



GUÍA INSTRUCCIONAL

Indicaciones: En el siguiente formato se deben introducir los datos solicitados para la elaboración del contenido del curso, incluyendo recursos didácticos. En caso de no contener recursos didácticos anotar N/A.

A) SECCIÓN: PRESENTACIÓN	
Nombre de la Dependencia: Secretaría del Trabajo y Previsión Social (STPS)	Nombre del responsable del contenido: Figueroa García Yazmin Flores García Joana Abigail Gil Reyes Yunuen Karina González Luna Montserrat Fátima Islas Sánchez Daniela Luna Ledesma Abigail Romero Rosas Leslye Guadalupe Uribe Pineda Karla
Nombre del curso: Elementos básicos de diseño instruccional para el desarrollo de cursos en el marco del Programa de Capacitación a Distancia para Trabajadores (PROCADIST)	Dirección de e-mail:



		yazfiggar22@gmail.com joanaflores071098@gmail.com yunuengilreyes@gmail.com fatimartglz@gmail.com islasdaniela18@gmail.com ledesma23abigail@gmail.com romerorosasleslyequadalupe@gmail.com ukarla78@gmail.com
Número de horas: 24 horas.		
Secuencia	1	
Elemento	Bienvenida Institucional:	
Contenido	Estimado/a Participante,	



	<p>¡Bienvenido/a al curso “Elementos básicos de diseño instruccional para el desarrollo de cursos en el marco del Programa de Capacitación a Distancia para Trabajadores (PROCADIST)” que ofrece la Secretaría del Trabajo y Previsión Social (STPS) a través de su comunidad virtual del Programa de Capacitación a Distancia para Trabajadores (PROCADIST).</p> <p>En la construcción de tu aprendizaje, los cursos del PROCADIST te permiten desarrollar las habilidades de autoaprendizaje y uso de la tecnología para la capacitación laboral.</p> <p>Estamos orgullosos de que nos hayas elegido para apoyar tu desarrollo y te invitamos a compartir el reto de hacer de la capacitación por internet la mejor decisión para tu desarrollo profesional.</p> <p>Atentamente</p> <p>Coordinación General del PROCADIST</p>
Elemento:	<p>Evaluación diagnóstica</p> <p>Este elemento se incorpora en la plataforma con base en el banco de preguntas.¹</p>

¹ En esta sección la evaluación diagnóstica y final se realiza con el banco de 25 preguntas por cada tema, considerando el desarrollo del curso con un mínimo de tres unidades de aprendizaje. La evaluación diagnóstica se realiza antes de dar inicio del curso y la evaluación final se realiza al término de la revisión de todos los módulos. La evaluación al término de cada módulo que consta de 10 reactivos y no se pondera, se considera un elemento para reforzar el aprendizaje.



Secuencia	2
Elemento	Palabras clave
Contenido	Andragogía, curso, diseño instruccional, modalidad en línea, recursos didácticos, autogestión del aprendizaje.
Secuencia	3
Elemento	Introducción del curso
Enlistar los recursos didácticos (video, fotografías, infografías, imagen)	N/A



Contenido	Introducción al curso
	<p>Bienvenidos al curso “Elementos básicos de diseño instruccional para el desarrollo de cursos en el marco del Programa de Capacitación a Distancia para Trabajadores (PROCADIST)” el cual está elaborado para funcionarios de la Dirección General de Concertación y Capacitación Laboral (DGCCL) de la Secretaría del Trabajo y Previsión Social (STPS), así como para personas interesadas en desarrollar cursos para la plataforma de PROCADIST.</p> <p>Con la finalidad de dar cumplimiento lo que establece la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal en su artículo 40 fracción VI, así como a lo establecido en el artículo 20 fracción VIII del Reglamento Interior de la STPS, corresponde a la Secretaría del Trabajo y Previsión Social promover el desarrollo de la capacitación y el adiestramiento en y para el trabajo; así como realizar investigaciones, prestar servicios de asesoría e impartir cursos de capacitación (presencial y a distancia) que, para incrementar la productividad en el trabajo, requieran los sectores productivos del país.</p> <p>El PROCADIST se encuentra regulado en el Acuerdo por el que se dan a conocer los Lineamientos de Operación del Programa de Capacitación a Distancia para Trabajadores, publicado en el Diario Oficial de la Federación el 11 de octubre de 2021. Dicho ordenamiento jurídico establece en su artículo 4, que el Programa de Capacitación a Distancia para Trabajadores <i>es un servicio de capacitación a distancia que se otorga mediante la oferta de cursos gratuitos, a través de una plataforma educativa a la que puede acceder cualquier persona desde un dispositivo electrónico con acceso a internet.</i></p> <p>Asimismo, en el artículo 5 de dicho Acuerdo, se establece que el objetivo general del Programa es <i>proporcionar una oferta actualizada y relevante de cursos para trabajadoras y trabajadores, que contribuya a la adquisición o desarrollo de conocimientos, competencias, capacidades y habilidades</i></p>



laborales que no siempre las provee el mercado de cursos de capacitación. Además, como se establece en el artículo 6 del Acuerdo en comento, los objetivos específicos del Programa son:

1. Facilitar la capacitación de las y los trabajadores, dentro de un modelo educativo que permita a cada usuario planear su propio proceso de aprendizaje, de acuerdo con su disponibilidad de horario.
2. Facilitar a las MIPYMES la capacitación de sus trabajadoras y trabajadores y, con ello, el cumplimiento de las obligaciones legales en materia de capacitación y adiestramiento.
3. Fomentar el trabajo digno en los Centros de Trabajo, a través de la capacitación.

El **PROCADIST** es entonces la plataforma gratuita de formación que los centros de trabajo del país pueden utilizar para fortalecer las competencias de sus trabajadoras y trabajadores, con lo que pueden robustecer sus condiciones de productividad y competitividad, así como de la mejora constante de sus condiciones laborales.

El presente curso es un ejemplo en sí mismo de cómo se desarrollan los cursos para el PROCADIST, por lo que te invitamos a poner atención en los ejemplos y detalles del mismo.

Sin más, te deseamos mucho éxito en esta opción de formación. Cuando sea el momento de desarrollar cursos para el PROCADIST, uno de nuestros compañeros de la Dirección General de Concertación y Capacitación Laboral fungirá como Guía Instruccional, apoyándote en las dudas que pudieses tener.



Elemento	Objetivo general
Enlistar los recursos didácticos (video, fotografías, infografías, imagen)	<p>Introducir debajo de Objetivo General la siguiente imagen:</p> <div data-bbox="1016 548 1268 797" data-label="Image"></div> <p data-bbox="953 818 1331 850">IMI_OBJ_GRAL_PRES.jpg</p> <p data-bbox="359 878 1927 951"><div>Iconos diseñados por Freepik from www.flaticon.es</div></p>
Contenido	<p data-bbox="989 1065 1297 1101" style="text-align: center;">Objetivo general</p> <p data-bbox="359 1192 1927 1300">Analizar los elementos básicos para la elaboración de cursos en el ambiente virtual de aprendizaje del PROCADIST, mediante el modelo de “Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación (ADDIE)”, como metodología de diseño instruccional.</p>



5	
Elemento	Objetivos particulares
Enlistar los recursos didácticos (video, fotografías, infografías, imagen)	N/A
Contenido	<p style="text-align: center;">Objetivos particulares</p> <p>Módulo 1. Modalidades educativas</p> <p>Objetivo: Reconocer la modalidad educativa y didáctica por medio del Modelo de análisis, diseño, desarrollo, implementación y diseño (ADDIE) para la realización de cursos a distancia en el Programa de Capacitación a Distancia para Trabajadores (PROCADIST).</p> <p>Módulo 2. Psicología de la educación</p> <p>Objetivo: Distinguir los estilos de aprendizaje a través del modelo “Visual, Auditivo y Kinestésico (VAK)” para identificar el aprendizaje en los adultos.</p>



	<p>Módulo 3. Diseño Curricular Instruccional</p> <p>Objetivo: Aplicar el diseño instruccional para un curso mediante el Programa de Capacitación a Distancia para Trabajadores (PROCADIST) para la propuesta de temáticas específicas laborales.</p> <p>Módulo 4. Recursos y Evaluación.</p> <p>Objetivo: Aplicar las estrategias para la elaboración de recursos didácticos e instrumentos de evaluación a través de medios multimedia para la estructuración de cursos para el Programa de Capacitación a Distancia para Trabajadores (PROCADIST).</p>
Secuencia	6
Elemento	Temario/Unidad de aprendizaje
Enlistar los recursos didácticos (video, fotografías, infografías, imagen)	N/A



Contenido	Temario del curso
	<p>Módulo 1. Modalidades educativas</p> <ul style="list-style-type: none">1.1 Modalidad educativa formal1.2 Modalidad educativa no formal<ul style="list-style-type: none">1.2.1 A distancia (modalidad en línea)<ul style="list-style-type: none">1.1.2.1 Ambiente de aprendizaje1.1.2.2 Modelo ADDIE1.1.2.3 Análisis1.1.2.4 Diseño1.1.2.5 Desarrollo1.1.2.6 Implementación1.1.2.7 Evaluación1.2 Modalidad didáctica<ul style="list-style-type: none">1.2.1 Curso
	<p>Módulo 2. Psicología de la educación.</p> <ul style="list-style-type: none">2.1 Estilos de aprendizaje<ul style="list-style-type: none">2.1.1 Kinestésico



2.1.2 Auditivo

2.1.3 Visual

2.2 Ambientes de aprendizaje.

2.2.1 Educación permanente y virtualidad.

2.2.2 Andragogía

Módulo 3. Diseño

3.1 Diseño

3.1.1 Unidad de Aprendizaje

3.1.1.1 Importancia de realizar un diagnóstico de necesidades en la capacitación

3.2.1 Elementos básicos

3.2.1.1 Concepto

3.2.1.2 Modelos de diseño curricular.

3.2.1.3 Etapas del diseño curricular.

3.2.1.4 Temas y contenidos.

3.2.1.5 Procesos y habilidades.

3.2.1.6 Competencias y valores



3.1.3 Perfiles y roles

3.1.3.1 Experto

3.1.3.2 Guía Instruccional

3.1.3.3 Diseñador gráfico

3.1.3.4 Participante

3.2 Diseño instruccional

3.2.1 Concepto

3.2.2 Modelo ADDIE

3.2.3 Guiones

3.2.3.1 Guion didáctico

3.2.3.2 Guión instruccional

3.2.4 Objeto de aprendizaje y objetivos

3.2.4.1 Objeto de aprendizaje

3.2.4.2 Taxonomía de Bloom

3.2.4.3 Estructuración de los objetivos



	<p>Módulo 4. Recursos y evaluación</p> <ul style="list-style-type: none">4.1 Recursos didácticos<ul style="list-style-type: none">4.1.1 Material4.1.2 Recurso4.1.3 Medio4.2 Evaluación<ul style="list-style-type: none">4.2.1 Diagnóstica4.2.2 Parcial4.2.3 Final
Secuencia	7
Elemento	Dinámica de trabajo / Calendario
Enlistar los recursos didácticos (video, fotografías, infografías, imagen)	



Contenido

- Es recomendable que dispongas por lo menos de 10 horas a la semana para revisar los contenidos y realizar las actividades de cada unidad. Puedes estudiar en tus ratos libres o después de que termines tus labores.
- Es importante que programes tus actividades y que las realices a tiempo.
- Es necesario que dispongas de un equipo de cómputo que tenga conexión a internet estable para que las actividades se visualicen adecuadamente y las actividades no se interrumpan.
- Se te recomienda que cuentes con los conocimientos básicos del manejo de tu equipo de cómputo, incluido el sistema operativo.
- Se te aconseja tener Adobe Acrobat Reader para poder descargar los archivos en formato PDF.
- Se sugiere que sepas navegar en la web, puedas localizar, descargar e instalar archivos y aplicaciones de cómputo.
- Te recomendamos que organices tu tiempo y en la medida de lo posible sigue la siguiente programación del calendario que te proponemos:



- Si tienes alguna duda sobre la inscripción, el curso o la plataforma, escríbenos a la cuenta de correo procadist@stps.gob.mx

Unidad	Tiempo
Unidad 1. Modalidades educativas.	
Unidad 2. Psicología de la educación.	
Unidad 3. Diseño curricular instruccional.	
Unidad 4. Recursos y evaluación.	

Secuencia	8
Elemento	Metodología
Enlistar los recursos didácticos (video, fotografías,	N/A



infografías, imagen)	
Contenido	<p style="text-align: center;">Metodología</p> <p><i>¿Cómo se aprende en los cursos del PROCADIST?</i></p> <p>Todos los cursos que ofrece PROCADIST son en línea y de autoaprendizaje, es decir, se busca que aprendas de forma autónoma con ayuda de las tecnologías de la información, pues en los cursos tienes acceso a todo el contenido y recursos que necesites, por lo que no existe la figura del tutor.</p> <p>Esta modalidad te brinda flexibilidad en tiempo y espacio, ya que puedes acceder a los contenidos del curso a cualquier hora y en donde quiera que te encuentres. Claro, siempre que cuentes con internet en tu computadora o en tu dispositivo móvil.</p> <p>Sin embargo, recuerda que los cursos duran 10 días a partir del día en que te matricules. Así que no lo dejes para el último momento todo, para que puedas culminar satisfactoriamente.</p> <p><i>¿Por qué esta modalidad y no de manera presencial?</i></p> <p>Los cursos en línea te brindan mayor facilidad de que actualices conocimientos y a la vez desarrolles nuevas habilidades. Además, los puede tomar cualquier persona que esté interesado en aprender acerca de los</p>



cursos que tenemos disponibles, por lo que es ideal para personas que no tienen la posibilidad por tiempo o recursos de asistir a una institución y tomar estos cursos de manera presencial.

Cabe señalar que por ser cursos de índole virtual no quiere decir que aprenderás menos, simplemente es otra forma de trabajo, en la cual incluimos medios tecnológicos como videos, audios, imágenes y multimedia para facilitar la comprensión de la información abordada en cada curso.

a) Modelo educativo del PROCADIST.

Modelo pedagógico tradicional con enfoque didáctico tecnocrático con metodología e-learning.

b) Estrategia didáctica del curso.

En la educación a distancia se emplea diversas técnicas de enseñanza que permite la autogestión, donde el participante es el eje central de estudio que regula su propio aprendizaje de forma flexible y autodirigida.

Este curso se ha constituido con base en el Aprendizaje Autogestivo, de manera que cada una de las actividades, materiales y proceso de aprendizaje se han elaborado de manera que el participante regule su realización para que así, pueda realizar sus actividades cotidianas y profesionales a la par con el curso.

c) Medios de comunicación del curso.

Para la solución de problemas técnicos, la plataforma cuenta con el correo: procadist@stps.gob.mx en donde se brindará atención a tus cuestionamientos.

d) Actividades del participante en el curso: iniciales e individuales.



	<p>La evaluación diagnóstica es la primera actividad que se realizará en el curso, esta no tiene un valor numérico para la evaluación general. La evaluación final consiste en resolver un cuestionario de 20 preguntas en un tiempo máximo de 30 minutos, la ponderación obtenida en esta actividad es la que determina la aprobación y calificación del curso.</p> <p>En el progreso de cada módulo, encontrarás una actividad correspondiente, además de un cuestionario parcial de 10 reactivos.</p>
--	--

Nota: Este formato se repite cuantos módulos integren el curso

Módulo 1. Modalidades educativas	
Nombre del módulo: Modalidades educativas	Nombre del responsable del contenido: Figueroa García Yazmin Flores García Joana Abigail Gil Reyes Yunuen Karina González Luna Montserrat Fátima Islas Sánchez Daniela Luna Ledesma Abigail Romero Rosas Leslye Guadalupe Uribe Pineda Karla



		<p>Dirección de e-mail:</p> <p>yazfiggar22@gmail.com</p> <p>joanaflores071098@gmail.com</p> <p>yunuengilreyes@gmail.com</p> <p>fatimartglz@gmail.com</p> <p>islasdaniela18@gmail.com</p> <p>ledesma23abigail@gmail.com</p> <p>romerorosasleslyequadalupe@gmail.com</p> <p>ukarla78@gmail.com</p>
Secuencia	1	
Elemento	Objetivo del Módulo 1:	



Indicaciones y recursos didácticos (video, fotografías, infografías, imagen)	<ul style="list-style-type: none">● Introducir debajo del objetivo la siguiente imagen:  IM_OBJETIVO_U1.jpg <code><div>Iconos diseñados por Aficons studio from www.flaticon.es</div></code>
Contenido	Insertar cuadro con imagen: Objetivo_unidad1_modalidades Reconocer la modalidad educativa y didáctica por medio del Modelo de Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Diseño (ADDIE), para la realización de cursos para el Programa de Capacitación a Distancia para Trabajadores (PROCADIST).
Secuencia	2
Elemento	Estructura temática del Módulo 1
Enlistar los recursos didácticos (video, fotografías,	N/A



infografías, imagen)	
Contenido	<p>1.1 Modalidad educativa formal.</p> <p>1.2 Modalidad educativa no formal</p> <p>1.2.1 A distancia (modalidad en línea)</p> <p>1.1.2.1 Ambiente de aprendizaje</p> <p>1.1.2.2 Modelo ADDIE</p> <p>1.1.2.3 Análisis</p> <p>1.1.2.4 Diseño</p> <p>1.1.2.5 Desarrollo</p> <p>1.1.2.6 Implementación</p> <p>1.1.2.7 Evaluación</p> <p>1.3 Modalidad didáctica</p> <p>1.3.1 Curso</p>
Secuencia	3
Elemento	Introducción al Módulo 1
Indicaciones y recursos didácticos	<ul style="list-style-type: none">● Colocar imágenes de acuerdo con el anexo:modeduejemplo_Introducción_UI



<p>(video, fotografías, infografías, imagen)</p>	
<p>Contenido</p>	<p style="text-align: center;">Módulo 1. Modalidades educativas</p> <p>Durante este módulo reconocerás las modalidades educativas y didácticas principales, las cuales especifican la forma en que se transmiten contenidos para que el participante lleve a cabo su proceso de aprendizaje. En PROCADIST, la modalidad que se utiliza es la NO formal y a distancia debido al objetivo de la plataforma en tanto capacitar en temas diversos y por la estructuración digital de los cursos que oferta la plataforma. Para iniciar con el desarrollo de este módulo (“Modalidades educativas”) es importante conocer el concepto de “modalidad educativa”</p> <p>El Sistema Universitario José Vasconcelos (2022) menciona que la modalidad educativa es la forma específica de ofrecer un servicio educativo, en relación con los procesos administrativos, estrategias de aprendizaje, políticas educativas y apoyo dinámico. En este sentido, una nueva modalidad educativa hace referencia a un cambio significativo en la manera de transmitir conocimiento. Al respecto, existen dos principales modalidades educativas: la formal y la no formal.</p> <div style="text-align: center;"></div>



	<p style="text-align: center;">modeduejemplo_Introducción_U1 Colegio iconos creados por Freepik - Flaticon</p> <p>De acuerdo con el Sistema Universitario de Multimodalidad Educativa (2021) “la multimodalidad se entiende como el fenómeno que se presenta al integrar las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en los entornos de enseñanza-aprendizaje”.</p> <p>Por ello es importante reflexionar tanto el alcance como las limitaciones que cada modalidad educativa tiene, esto con el objetivo de observar cómo pueden converger en un mismo programa educativo. Para conocer las características de una modalidad educativa formal y no formal, dirígete a la siguiente secuencia.</p>
Secuencia	4
Elemento	Tema 1: Modalidad educativa formal y modalidad educativa no formal.
Indicaciones y recursos didácticos (video, fotografías, infografías, imagen)	<ul style="list-style-type: none"> • Insertar presentación genially “Modalidades educativas” • Colocar imágenes y referencias de acuerdo con lo solicitado en el anexo: Computadora_1_TI_U1.jpg Computadora_2_TI_U1.jpg Triángulo_TI_U1.jpg Libro_TI_U1.jpg Ambiente Aprendizaje_1_T2_U2.jpg, Fisicos_1_T2_U2.jpg, Virtuales_1_T2_U2.jpg, Computadora_3_TI_U1.jpg Cerebro_1_TI_U1.jpg Modelo ADDIE_1_TI_U1.jpg Cabeza_1_TI_U1.jpg Análisis_1_TI_U1.jpg Personas_1_TI_U1.jpg Desarrollo_1_TI_U1.jpg Personas_2_TI_U1.jpg y Hojas_1_TI_U1.jpg
Contenido	Modalidad educativa formal



De acuerdo con Meléndez Crespo (1984), el aprendizaje que tiene lugar en las aulas se denomina educación formal y se refiere al “sistema educacional jerárquicamente estructurado, graduado cronológicamente”, que va desde la educación elemental hasta la superior.

Este tipo de modalidad es la más conocida. Se imparte en una institución mediante un proceso de matriculación del estudiante a un programa específico; los alumnos son asignados a clases presenciales en un ambiente estructurado y con una infraestructura determinada. Su organización incluye diferentes actores agrupados en los centros por especialidades, docentes, gestores educativos y materiales didácticos específicos, utilizados en función de las circunstancias o del criterio del profesor.

Así mismo, el Sistema Universitario de Multimodalidad Educativa (2021), menciona que esta modalidad es particularmente efectiva para atender personas con necesidades complementarias a la motivación del estudio, poco familiarizadas con el uso de las TIC o con difícil acceso a este tipo de tecnologías, y que radican en contextos con infraestructura educativa y cultural.



Modalidadformal_1_T1_U1_jpg

[Foto de Escuela creado por freepik - www.freepik.es](https://www.freepik.es/fotos/escuela)



Modalidad educativa no formal

Nelson Luis (2013), menciona que la educación no formal o informal, es un proceso que dura toda la vida y en el que las personas adquieren y acumulan conocimientos, habilidades, actitudes y modos de discernimiento mediante las experiencias diarias y su relación con el medio ambiente.

La educación no formal se aleja en mayor o menor medida de las formas convencionales de la escuela. Digamos que este tipo de educación se sitúa al margen del sistema de la enseñanza reglada. Esto no quiere decir que sea menos importante, pues todo tipo de procedimientos que pretenden enseñar y mejorar nuestro aprendizaje son útiles.

Por lo general, esta modalidad educativa es un tipo de enseñanza que no conduce a la certificación y no se da en un centro educativo, pero si tiene un carácter estructurado en objetivos didácticos y con una duración determinada. Cabe apuntar que el aprendizaje no formal es intencional desde la perspectiva del participante, es decir, este es consciente de los procesos de formación en los que se involucra.

De la modalidad educativa no formal se desprende la modalidad a distancia (modalidad en línea).



Modalidadnoformal_1_TT_U1.jpg

Nota. Adaptado de Observatorio de la Juventud en Iberoamérica,OJI,2017, <https://oji.fundacion-sm.org/espana-inicia-el-proceso-hacia-el-reconocimiento-de-la-educacion-no-formal/>

Educación y formación a distancia (modalidad en línea)

La modalidad a distancia genera dinámicas digitales de manera sincrónica o asincrónica a través de las redes de internet, abriendo nuevas formas de interacción entre alumnos y profesores, a la vez que el uso de herramientas se diversifica gracias al desarrollo de las nuevas tecnologías. En el siguiente genially encontrarás algunas especificaciones correspondientes a esta modalidad.



Modalidad en línea_1_TT_U1_jpg

`Foto de Tecnología creado por freepik -
www.freepik.es`

Insertar Genially

Título: A distancia (modalidad en línea).





