

GUÍA
COMPLETA
PARA EL **DISEÑO**
INSTRUCCIONAL



2006
2024



UIPC | Unidad de Innovación
Pedagógica Curricular

 **AMERICANA**
CORPORACIÓN UNIVERSITARIA



Guía completa para el diseño instruccional 2006 - 024 / Carmen Monsalvo Amaris ... [y otros cuatros] – Barranquilla: Sello Editorial Americana, 2024.

47 páginas, tablas, 21X28 cm.
ISBN: 978-958-5169-77-7 (digital)

1. Corporación Universitaria Americana – investigaciones. 2. Desarrollo curricular -- Investigaciones -- Colombia. 3. Tecnología educativas 4. Enseñanza con ayuda de computadores. 5. Innovaciones educativas. 6. Enseñanza audiovisual. I. Navarro Angarita, Vanessa II. Barranco Gómez, Jonathan III. Molina Correa, Maribel Yolanda IV. Muñoz Sánchez, Wendy V. Título.
371.33 G943 2024 SCD23 ed.

Corporación Universitaria Americana-Sistema de Bibliotecas



Corporación Universitaria Americana ©

Sello Editorial Americana©

ISBN Digital: 978-958-5169-77-7

**GUÍA COMPLETA PARA EL DISEÑO INSTRUCCIONAL
UNIDAD DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA Y CURRICULAR (UIPC)
2006-2024**

AUTORES:

©Carmen Monsalvo Amaris, ©Vanessa Navarro Angarita, ©Jonathan Barranco Gómez, ©Maribel Yolanda Molina Correa, ©Wendy Muñoz Sanchez.

Presidente

JAIME ENRIQUE MUÑOZ

Rectora Nacional

ALBA LUCÍA CORREDOR GÓMEZ

Vicerrector Académico Nacional

MARIBEL YOLANDA MOLINA CORREA

Vicerrector de Investigación Nacional

RICARDO SIMANCAS TRUJILLO

Coordinación Sello Editorial

EVA LUNA CONTRERAS MARIÑO

Sello Editorial Americana

selloeditorialamericana@americana.edu.co

Corrección de Estilo: Eva Luna Contreras M.

Diagramación y portada: Kelly J. Isaacs González (*imágenes: freepik.com*)

1ª edición: 2024-11-08

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada en sistema recuperable o transmitida en ninguna forma o por medio electrónico, mecánico, fotocopia, grabación, u otro, sin previa autorización por escrito del Sello Editorial Americana y de los autores. Los conceptos expresados en este documento son responsabilidad exclusiva de los autores y no necesariamente corresponden con los de la Institución Universitaria Americana y da cumplimiento al Depósito Legal según lo establecido en la Ley 44 de 1993, los decretos 460 del 16 de marzo de 1995, el 2150 de 1995, el 358 de 2000 y la Ley 1379 de 2010.

Contenido

1. EL DISEÑO INSTRUCCIONAL EN LA AMERICANA	5
1.1. Qué es el diseño instruccional para la Americana	6
1.2. Dimensiones del diseño instruccional	6
1.3. Etapas del desarrollo y validación de contenidos para el diseño instruccional	7
1.4. Actores y roles	8
1.4.1 ¿Quiénes son los actores que participan en el diseño instruccional?	8
<i>1.4.1.1. Director académico (Decanos y directores de programa)</i>	8
<i>1.4.1.2. Creador de contenido</i>	8
<i>1.4.1.3. Gestor de contenidos</i>	8
<i>1.4.1.4. Asesor en diseño instruccional</i>	8
<i>1.4.1.5. Diseñador gráfico</i>	8
<i>1.4.1.6. Productor audiovisual</i>	8
<i>1.4.1.7. Ingeniero de cargue</i>	8
1.4.2 Rol del Profesor y rol del estudiante en el diseño instruccional	9
1.5. ¿Cuál es la importancia del diseño instruccional efectivo?	9
2. CÓMO DILIGENCIAR EL DISEÑO INSTRUCCIONAL EN LA AMERICANA?	10
2.1. Información general	11
2.2. Descripción de la unidad	12
3. ¿CÓMO DILIGENCIAR LA PLANTILLA TEMÁTICA?	24
Sección 1	25
Sección 2	25
Sección 3	26



4. RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES	30
4.1. Tipos de recursos digitales	31
<i>4.1.1. Recursos de texto</i>	<i>31</i>
<i>4.1.2. Texto para Desarrollo del tema (OVI)</i>	<i>32</i>
<i>4.1.3. Texto complementario descargable (Propio del profesor) (OVI)</i>	<i>32</i>
<i>4.1.4. Texto complementario externo (OVI)</i>	<i>32</i>
<i>4.1.5. Libro de texto interactivo (OVA)</i>	<i>32</i>
4.2. Recursos de video	32
<i>4.2.1. Video del profesor en cámara (OVI)</i>	<i>32</i>
<i>4.2.2. Video interactivo (OVA)</i>	<i>33</i>
4.3. Recursos infográficos y esquemas:	33
<i>4.3.1. Infografía (OVI)</i>	<i>33</i>
<i>4.3.2. Lista desplegable (OVI/OVA)</i>	<i>35</i>
<i>4.3.3. Lista con imágenes de apoyo (OVI/OVA)</i>	<i>36</i>
<i>4.3.4. Imagen interactiva (OVI/OVA)</i>	<i>37</i>
<i>4.3.5. Línea de tiempo (OVI/OVA)</i>	<i>38</i>
<i>4.3.6. Esquema gráfico (OVI/OVA)</i>	<i>39</i>
<i>4.4.1. Presentaciones de diapositivas (OVI)</i>	<i>40</i>
<i>4.4.2. Presentación multi-interactiva (OVA)</i>	<i>42</i>
5. RECOMENDACIONES DE DISEÑO GRÁFICO Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL	44
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	46



1. EL DISEÑO **INSTRUCCIONAL** EN LA AMERICANA

1.1. Qué es el diseño instruccional para la Americana

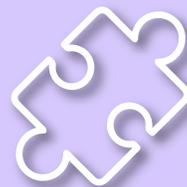
En la Americana, el diseño instruccional se entiende como un proceso sistémico de actividades interconectadas que nos permiten crear ambientes de aprendizaje que realmente faciliten los procesos de construcción del conocimiento a partir de la mediación tecnológica.

1.2. Dimensiones del diseño instruccional

En el diseño instruccional se vinculan de forma indisoluble las siguientes dimensiones (Coll et al., 2008).

