
- Presentar un esquema general de contenido.
- Incorporar un mapa de navegación.
- Ofrecer una guía al alumno.
- Presentar los contenidos.
- Presentar las actividades.
- Evaluación.

La **producción**, es la concreción de las decisiones de la fase de diseño, consta de

1. El guión multimedia {
  - Estructura del mapa general de navegación del programa.
  - Creación del guión.
2. La realización {
  - Equipo.
  - Software.
3. El ensayo y revisión del material {
  - Consulta a expertos.
  - Evaluación por parte de los usuarios.
4. La guía didáctica {
  - Ficha técnica.
  - Manual del usuario.
  - Explotación del programa.
5. La aplicación {
  - Selección.
  - Resultados.
  - Ensayos.

Con el estudio de este capítulo, tiene el conocimiento para diseñar material multimedia educativo, por lo que se le recomienda seleccionar un tema, un grupo de estudiantes, disponer del adecuado software y hardware y poner en práctica lo aprendido.

En el recuadro siguiente se le invita a enlistar una serie de conceptos, de este noveno capítulo, que le fueron significativos. Relaciónelos con una situación real como educador.





EVALUACIÓN DE ENTORNOS VIRTUALES  
DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

---

**Capítulo 11**

COMUNICACIÓN MEDIADA POR ORDENADOR,  
ESTRATEGIAS INSTRUCTIVAS Y TUTORÍA

---

**Capítulo 16**

# EVALUACIÓN

---

# Evaluación de entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje

## Objetivo general

RESUMIR LAS PRINCIPALES CONSIDERACIONES PARA LA EVALUACIÓN DE LOS ENTORNOS VIRTUALES DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE.

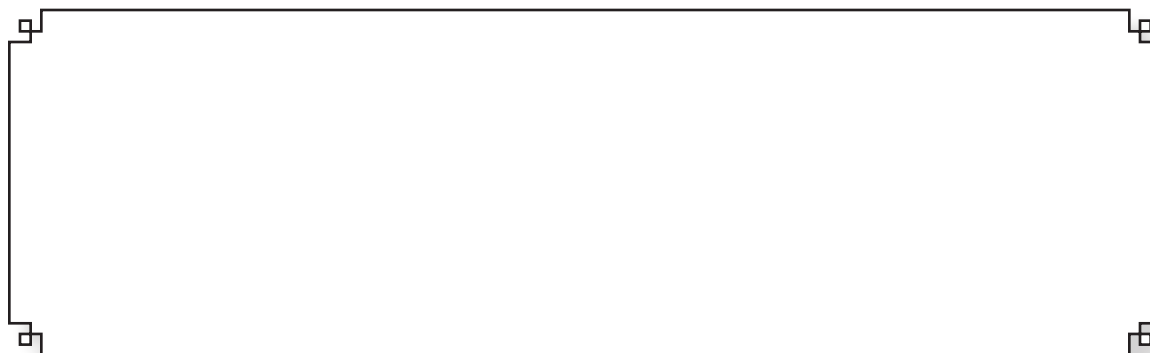
## Objetivos específicos

AL FINALIZAR EL ESTUDIO DE ESTE CAPÍTULO, SE ESPERA QUE EL ESTUDIANTE PUEDA LOGRAR:

1. Reconocer qué son entornos virtuales de formación.
2. Identificar las cuatro modalidades de evaluación de entornos virtuales de formación.
3. Identificar las dimensiones para la evaluación de entornos virtuales.
4. Reconocer algunas técnicas, instrumentos y procedimientos, en la evaluación de entornos virtuales.
5. Utilizar la evaluación como elemento enriquecedor de propuestas de aprendizaje virtuales.
6. Enumerar una serie de factores de éxito de los entornos virtuales de aprendizaje.

## RESUMEN DEL CAPÍTULO

En el recuadro siguiente escriba lo que significa, para usted, la evaluación:




Compare su definición con la teoría expuesta en la unidad didáctica (p. 189). ¿Qué le agregaría o modificaría?