Computadora_1_TI_U1_jpg

```
<div>Iconos diseñados por <a href="https://www.flaticon.es/autores/vectorsmarket15" title="vectorsmarket15">vectorsmarket15</a> from <a href="https://www.flaticon.es/" title="Flaticon">www.flaticon.es</a></div>
```

- **Conceptualización:**

Según la Fundación para el Desarrollo de la Función Social de las Comunicaciones (1998), la modalidad en línea es un sistema de formación a distancia apoyado en las Tecnologías de la Información y Comunicación (tecnología, redes de telecomunicaciones, videoconferencias, materiales multimedia, correo electrónico, etc.), que combina distintos elementos pedagógicos como autoestudio, prácticas, contactos en tiempo real y contactos diferidos.



Computadora_2_TI_U1_jpg

<https://desaa.edu.mx/blog/el-e-learning-como-fuente-de-desarrollo-laboral/>

(...)

Para conocer más sobre la modalidad en línea, debemos conocer sobre los ambientes de aprendizaje.



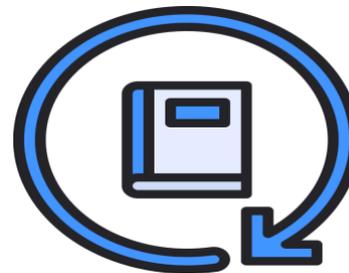
Ambientes de aprendizaje

Insertar Genially de tipo infografía

Título: ¿Qué son los ambientes de aprendizaje?

¿Qué son los ambientes de aprendizaje?

De acuerdo con Briceño (2009), los ambientes de aprendizaje son escenarios transformadores donde confluyen la intención de enseñar o formar, o ambas inclusive, permitiendo la apertura a la diversidad en los paradigmas, teorías del aprendizaje, métodos y estrategias.



Libro_1_TI_U1_jpg

```
<div>Iconos diseñados por <a href="https://www.flaticon.es/autores/kmg-design" title="kmg design">kmg design</a> from <a href="https://www.flaticon.es/" title="Flaticon">www.flaticon.es</a></div>
```

A continuación, observa y analiza el contenido sobre los elementos que constituyen a los ambientes de aprendizaje.



Todo ambiente de aprendizaje cuenta con los siguientes elementos:

Espacios de interacción: Son aquellos en los que existe la relación entre los actores del proceso enseñanza-aprendizaje.

Espacios de información: Son el conjunto de conocimientos junto con las indicaciones que los actores del proceso poseen y comparten durante la interacción.

Espacios de producción: Es donde se elaboran los productos de aprendizaje que se espera los alumnos realicen.

Espacios de exhibición: Es donde se presentan los productos elaborados durante el proceso y llega a constituir el proceso de evaluación.

El PROCADIST es un ambiente virtual de aprendizaje, el cual está diseñado para que las personas trabajadoras desarrollen conocimientos y habilidades que les permita ser más eficientes y eficaces en sus funciones, de acuerdo con su puesto de trabajo.

Para construir ambientes de aprendizaje, debemos conocer sobre diseño instruccional.

(...)

Tipos de ambientes de aprendizaje

Los ambientes de aprendizaje también llamados ambientes educativos se pueden entender como cualquier tipo de entorno en el que se lleva a cabo un proceso de enseñanza-aprendizaje.

Insertar Genially

Título: ¿Cuáles son los tipos de ambientes de aprendizaje?



Los ambientes de aprendizaje se entienden como los espacios en donde interactúan los estudiantes, participantes, docentes, instructores, coordinadores con los componentes que configuran un sistema de aprendizaje activo.



AmbienteAprendizaje_1_T2_U2.jpg

https://www.freepik.com/free-vector/happy-women-learning-language-online-isolated-flat-vector-illustration-cartoon-female-characters-taking-individual-lessons-through-messenger-education-digital-technology-concept_10613101.htm#page=1&query=aprendizaje&position=4&from_view=search

De acuerdo con Fernández (2015), “Los ambientes de aprendizaje se consideran como un espacio activo en el cual se mezclan los seres humanos, las acciones pedagógicas de quienes intervienen en la educación y un conjunto de saberes que son mediadores en la interacción de factores biológicos, físicos y psicosociales en un espacio que puede ser físico o virtual”.

Estos espacios se pueden encontrar en formatos como: físicos, virtuales, formales e informales.

Continúa con la presentación para conocer las características de cada una de las presentaciones de los ambientes de aprendizaje.



1. Físicos

El espacio físico lo podemos situar en el aula, donde se tiene una amplia gama de posibilidades para desarrollar movimientos y actividades entre los participantes tanto ejercicios individuales como grupales para añadir al aprendizaje una experiencia física a la hora de construir cualquier conocimiento.



Fisicos_1_T2_U2.jpg

https://www.freepik.com/free-vector/colleagues-working-together-project_9174459.htm#page=1&query=office&position=14&from_view=search

De esta manera se puede entender el espacio físico como el entorno natural, donde el participante puede establecer relación humana que aporte a la construcción de aprendizajes.

2. Virtuales

El espacio virtual es a través de la tecnología, permitiendo la posibilidad del proceso de enseñanza-aprendizaje de manera continua y asincrónica, de cara a cara con el participante mediante recursos tecnológicos disponibles.



Virtuales_1_T2_U2.jpg

https://www.freepik.com/free-vector/webinar-concept-illustration_12079894.htm#page=1&query=VIRTUAL&position=2&from_view=search

El modelo ADDIE como metodología de diseño instruccional

El diseño instruccional supone una planificación instruccional y sistemática, que incluye la valoración de necesidades, desarrollo, evaluación, materiales y programas. Para su desarrollo existen modelos como el de Gagné y Brigs, Assure, Dick y Carey, por mencionar algunos; otro modelo es el “Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación (ADDIE)”, el cual ha sido utilizado para la estructuración de este curso y que te permitirá realizar la planificación de los cursos que desees. Para profundizar lo que es el Modelo ADDIE, revisa la siguiente presentación.

Insertar Genially

Título: Modelo ADDIE



El modelo ADDIE es un proceso de diseño instruccional, dinámico e interactivo.



Computadora_3_TI_U1_jpg

Recuperado de: <https://aprendiendoenlanube.com/wp-content/uploads/2016/03/elearning.jpg>

Se encarga de crear ambientes de aprendizaje que facilitan la construcción de conocimientos en instituciones educativas, procesos de capacitación o formación en línea.



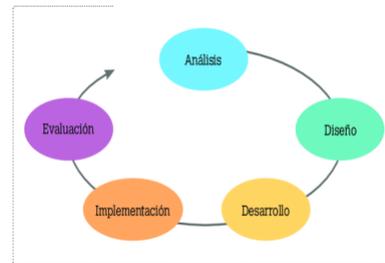
Cerebro_1_TI_U1_jpg

<https://www.freepik.es/vectores/educacion>>Vector de Educación creado por vectorjuice -
www.freepik.es



Fases del Modelo: El modelo ADDIE Está conformado por 5 fases para su desarrollo:

- Análisis.
- Diseño.
- Desarrollo.
- Implementación.
- Evaluación.



ModeloADDIE_1_TI_UI_jpg

Recuperado de

https://www.researchgate.net/profile/Oscar_Yecid_Aparicio_Gomez/publication/319180385/figure/fig1/AS:631650413195272@1527608602522/Figura-2-Modelo-Addie-de-diseno-instruccional.png

El producto final de cada fase es el inicio de la siguiente y al ser un proceso cíclico, la evaluación permite hacer la revisión de las fases previas, por lo que, se puede regresar a la fase que requiera revisión y corrección.



Cabeza_1_TT_UI_jpg

Recuperado de https://techcetera.co/wp-content/uploads/2016/05/TECHcetera_Estudiante-1.jpg

A continuación, se revisará el contenido didáctico de las fases del modelo ADDIE.

Fase de análisis.

El análisis es la fase inicial del desarrollo de la estructura del modelo donde se analiza al perfil del participante (usuarios del PROCADIST actuales o potenciales), el contenido, los recursos y el entorno, como resultado se obtendrá una descripción de la situación y las necesidades formativas para dar lugar al modelo didáctico-pedagógico.





Análisis_1_TI_UI_jpg

[Vector de Negocios creado por stories -
www.freepik.es](https://www.freepik.es/vectores/negocios)

Fase de diseño.

Se desarrolla el programa del curso con un enfoque pedagógico, la secuencia y organización del contenido además de estrategias para la instrucción, definiendo así la forma de alcanzar los objetivos.



Personas_1_TI_UI_jpg

[Vector de Personas creado por stories -
www.freepik.es](https://www.freepik.es/vectores/personas)

Fase de desarrollo.



Se lleva a cabo la producción de los contenidos, materiales, documentos de apoyo, instrucciones de aprendizaje y se plantean las actividades como las evaluaciones. Asimismo, se determinan las interacciones para llevar a cabo experiencias innovadoras, creativas y de exploración.



Desarrollo_1_T1_U1.jpg

[Vector de Infografía creado por upklyak -
www.freepik.es](https://www.freepik.es/vectores/infografia)

Fase de implementación.

En esta fase se realiza la ejecución y la práctica del programa, abriendo los cursos para que los usuarios puedan cursarlos, promoviendo la comprensión del material, el dominio de los objetivos y la transferencia del conocimiento.



Personas_2_TI_UI_jpg

[Vector de Abstracto creado por vectorjuice - www.freepik.es](https://www.freepik.es/vectores/abstracto)

Fase de evaluación

Se lleva a cabo la evaluación formativa de todas las fases del modelo, además de la evaluación formativa o sumativa mediante pruebas específicas que permitan analizar los resultados del programa, de tal forma que se pueda medir la eficacia y eficiencia de la instrucción.



Hojas_1_TI_UI_jpg

[Vector de Fondo creado por freepik - www.freepik.es](https://www.freepik.es/vectores/fondo)



(...)

Conclusión

El Programa de Capacitación a Distancia para Trabajadores (PROCADIST) busca crear ambientes de aprendizajes significativos para los trabajadores tanto internos como externos de la Secretaría del Trabajo y Previsión Social con la finalidad de que los participantes puedan potencializar sus conocimientos y habilidades.

Identificar la modalidad educativa mediante la implementación del modelo de análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación (ADDIE) te va a permitir reconocer sus alcances y limitaciones haciendo referencia al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Bibliografía

Adell, M. A. (s.f.). e-Learning: Enseñar y Aprender en Espacios Virtuales. *La formación del profesorado en la era de Internet*. Aljibe, Málaga, España. Obtenido de <https://cmapspublic.ihmc.us/rid=1Q09K8F68-1CNL3W8-2LFI/e-Learning.pdf>

Barroso, C. (2006). Acercamiento a las nuevas modalidades educativas en el IPN. 6. Distrito Federal, México. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1794/179420843002.pdf>

Belloch, C. (s.f.). Diseño Instruccional. Universidad de Valencia. Obtenido de <https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA4.pdf>



- Bernal, N. (s.f.). El diseño instruccional en la modalidad E-learning del Centro de Estudios Superiores del Tribunal. Obtenido de <https://www.tfja.gob.mx/investigaciones/historico/pdf/eldisenoinstruccional.pdf>
- Briceño E., Milagros Thairy (2009). El uso del error en los ambientes de aprendizaje: Una visión transdisciplinaria. *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*, (14),9-28. Obtenido de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=65213214002>
- Duarte D., Jakeline (2003). AMBIENTES DE APRENDIZAJE: UNA APROXIMACIÓN CONCEPTUAL. *Estudios Pedagógicos*, (29),97-113. Obtenido de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=173514130007>
- García, F. (2005). Estado actual de los sistemas e-learning. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 6(2). España: Universidad de Salamanca. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/2010/201021055001.pdf>
- Comet, C. (2014). ACADEMO Revista de Investigación en Ciencias Sociales y Humanidades. Teleformación en educación superior. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5762986.pdf>
- Meléndez Crespo, A. (1984). La educación y la comunicación en México. *Perfiles educativos*. 5(24). <https://www.iisue.unam.mx/perfiles/articulo/1984-5-la-educacion-y-la-comunicacion-en-m%C3%89xico.pdf>
- Nelson L. (2013). Educación informal. Google Sites. Recuperado de; <https://sites.google.com/site/lusbyluisnelson/proceso/actividad-3>
- Secretaría de Gobernación. (11 de octubre de 2021). *Diario Oficial de la Federación*. Obtenido de https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5632227&fecha=11/10/2021
- Sistema Universitario José Vasconcelos. (2022). Tipos de Modalidades Educativas y sus Beneficios. Recuperado de; <https://www.educativovasconcelos.edu.mx/index.php/nosotros/publicaciones/tipos-de-modalidades-educativas-y-sus-beneficios>



	<p>Sistema Universitario de Multimodalidad Educativa (2021). Las modalidades educativas. Universidad de Guanajuato.</p> <p>https://blogs.ugto.mx/marco/2019/04/01/las-modalidades-educativas/</p>
Secuencia	5
Elemento	Tema 2: Modalidad Didáctica
Indicaciones y recursos didácticos (video, fotografías, infografías, imagen)	<ul style="list-style-type: none"> ● Insertar Genially- Modalidad didáctica-Curso ● Colocar imágenes y referencias de acuerdo con lo solicitado en el anexo: Computadora_1_T2_U1.jpg y Estudiante_1_T2_U1.jpg
Contenido	<p align="center">Modalidad didáctica de Curso</p> <p>El programa de Capacitación a Distancia para Trabajadores (PROCADIST) ofrece la modalidad “Curso” en línea de manera asincrónica en la que se desarrolla el proceso de planificación y diseño del contenido que se busca implementar, de esta manera es importante revisar lo que implica una modalidad didáctica-“Curso”.</p> <p>Revisemos a continuación las características principales de la modalidad didáctica: “Curso”:</p>



Insertar Genially

Título: Curso



Computadora_1_T2_U1_jpg

close-up-hand-writing-on-notebook-top-view

`Foto de Tecnología creado por freepik -
www.freepik.es`

- **Curso:** Es una actividad enseñanza-aprendizaje en la que se ofrece un conjunto de conocimientos teóricos-prácticos mediante metodologías, apoyos didácticos y procedimientos de evaluación, a fin de desarrollar en los participantes habilidades, competencias, aptitudes y actitudes.



- **Modalidad en línea:** La formación virtual puede ser un gran acierto tomando en cuenta las infinitas posibilidades que posee el mundo digital, ya que está apoyado de las Tecnologías de la Información y Comunicación, que brinda la posibilidad de hacer uso de imágenes, videos, audios interactivos para una mayor autogestión del aprendizaje.
- **Condición asincrónica:** Se desarrolla en un tiempo indefinido dependiendo del horario que elija el participante para realizar un curso sin ninguna interacción.
- **Duración:** A la hora de seleccionar cuál será el número de horas disponibles para realizar el curso, es necesario determinarlo de acuerdo con el contenido que se desea abordar.
- **Número de módulos:** Los contenidos que desean implementar deben ser distribuidos y jerarquizados de lo general a lo particular en tres a cuatro unidades temáticas.
- **Aprendizaje autogestivo:** El aprendizaje autogestivo es donde el participante adquiere la responsabilidad de realizar propio proceso de apropiación de aprendizajes con una disponibilidad de 24 horas.

Las características generales de un curso en PROCADIST son las siguientes:

- Duración: Se adecua según el contenido.
- Contenidos: Se desarrollan en tres o cuatro módulos.
- Estrategia didáctica: Autogestiva, por lo que el curso está abierto las 24 horas del día los 365 días del año.
- Las actividades de los temas se realizan con lo que permite la herramienta H5P de Moodle.



El catálogo del PROCADIST se compone de cursos divididos en las siguientes categorías:

- Competencias socioemocionales.
- Estándares de competencia.
- Formación adicional.
- Formación empresarial.
- Reforma laboral.
- Productividad laboral.
- Seguridad y salud en el trabajo.

(...)

A lo largo del desarrollo de un curso es importante tomar en cuenta la modalidad didáctica como un apoyo para la selección e implementación de contenidos.

Modalidad didáctica: Es una disciplina fundamentada en teorías pedagógicas, que estudia el proceso enseñanza-aprendizaje mediante métodos y técnicas para promover la formación del individuo en un contexto educativo determinado.

Aplicación de la didáctica: Consta de la selección de contenidos, estrategias didácticas y la mediación pedagógica que posibiliten la autorregulación del participante tanto en el diseño como la estructuración de contenido que estén articulados de forma eficiente.



Es importante señalar que cada curso que se desee implementar debe contener de tres a cuatro unidades de aprendizaje (módulos).

¿Qué es una unidad de aprendizaje?

Es una unidad de estudio que por sí sola encierra un cuerpo de conocimientos independientes, el cual, al integrarse con otros módulos, estructura la totalidad de un curso o materia de estudio. En cada unidad de aprendizaje el contenido deberá estar alineado a la Guía Instruccional que determina la Dirección General de Concertación y Capacitación Laboral.



Estudiantes_1_T2_U1_jpg

[School vector created by pch.vector -
www.freepik.com](https://www.freepik.com/vectors/school)



	<p>Conclusión</p> <p>¡Felicitaciones! Acabas de terminar el primer módulo 1 del curso “Elementos básicos de diseño instruccional para el desarrollo de cursos en el marco del Programa de Capacitación a Distancia para Trabajadores (PROCADIST)”, te invitamos a continuar aprendiendo de manera autodidactica, no sin antes poner en acción los conocimientos adquiridos mediante la actividad del módulo y la evaluación parcial correspondiente.</p> <p>Bibliografía</p> <p><i>Jaramillo Tapias, Doralba (2005). Sobre didáctica y clase virtual. Revista Virtual Universidad Católica del Norte, (14), ISSN: 0124-5821. 2-3 https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194220381003</i></p> <p><i>Secretaría del Trabajo y Previsión Social. (2021). Manual interno para el desarrollo de cursos en línea del programa de capacitación a distancia. PROCADIST. México.</i></p>
Secuencia	8
Elemento	Resumen de Módulo 1:
Indicaciones y recursos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> ● Insertar genially en formato infografía: Modalidades educativas ● Colocar imágenes y referencias de acuerdo con lo solicitado en el anexo:Mod_edu_M1_Infografía.jpg,Ambiente_Aprendizaje_M1_Infografía.jpg, ModeloADDIE_1_TI_U1.jpg, Mod_Didac_M1_Infografía.jpg



(video,
fotografías,
infografías,
imagen)

Contenido

Insertar Genially formato infografía

Título: Modalidades educativas

Modalidades educativas

En PROCADIST, la modalidad que se utiliza es la NO formal y a distancia debido al objetivo de la plataforma en tanto capacitar en temas diversos y por la estructuración digital de los cursos que oferta la plataforma. Para iniciar con el desarrollo de este módulo (“Modalidades educativas”) es importante conocer el concepto de “modalidad educativa”



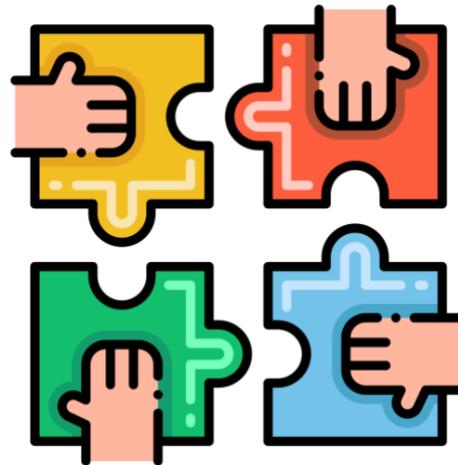


Mod_edu_M1_Infografía.jpg

[Educación iconos](https://www.flaticon.es/iconos-gratis/educacion "educación iconos")
creados por monkik - Flaticon

¿Qué son los ambientes de aprendizaje?

De acuerdo con Briceño (2009), los ambientes de aprendizaje son escenarios transformadores donde confluyen la intención de enseñar o formar, o ambas inclusive, permitiendo la apertura a la diversidad en los paradigmas, teorías del aprendizaje, métodos y estrategias. Estos espacios se pueden encontrar en formatos como: físicos, virtuales, formales e informales.



Ambiente_Aprendizaje_M1_Infografía.jpg

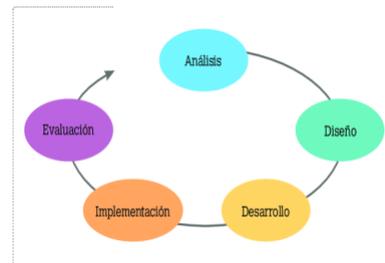
[Trabajo en equipo iconos creados por Flat Icons - Flaticon](https://www.flaticon.es/iconos-gratis/trabajo-en-equipo "trabajo en equipo iconos")

El modelo ADDIE

Es un proceso de diseño instruccional, dinámico e interactivo. Se encarga de crear ambientes de aprendizaje que facilitan la construcción de conocimientos en instituciones educativas, procesos de capacitación o formación en línea.

El modelo ADDIE Está conformado por 5 fases para su desarrollo:

- Análisis.
- Diseño.
- Desarrollo.
- Implementación.
- Evaluación.



ModeloADDIE_1_TI_U1_jpg

Recuperado de

https://www.researchgate.net/profile/Oscar_Yecid_Aparicio_Gomez/publication/319180385/figure/fig1/AS:631650413195272@1527608602522/Figura-2-Modelo-Addie-de-diseno-instruccional.png



Modalidad didáctica

El programa de Capacitación a Distancia para Trabajadores (PROCADIST) ofrece la modalidad “Curso” en línea de manera asincrónica en la que se desarrolla el proceso de planificación y diseño del contenido que se busca implementar, de esta manera es importante revisar lo que implica una modalidad didáctica-“Curso”.



Mod_Didac_M1_Infografia.jpg

[Monitor iconos creados por Freepik - Flaticon](https://www.flaticon.es/iconos-gratis/monitor "monitor iconos")

[...]



