

Guía la plantilla de curso maestro para crear los módulos instruccionales de un curso en línea o a distancia en el Sistema de Gestión de Aprendizaje - Moodle

El diseño de un módulo instruccional para cursos en modalidades a distancia en la Universidad de Puerto Rico, recinto de Río Piedras debe seguir una estructura estandarizada y alineada con los objetivos del curso. Según la Plantilla de Curso Maestro y las guías del Decanato de Asuntos Académicos (DAA), los elementos esenciales son:

Título del módulo: Debe ser descriptivo y seguir el esquema "M#. Título" (ej. M1. Bienvenida e introducción al curso)

Descripción o Introducción: Una visión general breve de los temas, conceptos clave e importancia del contenido que se cubrirá

Objetivos específicos de aprendizaje: Deben ser medibles, centrados en el estudiante y estar directamente alineados con los objetivos generales del curso. Se recomienda utilizar la Taxonomía de Bloom para redactarlos de manera clara

Instrucciones para estudiantes: Una enumeración clara de las acciones que el estudiante realizará (ej. "Hacer lectura de...", "Ver video...", "Completar la tarea...") para guiar su proceso de aprendizaje de manera activa o pasiva.

Contenido del módulo: Organizado en lecciones o subtemas. Debe incluir explicaciones de conceptos, definiciones de términos y ejemplos concretos o analogías

Materiales y estrategias instruccionales: Recursos necesarios para el estudio:

- Lecciones
- Presentaciones
- Lecturas en pdf
- Videos
- Otros

Material de apoyo: Contenido suplementario no requerido que permita al estudiante ampliar su conocimiento (enlaces web, videos adicionales, etc.)

Estrategias de interacción regular y sustantiva

Actividades y tareas: Deben estar alineadas a los objetivos de aprendizaje. Cada una debe incluir instrucciones precisas, el valor en puntos o peso y los criterios de evaluación (rúbricas, listas de cotejo o guías de calificación)

Avalúo (Assessment): Integración de herramientas sencillas (diarios reflexivos, foros, cuestionarios cortos) para recopilar información que permita ajustar el proceso de enseñanza

Consideraciones de Diseño y Calidad

1. Alineación Curricular: Se debe garantizar la conexión lógica entre los objetivos, materiales, actividades y evaluaciones (Estándares de Quality Matters).
2. Accesibilidad Digital: Todos los materiales deben cumplir con el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), incluyendo subtítulos para videos, texto alternativo para imágenes y contraste de color adecuado.
3. Interacción: El diseño debe propiciar la interacción regular y sustantiva entre docente-estudiante, estudiante-estudiante y estudiante-contenido.

EJEMPLO DE LA ESTRUCTURA DE LOS MÓDULOS

Módulo #.

Título del módulo:

Descripción del módulo: *Incluya una breve descripción del tema(s) que se estará cubriendo en el módulo.* Ejemplo:

En este módulo se estará discutiendo el tema de XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX.

Durante este módulo, los participantes explorarán los aspectos fundamentales relacionados con XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX. Los temas específicos que se cubrirán incluyen:

1. Introducción a XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX: Se proporcionará una visión general del tema, sus conceptos clave y su importancia en el contexto actual.
2. Principales teorías y modelos: Se analizarán las teorías y modelos más relevantes relacionados con XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX, proporcionando una base teórica sólida para el aprendizaje.
3. Aplicaciones prácticas: Se examinarán las aplicaciones prácticas de XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX en diversos contextos, con ejemplos concretos y estudios de caso.
4. Herramientas y recursos: Se presentarán las herramientas y recursos más útiles para trabajar con XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX, así como guías sobre cómo utilizarlos de manera efectiva.
5. Desafíos y soluciones: Se identificarán los principales desafíos asociados con XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX y se discutirán estrategias y soluciones para superarlos.

A lo largo del módulo, se incentivará la participación mediante diversas actividades, como discusiones en línea, ejercicios prácticos y proyectos colaborativos. Los participantes tendrán la oportunidad de aplicar lo aprendido en situaciones reales y recibir retroalimentación constructiva para mejorar su comprensión y habilidades.

Al finalizar este módulo, los participantes habrán adquirido una comprensión profunda de XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX y estarán mejor preparados para aplicar estos conocimientos en su campo profesional o académico.