Es muy probable que haya escuchado sobre el concepto de entornos virtuales. Escriba en el siguiente recuadro lo que sabe al respecto.

A large, empty rectangular box with a thin black border and small square handles at each corner, intended for the student to write their knowledge about virtual environments.

En la página 190, de la unidad didáctica, puede verificar sus conocimientos y enriquecerlos para que pueda definir con certeza qué son entornos virtuales. Escríbalo, a continuación, con sus propias palabras.

A large, empty rectangular box with a thin black border and small square handles at each corner, intended for the student to define virtual environments in their own words.

La evaluación, puede hacerse desde diferentes perspectivas que van desde las posibilidades educativas y didácticas que el medio puede tener para unos estudiantes específicos, hasta el análisis de sus potencialidades y características técnicas y tecnológicas.

Se presentan cuatro modelos de evaluación:

- Evaluación prospectiva o evaluación relativa al contexto.
- Evaluación del producto.
- Evaluación de selección.
- Evaluación de circulación.

Se le sugiere que analice cada una de ellas y que determine cuál sería la más importante para usted y por qué.

Retome, de la unidad didáctica, el párrafo de la página 193 y compare su respuesta.

Se espera, que los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje (EVEA) generen propuestas curriculares y didácticas flexibles, que se adapten a las características del estudiante; por tal razón, hay que conocer el modelo de enseñanza-aprendizaje que subyace.

Según Honisk y Reeves (2006: 194), la evaluación de entornos debe ser en conjunto en términos de aprendizaje, implementación, uso del sistema, comunicación y apoyo.

Ravitz se centra más en el componente pedagógico y proporciona cinco grupos de criterios:

- Medio empleado.
- Diseño y estructura.
- Interacción social.
- Productos.
- Sostenibilidad / uso del contenido.

Cabero y Duarte (2006: 195), señalan ocho dimensiones para la evaluación. El valor que se le asigne a cada dimensión la decidirá el evaluador, dependerá de los objetivos y el tipo de material. Estas son:

- Características y potencialidades tecnológicas.
- Diseño del programa: técnico y estético.
- Diseño del programa: didáctico.
- Contenido.
- Utilización por parte del estudiante.
- Manipulación del programa e interactividad.
- Material complementario.
- Aspectos económicos/distribución.
- Contexto.

Benito (2006: 196), por su parte, propone cuatro dimensiones para el análisis de los herramientas dirigidas al desarrollo de experiencias educativas, a través de redes desde una visión pedagógica; ellas son:

- Aplicaciones para facilitar la comunicación interpersonal.
- Características técnicas de las herramientas.
- Gestión y administración de los cursos.
- Distribución de contenidos de aprendizaje.

Si usted fuera el administrador de un entorno virtual de enseñanza aprendizaje y tuviera que evaluarlo, ¿cuáles criterios serían más relevantes de aplicar y por qué?

Los actuales entornos virtuales y los softwares, que se distribuyen, proporcionan una gran variedad de herramientas interactivas de control del usuario; esto hace que la evaluación, de los entornos virtuales de enseñanza a distancia (EVEA), contemple cada vez más factores y vaya combinando el conjunto de dimensiones por evaluar.

De acuerdo a Jesús Salinas (2006: 198), las técnicas de evaluación, para entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje, son similares a las de otros entornos de aprendizaje más convencionales o tradicionales.

Los instrumentos tienden a evaluar los resultados, el diseño, el contenido y la calidad de los entornos virtuales de formación. Algunos instrumentos son:

- Seguimiento de equipos.
- Revisión de documentos.
- Muestras de trabajos.
- Juego de roles.
- Observaciones.
- Evaluación de clases.
- Seminarios.
- Entrevistas.
- Casos de buenas practicas.