	<p>Bibliografía</p> <p>Briceño E., Milagros Thairy (2009). El uso del error en los ambientes de aprendizaje: Una visión transdisciplinaria. Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales, (14),9-28. Obtenido de: https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=65213214002</p> <p>Belloch, C. (s.f.). Diseño Instruccional. Universidad de Valencia. Obtenido de https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA4.pdf</p> <p><i>Jaramillo Tapias, Doralba (2005). Sobre didáctica y clase virtual. Revista Virtual Universidad Católica del Norte, (14), ISSN: 0124-5821. 2-3 https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194220381003</i></p>
Secuencia	7
Elemento	Actividad: ENCUENTRA LAS PALABRAS
Indicaciones y recursos didácticos (video, fotografías, infografías, imagen)	Programar actividad en h5p
Contenido	<p>Actividad: Encuentra las palabras</p> <p>Programar actividad en h5p Sopa de letras</p>



Título: Encuentra las palabras

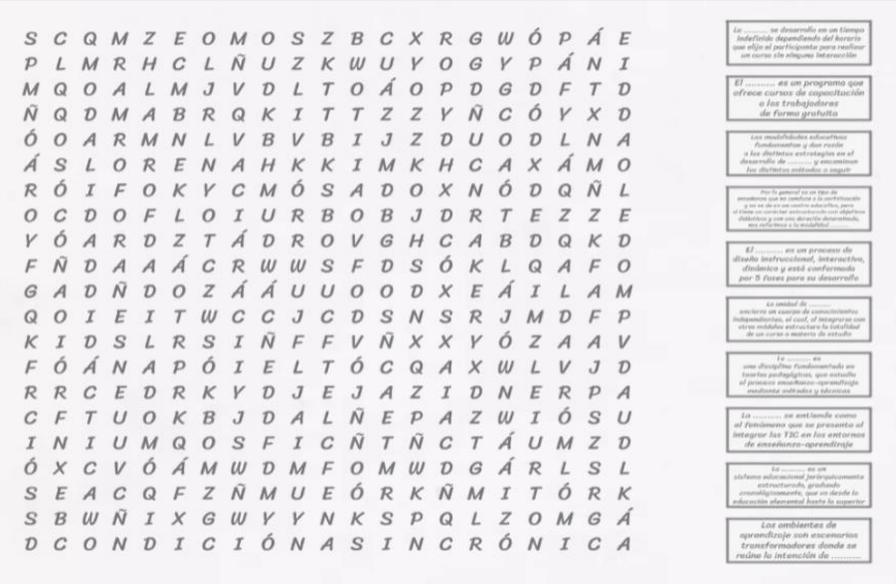
Instrucciones Busca las palabras de los siguientes enunciados y resuelve el “encuentra las palabras”

1. El ____ es un programa que ofrece cursos de capacitación a los trabajadores de forma gratuita
PROCADIST.
2. La _____ es una disciplina fundamentada en teorías pedagógicas, que estudia el proceso enseñanza-aprendizaje mediante métodos y técnicas.
modalidad didáctica
3. La unidad de _____ encierra un cuerpo de conocimientos independientes, el cual, al integrarse con otros módulos estructura la totalidad de un curso o materia de estudio.
aprendizaje
4. Las modalidades educativas fundamentan y dan razón a las distintas estrategias en el desarrollo de ____ y encaminan los distintos métodos a seguir. **Cursos**
5. La _____ se entiende como el fenómeno que se presenta al integrar las TIC en los entornos de enseñanza-aprendizaje. **Multimodalidad**



	<p>6. La _____ es un sistema educacional jerárquicamente estructurado, graduado cronológicamente, que va desde la educación elemental hasta la superior. Modalidad formal</p> <p>7. Por lo general es un tipo de enseñanza que no conduce a la certificación y no se da en un centro educativo, pero si tiene un carácter estructurado con objetivos didácticos y con una duración determinada, nos referimos a la modalidad _____. No formal</p> <p>8. Los ambientes de aprendizaje son escenarios transformadores donde se reúne la intención de _____. enseñar o formar.</p> <p>9. El _____ es un proceso de diseño instruccional, interactivo, dinámico y está conformada por 5 fases para su desarrollo. Modelo ADDIE</p> <p>10. La _____ se desarrolla en un tiempo indefinido dependiendo del horario que elija el participante para realizar un curso sin ninguna interacción. Condición asincrónica</p>
--	---



	
Secuencia	7
Elemento	Evaluación del Módulo 1. Modalidades educativas
Indicaciones y recursos didácticos (video, fotografías, infografías, imagen)	Programar actividad en h5p: Evaluación del Módulo 1. Modalidades educativas
Contenido	Hemos llegado al final del primer módulo, es momento de poner a prueba lo aprendido.



Para ello realiza el siguiente cuestionario, recuerda leer con atención cada pregunta y selecciona la respuesta correcta de acuerdo con tus aprendizajes en este módulo.

¡Mucho éxito!

Programar actividad en h5p

Título: Evaluación del Módulo 1. Modalidades educativas

1. El PROCADIST es un programa que se desarrolla en una plataforma educativa a distancia que ofrece cursos de capacitación a trabajadores de forma gratuita para el perfeccionamiento o desarrollo de competencias, capacidades y habilidades laborales.

Retroalimentación para las negativas: Incorrecto, revisa nuevamente el módulo e intenta de nuevo.

Retroalimentación para las positivas: Buen trabajo, continúa así

2. La Visión del PROCADIST es ser la dependencia del Gobierno Federal que vigila el cumplimiento de los derechos laborales de las y los trabajadores y sus familias para garantizar un incremento sostenido en su calidad de vida.

a) Verdadero

b) Falso

Retroalimentación para las negativas: Incorrecto, revisa nuevamente el material e intenta de nuevo



Retroalimentación para las positivas: Excelente. Esta visión corresponde a la Secretaría de Trabajo y Previsión Social.

3. La modalidad en línea es un sistema de formación a distancia, apoyado en la Tecnologías de la Información y Comunicación, que combina distintos elementos pedagógicos: autoestudio, prácticas, contactos en tiempo real.

a) Verdadero

b) Falso

Retroalimentación para las negativas: Incorrecto, por favor revisa de nuevo el módulo 1 y vuelve a intentarlo.

Retroalimentación para las positivas: ¡Buen trabajo! , la modalidad en línea permite un mayor control de tiempo dedicado al estudio.

4. La modalidad formal es un tipo de enseñanza que no conduce a la certificación y no se da en un centro educativo, pero si tiene un carácter estructurado con objetivos didácticos y con una duración determinada.

a) Verdadero

b) Falso

Retroalimentación para las negativas: Incorrecto, por favor revisa de nuevo el módulo 1 y vuelve a intentarlo.



Retroalimentación para las positivas: ¡Buen trabajo!, La modalidad formal es un sistema educacional jerárquicamente estructurado, graduado cronológicamente, que va desde la educación elemental hasta la superior. Se imparte en una institución mediante un proceso de matriculación del estudiante a un programa específico; dicho alumno es asignado a clases presenciales en un ambiente estructurado y con una infraestructura determinada

5. En la plataforma de PROCADIST se ofertan cursos en línea asincrónicos y autogestivos, que están divididos en categorías.

- a) Verdadero
- b) Falso

Retroalimentación para las negativas: Incorrecto, por favor revisa de nuevo el módulo 1 y vuelve a intentarlo.

Retroalimentación para las positivas: ¡Buen trabajo! Recuerda que la plataforma PROCADIST oferta cursos en línea asincrónicos y autogestivos, que están divididos en siguientes categorías: Competencias socioemocionales, estándares de competencia, formación adicional, formación empresarial, reforma laboral, productividad laboral, Seguridad y salud en el trabajo.

6. Completa la oración con la palabra correspondiente

Los **ambientes de aprendizaje** son escenarios transformadores donde se reúne la intención de enseñar o formar, permitiendo la apertura a la diversidad en los paradigmas, teorías del aprendizaje, métodos y estrategias.



Retroalimentación para las negativas: Incorrecto. Revisa con atención nuevamente el apartado Ambientes de aprendizaje.

Retroalimentación para las positivas: ¡Buen trabajo! Recuerda que los ambientes de aprendizaje son un conjunto de elementos que constituyen escenarios que se adaptan al proceso.

7. Completa la oración con las palabras correspondientes

Los elementos que constituyen los ambientes de aprendizaje son: Espacios de interacción, Espacios de información, Espacios de producción, Espacios de exhibición.

Retroalimentación para las negativas: Incorrecto. Revisa con atención nuevamente el apartado Ambientes de aprendizaje.

Retroalimentación para las positivas: ¡Buen trabajo! Recuerda que cada ambiente de aprendizaje requiere de estos elementos

8. Completa la siguiente oración con las palabras correspondientes

Las 5 fases del modelo ADDIE son: análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación.

Retroalimentación para las negativas: Incorrecto, revisa de nuevo el apartado de Modelo ADDIE e inténtalo de nuevo

Retroalimentación para las positivas: ¡Excelente trabajo! Recuerda que el modelo ADDIE es un proceso de diseño instruccional, dinámico e interactivo.



9. La modalidad didáctica es una **disciplina** fundamentada en **teorías pedagógicas**, estudia el proceso enseñanza-aprendizaje mediante **métodos** y **técnicas** para promover la formación del individuo en un **contexto educativo** determinado.

Retroalimentación para las negativas: Revisa nuevamente el modelo 1 ¡inténtalo!

Retroalimentación para las positivas: ¡Correcto!, la modalidad didáctica es una disciplina que estudia el proceso enseñanza-aprendizaje.

10. A continuación, señala si la siguiente afirmación es Verdadera o Falsa

La unidad de aprendizaje engloba un cúmulo determinado de contenidos independientes que al integrarse con otros módulos estructuran la totalidad de un curso.

a) Verdadero

b) Falso

Retroalimentación para las negativas: Revisa de nuevo en módulo 1 y ¡vuelve a intentarlo!

Retroalimentación para las positivas: ¡Buen trabajo!, recuerda que un curso en PROCADIST debe tener de 3 a 4 unidades temáticas.

NOTA: En este apartado faltan 15 reactivos

Secuencia didáctica Módulo 2



MÓDULO 2

Psicología de la educación.

Contenido del Módulo 2: Psicología de la educación

Nombre del responsable del contenido:

Figueroa García Yazmin
Flores García Joana Abigail
Gil Reyes Yunuen Karina
González Luna Montserrat Fátima
Islas Sánchez Daniela
Luna Ledesma Abigail
Romero Rosas Leslye Guadalupe
Uribe Pineda Karla

Dirección de e-mail:

yazfiggar22@gmail.com
joanaflores071098@gmail.com
yunuengilreyes@gmail.com



		fatimartglz@gmail.com islasdaniela18@gmail.com ledesma23abigail@gmail.com romerorosasleslyegualupe@gmail.com ukarla78@gmail.com
Secuencia	1	
Elemento	Objetivo del Módulo 2	
Indicaciones y recursos didácticos (video, fotografías, infografías, imagen)	<ul style="list-style-type: none">Introducir debajo del objetivo la siguiente imagen:  <p>OBJETIVO_U2.jpg</p> <p>Vector de Médico creado por freepik - www.freepik.es</p>	
Contenido	Distinguir los estilos de aprendizaje a través del modelo “Visual, Auditivo, Kinestésico (VAK)” para identificar el aprendizaje en los adultos.	



Secuencia	2
Elemento	Estructura temática del Módulo 2. Psicología de la Educación.
Enlistar los recursos didácticos (video, fotografías, infografías, imagen)	N/A
Contenido	<p>Módulo 2. Psicología de la educación.</p> <p>2.1 La formación permanente en ambientes virtuales de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none">2.1.1 Educación permanente y virtualidad.2.1.2 Andragogía <p>2.2 Estilos de aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none">2.2.1 Kinestésico2.2.2 Auditivo2.2.3 Visual
Secuencia	3



Elemento	Introducción al módulo 2
Indicaciones y recursos didácticos (video, fotografías, infografías, imagen)	<ul style="list-style-type: none">● Colocar imágenes de acuerdo con el anexo: Introducción _1_LU2.jpg, Estilos _1_LU2.jpg.
Contenido	<p style="text-align: center;">Módulo 2. Psicología de la educación.</p> <p>Antes de comenzar la estructuración de un curso, es importante reconocer la formación permanente en ambientes virtuales de aprendizaje que permite al participante y a cualquier individuo una formación continua con aquellos conocimientos que atribuyen a su desarrollo.</p> <p>A lo largo de este módulo se dará a conocer la importancia de la educación permanente y virtualidad como una oportunidad para que se logre fortalecer las habilidades y competencias laborales, así como la inclusión de la andragogía como un eje fundamental para identificar las estrategias que posibiliten el aprendizaje significativo en un curso.</p>



Introducción _1_I_U2.jpg

[Foto de Negocios creado por pressfoto -
www.freepik.es](https://www.freepik.es/fotos/negocios)

Asimismo, se abordará el tema de los estilos de aprendizaje para reconocer que cada uno de los participantes poseen un distinto estilo de aprendizaje como el: Kinestésico, el auditivo y el visual para identificar cual es el medio por el cual se transmite, el beneficio que proporciona y la intención que abarca cada uno de los estilos.

Con la finalidad de que el experto en contenido valore la selección, el desarrollo y la implementación de los contenidos que se adecuen al participante y posibiliten su aprendizaje en un ambiente virtual de aprendizaje como lo es PROCADIST.



Estilos_1_I_U2.jpg

[Foto de Negocios creado por marymarkevich - www.freepik.es](https://www.freepik.es/fotos/negocios)

Secuencia	4
Elemento	2.1 Ambientes de aprendizaje
Indicaciones y recursos didácticos (video, fotografías, infografías, imagen)	<ul style="list-style-type: none">● Insertar Genially: Educación permanente y virtualidad● Colocar imágenes de acuerdo con el anexo: Permanente_1_T2_U2.jpg Virtualidad_1_T2_U2.jpg Libro_1_T2_U2.jpg
Contenido	Educación permanente y virtualidad



En este módulo se analizará la educación permanente y la virtualidad, así como su existencia y relación de una respecto a la otra.

Insertar genially: Educación permanente y virtualidad

Título: Educación permanente y virtualidad



Permanente_1_T2_U2.jpg

[Vector de Ordenador creado por pikisuperstar - www.freepik.es](https://www.freepik.es/vectores/ordenador)

- **Educación permanente**

Es un proceso formativo, sistemático y continuo que permite a los individuos estar en una continua formación. Esta educación no solo se limita al ámbito escolarizado, sino que abarca todas las dimensiones de la vida, ramas del saber y también aquellos conocimientos prácticos que son adquiridos por todos los medios y que contribuyen al desarrollo.



- **Virtualidad**

En palabras de Ignacio Siles González “La virtualidad es sin duda una de las principales nociones utilizadas para describir el desarrollo tecnológico de las redes socio-técnicas y especialmente los colectivos que se forman a partir de ellas.”

La noción de red socio-técnica es amplia y puede constituirse como el referente en los estudios sobre tecnología.



Virtualidad_1_T2_U2.jpg

[Vector de Personas creado por pikisuperstar -
www.freepik.es](https://www.freepik.es/vectores/personas)

- **Educación permanente en la virtualidad**

El proceso formativo continuo se traslada a un entorno tecnológico que propicia cambios en el proceso, pues se desarrolla en la virtualidad.



La plataforma PROCADIST es un programa que permite a las y los trabajadores acceder de manera gratuita a una formación permanente, con la finalidad de mantener una actualización en sus habilidades y competencias laborales.



Libro_1_T2_U2.jpg

https://www.freepik.es/vector-gratis/curso-distancia-isometrico_5702273.htm#page=1&query=educaci%C3%B3n%20y%20virtualidad&position=17&from_view=search

(...)

Andragogía



La capacitación y oferta de cursos del PROCADIST se realizan para un público adulto, ya que se refiere a una formación que contribuye a sus habilidades para el ámbito laboral. Por ello, es importante conocer a la andragogía, misma que es entendida como el estudio y aplicación de la educación de los adultos.

A continuación, encontrarás un recurso de Gennially en el cual se profundiza sobre el tema.

Insertar Gennially

Título: Andragogía



Andragogía_T7_U2.jpg

```
<div>Iconos diseñados por <a href="https://www.freepik.com" title="Freepik">Freepik</a> from <a href="https://www.flaticon.es/" title="Flaticon">www.flaticon.es</a></div>
```

- **Concepto**

La andragogía es la disciplina enfocada en técnicas pedagógicas utilizadas exclusivamente en educación para adultos y no solo desde el punto de vista académico, sino que también psicológico y sociológico.



Malcom Knowles es considerado como el padre de la educación de adultos. Él introdujo esta teoría como arte y ciencia para ayudar a los adultos, de manera que estos fuesen a la vez participantes activos en su aprendizaje. Knowles diferencia la forma de aprender de los adultos que la de los niños.

La importancia de ello radica en la búsqueda de un aprendizaje más significativo para los adultos en los que se vinculen sus intereses con sus actividades diarias, laborales, así como con sus responsabilidades.

- **Vínculo entre la andragogía y la capacitación**

A través de la andragogía se pueden conocer estrategias que posibilitan y ayudan a que los adultos aprendan de manera más amena. De acuerdo con el Dr. Adolfo Alcalá, un adulto aprende mejor cuando:

Insertar cuadro interactivo en la presentación:

1. Utiliza su experiencia como recurso en una situación de aprendizaje.
2. Tiene la oportunidad de evaluar objetivamente sus intereses y necesidades para relacionarlas con los objetivos de aprendizaje, es decir, con los objetivos que cuenta cada curso y capacitación
3. El diseño del curso considera las diferencias individuales referidas a niveles de conocimiento, de manera que cada participante aprenda haciendo uso de sus fortalezas y potencialidades de una manera efectiva.
4. Comprende y tiene orientación para revisar que los planes, programas contemplen sus necesidades, aspiraciones y deseos actuales, así como resolver situaciones que le atañen.
5. Exista un ambiente adecuado para su proceso de aprendizaje, en el caso de la virtualidad, quien desarrolla el diseño de un curso de capacitación, debe brindar condiciones de recursos con fácil



acceso, instrucciones precisas, explicaciones claras y objetivas, así como brindar un vínculo de comunicación para la aclaración de dudas o solución de problemas técnicos y de contenido.

- **Actividades para el adulto que aprende**

Las personas adultas que deciden continuar con un proceso educativo por lo general tienen deseos de aprender y superarse, así como de desarrollar funciones específicas en su trabajo o en la sociedad. Dentro de su aprendizaje, se recomienda al instructor potencializar actividades para los participantes, como:

- Que el participante autogestione su aprendizaje.
- Trabaje en función de sus problemas y brinde soluciones adecuadas.
- Conozca sus limitaciones, fortalezas y debilidades.
- Genere y mantenga un ambiente de respeto.
- Que el participante adulto se autoevalúe y permita la evaluación externa en busca de identificar otros puntos de mejora.

Para el aprendizaje de adultos en línea a través de plataformas como el PROCADIST, es importante ofrecer cursos con instrucciones precisas, objetivas, y con temas desarrollados a partir de los vínculos con actividades diarias o laborales de los participantes o usuarios, así como que utilicen los medios de comunicación para la solución de dudas técnicas y de contenido.

(...)

Actividad de aprendizaje 1

- **Insertar Genially: Cuestionario**



Instrucciones: Lee cada pregunta o enunciado y selecciona la respuesta correcta.



Trazar cuadro de texto con la identidad gráfica del curso.

Descubre qué estilo de aprendizaje posees	Ahora que has concluido la evaluación de los estilos de aprendizaje le invito a revisar el siguiente link en el que se presentan diversos reactivos para descubrir cuál es su estilo de aprendizaje: http://tie.inspvirtual.mx/temporales/cuestionarios/vark_1.htm
---	---

(...)



Bibliografía

Alcalá, A. (2009) *ANDRAGOGÍA-LIBRO GUÍA DE ESTUDIO*. (p.p 41-43) Córdoba: EL CID EDITOR.

Bravo, F., León, L., Romero, J., Novoa, G., y López H. (2018). Ambientes de aprendizaje. ACACIA. Coordinación por el programa Erasmus + de la Unión Europea, 1-19. Recuperado de https://acacia.red/udfjc/wp-content/uploads/sites/5/2018/07/Fundamento_conceptual_Ambientes_de_aprendizaje_para_la_Metodolog%C3%ADa_AAAA.pdf

Breuer, H., Baloian, N., y Konow, R. (2007). Integración móvil de aprendizaje formal e informal. In Proceedings of the Interacción 2007 workshop, 1-4. Recuperado de [https://aipo.es/articulos/1/12437\(v2\).pdf](https://aipo.es/articulos/1/12437(v2).pdf)

Duarte, J. (2003). AMBIENTES DE APRENDIZAJE: UNA APROXIMACIÓN CONCEPTUAL. Estudios Pedagógicos, Universidad Austral de Chile 1(29), 97-113. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=173514130007>

Martín, R., y Donolo, D. (2019). Aprendizajes informales. Perspectivas teóricas y relatos de aprendizajes. IKASTORRATZA. e-Revista de Didáctica, 23(1), 115-131. Recuperado de http://www.ehu.eus/ikastorratza/23_alea/5.pdf

Sánchez, I. (2015). *La a andragogía de Malcom Knowles: Teoría y tecnología de la educación de adultos*. [Tesis doctoral]. Universidad Cardenal Herrera-CEU, Elche, España.

Siles, I. (2005). Internet, virtualidad y comunidad. Universidad de Costa Rica, 2(108), 55-69. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15310805>



Elemento	2.2 Estilos de aprendizaje
Indicaciones y recursos didácticos (video, fotografías, infografías, imagen)	<ul style="list-style-type: none"> • Insertar infografía Genially: Estilos de Aprendizaje. • Colocar imágenes de acuerdo con el anexo: Aprendizaje_1_T1_U2.jpg Cognitivo_1_T1_U2.jpg Mujeres_1_T1_U2.jpg Biorritmo_1_T1_U2.jpg Kinestésico_1_T1_U2.jpg Aprendizaje_2_T1_U2.jpg Visual_1_T1_U2.jpg Organizador_1_T1_U2.jpg Pantalla_1_T1_U2.jpg Persona_1_T1_U2.jpg
Contenido	<p style="text-align: center;">Estilos de aprendizaje</p> <p>Los estilos de aprendizaje se deben tomar en cuenta a la hora del desarrollo de contenidos, ya que los estilos de aprendizaje de los usuarios son diversos, por ello se sugiere seleccionar, desarrollar e implementar la información de manera que abarque la mayoría de los estilos de aprendizaje.</p> <p>De acuerdo con Castro (2005): “El estilo es un término que suele usarse para señalar una serie de comportamientos distintos y es referido al aprendizaje, donde ofrece indicadores que ayudan a guiar”, es decir, que las estrategias implementadas durante un curso en PROCADIST deben ser integradas con los diferentes estilos de aprendizaje, así como en el uso de múltiples recursos multimedia.</p> <p>En este apartado conoceremos cuáles son los estilos de aprendizaje, particularmente en un ambiente virtual de aprendizaje como el PROCADIST.</p>



Insertar Genially

Título: Estilos de aprendizaje

Los estilos de aprendizaje se pueden definir como la manera en la que cada persona adquiere información y la procesa para aprender, por ello es necesario saber que existen estilos de aprendizaje como el kinestésico, el auditivo y el visual.



Aprendizaje_1_T1_U2.jpg

[Foto de Negocios creado por rawpixel.com -
www.freepik.es](https://www.freepik.es/fotos/negocios)

Los estilos de aprendizaje hacen referencia a la forma en que aprendemos, ya que son un conjunto de características psicológicas como:



- Rasgos cognitivos.



Cognitivo_1_T1_U2.jpg

[Vector de Pareja creado por vectorjuice -
www.freepik.es](https://www.freepik.es/vectores/pareja)

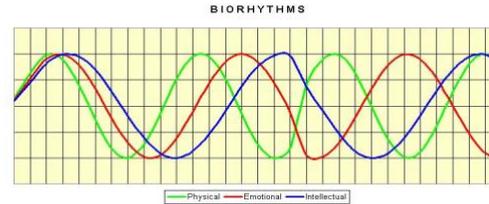
- Rasgos afectivos.



Mujeres_1_T1_U2.jpg

[Vector de Personas creado por stories -
www.freepik.es](https://www.freepik.es/vectores/personas)

- Factores fisiológicos.



Biorritmo_1_T1_U2.jpg

Recuperado de <https://es-academic.com/pictures/eswiki/66/Biorhythms.jpg>

Que permiten la percepción, el procesamiento y la retención de la información en los ambientes de aprendizaje, por lo que cada persona aprende de diferente manera.

(...)

Aprendizaje kinestésico

El aprendizaje Kinestésico también es conocido como cinestésico y se relaciona principalmente con nuestras sensaciones y movimientos.





Kinestésico_1_T1_U2.jpg

[Vector de Escuela creado por pch.vector -
www.freepik.es](https://www.freepik.es/vectores/escuela)

Insertar genialy

Título: ¿Cómo es el estilo de aprendizaje kinestésico?

- **Aprendizaje Kinestésico:** Es el estilo en el que procesamos la información a partir del movimiento del cuerpo, sensaciones y sentidos.
- **Medio:** A través del cuerpo podemos apropiarnos y construir conocimientos, al realizar actividades que involucren movimientos físicos corporales.