Objetivos específicos de aprendizaje: *Incluya los objetivos específicos de aprendizaje. Todos los objetivos del curso (identificados en el prontuario) deben quedar cubiertos en alguno de los módulos.*

Al finalizar el estudio del módulo se espera que seas capaz de:

1. XXXXXXXXXXXXXXXX
2. XXXXXXXXXXXXXXXX
3. XXXXXXXXXXXXXXXX

La siguiente tabla presenta ejemplos de objetivos específicos utilizando la taxonomía revisada de Bloom y considerando las actividades que se pueden crear en Moodle. Esta tabla le ayudará a estructurar sus objetivos de aprendizaje de manera clara y alineada con las capacidades y herramientas que Moodle ofrece, asegurando así una experiencia de aprendizaje rica y efectiva para los estudiantes.

NIVEL DE LA TAXONOMÍA DE BLOOM	VERBOS DE ACCIÓN	EJEMPLOS DE OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	HERRAMIENTAS DE MOODLE
RECORDAR	Identificar, Listar, Nombrar	<i>Identificar los componentes principales de un sistema operativo.</i>	Cuestionarios, Glosarios, Recursos de contenido (Archivos, Páginas)
COMPRENDER	Explicar, Resumir, Interpretar	<i>Explicar los principios básicos de la teoría de la evolución.</i>	Foros de discusión, Tareas, Lecciones
APLICAR	Utilizar, Implementar, Resolver	<i>Resolver problemas matemáticos utilizando ecuaciones cuadráticas.</i>	Tareas, Cuestionarios, Base de datos
ANALIZAR	Comparar, Contrastar, Categorizar	<i>Comparar las diferencias entre los sistemas políticos de dos países.</i>	Foros de discusión, Tareas, Wikis
EVALUAR	Criticar, Justificar, Valorar	<i>Valorar la efectividad de diferentes estrategias de marketing digital.</i>	Taller, Foros de discusión, Cuestionarios
CREAR	Diseñar, Construir, Producir	<i>Diseñar un plan de negocio para una startup tecnológica.</i>	Taller, Tareas, Wikis, Base de datos

Instrucciones generales del módulo: *Enumere las acciones que realizará el estudiante en el módulo/lección. Las instrucciones serán la guía de lo que debe hacer el estudiante de manera pasiva o activa.*

Ejemplo:

1. Hacer lectura de/sobre...
2. Ver presentación/video de/sobre...
3. Discutir en grupo sobre...
4. Completar la tarea/examen...
5. Participar en el foro sobre...
6. Evaluar el caso...

Contenido del módulo: *Redacte toda la información que usted desea que estudie el estudiante durante este módulo de aprendizaje.*

- *Organice el módulo en lecciones (subtemas).*
- *Utilice materiales o actividades para satisfacer distintos estilos de aprendizaje.*
- *Explique los conceptos, provea ejemplos y defina términos en los módulos.*
- *Proporcione al estudiante los materiales de estudio y de trabajo necesarios para realizar las actividades.*
- *Todos los enlaces utilizados externos e internos funcionan y abren en una nueva página*
- *Todo recurso utilizado en línea se cita y se describe.*

Estrategias Instruccionales: *Debido a la modalidad del curso en línea se recomienda utilizar diversas estrategias como presentaciones, aplicaciones en línea, video llamadas y videoconferencias, discusión de lectura, trabajo colaborativo, aprendizaje autónomo, uso pedagógico y ético de la tecnología, etc.*

Ejemplos:

- Reuniones virtuales
- Ponencia
- Videoconferencia
- Lecturas (indicar capítulos, títulos, etc.)
- Presentación visual (las presentaciones se deben preparar de manera general y compartir en formato ppt, pdf)
- Recursos digitales (pueden ser recursos de información de las bases de datos de la biblioteca o recursos externos)
- Videos
- Simulación
- Audio
- Programado
- Bases de datos
- Otros

Material de apoyo (contenido suplementario/no requerido): *Incluya todos los recursos (ej. enlaces a videos de YouTube, lecturas, enlaces web...) que desea incluir en las lecciones del módulo, como material de apoyo al estudiante, que le permita ampliar su conocimiento sobre el tema. Asegúrese que el material cumpla con las pautas de accesibilidad digital.* Ejemplos:

- Lecturas en pdf
- Enlaces a recursos externos
- Videos

Actividad o tarea: *Incluya las actividades de aprendizaje, tarea de evaluación o pruebas, alineada a los objetivos de aprendizaje. Cada actividad o tarea debe incluir: instrucciones, los criterios de evaluación (ejemplo: Rúbrica, guía, hoja de cotejo, banco de preguntas), y valor máximo.* Ejemplo:

Tarea #1: Título de la tarea

Descripción de la tarea:

Instrucciones de la tarea:

Valor de la tarea en puntos (##) o peso (%).