Existen procedimientos de evaluación. En el cuadro siguiente se enlistan los tres tipos. En la columna de la derecha caracterice cada uno de ellos. Tome en cuenta la teoría que se encuentra en la unidad didáctica (pp. 199-204).

PROCEDIMIENTO	CARACTERIZACIÓN
Prospectiva.	
Formativa.	
Selección.	

### **¿Cómo se definen los factores de éxito de los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje?**

Jesús Salinas (2006: 204), afirma que el éxito depende de varios factores que están determinados por el contexto, la política institucional, la implementación, la práctica y la experiencia.

...lo que dependerá a su vez de:

- Poder del prestigio que tienen las instituciones educativas.
- Flexibilidad de su profesorado.
- Calidad del contenido.
- Reconstrucción de los ambientes de comunicación personal.

En el recuadro siguiente se le invita a enlistar una serie de conceptos, de este décimo primer capítulo, que le fueron significativos. Relaciónelos con una situación real como educador.



# Comunicación mediada por ordenador, estrategias instructivas y tutoría

## Objetivo general

VALORAR LA INFLUENCIA DE LA TECNOLOGÍA COMO HERRAMIENTA  
QUE PROPICIA LA CONSTRUCCIÓN DE AMBIENTES  
DE APRENDIZAJE VIRTUALES INNOVADORES

## Objetivos específicos

AL FINALIZAR EL ESTUDIO DE ESTE CAPÍTULO, SE ESPERA QUE EL ESTUDIANTE PUEDA LOGRAR:

1. Identificar los tres modelos de los procesos de enseñanza, a través de entornos virtuales.
2. Explicar algunas características de los procesos comunicativos mediados por un ordenador.
3. Reconocer algunas estrategias didácticas que favorecen el desarrollo de entornos de formación.
4. Distinguir los cambios que operan, en el rol de un tutor, en entornos virtuales de aprendizaje.

## RESUMEN DEL CAPÍTULO

Durante todo el estudio, de la unidad didáctica, hemos hablado de dos términos que están estrechamente relacionados: enseñanza y aprendizaje. Es importante que usted los pueda diferenciar. A continuación se le ofrece un espacio para que los caracterice. Busque referencia teórica y compare su respuesta para enriquecerla.

ENSEÑANZA ES:	APRENDIZAJE ES:

Las TIC han venido a revolucionar los ambientes tradicionales de enseñanza. Hemos visto como se han integrado herramientas de comunicación; como es el caso del correo electrónico, *chat* (charlas electrónicas), foros, videoconferencias, entre otros. Lo anterior permite un abanico de experiencias de aprendizaje, que van desde aulas presenciales, unidas a través de la Red, a grupos de trabajo colaborativo desde contextos distantes.

Explique por qué, en el párrafo anterior, se relacionan los términos enseñanza-aprendizaje.



Mason (2006: 296) clasifica los procesos de enseñanza a través de las redes, en tres modelos, que podrían verse como evolutivos en el proceso de integración de la tecnología a los procesos de flexibilidad de la enseñanza.

En el siguiente cuadro se ofrece un espacio para que caracterice cada uno de ellos:

CONTENIDO DE APOYO	WRAP AROUND	INTEGRADO

Se exige un replanteamiento de metodologías y estrategias de enseñanza acordes con los nuevos escenarios de aprendizaje, los postulados pedagógicos y las necesidades educativas actuales.

Pérez i Garcias (2006: 297) plantea la necesidad de que al diseñar estrategias de aprendizaje a distancia, se pueda pensar en la creación de espacios de comunicación y desarrollo de actividades basadas en la interacción como seminarios, estudio de casos, trabajo en pequeños grupos, exposición de materiales, trabajo colaborativo, trabajo individual y relaciones interpersonales de tipo social.