- **Beneficio:** Desde el punto de vista social nos brinda la oportunidad de tener mayor interacción personal, física y académica.
- **Intención:** El aprendizaje kinestésico busca crear relaciones educativas por medio de la comunicación, las posturas, los gestos y las acciones que realizamos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Considerando que la actualidad gira en un entorno tecnológico, este estilo de aprendizaje brinda alternativas y estrategias para aprender de distintas maneras con recursos interactivos.

Después de haber revisado la información es importante aclarar que en un curso a distancia y asincrónico, resulta complicado implementar este estilo de aprendizaje, no obstante, podemos considerar lo siguiente.

Trazar cuadro de texto con la identidad gráfica del curso.

<p>Ambientes virtuales de aprendizaje y estilo de aprendizaje: kinestésico</p>	<p>Al ser un estilo de aprendizaje en el que interviene la motricidad del participante, es recomendable integrar actividades de movimiento, tales como:</p> <p>Los juegos, son recursos didácticos para potenciar el aprendizaje kinestésico:</p> <ul style="list-style-type: none">● Encontrar las diferencias.● Memorama.● Sopa de letras. <p>Con la intención de realizar actividades que involucren el desplazamiento del cursor para que el participante pueda simular el movimiento del cuerpo,</p>
--	---



sensaciones y sentidos, para la apropiación y construcción del conocimiento.

La incorporación de actividades que involucren mayor movimiento del participante permite la activación del cuerpo con el objetivo de procesar la información mediante sensaciones y movimiento de manera efectiva.

(...)

Auditivo



Aprendizaje_2_TI_U2.jpg

[Vector de Personas creado por pch.vector -
www.freepik.es](https://www.freepik.es/vectores/personas)



El aprendizaje auditivo refiere a los sonidos, audios y la escucha activa, se aprende lo que se oye.

Insertar Genially

Título: Aprendizaje Auditivo

- **Concepto:** Forma parte de uno de los tipos de aprendizaje donde la información se procesa de manera secuencial y ordenada. En el aprendizaje auditivo las explicaciones son recibidas oralmente, de tal manera que el aprendiz necesita escuchar continuamente para memorizar.
- **Medio:** Se desarrolla a través de la escucha; canto, ritmo, debates, discusiones, cintas de audio, lecturas en voz alta, hablar en público, telefonar y entrevistas.
- **Beneficio:** El aprendizaje auditivo es simbólico, lleva al pensamiento verbal, no se adhiere a la abstracción y es fundamental en la lingüística.
- **Conductas de las personas en el aprendizaje auditivo:** Puede repetir lo que escucha y memorizar secuencias o procedimientos. Se le dificulta la concentración si hay ruidos o sonidos ajenos. Prefiere escuchar y sub-vocaliza (mueve los labios). Aprende dialogando u oyendo, interna o externamente. Reflexiona, prueba alternativas verbales y usa la retórica.
- **Recursos didácticos para potenciar el aprendizaje auditivo en el PROCADIST:**
 - Videos de YouTube
 - Videos tutoriales



- Audios

(...)

Visual

El aprendizaje visual está relacionado con la vista, permite la adquisición de conocimientos a través de estímulos visuales.

Insertar Genially

Título: ¿Cómo es el estilo de aprendizaje visual?

- **Concepto:** Es un tipo de aprendizaje que se lleva a cabo a partir de los estímulos visuales. El objetivo principal de este tipo de aprendizaje es ayudar a los usuarios a consolidar una serie de ideas o conceptos a través del sentido de la vista mediante esquemas u organizadores.



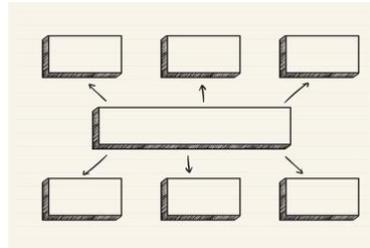
Visual_1_Tl_U2.jpg

[Vector de Web creado por stories -](https://www.freepik.es/vectores/web)

www.freepik.es



- **Medio:** Esto incluye imágenes, pictogramas, organizadores gráficos, mapas conceptuales y colores, entre otros.



Organizador_1_T1_U2.jpg

[Vector de Negocios creado por rawpixel.com -
www.freepik.es](https://www.freepik.es/vectores/negocios)

- **Intención:** El aprendizaje visual permite identificar la información de manera más rápida, con la elaboración de diagramas visuales para que los usuarios puedan procesar, organizar, priorizar, retener y recordar nueva información.





Persona_1_TI_U2.jpg

[Vector de Idea creado por stories - www.freepik.es](https://www.freepik.es/vectores/idea)

● Recursos didácticos para potenciar el aprendizaje visual:

Insertar cuadro interactivo en la presentación

- Esquema de llaves
- Diagrama
- Mapa conceptual
- Mapa mental
- Lluvia de ideas
- Línea de tiempo
- Infografías
- Organigramas
- Diagrama de Venn
- Cuadros comparativos
- Cuadros sinópticos
- Cuadro comparativo Tabular
- Cuadro comparativo matriz o Matriz comparativa
- Cuadro comparativo cuantitativo
- Cadena de secuencias
- Diagrama causa-efecto
- Meme
- Diagrama de flujo
- Mapa semántico
- Telaraña



- Cuestionarios
- Relacionar columnas
- Arrastrar y soltar
- Rellenar los espacios

Conclusión:

El Programa de Capacitación a Distancia para Trabajadores (PROCADIST) ofrece una gran variedad de cursos de diferentes categorías, cada uno cuenta con los estilos de aprendizaje visual, kinestésico y auditivo. Así mismo, cada instrumento o recursos didácticos que se proporcionan en cada curso son diferentes y únicos.

Conocer las características de los estilos de aprendizaje revisados, te facilitará la elección y diseño de los recursos didácticos a emplear en el desarrollo de tu propio diseño instruccional, además, de conseguir los objetivos y metas planteados.

Actividad de aprendizaje 2

Insertar Genially:

Instrucciones: Encuentra la respuesta a cada pregunta o enunciado.



Crucigrama

Ambientes de aprendizaje



Usa las pistas para resolver el crucigrama. Toca en una palabra y escribe la respuesta.



Realiza la actividad siguiente

Ahora que conoces qué estilo de aprendizaje predominan o has desarrollado más, te invitamos a realizar la siguiente actividad referente al módulo 2.

¡Mucho éxito!

<https://view.genial.ly/62045a2c4e04e90019f69402/interactive-content-crucigrama>

Bibliografía



DGB/DCA. (2004). *Manual de estilos de aprendizaje*. Recuperado de https://biblioteca.pucv.cl/site/colecciones/manuales_u/Manual_Estilos_de_Aprendizaje_2004.pdf

Doll, I. (2016). Sala de lectura de estilos de aprendizaje, 1-15. Recuperado de <https://www.upla.cl/inclusion/wp-content/uploads/2019/06/Sala-de-Lectura-Estilos-de-Aprendizajes-1.pdf>

Gamboa Mora, María Cristina, & Briceño Martínez, John Jairo, & Camacho González, Johanna Patricia. (2015). Caracterización de estilos de aprendizaje y canales de percepción de estudiantes universitarios. *Universidad de Zulia. Opción* 31(3), 509-527. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31045567026>

Medina, M. (s.f). Estilos de aprendizaje y hábitos para el estudio. Universidad Autónoma de Aguascalientes. Dirección General de Servicios Educativos (DGSE). Recuperado de <https://www.uaa.mx/portal/wp-content/uploads/2018/02/26-1.pdf>

Molina, R. (2015). Relación entre entornos virtuales de aprendizaje y estilos de aprendizaje en la formación de magísteres con metodología virtual. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. 1-15. Recuperado de <https://recursos.educoas.org/sites/default/files/5066.pdf>

Salamanca, J. (2015). *Aportes del aprendizaje kinestésico en el aula universitaria*. Universidad Militar Nueva Granada, 1-15. Recuperado de <https://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/handle/10654/7112/Jose%20Salamanca%20%20Ensayo%20Aprendizaje%20Kinestesico.pdf?sequence=1&isAllowed=y>



Secuencia	6
Elemento	Resumen del Módulo 2
Indicaciones y recursos didácticos (video, fotografías, infografías, imagen)	<ul style="list-style-type: none">● Insertar genially (infografía): Formación permanente en ambientes virtuales y estilos de aprendizaje.● Colocar imágenes de acuerdo con el anexo: Señor_1_U2.jpg, Andragogia_1_U2.jpg, Aprendizaje_1_U2.jpg, Kinestesico_1_U2.jpg, Visual_1_U2.jpg, Auditivo_1_Tl_U2.jpg.
Contenido	<p>Insertar Genially formato infografía</p> <p>Título: Formación permanente en ambientes virtuales y estilos de aprendizaje</p> <p style="text-align: center;">Formación permanente en ambientes virtuales y estilos de aprendizaje</p> <p>Al desarrollar un curso en la plataforma de PROCADIST es imprescindible reconocer la educación permanente y la virtualidad como un proceso formativo que se desarrolla en un entorno virtual que permite a las y los trabajadores acceder de manera gratuita las 24 horas del día.</p> <p>Educación permanente y virtualidad: Entendamos el proceso formativo como un proceso inacabable y continuo, donde el participante puede adquirir conocimientos en un entorno tecnológico y de forma autodidacta, con la finalidad de fortalecer las habilidades y competencias laborales.</p>



Señor_1_U2.jpg

[Foto de Tecnología creado por freepik -
www.freepik.es](https://www.freepik.es/fotos/tecnologia)

Andragogía: Por medio de la andragogía se puede identificar diversas estrategias que posibiliten una formación significativa para los adultos, donde el participante autogestione su aprendizaje en función del reconocimiento de sus limitaciones, fortalezas y debilidades.





Andragogia_1_U2.jpg

[Foto de Café creado por drobotdean - \[www.freepik.es\]\(http://www.freepik.es\)](https://www.freepik.es/fotos/cafe)

Estilos de aprendizaje: Se deben tomar en cuenta a la hora del desarrollo de contenidos, debido a que los estilos de aprendizaje son diferentes dependiendo de cada persona, por lo tanto, se sugiere realizar una selección cuidadosa de contenidos y recursos, de manera que abarque la mayoría de los estilos de aprendizaje.



Aprendizaje_1_U2.jpg

https://www.freepik.com/free-photo/education-concept-student-studying-brainstorming-campus-concept-close-up-students-discussing-their-subject-books-textbooks-selective-focus_1239167.htm#query=escolar&position=9&from_view=search



Kinestésico: Es un estilo en el que se procesa la información a partir del movimiento del cuerpo, donde se busca construir conocimientos por medio de la realización de actividades. **Al ser un estilo que involucra la motricidad del participante es recomendable integrar actividades de movimientos virtuales tales como:**

- Encontrar las diferencias.
- Memorama.
- Sopa de letras.



Kinestésico _1 _U2.jpg

[Foto de Escuela creado por rawpixel.com -
www.freepik.es](https://www.freepik.es/fotos/escuela)

Con la intención de realizar actividades que involucren el desplazamiento del cursor para que el participante pueda simular el movimiento del cuerpo.



Visual: Se lleva a cabo a partir de los estímulos visuales con el objetivo de ayudar al participante a consolidar una serie de ideas o conceptos a través de la vista por medio de imágenes, pictogramas, organizadores gráficos, mapas entre otros.



Visual_1_U2.jpg

https://www.freepik.com/free-photo/retinal-biometrics-technology-with-man-s-eye-digital-remix_16016568.htm#query=visual&position=8&from_view=search

Auditivo: Este se refiere a los sonidos, audios y la escucha activa, se aprende lo que se oye, donde la información se procesa de manera secuencial y ordenada. Se desarrolla por medio de recursos didácticos, tales como:

- Videos de YouTube
- Videos tutoriales
- Audios



Auditivo_1_U2.jpg

https://img.freepik.com/foto-gratis/mujer-joven-escuchar-musica_53876-84139.jpg?w=740

Secuencia	7
Elemento	Evaluación del Módulo 2. Psicología de la educación.
Contenido	<p>¡Felicidades! Has completado con éxito el Módulo 2, ahora es momento de realizar tu evaluación y poner a prueba lo aprendido.</p> <p>Por favor lee con atención cada enunciado y selecciona la respuesta correcta, de acuerdo con los conocimientos adquiridos durante el presente módulo.</p> <p>¡Te deseo mucho éxito!</p>



1. Existen diversos estilos de aprendizaje, pero los principales son: el **kinestésico**, el **auditivo** y el **visual**.

Retroalimentación para las negativas ¡Incorrecto! Continúa esforzándote, revisa nuevamente la información del módulo 2

Retroalimentación para las positivas ¡Excelente! Recuerda que los principales estilos de aprendizaje son el kinestésico, el auditivo y el visual.

2. A continuación deberás leer con atención los enunciados que tiene un fragmento faltante, que se encuentran del lado izquierdo además de las palabras que se encuentran del lado derecho.

Arrastra la palabra correcta en los espacios en blanco para completar las oraciones.

Recuerda, puedes verificar si la respuesta es correcta leyendo el enunciado en voz alta verificando cohesión y coherencia.

En uno de los estilos en el que procesamos la información a partir del _____ . **Movimiento**

Por medio del cuerpo podemos apropiarnos y construir _____ . **Cuerpo**

Desde el punto de vista social nos brinda la oportunidad de tener mayor _____ . **Interacción**

Retroalimentación para las negativas: ¡Incorrecto! ¡Continúa esforzándote! así que revisa nuevamente la información del módulo 2 y vuelve a intentarlo. Recuerda revisar con atención las características principales del estilo de aprendizaje kinestésico,



Retroalimentación para las positivas: ¡Acertaste! ¡Te felicito! El aprendizaje kinestésico se transmite por medio de las posturas, los gestos y las acciones que realizamos en el proceso de enseñanza-aprendizaje

3. El Aprendizaje Kinestésico también es conocido como cinestésico y se relaciona principalmente con

- a) La nula interacción
- b) Sensaciones y movimientos**
- c) El sentido de olfato
- d) Activación del sonido

Retroalimentación para las negativas: ¡Incorrecto!, revisa de nuevo el contenido del modelo 2 y vuelve a intentarlo. Recuerda revisar con precisión lo que significa un estilo de aprendizaje kinestésico.

Retroalimentación para las positivas: ¡Correcto!, continúa resolviendo tu evaluación y no olvides que un aprendizaje kinestésico se manifiesta en el cuerpo y nos enseña a determinar lo bueno y los aspectos a mejorar.

4. Lee con atención los siguientes enunciados que tienen un fragmento faltante. Considera los enunciados que están del lado izquierdo, así como las palabras que se encuentran del lado derecho. Arrastra la palabra correcta en los espacios en blanco para complementar las oraciones.

Es uno de los estilos en que procesamos la información mediante estímulos _____.

Visual



La consolidación de los conceptos a través de la vista mediante _____.

Esquemas

Materiales que se usan para potencializar el aprendizaje visual _____.

Mapas Mentales

Retroalimentación para las negativas ¡Incorrecto! Continúa esforzándote, revisa nuevamente la información sobre las características del aprendizaje visual.

Retroalimentación para las positivas ¡Correcto! Es un tipo de aprendizaje que se lleva a cabo a partir de los estímulos visuales. Donde el participante consolide ideas o conceptos mediante esquemas u organizadores.

5. El aprendizaje auditivo se desarrolla a través de:

a) El sentido visual

b) La oralidad y la escucha

c) Representaciones gráficas

d) Movimiento

Retroalimentación para las negativas ¡Incorrecto! Revisa de nueva manera el contenido de la presentación e inténtalo nuevamente.



Retroalimentación para las positivas ¡Correcto! Recuerda que a través de la expresión oral y actividades que fomenten la escucha se desarrolla el aprendizaje auditivo.

6. Los ambientes de aprendizaje indican los recursos y materiales a utilizar para la realización de un curso.

a) Verdadero

b) Falso

Retroalimentación para las negativas: ¡Incorrecto! Revisa de nueva manera el contenido de la presentación e inténtalo nuevamente.

Retroalimentación para las positivas: ¡Correcto! Los ambientes de aprendizaje también llamados ambientes educativos se pueden entender como cualquier tipo de entorno en el que se lleve a cabo un proceso de enseñanza-aprendizaje.

7. La educación permanente es un proceso formativo, sistemático y continuo.

Retroalimentación para las negativas. Incorrecto. Revisa el módulo e intenta nuevamente

Retroalimentación para las positivas. ¡Excelente! La educación permanente nos permite estar en una continua formación.

8. La virtualidad es una de las principales nociones utilizadas para describir el desarrollo tecnológico de las redes sociotécnicas y especialmente los colectivos que se forman a partir de ellas

Retroalimentación para las negativas: ¡Incorrecto! Revisa nuevamente tus apuntes y contenidos de la unidad.

Retroalimentación para las positivas: ¡Excelente!, recuerda que la virtualidad es una de las principales nociones utilizadas para describir el desarrollo tecnológico.



9. ¿Qué es la Andragogía?

- a) Ciencia enfocada en técnicas pedagógicas utilizadas exclusivamente en educación para adultos desde el punto de vista académico, psicológico y sociológico.
- b) Forma parte de uno de los tipos de aprendizaje donde la información se procesa de manera secuencial y ordenada.
- c) Hacen referencia a la forma en que aprendemos, ya que son un conjunto de características psicológicas.
- d) Manera en la que cada persona adquiere información y la procesa para aprender.

Retroalimentación para las negativas: ¡Incorrecto! Recuerda revisar tus apuntes y repasar los contenidos.

Retroalimentación para las positivas: ¡Excelente! A través de la andragogía se pueden conocer estrategias que posibilitan y ayudan a que los adultos aprendan de manera más amena.

10. ¿Cuál de los siguientes autores propuso a la Andragogía como ciencia?

- a) Piaget
- b) Knowles
- c) Adolfo Alcalá
- d) Alexander Kapp

Retroalimentación para las negativas: ¡Incorrecto! Recuerda revisar tus apuntes y repasar los contenidos.

Retroalimentación para las positivas: ¡Correcto! Malcom Knowles es considerado como el padre de la educación de adultos, él introdujo esta teoría como arte y ciencia para ayudar a los adultos.

NOTA: En este apartado faltan 15 reactivos



Secuencia didáctica Módulo 3: Diseño Instruccional

MÓDULO 3 Diseño Instruccional	
Contenido del Módulo 3: Diseño Instruccional	Nombre del responsable del contenido: Figuroa García Yazmin Flores García Joana Abigail Gil Reyes Yunuen Karina González Luna Montserrat Fátima Islas Sánchez Daniela Luna Ledesma Abigail Romero Rosas Leslye Guadalupe Uribe Pineda Karla



		<p>Dirección de e-mail:</p> <p>yazfiggar22@gmail.com</p> <p>joanaflores071098@gmail.com</p> <p>yunuengilreyes@gmail.com</p> <p>fatimartglz@gmail.com</p> <p>islasdaniela18@gmail.com</p> <p>ledesma23abigail@gmail.com</p> <p>romerorosasleslyegualdape@gmail.com</p> <p>ukarla78@gmail.com</p>
Secuencia	1	
Elemento	Objetivo del Módulo 3	
Indicaciones y recursos didácticos (video,	Introducir debajo del objetivo la siguiente imagen:	



fotografías, infografías, imagen)	 <p>OBJETIVO_U3.jpg</p> <p>Diseno iconos creados por SBTS2018 - Flaticon</p>
Contenido	Identificar el diseño instruccional de un curso mediante el Programa de Capacitación a Distancia para Trabajadores (PROCADIST) para la estructuración de temáticas específicas laborales.
Secuencia	2
Elemento	Estructura temática del módulo 3
Indicaciones y recursos didácticos (video, fotografías, infografías, imagen)	NA



Contenido	<p>3.1 Diseño instruccional</p> <p>3.1.1 Unidad de Aprendizaje.</p> <p>3.1.2 Elementos Básicos.</p> <p>3.1.2.1 Etapas del Diseño Curricular Instruccional.</p> <p>3.1.2.2 Temas y Contenidos.</p> <p>3.1.2.3 Procesos y habilidades.</p> <p>3.1.2.4 Competencias y valores.</p> <p>3.1.3. Perfiles y roles en el proceso de desarrollo de cursos para el PROCADIST.</p> <p>3.1.3.1 Experto.</p> <p>3.1.3.2 Diseñador instruccional.</p> <p>3.1.3.3 Diseñador gráfico.</p> <p>3.1.3.4 Manual interno para el desarrollo de cursos en línea (PROCADIST)</p>
Secuencia	3
Elemento	Introducción al módulo 3
Indicaciones y recursos	Colocar imágenes de acuerdo con el anexo.



didácticos
(video,
fotografías,
infografías,
imagen)

DISEÑADOR_INSTRUCCIONAL_CONCEPTO_M3_T3.jpg

Contenido

INTRODUCCIÓN A MÓDULO 3: *DISEÑO INSTRUCCIONAL*

El Diseño Instruccional es un proceso que estructura estrategias de enseñanza y aprendizaje, mediante una planificación que incluye desde la detección de necesidades de capacitación, requerimientos educativos y selección de contenidos conforme a la detección de necesidades, para formular objetivos que guiarán el diseño instruccional, así como la elaboración de materiales, recursos, contenidos y actividades. El diseño instruccional se encarga de establecer las fases necesarias para el proceso de desarrollo de un curso, asimismo, de diseñar y desarrollar los materiales y estrategias didácticas, al igual que los criterios que se deben tomar en cuenta para su correcta implementación en el ambiente de aprendizaje del PROCADIST.





	<p>DISEÑADOR_INSTRUCCIONAL_CONCEPTO_M3_T3.jpg https://www.freepik.com/free-vector/flat-tiny-people-innovation-concept-business-partner-generating-idea-projects_22388671.htm#query=dise%C3%B1o&position=28&from_view=search</p>
Secuencia	4
Elemento	<p>3.1 Diseño instruccional</p> <p>3.1.1 Unidad de Aprendizaje.</p> <p>3.1.2 Elementos Básicos.</p> <p>3.1.2.1 Etapas del Diseño Curricular Instruccional.</p> <p>3.1.2.2 Temas y Contenidos.</p> <p>3.1.2.3 Procesos y habilidades.</p> <p>3.1.2.4 Competencias y valores.</p>
Indicaciones y recursos didácticos (video, fotografías, infografías, imagen)	<p>Colocar imágenes de acuerdo con el anexo: DISEÑADOR_INSTRUCCIONAL_UNIDAD_DE_APRENDIZAJE_M3_T3.jpg; ETAPAS_DISEÑO_M3_T4.jpg; TEMAS_Y_CONTENIDOS_M3_T4.jpg; PROCESOS_HABILIDADES_M3_T6.jpg, BÚSQUDA_INFORMACIÓN_M3_T6.jpg, HABILIDADES_M3_T6.jpg.; COMPETENCIAS_M3_T7.jpg, COMUNICACIÓN_M3_T7.jpg, VALORES_M3_T7.jpg.</p> <p>Insertar presentación genially -“Etapas del Diseño Curricular Instruccional”</p>



	<p>Insertar presentación genially -“Temas y Contenidos”</p> <p>Insertar Genially: Procesos y habilidades</p> <p>Insertar Genially: Competencias y valores.</p>
Contenido	<p style="text-align: center;">Unidad de aprendizaje</p> <p>La unidad de aprendizaje se constituye como la programación de corto plazo y en la herramienta principal para el trabajo pedagógico del instructor en un ambiente de aprendizaje. La unidad de aprendizaje por tanto debe dar respuesta a las siguiente preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none">• ¿Qué aprendizajes esperados se van a desarrollar en la unidad de aprendizaje?• ¿Cómo enseñar? (actividades y estrategias metodológicas).• ¿Con qué enseñar? (medios y materiales).• ¿Cuándo enseñar? (duración, cronograma).• ¿Cómo se va a evaluar? (Evaluación final). <p>La programación de la unidad de aprendizaje debe explicitar lo que pretendemos hacer en la plataforma PROCADIST, y también debe considerar el contexto productivo, así como las posibilidades y condiciones de la plataforma, los conocimientos y experiencias laborales previas de los usuarios.</p>



DISEÑADOR_INSTRUCCIONAL_UNIDAD_DE_APRENDIZAJE_M3_T3.jpg
[https://www.freepik.com/free-vector/illustration-](https://www.freepik.com/free-vector/illustration-list_2945066.htm#query=lista&position=2&from_view=keyword)
[list_2945066.htm#query=lista&position=2&from_view=keyword](https://www.freepik.com/free-vector/illustration-list_2945066.htm#query=lista&position=2&from_view=keyword)

Conclusión

El diseño instruccional se encarga de establecer las fases necesarias para el proceso de desarrollo de un curso, asimismo, diseña, desarrolla los materiales y estrategias didácticas, al igual que los criterios que se deben tomar en cuenta para su correcta implementación en el ambiente de aprendizaje del PROCADIST.