Método de medición y evaluación

- Valoración automática
- Rúbrica/ Guía de marcado
- Evaluación entre pares
- Valoración (rating)
- Puntuación directa/ escala

Banco de actividades en Moodle

- Foro - Herramienta para discusiones asincrónicas entre estudiantes. Facilitan la interacción entre los estudiantes, permitiendo debates y discusiones sobre diferentes temas.

- Preguntas rápidas - Herramientas para generar preguntas de comprensión a través de opciones múltiples para estimular el pensamiento sobre un tema; probar rápidamente el entendimiento de los estudiantes, etc.
- Tarea - Permite al profesor comunicar tareas, recopilar trabajos y proporcionar calificaciones y retroalimentación.
- Glosario - Permite a los estudiantes crear y mantener una lista de definiciones, como un diccionario, o recopilar y organizar recursos o información. Útil para crear listas de términos clave y definiciones que los estudiantes deben aprender.
- Base de datos: Los estudiantes pueden colaborar en la creación y gestión de una colección de registros.
- Wiki- Herramienta colaborativa que permite la creación y edición conjunta de documentos. Permite a los estudiantes agregar y editar un documento o colección de estos, puede ser colaborativo, o individual.
- Lecciones: Ofrecen contenido estructurado de forma secuencial con preguntas interactivas.
- Taller: Facilita la evaluación entre pares, donde los estudiantes pueden revisar y evaluar el trabajo de sus compañeros.
- Quiz - Permite al profesor crear cuestionarios que comprenden preguntas de varios tipos, incluyendo múltiples opciones, coincidencias, respuestas cortas y números.
- Portafolio - Es una modalidad de evaluación, y su uso permite al profesor y al estudiante monitorear la evolución del proceso de aprendizaje, de tal manera que pueden introducirse cambios durante dicho proceso.
- SCORM - Es una colección de archivos que se empaquetan de acuerdo con un estándar acordado para objetos de aprendizaje. Programas como iSpring, Adobe Captivate, Articulate, EXE, entre otros, permiten crear estos archivos.
- H5P – Es una herramienta para crear actividades de aprendizaje y material interactivo para los estudiantes.

Evidencias: *Productos o tareas que debe entregar o completar el estudiante para comprobar que domina los conceptos, destrezas y actitudes que son estipulados en los objetivos, como, por ejemplo:*

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Ensayo | <input type="checkbox"/> Presentación |
| <input type="checkbox"/> Examen | <input type="checkbox"/> Animación |
| <input type="checkbox"/> Quiz | <input type="checkbox"/> Reflexión |
| <input type="checkbox"/> Wiki | <input type="checkbox"/> Autoevaluación |
| <input type="checkbox"/> Blog | <input type="checkbox"/> Portafolio |
| <input type="checkbox"/> Discusión en foro | <input type="checkbox"/> Otro: _____ |
| <input type="checkbox"/> Video | |

Avalúo: *Integre diversas actividades de avalúo en cada una de las lecciones del curso, con el fin de utilizar herramientas sencillas, evaluar a los estudiantes o recopilar información que le permita al profesor realizar los ajustes necesarios para mejorar el proceso de enseñanza/aprendizaje. (Ejemplos: cuestionario, foros, pre/post, boleto de entrada/salida, diario reflexivo, etc.)*

Elementos del curso maestro según Plantilla para crear los módulos instruccionales de un curso en línea o a distancia en el Sistema de Gestión de Aprendizaje - Moodle



- Feedback - permite al profesor crear una encuesta personalizada para recolectar comentarios de los participantes usando una variedad de tipos de preguntas incluyendo la opción múltiple, sí / no o entrada de texto.
- Foro - herramienta para discusiones asincrónicas entre estudiantes
- Journal – herramienta para diario reflexivo

Referencias: *Listado de todos los documentos y recursos que utilizó para el desarrollo del módulo. Los recursos de información deben estar disponibles de manera remota. (Acceso remoto incluye, entre otros, las bases de datos del Sistema de Bibliotecas o de las demás unidades institucionales de información, la Internet con los debidos permisos o con licencias de acceso libre o de dominio público.).*