En los entornos no presenciales se carece de elementos comunicativos como la mirada, expresiones faciales, movimientos de asentimiento de cabeza, entre otros. Pero se diversifican los escenarios de comunicación (hogar, centros de enseñanza, trabajo, otros) y las zonas horarias y tiempo de acceso. Además, se ve enriquecida por la diversidad cultural; por lo que hay que considerar los siguientes elementos característicos de los procesos de comunicación, mediados por un ordenador (2006: 298-300):

- Flexibilidad en el tiempo y espacio.
- Dirección de la comunicación.
- Entornos privados o abiertos.
- Diferentes medios.
- Interactividad.
- Contexto determinado.
- Referentes contextuales.
- Referentes de presión social.
- Reducción de convencionalismos y normas sociales de comportamiento.
- Pérdida de comunicación no verbal.
- Normas de comportamiento social.
- Evolución y dinámica de las intervenciones.
- Diferentes modalidades del discurso: académico, social, técnico, organizativo.

Seleccione tres de las características mencionadas anteriormente y explíquelas. Fundamente sus comentarios.

1.
2.
3.

Las estrategias y técnicas didácticas, para los nuevos entornos de formación, se han agrupado en torno a:

- Individualización de la enseñanza.
- Trabajo en gran grupo.
- Trabajo en grupos.

A continuación, se enlistan las principales características de las estrategias anteriores. Se dispuso a la derecha, una columna en blanco para que coloque las técnicas relacionadas con cada agrupación. Retome la teoría, de la unidad didáctica, contenida en las páginas 301-304.

<b>AGRUPACIÓN DE ESTRATEGIAS</b>	<b>CARACTERÍSTICAS</b>	<b>TÉCNICAS</b>
Individualización de la enseñanza.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ El alumno trabajo solo.</li> <li>▪ Propuesta del profesor.</li> <li>▪ Interacción entre profesor y alumno de cara a la orientación, seguimiento y control individualizado.</li> <li>▪ El éxito depende de sí mismo.</li> </ul>	
Trabajo en gran grupo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Exposición de información por parte del profesor o los expertos y los participantes del alumno.</li> <li>▪ El alumno aporta resultados, conclusiones, cuestiones al gran grupo.</li> <li>▪ Relacionar, contratar y juzgar las respuestas.</li> <li>▪ Objetivos de aprendizaje individuales.</li> <li>▪ Conocimientos enriquecidos con los aportes de otros.</li> </ul>	
Trabajo en grupos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Participación activa de todos los miembros.</li> <li>▪ Cooperación.</li> <li>▪ Construcción del conocimiento.</li> <li>▪ El profesor aporta normas, actividades, seguimiento y valoración.</li> </ul>	



Según Pérez i Garcias (2006: 304) la creación de una comunidad virtual requiere de

- ❑ Espacios de comunicación
- ❑ Acceso a la información
- ❑ Sistemas de tutoría
- ❑ Actividades propias de tutor