De acuerdo con la **unidad de aprendizaje** la programación debe explicitar lo que se pretende hacer en la plataforma del PROCADIST, y también debe considerar el contexto productivo, así como las posibilidades y condiciones de la plataforma, los conocimientos y experiencias laborales previas de los usuarios.



Bibliografía:

Romero Cruz, N. A (2016). Manual de diseño instruccional: Una propuesta con tareas integradoras. Digital UNI, 7(15): 357-38.

Etapas del diseño instruccional

Para elaborar con éxito el diseño instruccional es necesario tomar en cuenta diversos factores, tales como las características de la población a la que se aplica, así como la amplitud del tema en cuestión. A partir de esto es posible elaborar un diseño instruccional que requiere llevar una secuencia y orden. Para conocer las etapas del diseño instruccional revisa el siguiente genially:

Insertar genially

Título: Etapas del Diseño Instruccional

Etapas del Diseño Instruccional

De acuerdo con la Guía de Capacitación “Elaboración de programas de capacitación” (2008), se desarrollan una serie de etapas las cuales permiten llevar a cabo el diseño instruccional, estas son:



- Redacción de objetivos.
- Estructuración de contenidos.
- Actividades de instrucción.
- Selección de recursos.
- Evaluación.
- Bibliografía.

Para otros autores, como Bruner y Reigeluth estas fases pueden conocerse como: introducción, presentación, práctica, producción y realimentación.



ETAPAS_DISEÑO_M3_T4.jpg

[Vector de Tecnología creado por stories -
www.freepik.es](https://www.freepik.es/vectores/tecnologia)

Conclusión

El diseño instruccional se desarrolla de acuerdo con el modelo a utilizar, sin embargo, es importante recordar que lleva una estructura al momento de diseñar un curso para PROCADIST, con la finalidad de



ser más claro y conciso en la redacción de contenidos para alcanzar los objetivos de aprendizaje, es decir, lograr que el participante aprenda de manera significativa.

[...]

Bibliografía

Secretaría del Trabajo y Previsión Social (2008), Guía de Capacitación "Elaboración de programas de capacitación", Dirección General de Capacitación. pp. 17

Temas y contenidos

Retomando la guía de capacitación "Elaboración de Programas de Capacitación" (2008), el contenido del diseño instruccional se estructura con el conjunto de conocimientos, habilidades y/o actitudes que el participante debe adquirir, dominar y aplicar, resultado de su formación.



TEMAS_Y_CONTENIDOS_M3_T4.jpg

[Vector de Fondo creado por freepik - www.freepik.es](https://www.freepik.es/vectores/fondo)



Visualiza el siguiente genially para profundizar sobre los “temas y contenidos” para un diseño instruccional eficaz.

Insertar genially

Título: Temas y Contenidos

Temas y Contenidos

Existen 2 aspectos importantes para la estructuración de los contenidos, estos son la selección y la organización.

La selección

Son los aspectos que deben considerarse en la selección de contenidos, tales como:

- El perfil del público objetivo (usuarios). En función de los contenidos puede ir dirigido a distintas categorías.
- La claridad de los contenidos, a fin de que contenga todos los elementos e ideas indispensables para su comprensión.



- La funcionalidad. Que el contenido sea útil y práctico para el participante.
- La actualidad. Que sea válido para el contexto donde se desenvuelven las personas trabajadoras que son el público objetivo del curso a desarrollar.
- Información primaria. Recabar y analizar información a partir de los resultados arrojados por el diagnóstico de necesidades de capacitación.
- Dividir los contenidos en módulos, temas y subtemas.
- Integración de contenidos. Este paso se lleva a cabo por medio de las personas que son especialistas en los contenidos que se van a abordar.

La organización

La organización deberá reflejar la estructura interna del curso. El orden debe ser de lo general a lo particular.

Dado que la organización de los contenidos pretende eliminar divagaciones, se debe concretar y especificar el conocimiento que se desea transmitir, esto es delimitar los contenidos con el fin de no saturar con información el logro del objetivo general del curso.

Conclusión

El contenido del diseño instruccional se debe estructurar con base en un conjunto de conocimientos, habilidades y/o actitudes que el participante debe adquirir, dominar y aplicar como resultado de su formación.



Se deben tomar dos aspectos en cuenta la Selección y la Organización, los cuales ayudan a crear un orden en los filtros pertinentes para el diseño instruccional.

[...]

Bibliografía

Subsecretaria de inclusión laboral (2008), Guía de capacitación "Elaboración de Programas de Capacitación", dirección general de capacitación. pp. 27-28

Procesos y habilidades para la selección de contenidos

A lo largo del desarrollo de un curso es necesario tomar en cuenta el proceso que se lleva a cabo para la selección de contenidos, en el que se incluyen diversos aspectos como:

- Habilidades.
- Competencias.
- Valores.

Por ello es importante que el contenido que se desarrolle se encuentre relacionado con el incremento de habilidades, competencias y valores.



PROCESOS_HABILIDADES_M3_T6.jpg

**[Vector de Tecnología creado por macrovector](https://www.freepik.es/vectores/tecnologia)
- www.freepik.es**

Insertar Genially:

Título: Procesos y habilidades para la selección de contenidos

Importancia del proceso: Para el desarrollo de un curso es primordial reconocer la transformación como una oportunidad de aprendizaje para cualquier proceso de enseñanza, en el que se haga uso de herramientas que permita al usuario comprender de forma efectiva, además, de proporcionar y utilizar las nuevas tecnologías.



Por lo tanto, en todo proceso que se desarrolle para la construcción del contenido, se debe tener en cuenta las necesidades para poder encontrar la información pertinente y así lograr una vinculación entre lo aprendido y las habilidades como un aspecto significativo en el espacio laboral.

Búsqueda de contenido: En el diseño de un curso para el PROCADIST es necesario realizar una búsqueda del contenido que se desea implementar, para ello podemos hacer uso de:

- Libros técnicos.
- Manuales.
- Artículos de investigación.
- Infografías.
- Trípticos.
- Revistas científicas.
- Enciclopedias y diccionarios.
- Directorios.
- Entre otras fuentes que aporten información fidedigna.





BÚSQUEDA_INFORMACIÓN_M3_T6.jpg

[Vector de Dinero creado por stories -
www.freepik.es](https://www.freepik.es/vectores/dinero)

NOTA: Es importante recordar que cada fuente de información que se utilice deberá estar contenida en la bibliografía y las fuentes de información por tema, mismas que deberán estar en formato APA en la edición actual.

Selección de Contenido: Es la fase donde se revisa con detenimiento la información, no se trata de fragmentar sino de integrar el contenido con las habilidades que se busquen desarrollar en los usuarios.

Habilidades: Es necesario comprender la realidad de los usuarios, así como las limitaciones para que el experto logre seleccionar las habilidades adecuadas a las necesidades de capacitación identificadas.

De acuerdo con Carrasco (2008): “Al ejercicio de la inteligencia se suman una serie de capacidades, habilidades y recursos cognitivos (capacidad de percibir, valorar, expresar, experimentar, comprender, manejar emociones, etc.)” donde el punto clave es lograr vincular el contenido con el trabajo productivo con la finalidad de que el usuario adquiera una competencia.



HABILIDADES_M3_T6.jpg

**[Vector de Negocios creado por jcomp -
www.freepik.es](https://www.freepik.es/vectores/negocios)**

Conclusión

Realizar un diseño instruccional en PROCADIST implica desarrollar habilidades, competencias y valores, que en el proceso de diseño todo aquello que se busca es que el participante aprenda y adquiera el dominio del tema.

De manera que cuando diseñes el curso se redacten los contenidos de manera que el participante lleve consigo aprendizajes significativos vinculados con su área profesional y laboral en la que se están capacitando.

[...]



Bibliografía

Gutiérrez, D. & Gándara, A. (2020). Diseño instruccional: Un punto de partida estratégico. Universidad Pedagógica de Durango. México. <http://www.upd.edu.mx/PDF/Libros/Instruccional.pdf>

García, A. & Pérez, J. (2012). Las Competencias Laborales: Una Construcción Recíproca Entre Lo Individual Y Lo Grupal. Consejo Nacional para la Enseñanza en Investigación en Psicologías A.C. México. <https://www.redalyc.org/pdf/292/29223246011.pdf>

Competencias y valores

Educar bajo una visión por competencias permite fortalecer la formación profesional del usuario, con la intención de que responda a las exigencias laborales de manera efectiva, así como a las diversas situaciones tanto en la vida cotidiana como en lo laboral.



COMPETENCIAS_M3_T7.jpg

**<https://www.freepik.es/vectores/negocios>Vector de Negocios creado por macrovector -
www.freepik.es**

Insertar Genially

Título: Competencias y valores.

Competencias: Son un conjunto de conocimientos, capacidades, actitudes y destrezas necesarias para desempeñar una determinada tarea, tales como:

- Trabajo en equipo.
- Colaboración.
- Capacidad de análisis de datos y reportes.
- Habilidad para la toma de decisiones.
- Comunicación efectiva.



Intención: Según Corzo, E. & Jiménez, P. (2007), formar profesionales capaces de desenvolverse eficientemente para la adquisición de competencias en una o más áreas de un campo de conocimiento específico, lo que se espera desde un contexto profesional es formar al participante con las competencias adecuadas que le permitan desenvolverse en cualquier situación.



COMUNICACIÓN_M3_T7.jpg

[Vector de Edificio creado por vectorjuice - www.freepik.es](https://www.freepik.es/vectores/edificio)

Valores: Son principios que van acompañados de las acciones con la intención de generar una convivencia social armónica; son ideales que marcan la forma en la que establecemos relación con el otro, tales como:

- Honestidad.
- Responsabilidad.
- Respeto y tolerancia.
- Aprecio por la dignidad de las personas.



Intención: Según Guerrero, L. (2005) Orientar al desarrollo de actitudes y valores que permita al participante generar habilidades para adquirir un pensamiento crítico en su entorno personal, social y laboral. La intención se vincula con los objetivos de aprendizaje establecidos al principio del curso a realizar, con los contenidos a desarrollar y las actividades que apoyen el proceso de aprendizaje del participante.



VALORES_M3_T7.jpg

[Vector de Negocios creado por stories - www.freepik.es](https://www.freepik.es/vectores/negocios)

Conclusión

La elaboración de un curso a través del diseño instruccional en PROCADIST va más allá del desarrollo de contenidos y evaluaciones, ya que el proceso de enseñanza aprendizaje se desarrolla con los valores, se



	<p>dirige a través de los objetivos establecidos acompañados de la intención propia del diseñador e instructor para que el participante conozca aquello que se busca que el participante aprenda.</p> <p>[...]</p> <p>Bibliografía</p> <p>Corzo, E. & Jiménez, P. (2007). Diseño instruccional basado en competencias mediado por tecnologías de información y comunicación (TICs), para la asignatura de electricidad y electrónica del programa académico de la escuela de Ingeniería de Sistemas de Informática. Universidad Industrial de Santander. Bucaramanga. http://tangara.uis.edu.co/biblioweb/tesis/2007/125351.pdf</p> <p>Guerrero, L. (2005). Elaboración y aplicación de un diseño instruccional en la materia de ética ciudadana para el desarrollo de algunas de las habilidades, actitudes y valores de la misión del sistema ITESM del año 2005. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. Monterrey. https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/628770/EGE00000007955.pdf?sequence=1</p>
Secuencia	5
Elemento	Actividad: Arrastra las palabras
Indicaciones y recursos didácticos (video,	Programar actividad en h5p



fotografías, infografías, imagen	
Contenido	<p style="text-align: center;">Actividad: Arrastra las palabras</p> <p>Programar actividad en h5p</p> <p>Título: Encuentra las palabras</p> <p>Instrucciones: Busca las palabras correspondientes de los enunciados para resolver “arrastra palabras”.</p> <ol style="list-style-type: none">1. La _____ se constituye en la programación de corto plazo y en la herramienta principal para el trabajo pedagógico del docente en el aula-taller. Unidad de aprendizaje2. Broderick menciona que el _____ es el arte y ciencia aplicada de crear un ambiente instruccional y los materiales, claros y efectivos, que ayudarán al alumno a desarrollar la capacidad para lograr ciertas tareas. diseño instruccional3. Es una de las etapas para llevar a cabo el diseño instruccional: _____ Redacción de objetivos4. El _____ del programa instruccional se estructura con el conjunto de conocimientos, habilidades y/o actitudes. Contenido



	<p>5. Existen 2 aspectos importantes para la estructuración del contenido; la selección y la _____ Organización</p> <p>6. La selección de los contenidos debe tomar en cuenta los siguientes aspectos; _____, competencias y valores. Habilidades</p> <p>7. Educar bajo una visión por _____ permite fortalecer la formación profesional del participante. Competencias</p> <p>8. Las competencias son un conjunto de _____, capacidades, actitudes y destrezas necesarias para desempeñar una determinada tarea. Conocimientos</p> <p>9. Formar _____ capaces de desenvolverse eficientemente para la adquisición de competencias en una o más áreas de un campo de conocimientos específicos. Profesionales</p> <p>10. Orientar al desarrollo de actitudes y _____ que permita al participante generar habilidades para adquirir un pensamiento crítico. Valores</p>
Secuencia	6
Elemento	<p>3.1.3. Perfiles y roles en el proceso de desarrollo de cursos para el PROCADIST.</p> <p>3.1.3.1 Experto.</p> <p>3.1.3.2 Diseñador instruccional.</p>

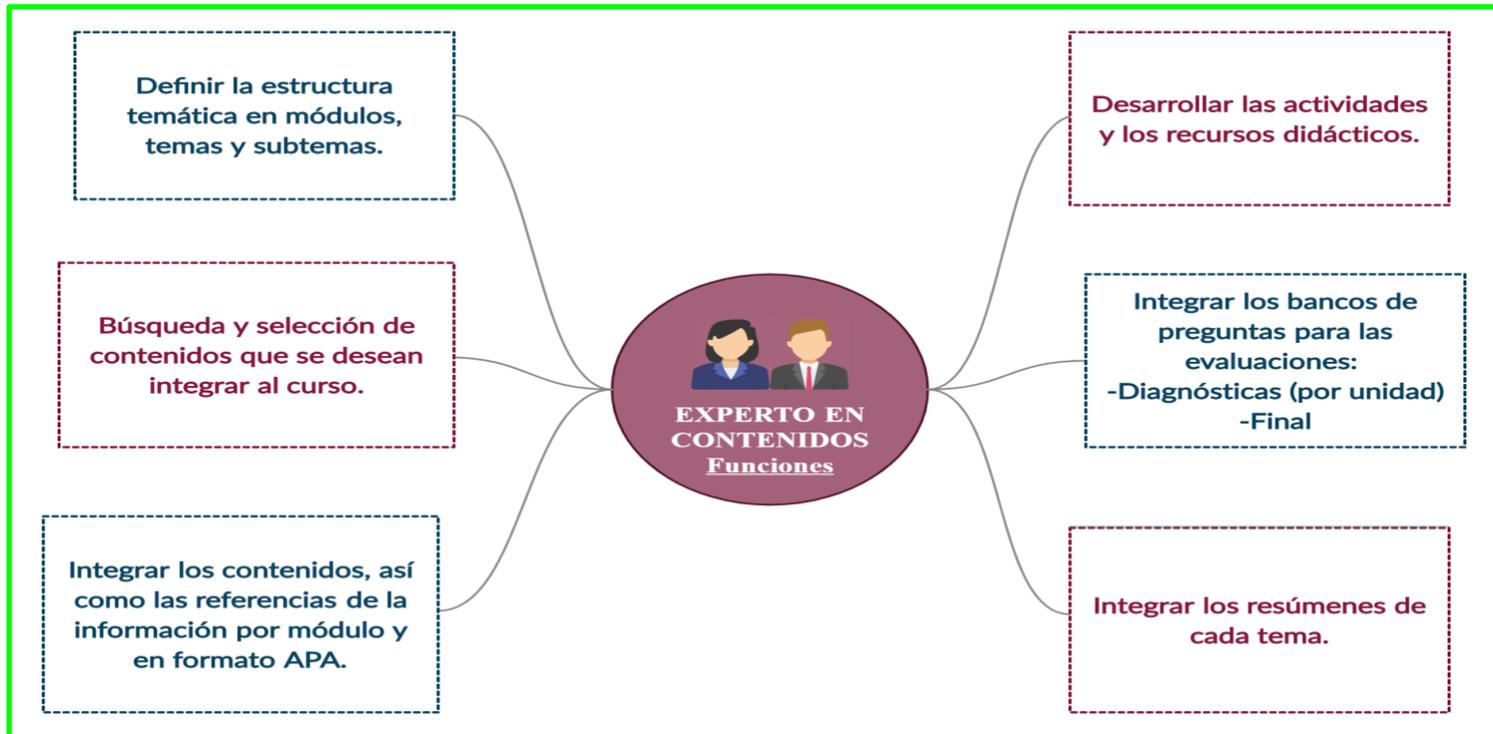


	<p>3.1.3.3 Diseñador gráfico.</p> <p>3.1.3.4 Manual interno para el desarrollo de cursos en línea (PROCADIST)</p>
<p>Indicaciones y recursos didácticos (video, fotografías, infografías, imagen)</p>	<p>Colocar imágenes de acuerdo con el anexo: EXPERTO_CONTENIDOS_PERFIL_ROLES_M3_T3.jpg DISEÑADOR_INSTRUCCIONAL_PERFIL_ROLES_M3_T3.jpg,DISEÑADOR_GRÁFICO_PERFIL_ROLES_M3_U3.jpg</p>
<p>Contenido</p>	<p>Perfiles y roles en el proceso de desarrollo de cursos para el PROCADIST</p> <p>La realización de un diseño instruccional para el desarrollo de un curso para el PROCADIST, así como su publicación en la plataforma, se realiza mediante equipos de trabajo conformados por personas con perfiles y roles específicos, de manera que cada uno contribuye con funciones particulares.</p> <p>Para el PROCADIST, los cursos son desarrollados principalmente por tres perfiles: El experto en los contenidos, el diseñador instruccional y diseñador gráfico.</p> <p>Para conocer las funciones de cada uno de ellos, visualiza los siguientes esquemas</p> <p style="text-align: center;">Experto en los contenidos</p>



Es la persona o grupo de personas que son expertos en los contenidos temáticos de un curso que se pretenda desarrollar; sus funciones son las siguientes:

Diseñar diagrama de acuerdo con la identidad gráfica del curso



EXPERTO_CONTENTIDOS_PERFIL_ROLES_M3_T8.jpg

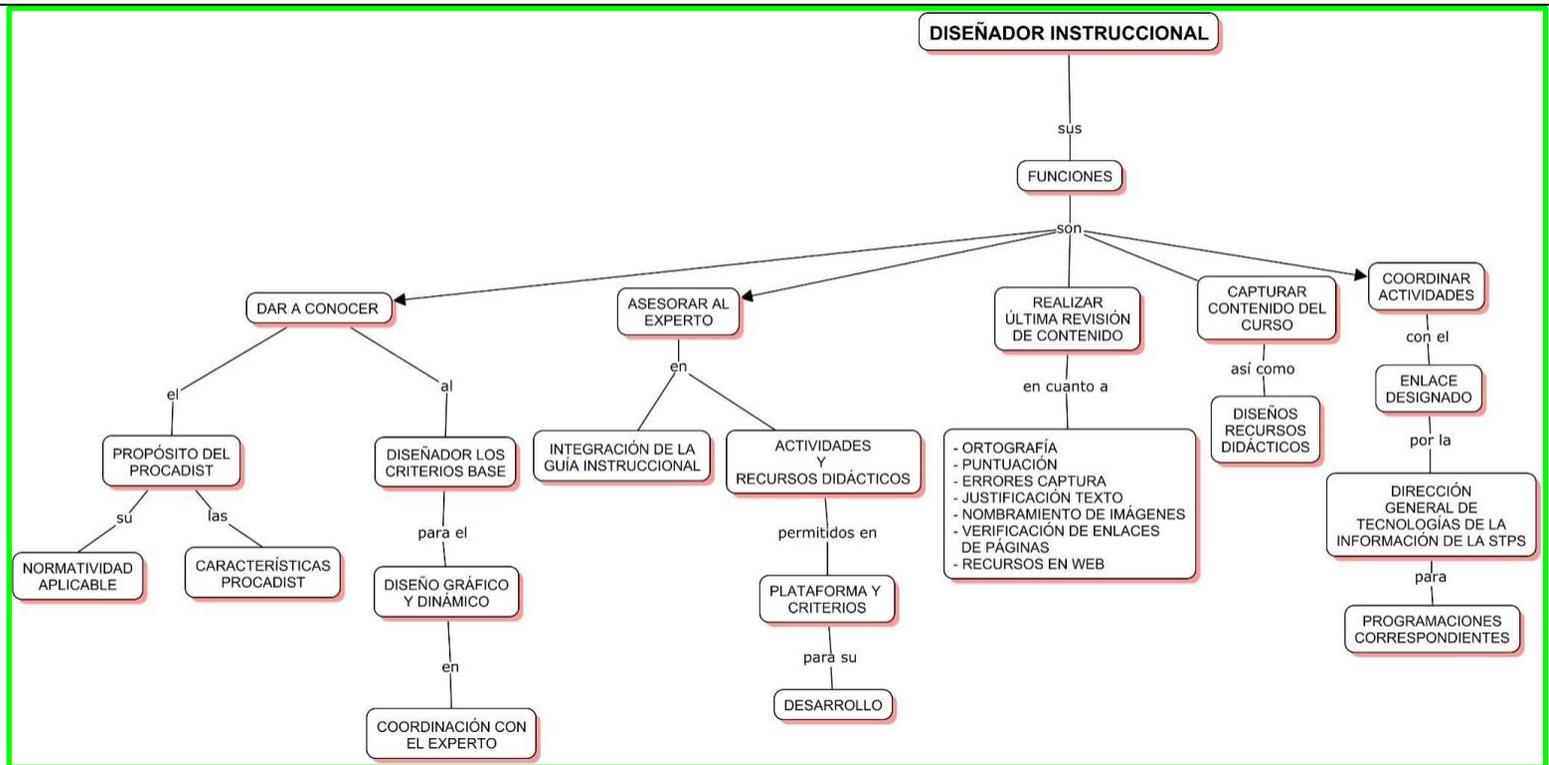
Diseñador Instruccional



Es la persona de la Dirección General de Concertación y Capacitación Laboral que tiene los conocimientos técnicos y metodológicos de acuerdo con la normatividad y los criterios para el desarrollo de cursos en el Programa de Capacitación a Distancia para Trabajadores (PROCADIST).