1.2.1 DIMENSIÓN PEDAGÓGICA

El conocimiento de las características de los destinatarios, el análisis de los objetivos y/o competencias de la formación virtual, el desarrollo e implementación de los contenidos, la planificación de las actividades, con orientaciones y sugerencias sobre el uso de herramientas tecnológicas en el desarrollo de las actividades, y la preparación de un plan de evaluación de procesos y resultados.



1.2.2 DIMENSIÓN TECNOLÓGICA

Supone elegir las herramientas tecnológicas apropiadas para el proceso formativo deseado, analizando sus posibilidades y limitaciones, como plataformas virtuales, aplicaciones de software, recursos multimedia, etc.



1.2.3 DIMENSIÓN COMUNICATIVA

Se refiere a cómo los elementos de enseñanza y aprendizaje son estructurados y entregados para facilitar una comunicación eficaz entre los profesores y los estudiantes, así como entre los propios estudiantes.



1.3. Etapas del desarrollo y validación de contenidos para el diseño instruccional

Figura 1: Flujograma de ruta crítica de procesos



1.4. Actores y roles

1.4.1 ¿Quiénes son los actores que participan en el diseño instruccional?

1.4.1.1. Director académico (Decanos y directores de programa)

El director académico son aquellos profesionales que asignan a los docentes que estarán participando en la virtualización del curso. Son los profesionales que dan garantía que el diseño instruccional cumple con los criterios y estándares establecidos.

1.4.1.2. Creador de contenido

Son profesores expertos con saberes integrales y experiencias en temáticas propias de un programa académico. Bajo su responsabilidad está la planificación, el diseño metodológico y didáctico, la redacción de los contenidos y actividades, el diseño de recursos educativos digitales y el diseño de los criterios y actividades evaluativas.

1.4.1.3. Gestor de contenidos

Es el encargado de evaluar contenidos se encarga de revisar y asegurar la calidad y relevancia del material proporcionado antes de su producción.

1.4.1.4. Asesor en diseño instruccional

Experto en diseño instruccional encargado de revisar y acompañar la creación de contenidos de acuerdo con ciertos lineamientos de un curso. Da el visto bueno que confirma la finalización del diseño instruccional.

1.4.1.5. Diseñador gráfico

Crear elementos visuales y gráficos para mejorar la presentación y el atractivo visual de los materiales educativos.

1.4.1.6. Productor audiovisual

Se encarga de la producción de contenido multimedia, como videos, animaciones, etc. para enriquecer la experiencia de aprendizaje.

1.4.1.7. Ingeniero de cargue

Personal encargado de poner en la Moodle los cursos terminados.

RECUERDA



Sea cual sea tu rol, eres parte fundamental de nuestro equipo y contamos contigo para que este proceso sea de calidad.

1.4.2 Rol del Profesor y rol del estudiante en el diseño instruccional

Tabla 1: Rol del profesor y rol del estudiante en el diseño instruccional.

ROL DEL PROFESOR	ROL DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"> • Diseña los contenidos y las acciones formativas del diseño instruccional. • Orienta la formación virtual de aprendizaje (o acción formativa) teniendo en cuenta lo planteado en el aula virtual. • Evalúa las acciones formativas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa activamente en el aula virtual de aprendizaje. • Apropia la acción formativa basada en la orientación en ambientes virtuales de aprendizaje. • Desarrolla las actividades evaluativas.

1.5. ¿Cuál es la importancia del diseño instruccional efectivo?

La construcción de un diseño instruccional efectivo facilita una planificación adecuada del proceso de aprendizaje con una propuesta didáctica definida, lo que puede aumentar significativamente los beneficios de las actividades de aprendizaje. En este sentido el diseño instruccional sirve como garantía de rigor y validez de todo el proceso y no debe dejarse de lado en la producción e implementación de ningún recurso educativo o ambiente de aprendizaje virtual (Agudelo, 2009).



2. CÓMO **DILIGENCIAR** EL DISEÑO INSTRUCCIONAL EN LA AMERICANA?

El diseño instruccional actúa como una guía de navegación para profesores y estudiantes, por lo que es crucial elegir metodologías que se alineen con los resultados de aprendizaje planteados y considerar los recursos disponibles (Belloch, 2017).

La plantilla de diseño instruccional en la Americana se compone por las siguientes secciones:

2.1. Información general:

Figura 2. Formato de diseño instruccional.

01		DISEÑO INSTRUCCIONAL CURSOS DE PROGRAMA DE FORMACIÓN CONDUCTENTE A TÍTULO - PROGRAMAS VIRTUALES Y A DISTANCIA	Código: F EF 102
			Fecha: 30/04/2024
			Versión: 3.0
Información general			
Nivel de formación			
Semestre			
Campo de conocimiento			
Número de créditos			
Competencias Transversales			
Competencias específicas			
Resultado(s) de aprendizaje del campo de conocimiento			
Nombre del Profesor			
Duración de la unidad Temática			
Modalidad	E-Learning ____ B-Learning ____		
Plataforma/LMS			

1. Información general:

Debes diligenciar esta sección teniendo en cuenta el Syllabus de la asignatura:

- Nivel de formación.
- Semestre.
- Campos de conocimiento: Asignaturas o grupos de asignaturas.
- Número de créditos.
- Resultado(s) de aprendizaje del campo de conocimiento (Un resultado de Aprendizaje por Unidad)
- Nombre del profesor (es).
- Competencias Transversales.
- Competencias específicas.
- Duración de la unidad temática: Cantidad de semanas que le tomará desarrollar cada unidad. Ej. 2 semanas
- Modalidad.
- Plataforma.

2.2. Descripción de la unidad

Figura 3. Formato de diseño instruccional.

		DISEÑO INSTRUCCIONAL CURSOS DE PROGRAMA DE FORMACIÓN CONDUCTENTE A TÍTULO - PROGRAMAS VIRTUALES Y A DISTANCIA		Código: F EF 102 Fecha: 30/04/2024 Versión: 3.0
02	Nivel/Unidad:			<i>Recurso descripción de la unidad</i>
03	Descripción de la unidad:	<i>Se expone de forma resumida la información general del curso, con el fin de proporcionar el objetivo, tiempos de ejecución, dedicación en el trabajo autónomo, así como el desarrollo de los procesos de encuentros presenciales o sincrónicos que corresponden a contacto directo, las formas de comunicación y lo que se espera lograr al finalizar la unidad.</i>		
04	Tema			
05	Semana	<i>Indicar el número de la semana en que se va a ver la temática</i> <i>Ejemplo: Temática 1 semana 1</i>		
Recurso Educativo Digital				
	Temporización	Recursos	Narrativa (Breve introducción al recurso a utilizar)	
	OVI (O) (Objeto Virtual de Información) -Contenido temático informativos -No contiene actividades evaluativas Ejemplos: videos, audios, animaciones, infografías, herramientas H5P, esquemas gráficos, podcasts, Presentaciones slider			
	OVA (O) (Objeto Virtual de aprendizaje) -Contenido temático acompañado con actividad de aprendizaje. Ejemplos: videos, audios, animaciones, infografías, herramientas H5P, esquemas gráficos, Juegos educativos, Realidad virtual y aumentada, podcasts, Presentaciones y videos interactivos, creación de retos de aprendizaje			

2. Nivel / Unidad:

Nombre de la unidad (3 unidades para el caso de pregrados y Especialización y 4 unidades para Maestrías y Doctorados).