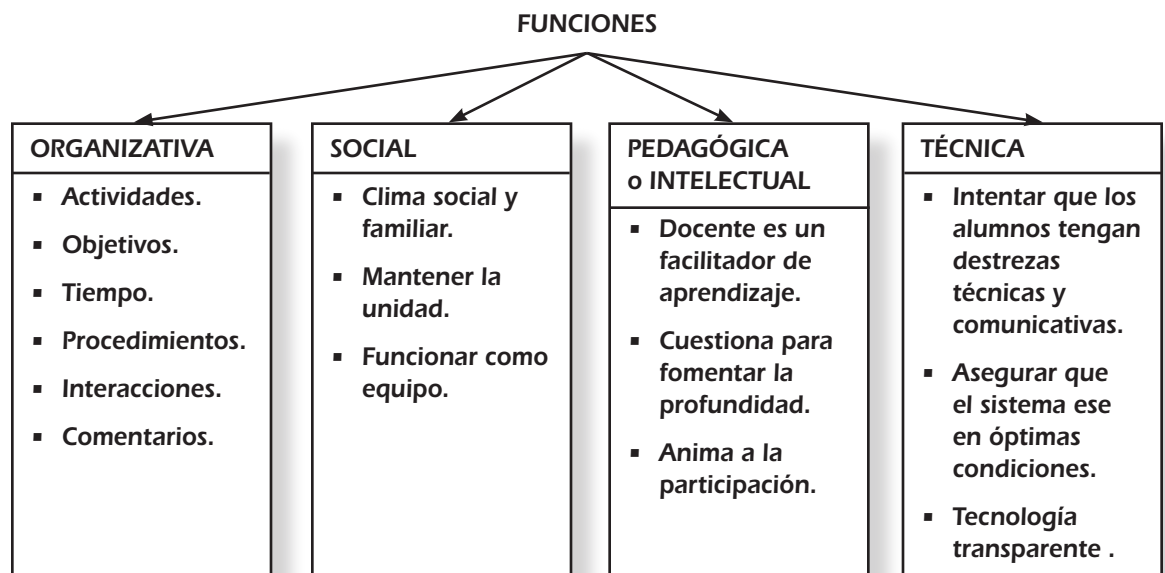
Los espacios mínimos de comunicación con los que debe contar una comunidad de aprendizaje son:

- ❑ Distribución de contenidos y recursos educativos
- ❑ Espacios de comunicación para llevar a cabo las actividades
- ❑ Espacios de comunicación social
- ❑ Tutoría
- ❑ Ayuda técnica

El rol del tutor, en espacios virtuales, es diferente al rol de tutor (profesor) en espacios o entornos presenciales. Según la unidad didáctica, cuál debe ser el rol del tutor en entornos de comunicación mediados por un ordenador.



Las funciones del tutor en la creación y gestión de espacios de comunicación mediados por un ordenador (según Paulsen -1995, Berge y Collins -1996), son las siguientes:



La acción del tutor en entornos virtuales debe procurar (2006: 306):

- Que los alumnos adquieran habilidades técnicas y comunicativas.
- Asegurarse una percepción adecuada de la actividad.
- Que haya disponibilidad tecnológica.
- Establecer espacios de comunicación regulares, privados y públicos para la retroalimentación a las tareas y al progreso del alumno
- Separar los espacios de comunicación de contenido con los de proceso. Además, debe disponer de otros espacios de comunicación, relacionados con el proceso de trabajo y la evolución del curso. Entre ellos están: las tutorías públicas y el tablón de anuncios. Además de evitar la centralización del tutor en los procesos de comunicación, apoyándose en sus compañeros, dinamizando el trabajo en grupo.

En la página 308, de la unidad didáctica, se mencionan esos otros espacios de comunicación. En el siguiente recuadro, caracterice a cada uno de ellos:

ESPACIO	CARACTERIZACIÓN
Tutorías públicas.	
Tablón de anuncios.	
Evitar la centralización del tutor en los procesos de comunicación.	
Apoyarse en sus compañeros.	
Dinamizar el trabajo en grupo.	

En el recuadro siguiente se le invita a enlistar una serie de conceptos, de este décimo sexto capítulo, que le fueron significativos. Relaciónelos con una situación real como educador.





**baladí:** insignificante, de poca importancia..

**barroquismo:** tendencia a lo barroco. El Barroco fue un estilo artístico desarrollado en Europa y América, desde finales del siglo XVI a los primeros decenios del XVIII; o relacionado con él. Excesivamente recargado de adornos.

**bicódigo:** utilización de dos sistemas de códigos, pueden ser texto e imagen.

**chovinismo:** exaltación desmesurada de lo nacional frente a lo extranjero.

**código:** sistema de signos y de reglas que permite formular y comprender un mensaje: *los marinos emplean un código de señales para comunicarse.*

**conductismo:** teoría basada en el estudio de la inteligencia y la mente, mediante la observación de los comportamientos o reacciones ante la exposición a estímulos exteriores.