Sus funciones se muestran a continuación.

Diseñar diagrama de acuerdo con la identidad gráfica del curso



DISEÑADOR_INSTRUCCIONAL_PERFIL_ROLES_M3_T8.jpg

Diseñador Gráfico

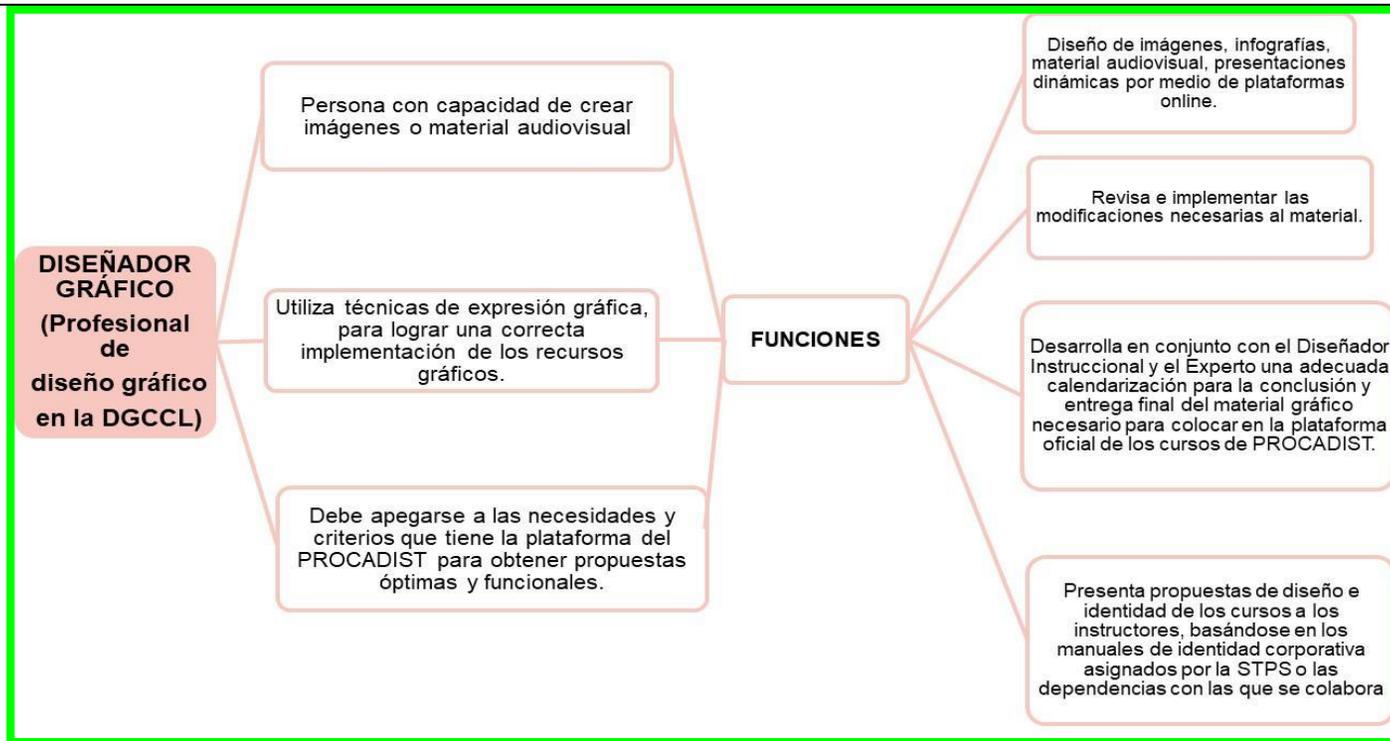
El profesional de diseño gráfico que tiene la capacidad de crear imágenes o material audiovisual, usando técnicas de expresión gráfica, para lograr una correcta implementación de los recursos gráficos, apegándose a las necesidades y criterios que tiene la plataforma del PROCADIST, teniendo como resultado, propuestas óptimas y funcionales.



Debido a lo anterior, un diseñador gráfico deberá ser creativo, comunicativo, estratégico, artístico, tecnológico e innovador en cada proyecto que se le asigne realizar.

La persona diseñadora gráfica podrá ser de la Dirección General de Concertación y Capacitación Laboral, o de la instancia que colabore en el desarrollo de cursos. Sus principales funciones, son:

Diseñar diagrama de acuerdo con la identidad gráfica del curso



DISEÑADOR_GRÁFICO_PERFIL_ROLES_M3_T8.jpg

Para lograr articular estos perfiles esenciales en el desarrollo de los cursos para el PROCADIST, es necesario trabajar de manera colaborativa implementando la comunicación efectiva para brindar soluciones y aportaciones a las necesidades externas e internas que requieran los colaboradores de la Secretaría del Trabajo y Previsión Social.



Proceso general en el desarrollo de cursos para el PROCADIST

Es importante aclarar que el proceso para el desarrollo de cursos en la plataforma PROCADIST en colaboración con una instancia externa a la **Dirección General de Concertación y Capacitación Laboral** (DGCCL), será de 9 etapas, en donde el tiempo total estimado para el desarrollo del curso será de 7 a 9 meses. Así mismo, en la primera etapa se define si la colaboración es viable, así como a las personas que participarán y los perfiles que asumirán.

Insertar Genially

Título: Proceso de desarrollo de cursos para el PROCADIST

Etapa 1. Asesoría a la persona o instancia interesada.

- Función del diseñador instruccional: Explica en una primera reunión de trabajo, lo relacionado con la normatividad aplicable, así como los criterios pedagógicos y metodológicos referentes al PROCADIST como programa de apoyo a la capacitación (el qué, cómo, cuándo, dónde, por qué y para qué).
- Función del experto en el contenido: Identifica si el PROCADIST cumple con sus expectativas respecto a sus objetivos particulares.



**En esta etapa se define si la colaboración es viable, así como las personas que participarán y los perfiles que asumirán.*

Tiempo para su realización: 1 día

Supuesto. Si la colaboración es factible, se continúa en la etapa 2.

Etapa 2. Definición del tema

- Función del experto en el contenido: Presentar el tema del curso a desarrollar, objetivos de aprendizaje y el boceto de la estructura temática.
- Función del diseñador instruccional: Revisar la propuesta de tema, estructura temática y objetivos de aprendizaje. Posteriormente, emite sus comentarios con base en los criterios metodológicos, para que a su vez sean atendidos por el experto en los contenidos.

**Esta etapa culmina con la propuesta preliminar de nombre del curso, objetivo general de aprendizaje, objetivos particulares y estructura temática.*

Tiempo para su realización: 2 semanas.

Etapa 3. Integración de los contenidos



- Función del experto en el contenido: Realizar labores de investigación sobre el tema y los subtemas que lo conforman, así como desarrollar los temas que se implementarán en el curso, integrando la información y las fuentes de información utilizadas en el formato de la Guía Instruccional. Asimismo, deberá integrar las propuestas de diseño dinámico y estático; definir las actividades por tema; las propuestas de ordenadores gráficos; la propuesta del banco de preguntas y demás recursos.
- Función del diseñador instruccional: Dar seguimiento al experto en cuanto a sus dudas metodológicas respecto a los criterios del programa, para que la Guía Instruccional se integre como se requiere.

**Esta etapa culmina cuando se cuenta con la Guía Instruccional completa y correctamente requisitada, con las carpetas digitales de imágenes y recursos audiovisuales, con el desarrollo de los diseños gráficos y dinámicos, así como con las fuentes de información en formato APA.*

Tiempo para su realización: 12 semanas

Etapa 4. Integración del expediente del curso

- Función del experto en el contenido: Somete a revisión formal la Guía Instruccional terminada.
- Función del diseñador instruccional: Revisar con base en el formato definido, los diversos elementos que conforman la Guía Instruccional; verificar que las carpetas de anexos estén correctas e integrar el expediente del curso en los archivos del PROCADIST.



**Esta etapa culmina cuando se cuenta con la Guía Instruccional completa y correctamente requisitada, así como con los archivos de imágenes y demás instrumentos didácticos, y se cuenta con la aprobación del guía instruccional, así como del experto en los contenidos.*

Tiempo para su realización: 1 semanas

Etapa 5. Desarrollo del diseño gráfico estático y dinámico

- Función del diseñador instruccional: Instruir y dar seguimiento a los desarrollos gráficos estáticos y dinámicos, así como del desarrollo de los recursos audiovisuales, a partir de lo establecido en la guía Instruccional.
- Función del experto en el contenido: Dar seguimiento y emitir comentarios sobre los desarrollos que se vayan generando.

**Esta etapa culmina cuando se cuenta con la totalidad de los diseños gráficos estáticos y dinámicos, así como de los recursos audiovisuales, y estos son aprobados por el diseñador instruccional, previa validación del experto en contenidos.*

Tiempo para su realización: 4 semanas

Etapa. 6. Carga del curso en la plataforma



- Función del diseñador instruccional: Cargar el curso en la plataforma y realizar un respaldo.
- Función del experto en el contenido: N/A

**Esta etapa culmina cuando se cuenta con el curso cargado en la plataforma con todos los recursos didácticos.*

Tiempo para su realización: 3 - 4 semanas

Etapa 7. Desarrollo de recursos adicionales

- Función del diseñador instruccional: Solicitará al diseñador gráfico, el desarrollo del formato de constancia, así como del logotipo con el que se publicará en la plataforma.
- Función del experto en el contenido: N/A

**Esta etapa culmina cuando se cuenta con el curso cargado en la plataforma con todos los recursos didácticos.*

Tiempo para su realización: 1 semana.



Etapa 8. La DGTI-STPS revisa y realiza las configuraciones finales

- Función del guía instruccional: El diseñador instruccional solicita la programación del curso a la DGTI, considerando su publicación, emisión de constancias y los candados para el avance por parte de los usuarios.
- Función del experto en el contenido: N/A

**Esta etapa culmina cuando se cuenta con el curso cargado en la plataforma debidamente programado y listo para su apertura al público usuario.*

Tiempo para su realización: 2 semanas

Etapa 9. Se publica el curso en la plataforma

- Función del guía instruccional: Solicita a la DGTI – STPS la liberación del curso en la plataforma, para que el público o usuario lo pueda cursar.
- Función del experto en el contenido: Verifica que el curso esté publicado en la página del PROCADIST.

Tiempo para su realización: 3 días

Tiempo total estimado para el desarrollo del curso: Aproximadamente de 7 a 9 meses.



Conclusión

Para la realización de un diseño instruccional en el desarrollo de un curso para el PROCADIST, así como su publicación en la plataforma, se realiza mediante equipos de trabajo conformados por personas con perfiles y roles específicos, de manera que cada uno contribuye con funciones particulares.

Para el PROCADIST, los cursos deben ser desarrollados principalmente por tres perfiles: El experto en los contenidos, el diseñador instruccional y diseñador gráfico.

El proceso para el desarrollo de cursos en la plataforma PROCADIST trabaja en colaboración con la Dirección General de Concertación y Capacitación Laboral (DGCCL). El trabajo será de 9 etapas, en donde el tiempo total estimado para el desarrollo del curso será de 7 a 9 meses. Así mismo, en la primera etapa se define si la colaboración es viable, así como a las personas que participarán y los perfiles que asumirán.

[...]

Bibliografía

Secretaría del Trabajo y Previsión Social. (2021). Manual interno para el desarrollo de cursos en línea del programa de capacitación a distancia. PROCADIST. México.



Elemento	Actividad: Verdadero o falso
Indicaciones y recursos didácticos (video, fotografías, infografías, imagen)	Programar actividad en h5p
Contenido	<p style="text-align: center;">Actividad: Verdadero y falso</p> <p>Título: Encuentra las palabras</p> <p>Instrucciones: Lee con atención los enunciados y selecciona la respuesta correcta de acuerdo con tus aprendizajes en este módulo. A continuación, señala si la siguiente afirmación es Verdadera o Falsa:</p> <p>1. Los expertos de contenido, diseñadores instruccionales y diseñadores gráficos conforman un equipo de trabajo para el diseño instruccional de un curso en PROCADIST.</p> <p>a) Verdadero b) Falso</p> <p>Retroalimentación para las negativas: Incorrecto, revisa nuevamente el material e intenta de nuevo</p> <p>Retroalimentación para las positivas: Excelente, los distintos perfiles y roles realizan el diseño instruccional para el desarrollo de cursos.</p>



2. Los cuatro perfiles principales que llevan a cabo los cursos de PROCADIST son: experto, diseñador instruccional, diseñador gráfico y editor.

a) Verdadero

b) Falso

Retroalimentación para las negativas: Incorrecto, por favor revisa de nuevo el módulo 4 y vuelve a intentarlo.

Retroalimentación para las positivas: ¡Buen trabajo! Recuerda que en la plataforma PROCADIST los cursos son elaborados por equipos de trabajo conformados por personas con perfiles y roles específicos.

3. El experto en los contenidos, es aquella persona que posee tanto conocimientos técnicos como metodológicos para el desarrollo del curso.

a) Verdadero

b) Falso

Retroalimentación para las negativas: Incorrecto, por favor revisa de nuevo el contenido del módulo e inténtalo una vez más.

Retroalimentación para las positivas: ¡Excelente trabajo! Es importante saber que el experto puede ser una persona o grupo de personas expertos respecto a los contenidos de un curso

4. Una de las funciones del experto en contenidos es integrar los resúmenes de cada tema.



a) Verdadero

b) Falso

Retroalimentación para las negativas: Incorrecto, por favor revisa nuevamente los contenidos e inténtalo de nuevo.

Retroalimentación para las positivas: ¡Bien hecho! Como bien sabemos, los expertos tienen bases sólidas con respecto a los temas y subtemas del curso, así como la búsqueda, selección e integración de contenidos.

5. Entre las funciones que cumple el diseñador instruccional están: asesorar al experto en contenidos, llevar a cabo la última revisión del contenido del curso y coordinar y dar seguimiento a las actividades.

a) Verdadero

b) Falso

Retroalimentación para las negativas: Incorrecto, por favor revisa de nuevo el módulo 4 y vuelve a intentarlo.

Retroalimentación para las positivas: ¡Correcto! Dentro de las funciones que se le adjudican al diseñador gráfico se encuentran asesorar al experto, llevar a cabo la última revisión del contenido del curso y coordinar actividades, entre otras.

6. El diseñador instruccional se encarga de dar a conocer el propósito y características del PROCADIST, su metodologías, así como su normatividad.



a) Verdadero

b) Falso

Retroalimentación para las negativas: Incorrecto, por favor revisa de nuevo el contenido del módulo e inténtalo nuevamente

Retroalimentación para las positivas: ¡Excelente! Dentro de las funciones que lleva consigo el diseñador instruccional es dar a conocer esos elementos pertenecientes al PROCADIST

7. Al diseñador instruccional no le importa la normatividad del PROCADIST para la creación y el desarrollo de cursos.

a) Verdadero

b) Falso

Retroalimentación para las negativas: Incorrecto, por favor revisa de nuevo el contenido del módulo correspondiente y vuelve a intentarlo.

Retroalimentación para las positivas: ¡Excelente! Los diseñadores instruccionales de la DGCCL tienen conocimientos técnicos y metodológicos con respecto a la normatividad y los criterios del PROCADIST.

8. El diseñador gráfico no posee la capacidad de crear materiales audiovisuales aplicando el uso de técnicas referentes a la expresión gráfica.

a) Verdadero



b) Falso

Retroalimentación para las negativas: Incorrecto. Revisa nuevamente el contenido y apartado correspondiente al tema.

Retroalimentación para las positivas: ¡Excelente trabajo! Como bien podemos recordar el diseñador gráfico posee la capacidad de crear imágenes o materiales audiovisuales

9. Los diseñadores gráficos nunca hacen modificaciones al material.

a) Verdadero

b) Falso

Retroalimentación para las negativas: Incorrecto, por favor revisa de nuevo el contenido para responder la pregunta

Retroalimentación para las positivas: ¡Bien hecho! Recordemos que entre las funciones de los diseñadores gráficos se encuentra la revisión de los materiales y la modificación de estos si lo cree pertinente.

10. Para el diseño visual de los recursos didácticos, los diseñadores gráficos de la DGCCCL analizan las necesidades y recursos de la plataforma PROCADIST

a) Verdadero

b) Falso



	<p>Retroalimentación para las negativas: Incorrecto, por favor revisa de nuevo el contenido e intenta de nuevo</p> <p>Retroalimentación para las positivas: ¡Excelente! Así como los demás perfiles, los diseñadores gráficos de la DGCCCL deben estar apegados a las necesidades y criterios de la plataforma PROCADIST para propuestas óptimas y funcionales.</p>
Secuencia	8
Elemento	Evaluación del Módulo 3. Diseño Curricular Instruccional
Contenido	<p>¡Felicidades! Has completado con éxito el Módulo 3, ahora es momento de realizar tu evaluación y poner a prueba lo aprendido.</p> <p>Instrucciones: Por favor lee con atención cada enunciado y selecciona la respuesta correcta de acuerdo con los conocimientos adquiridos durante el presente módulo.</p> <p>1. Es una forma de planificar el proceso de enseñanza y aprendizaje alrededor de un elemento de contenido que se convierte en eje integrador del proceso, aportándole consistencia y significatividad.</p> <ul style="list-style-type: none">a) Diagnóstico de Necesidades de Capacitaciónb) Unidad de aprendizajec) Diseño instruccional



Retroalimentación para las negativas ¡Incorrecto! Continúa esforzándote, revisa nuevamente la información del módulo 3

Retroalimentación para las positivas ¡Correcto! Recuerda que es importante que se estructuren globalmente y de manera lógica y facilitar su evaluación.

2. Sirven de guía a los profesionales sistematizando el proceso de desarrollo de acciones formativas.

- a) Modelos de Diseño Instruccional
- b) Unidades de Aprendizaje
- c) Temas y Contenidos

Retroalimentación para las negativas ¡Incorrecto! Continúa esforzándote, revisa nuevamente la información del módulo 3

Retroalimentación para las positivas ¡Correcto! Francisco Javier Jardines Garza menciona estos modelos de diseño instruccional como principales: Gagné, Gagné y Briggs, ASSURE de Heinich y col, Dick y Carey, Jonassen, ADDIE.

3. Las habilidades, competencias y valores deben tomarse en cuenta para la selección de contenidos de un curso.

- a) Cierto
- b) Falso

Retroalimentación para las negativas ¡Incorrecto! Continúa esforzándote, revisa nuevamente la información del módulo 3



Retroalimentación para las positivas ¡Correcto! Por ello es importante que el contenido que se desarrolle para el aprendizaje del participante se encuentre relacionado con el incremento de habilidades.

4. Trabajo en equipo, colaboración y comunicación efectiva son ejemplos de:

- a) competencias
- b) destrezas
- c) conocimientos

Retroalimentación para las negativas ¡Incorrecto! Continúa esforzándote, revisa nuevamente la información del módulo 3

Retroalimentación para las positivas ¡Correcto! Las competencias son un conjunto de conocimientos, capacidades, actitudes y destrezas necesarias para el desempeño de tareas.

5. Un diseñador instruccional tiene conocimientos técnicos/ metodológicos de acuerdo con la normatividad y criterios con el propósito de desarrollar cursos.

Retroalimentación para las negativas ¡Incorrecto! Continúa esforzándote, revisa nuevamente la información del módulo 3

Retroalimentación para las positivas ¡Bien hecho! Recuerda que los diseñadores instruccionales tienen funciones de asesoramiento, revisión de contenido, captura del contenido del curso y coordinación de actividades.



6. El diseñador gráfico es una persona con capacidad de crear imágenes o material audiovisual a través de:

a) Diseño de expresión

b) Técnicas de expresión gráfica

c) Conceptos gráficos

Retroalimentación para las negativas ¡Incorrecto! Continúa esforzándote, revisa nuevamente la información del módulo 3

Retroalimentación para las positivas ¡Correcto! A través de técnicas de expresión gráfica es como los diseñadores gráficos logran una correcta implementación de los recursos gráficos

7. En la etapa 3 del proceso de desarrollo de cursos para el PROCADIST ¿se lleva a cabo la definición del tema?

a) Verdadero

b) Falso

Retroalimentación para las negativas ¡Incorrecto! Continúa esforzándote, revisa nuevamente la información del módulo 3

Retroalimentación para las positivas: ¡Excelente! La definición del tema para el desarrollo de los cursos se realiza en la etapa 2 por lo tanto en la etapa 3 se integran los contenidos.



8. La función del experto en contenidos en la etapa 5 del proceso de desarrollo de cursos para el PROCADIST es dar seguimiento y emitir comentarios sobre los desarrollos que se vayan generando

a) Verdadero

b) Falso

Retroalimentación para las negativas ¡Incorrecto! Continúa esforzándote, revisa nuevamente la información del módulo 3

Retroalimentación para las positivas: ¡Correcto! Los expertos en contenido culminan su actuar en esta etapa.

9. En la etapa 8 del proceso de desarrollo de cursos para el PROCADIST el diseñador instruccional solicita la programación del curso a la DGTI

a) Verdadero

b) Falso

Retroalimentación para las negativas ¡Incorrecto! Continúa esforzándote, revisa nuevamente la información del módulo 3

Retroalimentación para las positivas: ¡Excelente! Recuerda que en esta etapa se considera la publicación, emisión de constancias y los candados para el avance de los usuarios del curso.



<p>10. Es en la última etapa del proceso de desarrollo de cursos donde el diseñador instruccional solicita la programación del curso a la DGTI</p> <p>a) Verdadero b) b) Falso</p> <p>Retroalimentación para las negativas ¡Incorrecto! Continúa esforzándote, revisa nuevamente la información del módulo 3</p> <p>Retroalimentación para las positivas: ¡Correcto! La solicitud de la programación que realiza el diseñador instruccional se lleva a cabo en la octava etapa.</p> <p>NOTA: En este apartado faltan 15 reactivos</p>
--

Secuencia didáctica: Contenido del Módulo 4: Recursos y evaluación

MÓDULO 4 Recursos y evaluación	
Contenido del Módulo 4: Recursos y evaluación	Nombre del responsable del contenido: Figueroa García Yazmin Flores García Joana Abigail



Gil Reyes Yunuen Karina
González Luna Montserrat
Fátima
Islas Sánchez Daniela
Luna Ledesma Abigail
Romero Rosas Leslye
Guadalupe
Uribe Pineda Karla

Dirección de e-mail:

yazfiggar22@gmail.com

joanaflores071098@gmail.com

yunuengilreyes@gmail.com

fatimartglz@gmail.com

islasdaniela18@gmail.com

ledesma23abigail@gmail.com

romerorosasleslyeguadalupe@gmail.com



ukarla78@gmail.com

Secuencia	1
Elemento	Objetivo del Módulo 4
Indicaciones y recursos didácticos (video, fotografías, infografías, imagen)	<p>introducir debajo del objetivo la siguiente imagen:</p>  <p>OBJETIVO_U4.jpg</p> <p>Diseño gráfico iconos creados por Freepik - Flaticon</p>
Contenido	Aplicar las estrategias adquiridas para la elaboración de recursos didácticos e instrumentos de evaluación mediante el uso de recursos multimedia para el análisis de la estructuración de un curso en el PROCADIST.