3. Descripción de la unidad:

En esta sección se presenta de manera resumida la información general del curso, con el fin de proporcionar el objetivo, tiempos de ejecución, dedicación en el trabajo autónomo, así como el desarrollo de los procesos de encuentros presenciales o sincrónicos que corresponden a contacto directo, las formas de comunicación y lo que se espera lograr al finalizar la unidad.

4. Tema:

Denominación de la temática de acuerdo con el Syllabus (En un rango de 3 a 5 temas por unidad para todos los niveles de formación).

5. Semana:

Número de la semana de acuerdo con la distribución del contenido (Nueva oferta modalidad virtual corresponde a 2 bloques con una duración de 8 semanas cada uno y los programas en proceso transicional, caso de radicaciones previas, 3 bloques de 8 semanas de duración cada uno)

6. Recurso educativo digital.

Objeto virtual de información (OVI)

¿Qué es?

Un OVI (Objeto Virtual de Información) es un recurso digital que contiene información sobre un tema específico. Los OVIs pueden incluir diversos tipos de contenido, como documentos digitales en PDF, bases de datos, archivos multimedia, entre otros, y su objetivo principal es proporcionar información sobre un tema determinado de manera accesible y organizada. El (OVI) básicamente es un recurso digital que tiene como propósito explicar una teoría, concepto o problemática (Díaz, 2019).

¿Cómo construyo un OVI?

Siga esta fórmula:

Revisión de la literatura relacionada (Investigación)

+

Síntesis del contenido

+

Construcción propia de contenido

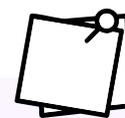
=

OVI

Ejemplo: Una infografía que presenta los eventos clave dentro de la historia del derecho romano.

NOTAS

- Si deseas que tus estudiantes consulten un recurso adicional que no es de tu autoría puedes anexarlo como recurso complementario y recomendar su lectura.
- Se requiere la creación de al menos dos OVI por tema.



Objeto virtual de aprendizaje (OVA)

¿Qué es?

Un OVI (Objeto Virtual de Información) es un recurso digital que contiene información sobre un tema específico. Los OVIs pueden incluir diversos tipos de contenido, como documentos digitales en PDF, bases de datos, archivos multimedia, entre otros, y su objetivo principal es proporcionar información sobre un tema determinado de manera accesible y organizada. El (OVI) básicamente es un recurso digital que tiene como propósito explicar una teoría, concepto o problemática (Díaz, 2019).

¿Cómo construyo un OVI?

Siga esta fórmula:

Contenido (Información)

+

*Actividad de autoaprendizaje**

=

OVA

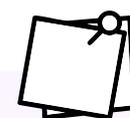
* Actividad de autoaprendizaje: (Actividad Interactiva en H5P, de tipo formativo, no genera calificación)

Ejemplos de actividades de autoaprendizaje:

Tabla 2: Lista de actividades de aprendizaje disponibles para realizar OVAs.

Nombre del recurso	Nombre del recurso en inglés	Función
Arrastra las palabras	Drag the Words	desafíos basados en texto en los que los usuarios deben arrastrar palabras a espacios en blanco en oraciones.
Arrastra y suelta	Drag and Drop	crear muchas formas de arrastrar y soltar utilizando solo un navegador web
Completar los espacios	Fill in the blanks	crear preguntas para completar espacios en blanco
Cuestionario	Questionnaire	crear cuestionarios. Los cuestionarios se pueden utilizar como encuestas o preguntas abiertas.
Elección de imagen	Image Choice	agregar preguntas de elección de imágenes accesibles
Falso y verdadero	True/False Question	crear preguntas de tipo verdadero o falso.
Mapa de juegos	Game Map	crear juegos divididos en etapas puede contener un tipo de recurso para que el usuario lo vea o complete.
Marque las palabras	Mark the Words	crear desafíos en los que el usuario debe marcar tipos específicos de verbos en un texto
Opción múltiple respuesta	Multiple Choice	crear desafíos en los que el usuario debe identificar una o más opciones correctas.
Opción única respuesta	Single Choice Set	crear cuestionarios sencillos y fluidos compuestos por preguntas de opción única.
Quiz (Set de preguntas)	Quiz (Question set)	se admiten crear muchos tipos de preguntas, como opciones múltiples, completar espacios en blanco, arrastrar las palabras, marcar las palabras y arrastrar y soltar

NOTAS



- Si deseas que tus estudiantes consulten un recurso adicional que no es de tu autoría, puedes anejarlo como recurso complementario y recomendar su lectura.
- Se requiere la creación de al menos dos OVA por tema.
Ejemplo: Un video interactivo que contiene dos o 3 preguntas de reflexión crítica que responderá el estudiante sobre el contenido desarrollado en video.
- Es labor del diseñador gráfico generar el recurso H5P en plataforma. Tú como creador de contenido solo tendrás que: 1) escoger el tipo de recurso H5P que quieres para tu OVA y 2) proveer la información necesaria para que un diseñador gráfico lo pueda diagramar en la plataforma.

Para que el contenido pueda ser considerado como OVI y/u OVA deben haber sido creados 100% por ti. Sin embargo, puedes sugerir recursos complementarios de fuentes externas.

Tabla 3: Diferencia entre un OVI y un OVA.

Característica	Objeto Virtual de Información (OVI)	Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA)
Propósito pedagógico	Brindar información relevante para un tema específico.	Facilitar el aprendizaje de un concepto o habilidad específica.
Componentes	Información presentada en documentos, recursos multimedia, herramientas.	Contenidos, actividades de autoaprendizaje, elementos de contextualización.
Interactividad	No implica interacción por parte del estudiante.	Promueve la interacción del estudiante con el contenido.

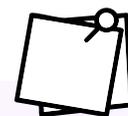
Narrativa

¿Qué es?

La narrativa es una contextualización que se hace con el fin de situar al estudiante frente a la temática y al recurso que se verá, la cual de manera resumida indica lo que se encontrará en cada recurso.