**constructivismo:** conjunto de acciones de carácter educativo, que permiten a un individuo construir, internamente en su mente-cerebro, estructuras de conocimiento.

**didáctica:** área de la pedagogía que se ocupa de las técnicas y métodos de enseñanza; perteneciente o relativo a la enseñanza. Arte de enseñar.

**frame:** (voz inglesa) cuadro o marco.

**hardware:** (voz inglesa) conjunto de los componentes que integran la parte material ( tangible, física) de una computadora: la unidad central de procesamiento (cpu), el monitor, el teclado.

**hipermedia:** hipertexto que no se limita a documentos escritos. El hipermedia puede vincular sonidos, gráficos, entre otros.

**hipertexto:** texto que contiene elementos a partir de los cuales se puede acceder a otra información: "http" significa "protocolo de transferencia para hipertexto".

**infográficos:** aplicación de la informática al diseño y a la animación.

**interculturalidad:** *inter* significa "entre" o "en medio"; *cultura:* conjunto de modos de vida y costumbres de una época o grupo social:

**interface:** ver *interfaz*.

**interfaz:** conexión física y funcional entre dos aparatos o sistemas independientes.

**magnetoscopio:** cinta magnética en que se registran imágenes y sonidos.

**mimetismo:** disposición de una persona para cambiar sus opiniones y conducta y adaptarse a las del entorno: *su mimetismo revela falta de personalidad.*

**monósemico:** que tiene un solo significado.

**multimedia:** Que utiliza conjunta y simultáneamente diversos medios, como imágenes, sonidos y texto, en la transmisión de una información.

**on-line:** en línea, relativo a los cursos virtuales y procesos en los que medie la internet

**ordenador:** máquina electrónica dotada de una memoria de gran capacidad y de métodos de tratamiento de la información, capaz de resolver problemas aritméticos y lógicos gracias a la utilización automática de programas registrados en ella. Computadora.

**pláacet:** (del latín *placet*), aprobación, opinión favorable. Especialmente la respuesta favorable que da un gobierno cuando otro propone como representante diplomático a determinada persona:

**polisémico:** que tiene varios significados.

**redes:** conjunto de ordenadores o de equipos informáticos conectados entre sí que pueden intercambiar información.

**software:** (voz inglesa) parte intangible de un computador. Conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas para ejecutar ciertas tareas en una computadora, por ejemplo: Micromundos®, Office®.

**socioconstructivista:** Piaget subordina lo social a lo individual, esto es, el medio ambiente aparece sólo como propiciador o predisponente. Le otorga un origen individual a la inteligencia y que la socialización la considera sólo un proceso posterior.

**telealumnos:** *tele:* significa “lejos”, “a distancia”; *alumno:* discípulo respecto de su maestro, de la materia que está aprendiendo o de la escuela, clase, colegio o universidad donde estudia:

**teleenseñanza:** *tele:* significa “lejos”, “a distancia”; *enseñanza:* sistema y métodos empleados para enseñar.

**teleformación:** *tele:* significa “lejos”, “a distancia”; *formación:* acción y efecto de formar o formarse a distancia.

**telemática -co:** de la telemática o relativo a esta ciencia, sistemas telemáticos. Ciencia que reúne y combina las posibilidades técnicas y los servicios de la telecomunicación y la informática: *se requieren conocimientos de telemática para el puesto.*

**telesecundaria:** *tele:* significa “lejos”, “a distancia”; *secundaria:* relativo a los proceso de enseñanza aprendizaje. Educación del III y IV ciclo por medios distantes (computadores, internet, videoconferencias, entre otros).

**variopinto:** que ofrece diversidad de colores o de aspecto. Multiforme, mezclado, diverso, abigarrado

**virtual:** que tiene virtud para producir un efecto, aunque no lo produce de presente, frecuentemente en oposición a *efectivo* o *real*. Que tiene existencia aparente y no real.