Secuencia	2
Elemento	Nombre de los subtemas del módulo4
Indicaciones y recursos didácticos (video, fotografías, infografías, imagen)	Colocar en texto después de “SUBTEMAS DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE: “DISEÑO CURRICULAR INSTRUCCIONAL” N/A
Contenido	Estructura temática 4.1 Recursos didácticos 4.1.1 Material 4.1.2 Recurso 4.1.3 Medio 4.2 Guiones 4.2.1 Guion didáctico 4.2.2 Guion instruccional



	<p>4.3 Objeto de aprendizaje y objetivos</p> <p>4.3.1 Objeto de aprendizaje</p> <p>4.3.2 Taxonomía de Bloom</p> <p>Estructuración de objetivos</p> <p>4.4 Evaluación</p> <p>4.4.1 Diagnóstica</p> <p>4.4.2 Parcial</p> <p>4.4.3 Final</p>
Secuencia	3
Elemento	Introducción al módulo 4
Indicaciones y recursos didácticos (video, fotografías, infografías, imagen)	<ul style="list-style-type: none">Colocar imágenes de acuerdo con el anexo: RECURSOSDIDÁCTICOS_I_M4.jpg,EVALUACIÓN_I_M4.jpg.
Contenido	Módulo 4. Recursos y evaluación.



Al llevar a cabo un guion instruccional de un curso es necesario realizar previamente la selección de los recursos didácticos que favorezcan al participante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, donde el experto en contenidos deberá hacer uso de sus habilidades de “curación” de contenido, como un proceso en el que se recabe la información para después ser colocada de forma adecuada con relación a los objetivos, contenidos y actividades. Para ello es conveniente revisar qué es un material, un recurso y un medio dentro de un ambiente virtual de aprendizaje.



RECURSOSDIDÁCTICOS_I_M4.jpg

[Foto de Negocios creado por Racool_studio -
www.freepik.es](https://www.freepik.es/fotos/negocios)

Además, se abordará la evaluación como una de las fases clave para cualquier proceso de formación que permita identificar y valorar los conocimientos adquiridos durante la realización del curso. De manera que la evaluación sea una forma de integrar los conocimientos, habilidades y competencias a fortalecer, en PROCADIST se utiliza una evaluación diagnóstica, una evaluación por módulo y una evaluación final.



EVALUACIÓN_I_M4.jpg

[Foto de Personas creado por pch.vector -
www.freepik.es](https://www.freepik.es/fotos/personas)

Secuencia	4
Elemento	. 4.1 Recursos didácticos 4.1.1 Material 4.1.2 Recurso 4.1.3 Medio
Indicaciones y recursos didácticos (video,	Insertar genially: “Recursos didácticos”



fotografías, infografías, imagen)	Colocar imágenes de acuerdo al anexo: Recursos_1_Tl_U4_.jpg,MATERIAL_U4.jpg,MEDIOS_Tl_M4.jpg
Contenido	<p style="text-align: center;">Recursos didácticos</p> <p>Dentro de las actividades a realizar en un guion instruccional, se encuentra la fase de selección y diseño de recursos didácticos, tomando en consideración los contenidos que se desean transmitir con relación a los objetivos de aprendizaje. De tal manera que el participante pueda revisarlos fácilmente con mayor impacto visual, que posibilite un aprendizaje significativo.</p> <p>Por ello es importante identificar que es un “recurso”, un “recurso didáctico”, un “material” y un “medio”.</p> <p>Insertar genially</p> <p>Título: Recursos didácticos</p> <p style="text-align: center;">Recurso</p> <p>Un recurso contiene la información de cualquier tipo, con la intención de explicitar el contenido que se desea transmitir y que forma parte del diseño instruccional, donde se toma en consideración los objetivos del tema, las actividades, así como los recursos que se colocaran a lo largo del curso.</p>



RECURSO_T1_M4.jpg

**Foto de Negocios creado por rawpixel.com -
www.freepik.es**

De manera que un recurso puede entenderse como un apoyo general, para el cumplimiento de los objetivos esperados.

Recursos didácticos

De acuerdo con González, M. (2011) “Diseñar y desarrollar experiencias de aprendizaje y evaluaciones en la era digital. Diseño, desarrollo y evaluación de experiencias de aprendizaje auténtico y seguimiento incorporando herramientas y **recursos digitales que favorezcan el aprendizaje contextualizado y el desarrollo de conocimientos, habilidades y actitudes pretendidas.**”



Es decir que un recurso didáctico cumple un papel fundamental en el desarrollo de contenido, que permite seleccionar y diseñar la información de forma creativa en un espacio virtual de aprendizaje, con la intención de que los y las participantes adquieran conocimientos significativos.



Recursos_1_TI_U4_.jpg

<https://www.portalmeta.org.py/static/infopages/images/background/Recursos-Didacticos.png>

La correcta selección y uso de los diversos recursos didácticos condicionan la eficacia del proceso formativo por ser instrumentos que proporcionan información, guían el aprendizaje, motivan el aprendizaje, evalúan y proporcionan simulaciones o entornos para la expresión y creación.

Para el ambiente virtual del PROCADIST, los recursos didácticos que pueden ser utilizados los puedes consultar en el **“Catálogo de recursos didácticos”**, descárgalo aquí:



Material

Los materiales son un apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje y pueden entenderse desde el diseño y la arquitectura como herramientas para plasmar cualquier contenido de forma física con la intención de brindar mayor creatividad a cualquier proyecto que se nos presente. En el caso de un material digital es importante hacer uso de las herramientas tecnológicas para el desarrollo de contenidos de un curso.



MATERIAL_U4.jpg



https://www.freepik.com/free-psd/high-view-supplies-arrangement-knolling-desk-concept_6727903.htm#query=MATERIAL&position=15&from_view=search

La importancia de diversificar los materiales didácticos en el diseño de un curso y desarrollo de contenidos radica en la intencionalidad con la que son creados, es decir, al momento de decidir cuál será el material por diseñar deberás pensar en el contenido que buscas transmitir, el público a quien va dirigido, la estrategia por implementar y si ese material sirve de apoyo para el participante en el alcance de los objetivos planteados.

Algunos ejemplos de materiales didácticos en la virtualidad son:

- Libros de texto electrónicos.
- Plataformas online.
- Entornos inteligentes de aprendizaje adaptativo.

Medio

Según Cabero (1999) los medios son los “elementos curriculares que, por sus sistemas simbólicos y estrategias de utilización propician el desarrollo de habilidades cognitivas en los sujetos en un contexto determinado, facilitando y estimulando la intervención mediada sobre la realidad, la comprensión de información por el alumno y la creación de entornos diferenciados que propicien los aprendizajes”.



Es decir, los medios en la didáctica forman un conjunto con los materiales y recursos didácticos, que buscan facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje del participante a través de la revisión de estos.

Los medios funcionan como soporte de comunicación, que se pueden encontrar en papel, o de forma digital, auditiva, gráfica o audiovisual. De manera que, al facilitar la expresión de los contenidos, la recepción de los participantes será más clara y por ende el proceso de aprendizaje será efectivo.

Algunos ejemplos de medios utilizados en la virtualidad son:

- Libros digitalizados.
- Audios.
- Videos.
- Videotutoriales.
- Revistas y documentos digitales.
- Tableros didácticos.
- Blogs.
- Presentaciones electrónicas.
- Presentaciones en programas como CANVA, Genially.
- Repositorios digitales.



MEDIOS_TI_M4.jpg

https://www.freepik.es/vector-gratis/concepto-comunicacion-personas_4664355.htm#query=personas%20medio&position=0&from_view=search

[...]

Conclusiones

Conocer sobre los materiales, recursos y medios didácticos resulta imprescindible para la elaboración del desarrollo de contenidos de un curso para el PROCADIST, por lo cual se sugiere que la comunicación sea efectiva dentro de las personas que intervienen en su creación, tanto en la redacción de los contenidos que permita alcanzar los objetivos de aprendizaje de cada participante.



	<p>Es importante recordar y considerar los estilos de aprendizaje al momento de planear y diseñar los recursos didácticos a emplear. Así mismo, considera que los materiales y recursos a elaborar se deben personalizar conforme a la paleta de colores y logotipos de cada institución, siempre y cuando se tenga la aprobación del área de Comunicación Social y se mantenga alineado a la imagen institucional de PROCADIST.</p> <p>Bibliografía</p> <p>Area, M. (2010). Los medios de enseñanza: conceptualización y tipología. Universidad la Laguna. https://ced.enallt.unam.mx/blogs/socio-pragmatica/files/2013/06/Manuel-Moreira1.pdf</p> <p>Area, M. (2019). Guía para la producción y uso de materiales didácticos digitales. Recomendaciones de buenas prácticas para productores, profesorado y familias. Universidad de la Laguna. https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/16086/Manuel%20Area%20GU%c3%8dA%20PARA%20LA%20PRODUCCI%c3%93N%20Y%20USO%20DE%20MATERIALES%20DID%c3%81CTICOS%20DIGITALES.pdf?sequence=1&isAllowed=y</p> <p>Moya, M. (2010). Recursos didácticos en la enseñanza. Granada. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_26/ANTONIA_MARIA_MOYA_MARTINEZ.pdf</p> <p>Pérez, S. (2010). Los recursos didácticos. Federación de Enseñanza de CC.OO. Andalucía. https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7396.pdf</p> <p>Cabero, J. (1999). Tecnología educativa. McGraw-Hill.</p> <p>González, M. (2011). Recursos didácticos TIC de Información, Colaboración y Aprendizaje. Sevilla. España. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36818685007</p>
Secuencia	5
Elemento	ACTIVIDAD



<p>Indicaciones y recursos didácticos (video, fotografías, infografías, imagen)</p>	<p>Agregar un encuentra las palabras</p>
<p>Contenido</p>	<p>Actividad: Encuentra las palabras</p> <p>Título: Encuentra las palabras</p> <p>Instrucción: Busca las palabras correspondientes de los siguientes enunciados para resolver el “encuentra las palabras”</p> <p>1-. Los _____ didácticos facilitan la interpretación de los contenidos a enseñar, proporcionan información, guían y motivan el aprendizaje.</p> <p>recursos</p> <p>2-. Los recursos didácticos son necesarios para la implementación de _____, mediante la revisión previa de los mismos.</p> <p>contenidos</p>



3.- Los _____ son un apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje y sirven de herramientas para plasmar cualquier contenido de forma física.

materiales

4- Los materiales permiten presentar y desarrollar los _____ permitiendo así la construcción de conocimientos.

contenidos

5.-Los recursos son materiales de gran apoyo para el logro de los _____

objetivos de aprendizaje

6.-Algunos recursos pueden ser: textos, libros, _____, audios y videos.

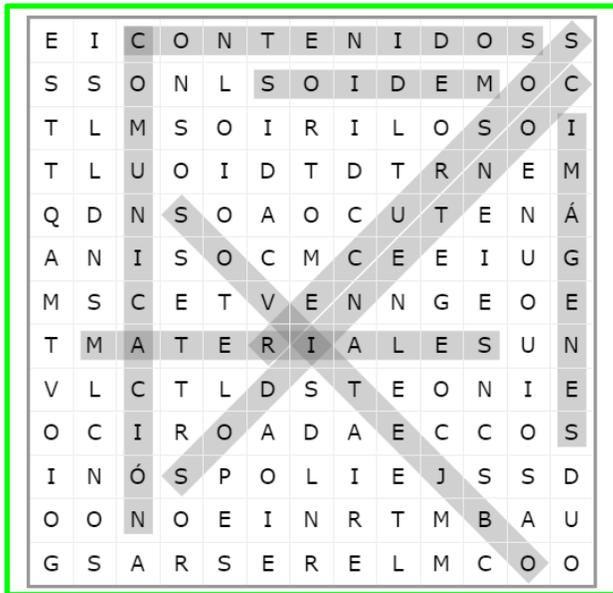
imágenes

7.- Los _____ son los elementos curriculares que propician el desarrollo de habilidades cognitivas en los sujetos en un contexto determinado.

medios

8.- Los medios fungen como soporte de _____

comunicación



Secuencia	6
Elemento	4.2. Guiones 4.2.1 Guión didáctico 4.2.2 Guión instruccional
Indicaciones y recursos didácticos (video, fotografías, infografías, imagen)	Colocar imagen de acuerdo con el anexo: GUIONES_M3_T9.jpg



Contenido	Guion didáctico
	<p>Dentro de los ambientes virtuales de aprendizaje, un guión didáctico hace referencia a una estructura de documento multimedia donde se priorizan las estrategias para facilitar el proceso de aprendizaje.</p> <p>Según Borrás y Colomer (1987), todo guión debe obedecer a una estructura interna que consta de una serie de pasos.</p> <p>El guión didáctico cuenta con distintas fases que fundamentan su creación, estas son:</p> <ul style="list-style-type: none">● Delimitación del área de trabajo. Se establece una idea central en un tema concreto y los posibles subtemas.● Sinopsis. Contiene el tema y las líneas generales del desarrollo, es previo al trabajo del guión.● Selección de contenidos. Se realiza posterior a la elección del tema.● Estructura básica. Supone un orden jerárquico y lógico de los contenidos.● Desarrollo del contenido. <p>Para el desarrollo de cursos en el ambiente virtual de aprendizaje del PROCADIST, se tiene establecido un formato de Guía Instruccional, de la cual te hablaremos a continuación.</p> <p style="text-align: center;">Guía instruccional</p>



La guía instruccional permite articular y jerarquizar la información, organizar la producción y planificar la realización de los recursos educativos digitales. La finalidad de la guía instruccional es facilitar la comprensión de diferentes conceptos técnicos, tecnológicos y teóricos

La guía instruccional también cumple la función de orientar al diseñador gráfico con respecto a la creación del concepto gráfico o metáfora visual, así como con la narrativa de los contenidos de cada una de las secuencias temáticas. Permite, además, orientar los desarrollos respecto a imagen fija y en movimiento, y de animaciones, audio y video.



GUIONES_M3_T9.jpg

https://www.freepik.es/vector-gratis/estudiantes-que-aprenden-lengua-extranjera-vocabulario_11235885.htm#query=didactico&position=19&from_view=search



A continuación, te presentamos el formato establecido de la Guía Instruccional del PROCADIST, con la finalidad de que relaciones los subtemas anteriormente vistos, con lo que podrás elaborar tu propio curso sobre alguna temática específica.

Además, identificarás que la Guía Instruccional que utiliza la plataforma PROCADIST utiliza diversos elementos para generar un curso más atractivo y llamativo para los usuarios.

Es importante señalar, que no se puede modificar o alterar el documento de la Guía Instruccional, dado que cada elemento que la conforma tiene una razón de ser, por lo que, para cualquier duda sobre la misma, procures consultar a un diseñador instruccional de la Dirección General de Concertación y Capacitación Laboral de la Secretaría del Trabajo y Previsión Social.

Ejemplo de llenado



A continuación, se muestra un ejemplo de guión para un video o podcast:



TIME	VOZ
1.000 seg	
4.500 seg	
10.300 seg	
25.500 seg	
38.350 seg	
44.210 seg	



	51.700 seg	
	57.390 seg	
	1:04.890 seg	
	1:08.550 seg	
	1:15.800 seg	
	1:22.000 seg	
	1:26.730 seg	
	1:31.660 seg	



1:36.450 seg	
1:40.975 seg	
1:50.000 seg	



	2:03.250 seg	
	2:10.450 seg	
	2:14.270 seg	
	2:18.500 seg	
	2:22.620 seg	
	2:27.900 seg	
	2:32.090 seg	



2:40.500 seg

2:45.880 seg

2:51.730 seg

2:54.715 seg

Conclusión

La elaboración de un guión didáctico, determina los recursos que se pueden implementar durante un curso, a su vez brinda un aporte en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Mientras que el guión instruccional dirige el orden y jerarquía de los contenidos que se abordarán durante dicho proceso, ambos materiales sirven de guía para llevar a cabo la elaboración de los diseños instruccionales.

Bibliografía:



	<p>Asinsten, J. (2010). El guion didáctico. Material complementario. Especialización en Entornos Virtuales de Aprendizajes. Virtual Educa Argentina. http://www.cs.umss.edu.bo/doc/material/mat_gral_130/05-VE-OEA-Mat-Did-2_Unidad_4_Mat_Complementario.pdf</p> <p>Galán, E. (2006). El guion didáctico para materiales multimedia. Revista Estudios Literarios. Universidad Complutense de Madrid. https://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero34/guionmu.html.</p>
Secuencia	7
Elemento	<p>4.3 Objeto de aprendizaje y objetivos</p> <p>4.3.1 Objeto de aprendizaje</p> <p>4.4. Taxonomía de Bloom</p> <p>4.4.1 Estructuración de los objetivos</p>
Indicaciones y recursos didácticos (video, fotografías, infografías, imagen)	<p>Insertar Genially: Objeto de aprendizaje</p> <p>Insertar Genially: Taxonomía de Bloom</p> <p>Insertar Genially: Estructuración de los objetivos</p> <p>Colocar imagen de acuerdo con el anexo: Objetoaprendizaje_T10_U4.jpgTaxonomiaBloom_1_T10_U4.jpg, TaxonomiaRevisada_2_T10_U4.jpg,TaxonomiaEraDigital_3_T10_U4.jpg</p>
Contenido	Objeto de aprendizaje



Los objetos de aprendizaje son una herramienta significativa además de fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, estos son recursos pedagógicos que pueden ser diseñados de forma digital, dichos recursos contienen una estructura de información contextualizados según el propósito educativo que se pretende alcanzar., por general están orientados para su utilización en cursos en línea, para su máximo aprovechamiento se busca unificar su formato y estructura.

Tiene como objetivo un fin educativo.

Revisa el siguiente genially para conocer a profundidad que es un objeto de aprendizaje.

Insertar genially

Título: Objeto de aprendizaje

Objeto de Aprendizaje



Objetoaprendizaje_T10_U4.jpg

https://www.freepik.es/vector-gratis/hombre-negocios-establece-metas-ejecuta-columnas-graficos-tener-exito-tiempo-autogestion-aprendizaje-autorregulacion-ilustracion-concepto-curso-autoorganizacion_11668507.htm#query=objtivos%20de%20aprendizaje&position=1&from_view=search

Los objetos de aprendizaje son recursos pedagógicos que ayudan a fortalecer habilidades o capacidades del público para los que fueron diseñados. Los objetos de aprendizaje tienen una variante según el contexto en el que se desarrollen o sean enfocados. Como lo es el caso de la plataforma PROCADIST utilizando las tecnologías al aprendizaje, desarrollando cursos complejos de diferentes ramificaciones con el objeto de lograr un aprendizaje en las y los trabajadores que hacen uso de esta plataforma, no perdiendo el objetivo para el cual fueron creados.

Los objetos de aprendizaje han tenido grandes cambios, por ejemplo, cambios en su denominación: objeto de medios, objeto de conocimiento, objeto de aprendizaje rápido, objeto de material de curso compartible, objetos de aprendizaje electrónico, objeto de instrucción; etc. (Taylor, 2007).



Un objeto de aprendizaje va desde un objeto multimedia hasta un objeto de información como lo son: imágenes, videos, textos, etc. Sus elementos básicos son:

Contenido	Es toda aquella información que se transmite al receptor para desarrollar competencias.
Actividades de aprendizaje	Son las distintas tareas o ejercicios que se elaboran con el fin de desarrollar una competencia.
Evaluación	Proceso que permite registrar a partir de evidencias el nivel de dominio, las fortalezas, las cualidades, los obstáculos, para el desarrollo de la competencia.
Guía de actividades	Es el recurso que permite construir actividades que van enfocadas para el logro de los objetivos de aprendizaje.
Metadatos	<p>Es la información que describe la introducción, el contenido, derechos de autor, etc.</p> <p>Se realiza la descripción del recurso, Ercegovac (1999) expone que se debe tener en cuenta que los recursos pueden consistir en un objeto bibliográfico, registros e inventarios archivísticos, objetos geoespaciales, recursos visuales y de museos o implementaciones de software.</p> <p>Se describe el contexto, calidad, condición o características de un recurso, dato u objeto para la facilitación de su recuperación y autenticación.</p>



Es así como a través de estos elementos se puede construir contenido para el logro de los objetivos de aprendizaje.

[...]

Bibliografía:

Asinsten, J. (2010). El guión didáctico. Material complementario. Especialización en Entornos Virtuales de Aprendizajes. Virtual Educa Argentina. http://www.cs.umss.edu.bo/doc/material/mat_gral_130/05-VE-OEA-Mat-Did-2_Unidad_4_Mat_Complementario.pdf

Soto, F. (2019). Objetos de aprendizaje interactivos como opción para la mejora de los aprendizajes de los estudiantes en los recursos críticos de una Universidad privada de Lima. http://repositorio.uarm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12833/1980/Soto+Ger%F3nimo,+Freddy+Yoer_Tra+bajo+de+Suficiencia+Profesional_Licenciatura_2019.pdf;jsessionid=70E6D851DF14A6529B012E2943DE748F?sequence=1

CODAES. (2015). Modelo de diseño instruccional. Comunidades Digitales para el Aprendizaje en Educación Superior, CODAES. Proyecto cofinanciado por la Subsecretaría de Educación



Superior, Secretaría de Educación Pública, México. Recuperado de:
<https://www.codaes.mx/content/repositoriocdg/000090/Modelo-DI-CODAES.pdf>

Taxonomía de Bloom

De acuerdo con los fundamentos de bases curriculares (2011), en el año de 1956 Benjamín Bloom anunció la creación de una taxonomía, que llevaba por nombre "Taxonomía de Bloom". Esta tenía la finalidad de facilitar a los docentes la evaluación del nivel cognitivo adquirido por los estudiantes en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Para la elaboración de cursos en PROCADIST, se requiere establecer un objetivo general de aprendizaje y varios particulares o específicos.

A continuación, visualiza el siguiente genially para conocer la taxonomía que te ayudará en la redacción de los objetivos de aprendizaje en un curso a desarrollar.

Insertar Genially

Título: Taxonomía de Bloom

La Taxonomía es un referente para la elaboración de los objetivos de aprendizaje, además, permite el desarrollo y la adquisición de conocimientos en específicos durante los cursos.



La Taxonomía de Bloom consta de un orden jerárquico haciendo referencia a los procesos cognitivos ya que el proceso debe ir de lo complejo a lo simple, de tal forma que se garantice un aprendizaje significativo, por lo cual se divide en dos niveles el proceso de pensamiento, las de orden superior (HOTS) y orden inferior (LOTS).

Las habilidades de pensamiento de orden inferior son: conocimiento, comprensión y aplicación; mientras que las habilidades de pensamiento de orden superior son: análisis, síntesis y evaluación.