NOTA

Recuerda que la narrativa es distinta al guión del recurso, el cual debes desarrollar dentro de la plantilla de recursos.



¿Cómo lo construyo?

Para construir la narrativa de un recurso digital de aprendizaje que motive a los principiantes a interactuar, puedes seguir este enfoque sencillo:

- Empieza con una pregunta o hecho Simple:** Haz una pregunta fácil de entender o comparte un dato interesante.
 - Ejemplo:** “¿Te gustaría aprender una habilidad útil para tu vida diaria?”
- Explica Por Qué Es Importante:** Di cómo este recurso les ayudará a ellos en la vida real.
 - Ejemplo:** “Saber cómo usar la tecnología te hará más hábil y seguro en tu trabajo y en la escuela.”
- Di Qué Aprenderán:** Deja claro qué aprenderán al usar el recurso.
 - Ejemplo:** “Este curso te enseñará a manejar datos de forma sencilla para que puedas tomar mejores decisiones.”
- Anima al Estudiante:** Hazles saber que el recurso es amigable y que pueden hacerlo.
 - Ejemplo:** “Está diseñado para principiantes como tú, con explicaciones claras y ejemplos fáciles.”
- Invítalos a Comenzar:** Dales una invitación cálida para empezar.
 - Ejemplo:** “¡Vamos, haz clic en el botón y comienza a aprender algo nuevo hoy!”

Ejemplo 1:

Imagina que eres parte del equipo de comunicación de una empresa moderna. La comunicación organizacional es crucial para mantener informados a todos los empleados y alinear los esfuerzos hacia objetivos comunes. A continuación, encontrarás un gráfico que ilustra los procesos clave de la comunicación organizacional.



Ejemplo 2:

En el viaje hacia el autoconocimiento, el psicoanálisis juega un papel fundamental. Después de aprender los conceptos básicos del psicoanálisis, ahora es momento de explorar los diferentes tipos de análisis que pueden realizarse con los pacientes.

Recursos

En esta sección de la plantilla, solo debes mencionar el nombre del recurso que funciona como tu OVI y OVA.

- **Ejemplo OVI:** Podcast: La globalización en 5 minutos
- **Ejemplo OVA:** Navegando por las Corrientes de la Globalización (vídeo interactivo)

Recuerda que debes presentar los detalles técnicos y la redacción del guión (contenido) de los recursos a través de la plantilla temática* para su producción gráfica y audiovisual.

*Plantilla temática: Formato en el que se identifica y se desarrolla el contenido de los recursos por temas.

Temporización

Es el tiempo que le tomará al estudiante interactuar con el recurso OVI u Ova.

- Ejemplo: 5 minutos.

7. Retos y retroalimentación

Figura 4: Retos y retroalimentación.

Retos	DISEÑO INSTRUCCIONAL CURSOS DE PROGRAMA DE FORMACIÓN CONDUCTENTE A TÍTULO - PROGRAMAS VIRTUALES Y A DISTANCIA		
	Level 1 Básico (Formativa)	Level 2 Intermedio (Formativo)	Level 3 Avanzado (Reto Evaluativo)
Teniendo en cuenta los niveles de complejidad, los retos deben ir de lo simple a lo complejo, es decir del level 1 al level 3. Los dos primeros representan retos formativos y el tercero es un reto evaluativo			
Retroalimentación			
Insignias			

Retos

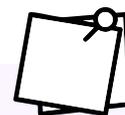
¿Qué es?

El reto corresponde a una actividad evaluativa diseñada para valorar los conocimientos, habilidades o competencias

que los estudiantes han adquirido a través de los contenidos temáticos presentados en los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) y los Objetos Virtuales de Información (OVI).

Al definir cada reto, es crucial seleccionar estrategias didácticas alineadas con los resultados de aprendizaje esperados de acuerdo con el syllabus y debe ser coherente con el nivel de formación (pregrado, especialización, maestría o doctorado). Es vital consultar estrategias y técnicas adaptadas a la formación virtual para elegir las más efectivas, que pueden incluir, por ejemplo, aprendizaje basado en proyectos, estudio de casos, gamificación y aprendizaje colaborativo.

NOTA



Los retos debes nombrarlos en el diseño instruccional y desarrollarlo en la plantilla temática.

¿Cómo lo construyo?

Al diseñar retos evaluativos se debe integrar y equilibrar las dimensiones cognitiva, procedimental y valorativa-actitudinal del aprendizaje, asegurando una educación que abarque el saber, el hacer y el ser.

- **Área cognitiva (saber):** Enfoque del conocimiento teórico y el entendimiento conceptual. Las actividades deben diseñarse para evaluar la comprensión, el análisis, la síntesis y la evaluación de información relevante.
- **Área procedimental (hacer):** Se centra en las habilidades prácticas y la capacidad de aplicar conocimientos en situaciones reales. Las actividades deben permitir a los estudiantes demostrar su competencia en procedimientos específicos y en la resolución de problemas prácticos.
- **Área valorativa-actitudinal (ser):** Se abordan los valores, actitudes y aspectos éticos del comportamiento humano. Las actividades deben fomentar la reflexión sobre valores personales y profesionales y la responsabilidad social.

Teniendo en cuenta lo anterior, le recomendamos adaptar la siguiente estructura al reto que desea implementar:

1. Nombre del reto.

- Redacte un título para la actividad evaluativa en máximo 10 palabras.

2. Objetivo del reto.

- Los objetivos deben formularse siguiendo la estructura de Verbo, Objeto y Condición (V+O+C), utilizando un verbo transitivo en infinitivo (terminaciones en -ar, -er, -ir). Se recomienda consultar la taxonomía de Bloom para seleccionar verbos adecuados según el nivel de complejidad del reto planteado.

3. Descripción de la actividad que contiene el reto.

- En esta sección, el profesor debe detallar el tipo de actividad que se desarrollará, especificando claramente las pautas que los estudiantes deben seguir o conocer. Es esencial incluir las temáticas y recursos que se abordarán.

4. Pasos a seguir enumerados.

- Describir las instrucciones paso a paso para completar la tarea asignada, asegurando que se aborden todos los aspectos requeridos de acuerdo con la descripción de la actividad.



5. Estructura y formato de entrega.

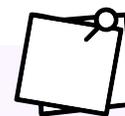
- Es crucial destacar los criterios con los que se deben entregar los archivos:
- **Formato de archivo:** Especificar el tipo de formato aceptado para la entrega (por ejemplo, .docx, .pdf, .pptx).
- **Extensión de la actividad:** Indicar la longitud máxima ó mínima del trabajo (por ejemplo, número de palabras, cantidad de diapositivas).
- **Etiquetado del archivo:** Instruir sobre cómo se debe nombrar el archivo, incluyendo detalles como el nombre del curso, la fecha y el nombre del estudiante.
- **Recomendaciones adicionales:** Ofrecer cualquier otra recomendación que facilite la entrega correcta y puntual, como consejos de formato.

