

Educación Virtual

LINEAMIENTOS PARA EL DESARROLLO Y OPERACIÓN DE ASIGNATURAS EN LÍNEA PARA PROGRAMAS DE LICENCIATURA

Biblioteca Interactiva Pedro Arrupe, S.J.

LINEAMIENTOS PARA EL DESARROLLO Y OPERACIÓN DE ASIGNATURAS EN LÍNEA PARA PROGRAMAS DE LICENCIATURA

1. Definición

Una Asignatura en línea es un espacio que organiza experiencias y contenidos de aprendizaje en modalidad virtual en el marco de un plan de estudios. Este tipo de asignaturas contribuyen al desarrollo de las competencias genéricas y profesionales establecidas en la estructura curricular y se alinean con el modelo pedagógico institucional.

Para una asignatura en línea, a distancia y/o no presencial, se desarrolla un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) que contempla el diseño y organización dinámica de actividades de aprendizaje, la elaboración de contenidos, así como la incorporación de recursos pertinentes y herramientas de comunicación para la creación, la expresión y la colaboración.

Un EVA integra recursos tecnopedagógicos¹ y organiza la experiencia de los estudiantes para contribuir al desarrollo de un aprendizaje autónomo bajo un enfoque crítico, ético y solidario, y se caracteriza por proponer situaciones en las que los participantes tengan la oportunidad de establecer un diálogo directo entre los contenidos abordados y su entorno, construir redes colaboración dentro y fuera de la Universidad, e implicarse activamente en la propuesta de alternativas de solución a problemáticas sociales, por lo que en ellas el uso de la tecnología es mayor que la sola dosificación de artículos o la instalación de materiales digitales para consulta.

Los EVAs correspondientes a las asignaturas en línea son administrados a través de Un Sistema de Gestión de Aprendizaje, conocido comúnmente como LMS (*Learning Management System*, por sus siglas en inglés) el cual es una herramienta tecnológica que aloja todos los recursos, actividades y herramientas necesarias para la interacción en un EVA.

2. Propósitos

El propósito de las asignaturas en línea es contribuir al desarrollo de las competencias genéricas y profesionales en el marco de los planes de estudio, además de favorecer "...la interpretación y organización del conocimiento personal, apoyar la representación de lo que se sabe, involucrar el pensamiento crítico acerca del contenido que se estudia y permitir la comunicación y colaboración." (Jonassen, 2000).

En armonía con lo anterior, se derivan los siguientes propósitos particulares:

¹Diseño o recurso tecnopedagógico implica el uso novedoso de las TIC, de la mano con propuestas innovadoras y pertinentes emanadas de las disciplinas como pedagogía, comunicación y psicología del aprendizaje virtual. (Díaz Barriga, Rigo Lemini, & Hernández Rojas, 2015)

- Promover competencias de aprendizaje autónomo mediante la participación en espacios didácticos no presenciales.
- Favorecer el uso eficiente y eficaz de las TIC para el desarrollo de proyectos de aprendizaje colaborativo y redes de participación.
- Impulsar el desarrollo de habilidades para la investigación en entornos digitales.
- Contribuir al fortalecimiento de los perfiles socioprofesionales.

3. Procedimiento y criterios de selección

a. La propuesta de asignatura en línea puede ser presentada por un académico (de tiempo completo o parcial) al coordinador del programa, o puede ser éste último quien advierta la conveniencia de optar por esta modalidad en un caso específico.

b. El coordinador del programa presentará ante el Consejo Técnico las propuestas de asignatura(s) para ser diseñada(s) en modalidad en línea. El Consejo decidirá sobre su pertinencia considerando las intencionalidades curriculares y valorando si puede(n):

- i.** Promover que los estudiantes establezcan contacto e interacción con especialistas del área.
- ii.** Asegurar la integración de espacios virtuales que faciliten la expresión y la comunicación de ideas y aprendizajes.
- iii.** Facilitar la colaboración para la construcción de aprendizajes, así como el diálogo y el debate permanente.
- iv.** Ofrecer las estructuras y los recursos para contribuir al desarrollo de capacidades para el aprendizaje autónomo, creativo e innovador.
- v.** Contribuir a desarrollar la competencia de comunicación y actualización sobre temas profesionales y sociales a partir de la adopción de hábitos de lectura de medios y de búsqueda de información en fuentes alternativas.

c. La decisión del Consejo se informará vía acta al coordinador, donde se expondrán las razones de la selección.

d. Es recomendable elegir asignaturas pertenecientes al área mayor, preferentemente aquellas de servicio departamental, o asignaturas optativas del área menor asociadas a experiencias formativas extracampus (prácticas profesionales, servicio social, etcétera).