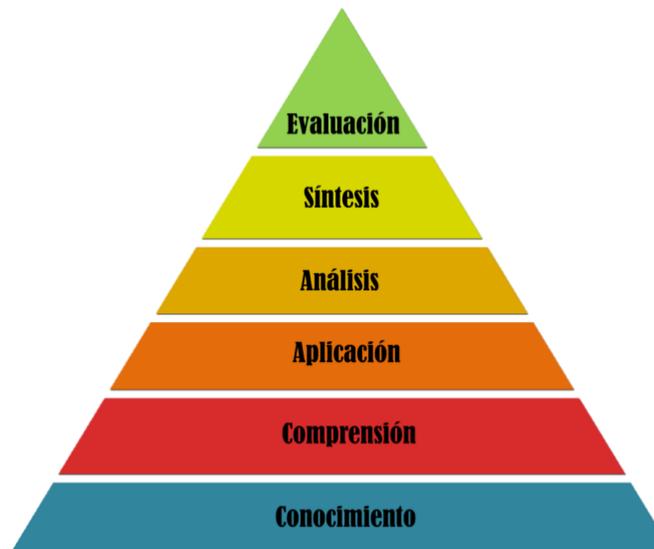


Figura 1: Taxonomía de Bloom (1956), marco original

TaxonomiaBloom_1_T10_U4.jpg



Recuperado de: <https://blog.docentes20.com/2020/05/diferencia-entre-la-profundidad-del-conocimiento-de-webb-y-la-taxonomia-de-bloom-docentes-2-0/>

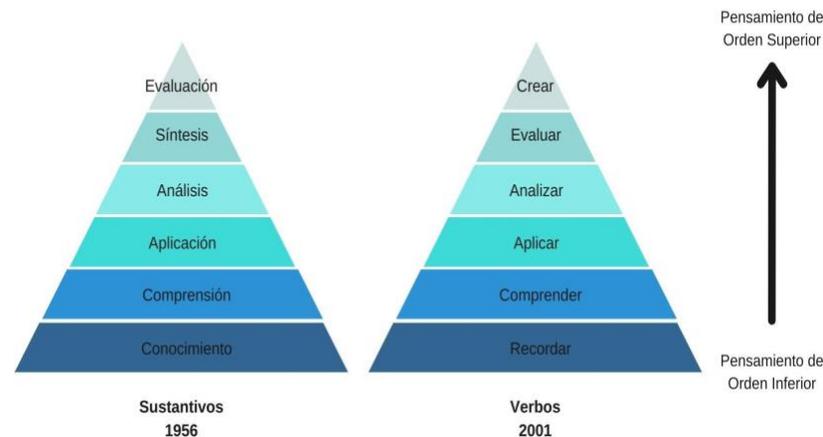
- **Taxonomía Revisada de Bloom**

La Taxonomía fue revisada por antiguos estudiantes de Bloom, Anderson y Krathwohl en el 2001, donde uno de los aspectos claves es la sustitución de sustantivos por verbos, es por ello que se formularon dos dimensiones, la de los procesos cognitivos y la del conocimiento.

De igual forma la categoría de síntesis fue considerada más amplia y relacionada con crear, siendo al mismo tiempo sustituida por esa nueva categoría.



TAXONOMÍA DE BLOOM



TaxonomiaRevisada_2_T10_U4.jpg

- **Taxonomía de Bloom en la Era Digital**

La adaptación de Churches (2009) fue realizada con la finalidad de atender los nuevos objetivos, procesos, acciones y necesidades de las prácticas educativas actuales que incluyen las TIC, complementando así cada categoría con verbos y herramientas del mundo digital con el fin de desarrollar las habilidades de la taxonomía, que son recordar, comprender, aplicar, analizar, evaluar y crear. Esta adaptación establece una relación de los verbos que describen las habilidades de pensamiento con el lenguaje técnico informático producido en la comunicación debido a los cambios tecnológicos.



Ejemplos:

- Realizar búsquedas en los navegadores.
- Recopilar información de artículos digitales.





TaxonomiaEraDigital_3_T10_U4.jpg

Conclusiones

La Taxonomía de Bloom funge como herramienta y guía para la elaboración de los objetivos de aprendizaje en el diseño de los cursos de capacitación, en este caso, los cuales se pretenden alcanzar a lo largo y al final del curso, de tal forma que se pueda conocer las habilidades adquiridas por los participantes.

Bibliografía

Churches, A. (2009) Taxonomía de Bloom Para La Era Digital. Eduteka.
<https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/TaxonomiaBloomDigital.pdf>

Cuenca, A, A. & Álvarez, M. (2021) La Taxonomía de Bloom para la era digital: actividades digitales docente octavo, noveno y décimo grado de Educación General Básica (EGB) en la Habilidad de «Comprender». Revista Espacio, Educación · Education · Educação · Vol. 42 (11) 2021 · ISSN: 0798-1015 DOI: 10.48082/espacios-a21v42n11p02 <https://www.revistaespacios.com>

Estructuración de los objetivos



La elaboración de los objetivos representa las metas de aprendizaje que queremos alcanzar, estos a su vez establecen la secuencia de los contenidos y la evaluación de los procesos de enseñanza-aprendizaje durante un programa y/o curso.

El siguiente genially te explicará la manera en que se estructuran los objetivos:

Insertar Genially:

Título: Estructuración de los objetivos

De acuerdo con Ramírez, (2017) "Un objetivo orienta las acciones, precisa de qué manera se procederá y declara la finalidad de emprender tal proceso: solucionar una situación, aportar o contribuir en el desarrollo y crecimiento de cierta área del conocimiento."

Un objetivo es el referente transversal, se establece al principio de un programa o cursos. Se revisa durante su ejecución y se determina al finalizar si se cumplió lo establecido en el objetivo.

- **Características de un objetivo**

- Verbo en infinitivo, utilizando la taxonomía de Bloom "revisada o para la era digital".
- Claridad
- Precisión

- **Tipos de Objetivos**



- **Objetivo General:** Contiene el qué, el para qué y el porqué del curso. En este apartado no se incluirán los objetivos particulares de cada unidad del curso, sin embargo, dichos objetivos deben, en su conjunto, contribuir al logro del objetivo general. Se sugiere que al redactar el objetivo general se redacten al mismo tiempo los objetivos particulares de cada unidad. En su redacción se emplea un verbo en su forma infinitiva.

- **Objetivos particulares:** En cualquier curso, los objetivos particulares se elaboran en correspondencia con el objetivo general. Expresan lo que el participante estará en capacidad de hacer al término de cada unidad temática. En su redacción se emplea un verbo en futuro modo indicativo.

- **Objetivo Específico:** En esta sección se realiza la redacción de los objetivos específicos de acuerdo con las habilidades de pensamiento y orden taxonómico. Identifica de forma clara y precisa lo que se quiere lograr en cada tema. Los objetivos específicos son los logros que se desean en una Unidad de aprendizaje que en conjunto nos permite garantizar el resultado del objetivo general. La redacción se realiza con el verbo en infinitivo.

- Elementos del Objetivo General

Debe de responder a las siguientes preguntas:

- ¿Qué?
- ¿Cómo?
- ¿Para qué?

- Elementos de los Objetivos Específicos



- Realizables
- Congruentes con el objetivo general
- Mediabiles

Considerar los objetivos particulares

A continuación, se mostrarán algunos ejemplos de objetivos generales y particulares sobre diversas temáticas:

Generales:

1. Analizar los principales factores que provocan la deserción escolar, con la finalidad de reducir esta problemática mediante recomendaciones pedagógicas.
2. Comprender la importancia del uso adecuado de las TIC en los jóvenes para su formación profesional.

Particulares:

1. Los participantes conocerán que son las normas ISO con la finalidad de ampliar su conocimiento sobre el mundo laboral.
2. El participante identificará las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas a través de un FODA con la finalidad de analizar la situación actual de una empresa.

Específicos:

1. Comparar las distintas recomendaciones pedagógicas para la reducción de la deserción escolar.
2. Identificar los usos adecuados de las TIC para los jóvenes en su formación profesional.



	<p>Conclusiones:</p> <p>Los objetivos permiten establecer metas de aprendizaje durante un curso, generando secuencias de contenidos y evaluaciones para potencializar la adquisición de conocimientos y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.</p> <p>Bibliografía</p> <p>Ramírez, G, A. I. (2017) Construcción de Objetivos. Universidades de Guadalajara. udgvirtual. https://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/bitstream/123456789/1906/1/Construccion%20de%20objetivos.pdf</p>
Secuencia	8
Elemento	4.4 Evaluación 4.4.1 Diagnóstica 4.4.2 Parcial 4.4.3 Final
Indicaciones y recursos didácticos (video,	Insertar genially: EVALUACIÓN Colocar imágenes de acuerdo al anexo: EVALUACIÓN T2 M4.jpg, DIAGNÓSTICO_T2_M4.jpg, PARCIAL_T2_M4.jpg. EXAMEN_T2_M4.jpg



fotografías,
infografías,
imagen)

Contenido

Tipos de evaluaciones en el PROCADIST

La evaluación es uno de los puntos clave en todo proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que permite identificar y valorar los conocimientos adquiridos a través del proceso dando pauta a una retroalimentación, reflexión y autoevaluación del desempeño durante el curso. El siguiente genially explica con detenimiento el concepto de evaluación, sus propósitos y tres tipos de evaluación utilizados en la plataforma PROCADIST.

Insertar genially:

Título: Tipos de evaluación

La Secretaría del Trabajo y Previsión Social, (STPS, 2008) menciona que “La evaluación es un proceso sistemático, continuo e integral que indica hasta qué punto han sido logrados los objetivos planteados. Es decir, el instructor debe conocer cuál es el aprovechamiento de los participantes al tomar como base los objetivos instruccionales”.





EVALUACIÓN_T2_M4.jpg

[Vector de Negocios creado por rawpixel.com -
www.freepik.es](https://www.freepik.es/vectores/negocios)

De manera que la evaluación sea una forma de integrar los conocimientos, habilidades y competencias a fortalecer. El PROCADIST integra una evaluación diagnóstica, una evaluación por módulo y una evaluación final que da cuenta del aprovechamiento de los conocimientos por parte del usuario, así como las posibles áreas de oportunidad para una formación permanente.

Propósitos de la evaluación

Algunos de los propósitos de realizar evaluaciones son:

- Revisar los conocimientos adquiridos a lo largo del curso.
- Determinar áreas de oportunidad y retroalimentar para que el participante logre fortalecer sus competencias.
- Valorar y estimar la efectividad de los contenidos.
- Verificar el aprovechamiento del participante por medio de los conocimientos, habilidades y competencias reflejados en cada evaluación

Evaluación diagnóstica

De acuerdo con el Instituto Nacional para la Educación de los Adultos (INEA, 2010) la evaluación diagnóstica se puede definir como: *“el instrumento que nos permite reconocerte las habilidades y conocimientos que has adquirido a lo largo de la vida”*.

De manera que esta evaluación es aplicada al inicio de un curso con la finalidad de identificar las habilidades y conocimientos propios previo al proceso de enseñanza-aprendizaje de un tema específico;



al finalizar el curso podrás comparar las habilidades adquiridas en contraste con las identificadas en el diagnóstico.

En el Programa de Capacitación a Distancia para Trabajadores (PROCADIST), la evaluación diagnóstica se presenta al iniciar cada curso en un formato de cuestionario de opción múltiple, el cual incluye 25 reactivos sin límite de tiempo.

Para la elaboración de los reactivos se deben considerar los temas de todos los módulos de un curso, así como los conceptos principales que permitan conocer los antecedentes que tienen los usuarios respecto al tema del curso.



DIAGNÓSTICO_T2_M4. jpg

[Cuestionario iconos creados por Chanut-is-Industries - Flaticon](https://www.flaticon.es/iconos-gratis/cuestionario "cuestionario iconos")

En el PROCADIST, la aplicación de la evaluación diagnóstica no tiene ponderación al final del curso.

Evaluación parcial



La evaluación parcial se encuentra en diferentes momentos a lo largo del curso, es decir, al terminar cada módulo el participante tendrá que realizar una evaluación parcial de los contenidos que fueron abordados, con la finalidad de evaluar los resultados de forma continua.



PARCIAL_T2_M4.jpg

[Vector de Negocios creado por freepik -
www.freepik.es](https://www.freepik.es/vectores/negocios)

De acuerdo con Moreno (2007): “Una de las funciones pedagógicas más importantes de la evaluación es la función de la retroalimentación”, por lo tanto, una evaluación parcial funge como un elemento clave para determinar los resultados del participante.

La evaluación parcial se realiza al término de cada módulo y consta de 10 reactivos, no tiene ponderación y tampoco límite de tiempo para realizarlo.

Evaluación final

La evaluación sumativa o final está compuesta por la suma de la valoración efectuada durante el curso, al mismo tiempo se otorgan calificaciones a los objetivos de enseñanza que se alcanzaron en el proceso formativo.



EXAMEN_T2_M4.jpg

Recuperado de: <http://www.conamat.com/blog/todo-lo-que-debes-saber-sobre-el-examen-de-colbach>

Un ejemplo de esta evaluación son los exámenes de fin de curso o los exámenes de certificación profesional.

La evaluación final consta de 25 reactivos y se realiza de manera única al finalizar el curso, se tiene un límite de tiempo de 30 minutos para realizarla.

Para que el usuario pueda obtener su constancia del curso, debe obtener una calificación mínima de 8.0.

[...]

Colocar ejemplo del banco de preguntas



Bibliografía:

Secretaría del Trabajo y Previsión Social. (2008). Elaboración de programas de capacitación. Dirección General de Capacitación. México.
https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/160973/Elaboracion_de_programas_de_capacitacion_Anexo_1_250_1.pdf

Instituto Nacional para la Educación de los Adultos. (2010) Evaluación Diagnóstica. México.
[http://www.inea.gob.mx/index.php/educacionabc/edadultprimsecbc/eadulprimconcluirbc/eduadprimevdiag.html#:~:text=La%20Evaluaci%C3%B3n%20diagn%C3%B3stica%20es%20el,al%20nivel%20avanzado%20\(secundaria\).](http://www.inea.gob.mx/index.php/educacionabc/edadultprimsecbc/eadulprimconcluirbc/eduadprimevdiag.html#:~:text=La%20Evaluaci%C3%B3n%20diagn%C3%B3stica%20es%20el,al%20nivel%20avanzado%20(secundaria).)

Moreno,T. (2007).La evaluación del aprendizaje en educación superior.El caso de la carrera de derecho.Universidad Autónoma Metropolitana.México.<https://www.redalyc.org/pdf/340/34004809.pdf>

Sánchez, M. (2018) La evaluación del aprendizaje de los estudiantes ¿es realmente tan complicada Revista Digital Universitaria.Universidad Nacional Autónoma de México.http://www.revista.unam.mx/wp-content/uploads/v19_n6_a1_La-evaluaci%C3%B3n-del-aprendizaje-de-los-estudiantes.pdf

Secuencia	9
Elemento	ACTIVIDAD



Indicaciones y recursos didácticos (video, fotografías, infografías, imagen)	Agregar un relleno los espacios
Contenido	<p style="text-align: center;">Actividad: Rellena los espacios</p> <p>Título: Rellena los espacios</p> <p>Instrucción: Lee con atención los enunciados y rellena los espacios con las palabras correctas que complementan los enunciados.</p> <ol style="list-style-type: none">1. El _____ articula y _____ la información, organiza la producción y planifica la realización de un recurso _____. guión instruccional, jerarquiza, educativo digital.2. Los _____ son recursos pedagógicos que ayudan a fortalecer _____ o _____ del público para los que fueron diseñados. Objetos de aprendizaje, habilidades, capacidades



3. La _____ es uno de los puntos clave en todo proceso de _____ - _____, ya que permite _____ y valorar los conocimientos adquiridos.
evaluación, enseñanza-aprendizaje, identificar
4. La evaluación es un _____ sistemático, _____ e _____ que indica hasta qué punto han sido logrados los objetivos planteados.
proceso, continuo, integral
5. La evaluación es una forma de integrar los _____, _____, y _____ a fortalecer.
conocimientos, habilidades, competencias
6. La evaluación _____ permite reconocer las _____ y conocimientos que has adquirido a lo largo de la _____.
diagnóstica, habilidades, vida
7. La evaluación _____ es aplicada al inicio de un curso.
diagnóstica.
8. La evaluación _____ se encuentra en diferentes momentos a lo largo de un curso con la finalidad de evaluar los _____ de manera continua.
parcial, resultados



	<p>9. La evaluación _____ está compuesta por la _____ de la valoración efectuada durante el curso. final, suma</p> <p>10. Los exámenes de _____ o de fin de _____ son ejemplos de evaluación final. certificación, curso</p>
Secuencia	10
Elemento	Evaluación de Módulo 4. Recursos y evaluación
Contenido	<p>¡Felicidades! Has completado con éxito el Módulo 4, ahora es momento de realizar tu evaluación y poner a prueba lo aprendido.</p> <p>Por favor lee con atención cada enunciado y selecciona la respuesta correcta de acuerdo a los conocimientos adquiridos durante el presente módulo.</p> <p>1. Son ejemplos de recursos:</p> <ul style="list-style-type: none">a) Textos, libros, imágenes, audios, software, videos, multimedia, etc.b) Mensajesc) Fax, mensaje y correod) Imágenes, mensajes y faxes <p>Retroalimentación para las negativas ¡Incorrecto! Continúa esforzándote, revisa nuevamente la información del módulo 4</p>



Retroalimentación para las positivas ¡Excelente! Recuerda que los recursos son materiales de gran apoyo en el logro de objetivos.

2. Los recursos didácticos funcionan como:

- a) Guía pedagógica.
- b) Materiales manipulativos.
- c) Instrumentos.
- d) Exámenes

Retroalimentación para las negativas ¡Incorrecto! Continúa esforzándote, revisa nuevamente la información del módulo 4

Retroalimentación para las positivas

3. Los recursos didácticos facilitan la interpretación de los contenidos, ya que al seleccionar y los uso de diversos recursos brindan para potenciar los procesos:

- a) Estructurales
- b) Evaluación
- c) **Formativos**
- d) Visuales

Retroalimentación para las negativas ¡Incorrecto! Continúa esforzándote, revisa nuevamente la información del módulo 4

Retroalimentación para las positivas ¡Correcto! Los recursos didácticos brindan eficacia en los procesos formativos ya que incentivan el aprendizaje.



4. Es una fase del guión didáctico:

- a) Sinopsis. Contiene el tema y las líneas generales del desarrollo, es previo al trabajo del guión.
- b) Explicar el contenido que se desea transmitir
- c) Repositorios digitales
- d) modificar o alterar el documento

Retroalimentación para las negativas ¡Incorrecto! Continúa esforzándote, revisa nuevamente la información del módulo 4

Retroalimentación para las positivas ¡Correcto! La sinopsis es una fase del guión didáctico pues en ella vienen las líneas generales del desarrollo.

5. Los objetos de aprendizaje son:

- a) Recursos pedagógicos que ayudan a fortalecer habilidades o capacidades del público para los que fueron diseñados.
- b) Instrumentos que desarrollan los contenidos de las unidades temáticas para una mejor comprensión.
- c) Recursos didácticos y lúdicos que ayudan a fortalecer habilidades.
- d) Instrumentos pedagógicos que ayudan a fortalecer habilidades o capacidades del público para los que fueron diseñados

Retroalimentación para las negativas ¡Incorrecto! Continúa esforzándote, revisa nuevamente la información del módulo 4

Retroalimentación para las positivas ¡Correcto! Los objetos de aprendizaje permiten fortalecer las habilidades o capacidades.



6. Es un proceso sistemático, continuo e integral que indica hasta qué punto han sido logrados los objetivos planteados.

- a) El material.
- b) La evaluación.
- c) Los propósitos.
- d) Los objetivos.

Retroalimentación para las negativas ¡Incorrecto! Continúa esforzándote, revisa nuevamente la información del módulo 4

Retroalimentación para las positivas ¡Bien hecho! La evaluación busca integrar los conocimientos, habilidades, conocimientos y competencias a fortalecer.

7. ¿Cuáles son los tipos de evaluación en el ambiente de aprendizaje de la plataforma PROCADIST?

- a) Diagnóstica, parcial y final
- b) Diagnósis y final
- c) Inicial y final
- d) Parcial, inicial y contextual

Retroalimentación para las negativas ¡Incorrecto! Continúa esforzándote, revisa nuevamente la información del módulo 4

Retroalimentación para las positivas ¡Excelente! Recuerda que la evaluación es una forma de integrar los conocimientos, habilidades y competencias a fortalecer en distintos momentos.

8. Es la evaluación aplicada con la finalidad de identificar las habilidades y conocimientos previos del participante:



- a) Parcial
- b) Diagnóstica**
- c) Final
- d) Formativa

Retroalimentación para las negativas ¡Incorrecto! Continúa esforzándote, revisa nuevamente la información del módulo 4

Retroalimentación para las positivas; ¡Correcto! En PROCADIST, la evaluación diagnóstica se presenta al iniciar cada curso para identificar las habilidades del participante.

9. Es una evaluación que se encuentra en diferentes momentos a lo largo de un curso.

- a) Formativa
- b) Final
- c) Parcial**
- d) Diagnóstica

Retroalimentación para las negativas ¡Incorrecto! Continúa esforzándote, revisa nuevamente la información del módulo 4

Retroalimentación para las positivas ¡En hora buena! La evaluación parcial se encuentra al terminar cada unidad de un curso con la finalidad de evaluar los resultados de forma continua.

10. ¿Cuál es la función de una evaluación final?

- a) Dar a conocer el perfil profesional del participante
- b) Identificar el aprovechamiento del desempeño del participante**
- c) Reconocer el número de reactivos por cada módulo
- d) Identificar los recursos didácticos en el diseño instruccional



Retroalimentación para las negativas ¡Incorrecto! Continúa esforzándote, revisa nuevamente la información del módulo 4

Retroalimentación para las positivas: ¡Excelente! La evaluación sumativa o final está compuesta por la suma de la valoración efectuada durante el curso.

NOTA: En este apartado faltan 15 reactivos

Banco de preguntas: Evaluación Diagnóstica y Evaluación Final

Banco de preguntas: Evaluación Diagnóstica y Evaluación Final



Contenido: Banco de preguntas: Evaluación Diagnóstica y Evaluación Final

Nombre del responsable del contenido:

Figueroa García Yazmin

Flores García Joana Abigail

Gil Reyes Yunuen Karina

González Luna Montserrat
Fátima

Islas Sánchez Daniela

Luna Ledesma Abigail

Romero Rosas Leslye
Guadalupe

Uribe Pineda Karla

Dirección de e-mail:

yazfiggar22@gmail.com

joanaflores071098@gmail.com

yunuengilreyes@gmail.com



	<p>fatimartglz@gmail.com</p> <p>islasdaniela18@gmail.com</p> <p>ledesma23abigail@gmail.com</p> <p>romerorosasleslyegadalupe@gmail.com</p> <p>ukarla78@gmail.com</p>
Secuencia	1
Elemento	Evaluación diagnóstica del curso y evaluación final:



Contenido	<p>Nota: este apartado recopila los reactivos de las evaluaciones de cada módulo, serán 25 preguntas por módulo entonces, un curso de cuatro módulos deberá contener un banco de preguntas total de 100 reactivos. De este banco total de preguntas</p> <ul style="list-style-type: none">- El banco de preguntas debe constar de 25 reactivos por cada Unidad de aprendizaje, de tal forma que se tenga un banco con un total de 100 reactivos (considerando 4 unidades).- La evaluación diagnóstica se realiza de manera única al principio del curso y consta de 25 reactivos, mismos que se consideran dentro del banco general de preguntas. Esta evaluación no tiene ponderación.- La evaluación parcial se realiza al término de cada Unidad y consta de 10 reactivos (de un banco de 25). Estas evaluaciones no tienen ponderación y no tienen límite de tiempo.- La evaluación final se realiza de manera única al finalizar el curso y consta de 25 reactivos con un límite de 30 minutos para realizarlo. De no aprobar el curso en su primer intento el participante tendrá dos opciones más para realizar el curso.- Para que el participante pueda obtener su constancia de participación, invariablemente deberá acreditar el curso con una calificación mínima de 8.0.
------------------	---