6. Criterios de evaluación:

- Establecer los estándares o indicadores utilizados para medir y juzgar la eficacia y calidad de una actividad de aprendizaje. Estos criterios ayudan a determinar si los objetivos de aprendizaje han sido alcanzados y proporcionan una base para la retroalimentación constructiva. Cada criterio debe ponderarse para procurar una evaluación más objetiva.

NOTA

Se requiere la creación de al menos dos retos por unidad.



¿Cuáles son los niveles en cada reto?

En el desarrollo de cada uno de los retos es importante desafiar a los estudiantes en diferentes niveles de complejidad, asegurando una evaluación integral de sus habilidades cognitivas, procedimentales y valorativas-actitudinales. Esta progresión de retos facilita no solo el aprendizaje efectivo, sino también el desarrollo personal y profesional continuo.

Dado lo anterior, puede abordar una estrategia didáctica activa a lo largo de los tres niveles para que semana a semana pueda profundizar en los resultados de aprendizaje.

Los retos se clasifican según su complejidad, con una progresión recomendada de menor a mayor dificultad.

NOTA

Debes tener en cuenta los resultados de aprendizaje declarados en el syllabus, para plantear los retos de aprendizaje. Asimismo, te recomendamos tener presente la Taxonomía de Bloom en la Era Digital para identificar el nivel de complejidad que podría tener cada reto.

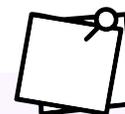
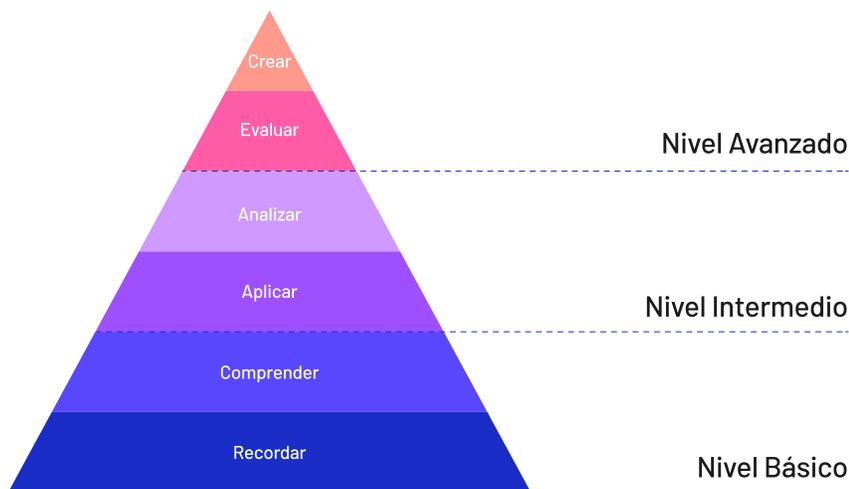
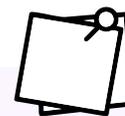


Figura 5: Taxonomía de Bloom en la Era Digital aplicada a la complejidad de los retos evaluativos en la Americana.



Fuente: Elaboración propia a partir de Churches (2008).

NOTA



Para el caso de los Programas antiguos se aplica la Escala de Niveles de Aprendizaje de Bloom citada en los Lineamientos Curriculares consignados en el ACUERDO No. 059 - 074 DEL 29 DE ENERO DE 2021.

En el caso de los Programas de nueva oferta, se aplicará la Taxonomía de Bloom en la Era Digital (Churches, 2009) (Figura 5).

Tabla 4: Ejemplos de posibles actividades para implementar según el tipo de reto.

Reto básico (Formativo) (Conocimiento y comprensión)	Reto intermedio (Formativo) (Aplicación, Análisis y capacidad de síntesis)	Reto avanzado (Evaluativo)
<ul style="list-style-type: none"> Creación de infografías. Cuestionarios con preguntas abiertas o de selección múltiple (Literal, inferencial y crítico). Organizadores gráficos. Escape room. Resumen comentado. Presentación en diapositivas. 	<ul style="list-style-type: none"> Análisis de casos. Foros de discusión. Análisis de medios de comunicación. Reseñas críticas. Podcast. Videos. Creación de blogs o Wikis. Ensayos. Paseo de textos virtual: Se crean muros (Padlet, Linoit) con información específica que incluya preguntas sobre la aplicación del tema). Al final cada grupo debe haber aportado en cada padlet, con respuestas y con aportes a los compañeros. Relatorías sobre lectura de documentos. 	<ul style="list-style-type: none"> Aprendizaje basado en proyectos. Informes de resultados. Simulaciones. Investigaciones. Creación de manuales. Cartografías. Escalera de la inferencia.

Ejemplo de retos:

Ejemplo: de reto nivel Básico

1. Nombre del reto:

- Infografía interactiva sobre el ciclo de vida de un producto y su impacto en una comunidad rural.

2. Objetivo:

- Identificar cada etapa del ciclo de vida de un producto, y reconocer cómo estas etapas impactan en el contexto social, económico y cultural de una comunidad rural.

3. Descripción de la actividad:

- Diseñar una infografía interactiva que explique el ciclo de vida de un producto, desde su concepción hasta su obsolescencia, destacando la interacción entre tecnología y sociedad en cada etapa y el impacto de la adopción tecnológica en una comunidad rural.
- La infografía debe ser visualmente atractiva, usar un lenguaje sencillo y ser accesible.

4. Pasos a seguir:

1. Investigar sobre el ciclo de vida de un producto y su relación con las necesidades de una comunidad rural.
2. Seleccionar una herramienta digital como Canva, Genially o Piktochart para el diseño de la infografía.
3. Crear gráficos claros y comprensibles que representen cada etapa del ciclo de vida del producto y su impacto social, económico y cultural.
4. Incluir una reflexión sobre la adopción tecnológica en la comunidad.
5. Revisar y asegurarse de que la infografía es comprensible y accesible.

5. Estructura y formato de entrega:

- **Entregable:** Archivo PDF que incluya la infografía con el enlace de acceso a la infografía y la reflexión sobre la adopción tecnológica en la comunidad.

6. Es ideal agregar las referencias bibliográficas que se utilizaron en la investigación de la información.

Datos a incluir: Nombre del estudiante, fecha, código y programa.