4. Orientaciones para el Diseño Instruccional

a. Una asignatura en línea que se ofrece a través de un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) brinda a los estudiantes la oportunidad de incorporarse a un espacio de construcción colectiva de conocimientos, dentro del cual cada participante puede adquirir, recrear e incrementar los conocimientos que allí se encuentran.

b. El coordinador de la licenciatura designará un académico para el desarrollo del EVA, quien llevará a cabo un proceso de diseño instruccional a través del cual definirá, desarrollará y configurará todas las actividades, los recursos y las herramientas necesarios.

c. En la elección del académico se debe considerar:

- i. Que tenga experiencia profesional reconocida en el conocimiento disciplinar o profesional propio de la asignatura.
- ii. Que sea usuario activo en el manejo de Tecnologías de Información y Comunicación y muestre evidencia de su experiencia en cursos en línea al menos como estudiante, preferentemente como tutor o participante en el diseño de cursos en línea.
- iii. Que conozca y aplique métodos y estrategias didácticas centradas en el papel activo del estudiante en el proceso de aprendizaje.
- iv. Que manifieste convencimiento sobre la educación en línea como una alternativa educativa válida y pertinente para la formación de nuestros estudiantes.

d. El académico encargado del desarrollo del EVA de una asignatura en línea recibirá orientación para la realización de esta tarea por parte del área de Educación Virtual de la Universidad ya sea:

- i. Validando y/o asesorando el diseño propuesto, para el caso de quien ya cuenta con experiencia previa (demostrable) en el diseño y desarrollo de cursos en línea.
- ii. Acompañando el desarrollo del EVA de la asignatura en línea.

e. En todos los casos, los EVA 's tendrán como base la información curricular vigente (programa de asignatura y guía de estudios), así como las pautas señaladas en la *guía de diseño de cursos en línea*, que podrá ser solicitada al área de Educación Virtual, quien orientará al académico en el llenado del formato de *guion de diseño* correspondiente.

f. El EVA será propiedad de la Universidad Iberoamericana Puebla bajo las leyes mexicanas y reconociendo los derechos de autor correspondientes, y se alojará en los espacios gestionados por la Dirección de TIC.

g. El académico encargado del desarrollo recibirá una retribución por su trabajo de acuerdo a las políticas laborales de la institución.

5. Indicaciones para la Operación

a. Concluido el desarrollo del EVA de una asignatura, el área de Educación Virtual informará al coordinador de la licenciatura para su conocimiento, de tal manera que éste último pueda incluirla en su programación académica futura en modalidad en línea.

b. Las asignaturas en línea serán ofertadas a través del LMS designado por la Universidad, es responsabilidad de la institución garantizar la infraestructura necesaria y su buen funcionamiento.

c. El coordinador de la licenciatura asignará oportunamente a un tutor para la asignatura, que podrá o no ser el académico encargado de su desarrollo.

d. El tutor designado avalará ante la Coordinación de formación integral de profesores y tutores su capacidad para fungir como tal en cursos en línea o bien recibirá la formación necesaria.

e. Previo al inicio del periodo escolar, el tutor se asegurará de tener acceso al EVA desarrollado para la asignatura y replicarlo en su espacio asignado dentro del LMS institucional. El tutor podrá solicitar orientación al área de Educación Virtual para este efecto.

f. Es responsabilidad del tutor apegarse al diseño instruccional del EVA desarrollado para la asignatura, haciendo en el transcurso del periodo académico solo los ajustes necesarios en función del grupo con el cual se encuentre trabajando.

- g.** Para preparar el inicio de la Asignatura y acompañamiento a los estudiantes durante su desarrollo, el tutor contará con la orientación de la *guía de tutoría*, que solicitará al área de Educación Virtual.
- h.** Al finalizar el periodo, el tutor realizará una evaluación sobre:
- i.** Contenidos de la Asignatura. En su calidad de experto en el tema, el tutor hará recomendaciones, si las considera pertinentes, para mejorar el contenido curricular de la asignatura.
 - ii.** Aspectos pedagógicos. Principalmente en cuanto a la estructura y organización del EVA para indagar la opinión de los estudiantes respecto de aspectos curriculares y didáctico-pedagógicos.
 - iii.** Aspectos tecnológicos. Sobre el funcionamiento de las herramientas tecnológicas utilizadas, así como el soporte técnico brindado a lo largo del periodo académico.

Referencias

- Díaz Barriga, F., Rigo Lemini, M. A., & Hernández Rojas, G. (2015). *Experiencias de Aprendizaje Mediadas por las Tecnologías Digitales: Pautas para Docentes y Diseñadores Educativos*. México: UNAM, Newton.
- Jonassen, D. (2000). Revisiting activity theory as a framework for designing student-centered learning environments. En D. Jonassen, & S. Land, *Theoretical Foundations of Learning Environments* (págs. 89-121). Mahwah, Nwe Jersey: Lawrence Erlbaum.

Educación Virtual

Biblioteca Interactiva Pedro Arrupe, S.J.