Ejemplo: Reto nivel intermedio

1. Nombre del reto:

- Análisis de reintegración y transformación a través de la cultura de paz.

2. Objetivo:

- Analizar detalladamente el proceso de reintegración de un excombatiente, evaluando cómo la educación y la cultura de paz influyen en su transformación y en la promoción de la reconciliación en la sociedad.

3. Descripción de la actividad:

- En esta actividad, realizará una investigación profunda basada en el estudio del caso de Manuel, un excombatiente que ha transitado hacia la reintegración social a través de la educación y la promoción de la cultura de paz. Se analizará su transformación personal, los desafíos enfrentados y los logros obtenidos, destacando la influencia de la educación y la cultura de paz en su vida y en la sociedad colombiana.

Manuel es un excombatiente que participó en un prolongado conflicto armado en Colombia. Sin embargo; decidió dejar atrás su vida en los grupos al margen de la ley a través del acuerdo de paz y después de años de lucha, se encontró en busca de una nueva identidad y una oportunidad para reconstruir su vida.

El Programa de Prevención, Desmovilización y Reintegración le brindó una segunda oportunidad a través de la educación y la cultura de paz. Manuel se matriculó en un programa educativo que lo ayudó a adquirir nuevas habilidades y conocimientos. A medida que avanzaba en su formación, también participaba en talleres que promovían la reconciliación y la resolución pacífica de conflictos.

Con el tiempo, Manuel se convirtió en un defensor activo de la paz en su comunidad. Utilizó sus nuevas habilidades para impulsar proyectos de desarrollo local y se convirtió en un mentor para otros excombatientes que buscaban reintegrarse. Su transformación inspiró a su comunidad y se convirtió en un ejemplo de éxito en la construcción de la paz y la reconciliación después de décadas de conflicto armado.

4. Pasos a seguir:

Revise el material de estudio en cada uno de los OVA y OVI de la unidad temática y siga los siguientes pasos:

- **Contextualización y presentación:** Comprender el contexto del conflicto armado en Colombia y la importancia de la reintegración de excombatientes.
- **Historia de Manuel:** Estudiar en detalle la trayectoria de Manuel, desde su participación en el conflicto hasta su proceso de reintegración.
- **Papel de la Educación y Cultura de Paz:** Identificar y analizar cómo la educación y la cultura de paz han influenciado la transformación de Manuel.
- **Impacto en la Sociedad:** Explorar cómo la reintegración de Manuel ha afectado la reconciliación y la construcción de una cultura de paz en Colombia.
- **Lecciones aprendidas:** Extraer conclusiones sobre la relevancia de la educación y la cultura de paz en los procesos de reintegración.
- **Recomendaciones:** Formular recomendaciones para optimizar los programas de reintegración basadas en la experiencia de Manuel.
- **Presentación oral con soporte visual:** Preparar y grabar una presentación oral, apoyándote en diapositivas y realizando un vídeo tipo reportaje que resuma tus hallazgos y recomendaciones.

5. Estructura y formato de entrega

- Formato de Archivo: PDF para el documento escrito; MP4 para el vídeo.
- Extensión de la Actividad: Documento escrito de 1500 a 2000 palabras; vídeo de 10 a 15 minutos.
- Etiquetado del Archivo: Nombrar el archivo con el título de la actividad, nombre del estudiante, fecha de entrega, y programa académico.
- Recomendaciones Adicionales: Cargar el vídeo en una plataforma como YouTube o Dailymotion y enlazarlo en el documento PDF. Hay que asegurar que todos los datos de identificación y académicos estén claros en la grabación.
- Este reto está diseñado para profundizar en la comprensión de la reintegración de excombatientes y fomentar una perspectiva crítica sobre la importancia de la educación y la cultura de paz en procesos de transformación social.



Ejemplo Reto Nivel (3) Avanzado

1. Nombre de la actividad:

- Diseñador gráfico Freelance

2. Objetivo:

- Aplicar los conceptos fundamentales del diseño gráfico en un contexto práctico y autónomo.

3. Descripción de la actividad

- En esta actividad deberá asumir el papel de un diseñador gráfico independiente y se le encomienda la creación de una identidad visual completa una empresa ficticia de catering, que se especializa en experiencias gastronómicas de alta calidad.
- El proyecto incluye el diseño de un logotipo que refleje la excelencia culinaria de la empresa, la creación de elementos de papelería que incorporen el logotipo de manera cohesiva y la elaboración de un menú ficticio que mantenga la misma estética visual. Durante el desarrollo de la actividad utilizará herramientas de diseño gráfico y aplicará conceptos como la síntesis visual, la cohesión visual y fundamentos como composición, color y tipografía, para lograr una identidad visual atractiva y coherente.
- La actividad culmina con una presentación de los diseños, lo que permite mostrar sus conocimientos en un contexto práctico, fortaleciendo su comprensión de los fundamentos del diseño gráfico.

A continuación, se detalla la descripción para el desarrollo de la actividad:

¡Eres un diseñador gráfico freelance en busca de un emocionante desafío! Únete y sumérgete en el delicioso mundo gourmet que busca una identidad visual única. Eres tú el indicado crea un logotipo que celebre la excelencia culinaria, diseña papelería que deleite a los sentidos y desarrolla un menú ficticio que refleje calidad gourmet. ¡Tu creatividad y talento son la receta perfecta para este trabajo!

Bienvenido a esta aventura de diseño gastronómico. Ten en cuenta los siguientes pasos.

1. **Creación de un logotipo:** deberás diseñar un logotipo que represente la esencia y nuestros valores. Debes considerar la síntesis visual, la posible evolución de un icono a una representación abstracta y la elección de colores y tipografía que se alineen con nuestra gastronomía.
2. **Diseño de papelería:** diseñar al menos 3 piezas gráficas publicitarias, como tarjetas de presentación, menú e imagen para redes sociales que incluyan el logotipo y mantengan una cohesión visual de nuestro mundo gourmet.
3. **Presentación y documentación:** para finalizar preséntanos un solo documento digital que incluya una descripción de nuestra empresa, una justificación de las decisiones (basadas en los fundamentos del diseño gráfico), imágenes de los diseños creados y cualquier otra información relevante que permita reconocer tus habilidades como “Diseñador Gráfico Freelance” en este importante trabajo.

Para el desarrollo de la actividad puedes disponer de herramientas virtuales de diseño gráfico y en lo posible de uso libre como Pixlr, Canva, Gimp, Inkscape, aunque otras similares que conozcas para crear los diferentes elementos visuales de logotipo y papelería serán igualmente valiosas.

Entregable: archivo en formato PDF que contenga la presentación y documentación.

Envíanos tu producto a través de la plataforma en el lugar correspondiente durante las fechas establecidas y no olvides incluir como mínimo tus datos de estudiante como nombre, fecha, programa y al final adicionar

las referencias bibliográficas que utilizaste. Recuerda: En caso de compartir algún enlace de ubicación de la documentación solicita una revisión previa por un tercero.

¡Tenemos muchas ganas de ver tu entrega final y gracias por asumir tan importante desafío!

8. Retroalimentación

¿Qué es?

La retroalimentación es el mecanismo por el cual los profesores proporcionan información a los estudiantes sobre su rendimiento y progreso. Su objetivo es mejorar y facilitar el aprendizaje continuo.

Recuerda: Es crucial que la retroalimentación desarrollada para cada reto sea específica y personalizada, de modo que informe al estudiante sobre su desempeño particular en ese reto, evitando narrativas genéricas repetidas en diferentes retos.

Debes diseñar una retroalimentación sea breve pero completa, adaptada tanto para el estudiante que cumple totalmente con el reto, como para aquel que lo alcanza parcialmente, y para quienes no logran desarrollarlo adecuadamente o muestran un nivel insuficiente.

Ejemplo:

Retroalimentación estudiante con todo correcto:

Has realizado un buen análisis detallado del caso de Manuel, destacando su transición hacia la paz y la influencia de la educación en su vida. La comprensión del impacto que la educación y la cultura de paz tienen en la reintegración de excombatientes como Manuel. Para futuros proyectos, sugiero incorporar ejemplos más específicos que demuestren las actividades concretas que contribuyen al cambio social. Además, profundizar en las recomendaciones ayudará a fortalecer la aplicación práctica de tu investigación.

Retroalimentación con estudiante con aspectos a mejorar:

El análisis necesita una mayor profundidad para capturar completamente la interacción entre la educación y la reintegración. Es ideal que profundizaras más en cómo específicamente la educación y la cultura de paz impactaron en Manuel y su comunidad. Sería beneficioso que revisaras algunos de los materiales de apoyo y estudios de caso adicionales a través de la Web para enriquecer tu comprensión y presentación del tema. Además, asegúrate de conectar cada parte de tu análisis con evidencia concreta y ejemplos detallados.





3. ¿CÓMO DILIGENCIAR LA PLANTILLA TEMÁTICA?

Una plantilla temática es un esquema o marco preestablecido que se utiliza para organizar y presentar contenido relacionado con un tema específico. Esta herramienta es especialmente útil en la planificación de curso ya que proporciona una estructura coherente y sistemática que facilita el diseño instruccional.

NOTA

Esta plantilla se descarga desde la página web de la Americana en la sección del Sistema de Gestión de Calidad.



Figura 6: Secciones de la plantilla temática.

Sección 1	Campo de conocimientos	
	Número de la Unidad	
	Número del tema	
	Nombre del Tema	
	Semana	
	<p>Nota: Debe diligenciar este formato consultando el <i>repositorio de plantillas de recursos</i>. Enlace: https://docs.google.com/document/d/1qUucqv3bawp-7zySeDzWAIK7-sPYly7U/edit?usp=drive_link&ouid=106169289452822374626&rtpof=true&sd=true</p>	
Sección 2	OVI 1	
	Información del OVI1: <i>Desarrolle el contenido del recurso que ha elegido.</i>	
	OVA 1	
	Información del OVA 1: <i>Desarrolle el contenido del recurso que ha elegido.</i>	
	Actividad de autoaprendizaje del OVA 1: <i>Elija y desarrolle el tipo de actividad interactiva de autoaprendizaje (H5p) que desea incluir en este OVA. Ej.: Arrastra y suelta, sopa de letras, crucigrama, completar espacios etc.</i>	
	OVI 2	
	Información del OVI 2: <i>Desarrolle el contenido del recurso que ha elegido.</i>	
OVA 2		
Información del OVA 2: <i>Desarrolle el contenido del recurso que ha elegido.</i>		
Actividad de aprendizaje del OVA 2: <i>Elija y desarrolle el tipo de actividad interactiva de autoaprendizaje (H5p) que desea incluir en este OVA. Ej.: Arrastra y suelta, sopa de letras, crucigrama, completar espacios etc.</i>		

Continúa en la siguiente página

Sección 3

Nombre del Reto de aprendizaje:	
Seleccione en esta configuración 1	tipo de reto según su nivel de complejidad.
Nivel del reto:	Intermedio
En esta sección describa el reto y sus instrucciones	
Entregable:	
Criterios de evaluación del reto:	

Sección 1: Identificación de datos

Completa esta sección teniendo en cuenta la ficha de diseño instruccional y el syllabus de la asignatura.

- Campo de conocimiento
- Número de la Unidad
- Número del Tema
- Nombre del Tema
- Semana

Sección 2: Contenido de OVI y OVA

Esta sección se diligenciará teniendo en cuenta el contenido que se ha declarado en la ficha de diseño instruccional. Recuerde que debe desarrollar 2 OVI y 2 OVA.

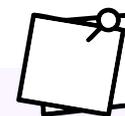
OVI

- Información: Desarrollo del contenido del recurso que ha elegido.

OVA

- Información: Desarrollo del contenido del recurso que ha elegido.
- Actividad de autoaprendizaje: Debes elegir y desarrollar una actividad interactiva de autoaprendizaje (H5p) que desees incluir en este OVA. Ej. Arrastra y suelta, sopa de letras, crucigrama, completar espacios etc. Recuerda que ésta se diligencia directamente en la plantilla temática.

NOTA



Debes presentar todos los detalles de manera explícita para que un diseñador gráfico pueda diagramar la actividad en H5P.

Importante: Una vez elija el tipo de recurso que desea desarrollar en la sección de información de los OVI y los OVA de cada tema, debe consultar el [Repositorio de Recursos \(clic aquí\)](#) para diligenciar la plantilla temática. Tenga en cuenta los siguientes pasos:

1. En el repositorio de recursos, selecciona y copia el formato correspondiente al recurso que desarrollarás.

NOTA

Para que no se distorsione el formato debes incluir el nombre del recurso al momento de copiar.

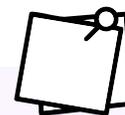


Figura 7: Paso 1 para diligenciar la plantilla

	Repositorio de plantillas de Recursos
VIDEO DEL PROFESOR EN CÁMARA (OVI)	
Nombre del recurso	
Indicación importante	El recurso de Video a cámara debe ser grabado por el docente en las instalaciones designadas por la Institución. Se deben hacer 2 (dos) vídeos a cámara POR CURSO.
Temporización del recurso	5 minutos. Entre 500 y 700 palabras. Recurso para contar número de caracteres: https://copywritely.com/es/words-to-minutes/
Sugerencias respecto a producción	
Guión (Desarrollo)	
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa	

- Ubica en tu plantilla temática el espacio que desarrollarás y haciendo clic en ese espacio, pega el formato que seleccionaste en el paso anterior.

Figura 8: Paso 2 para diligenciar la plantilla

Campo de conocimientos	
Número de la Unidad	
Número del tema	
Nombre del Tema	
Semana	
Nota: Debe diligenciar este formato consultando el repositorio de plantillas de recursos. Enlace: https://docs.google.com/document/d/1qUucqv3bawp-7zySeDzWAlK7-sPYIy7U/edit?usp=drive_link&ouid=106169289452822374626&rtfpof=true&sd=true	
OVI 1	
Información del OVI1: Desarrolle el contenido del recurso que ha elegido.	

Continúa en la siguiente página



OVA 1	
Información del OVA 1: <i>Desarrolle el contenido del recurso que ha elegido.</i>	
Actividad de autoaprendizaje del OVA 1: <i>Elija y desarrolle el tipo de actividad interactiva de autoaprendizaje (H5p) que desea incluir en este OVA. Ej.: Arrastra y suelta, sopa de letras, crucigrama, completar espacios etc.</i>	

3. Diligencia la plantilla temática desarrollando el contenido (guión) del recurso. En este punto, ya podrás Sección

Figura 9: Paso 3 para diligenciar la plantilla.

	PLANTILLA TEMÁTICA PARA LA ELABORACIÓN DE CONTENIDOS DE DISEÑO INSTRUCCIONAL	CÓDIGO	F EF 137
		FECHA	16/05/2024
		VERSIÓN	1.0

Campo de conocimientos	Derecho Internacional Público
Número de la Unidad	1
Número del tema	1
Nombre del Tema	Diferentes conceptos básicos sobre el Derecho Internacional y derecho internacional público como Ordenamiento jurídico. Objeto del Derecho Internacional Humanitario.
Semana	1
Nota: Debe diligenciar este formato consultando el <i>repositorio de plantillas de recursos</i> . Enlace: https://docs.google.com/document/d/1qUucqv3bawp-7zySeDzWAIK7-sPYly7U/edit?usp=drive_link&oid=106169289452822374626&rtfpof=true&sd=true	
OVI 1	
Información del OVI 1: <i>Desarrolle el contenido del recurso que ha elegido.</i>	
VIDEO DEL PROFESOR EN CÁMARA (OVI)	
Nombre del recurso	Título del vídeo: El ABC del Derecho Internacional Público
Temporización del recurso	5 minutos
Sugerencias respecto a producción	
Guión (Desarrollo)	
<p>¡Hola a todos y bienvenidos al curso de Derecho Internacional Público! En este espacio, exploraremos juntos conceptos esenciales del Derecho Internacional que serán clave en su aprendizaje. ¡Comencemos!</p>	

3. Planteamiento de Retos

Esta sección se desarrolla, redactando el reto directamente en la plantilla temática.

- Nombre del reto de aprendizaje: Recuerde ser creativo e innovador en la denominación del reto.
- Nivel del Reto: Seleccione en el menú desplegable el tipo de reto según su nivel de complejidad.

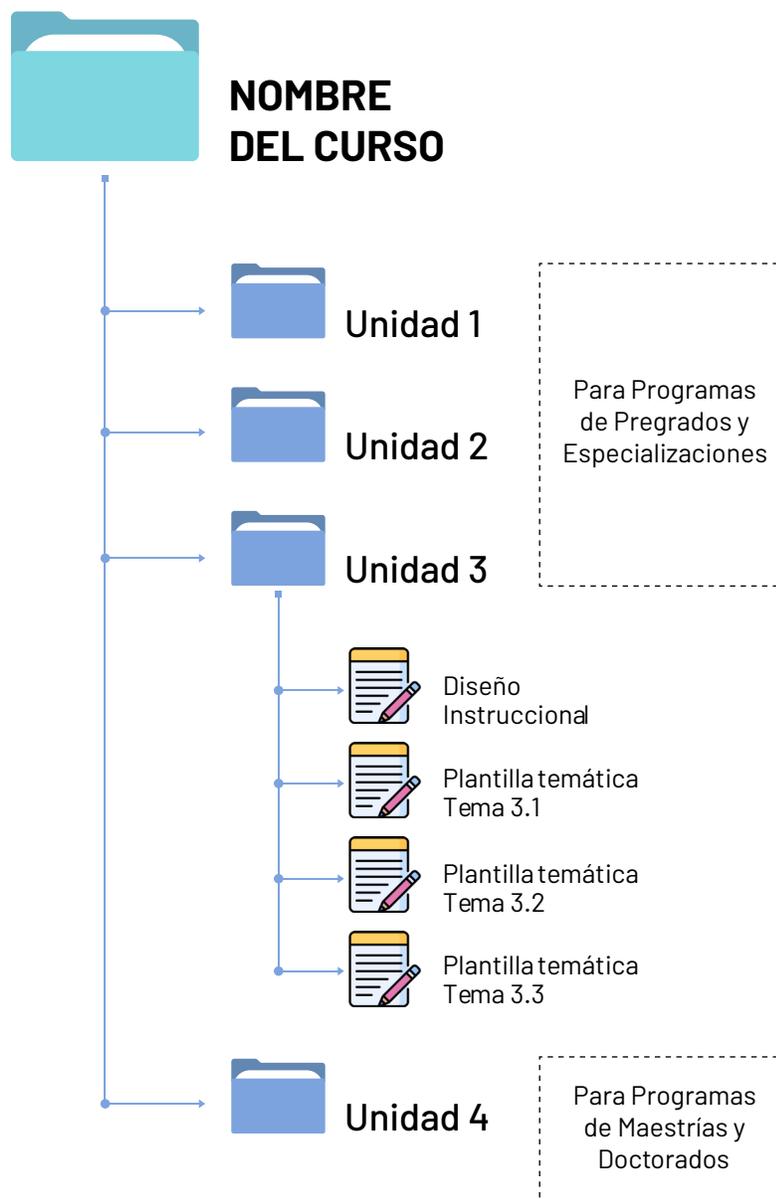
- **Entregable:** Confirme el tipo de entregable que debe presentar el estudiante. Ejemplo: Documento en PDF, audio en formato mp3, Mapa conceptual en formato PDF, etc.
- **Criterios de evaluación:** Defina los indicadores o estándares que tendrá en cuenta para evaluar la entrega.

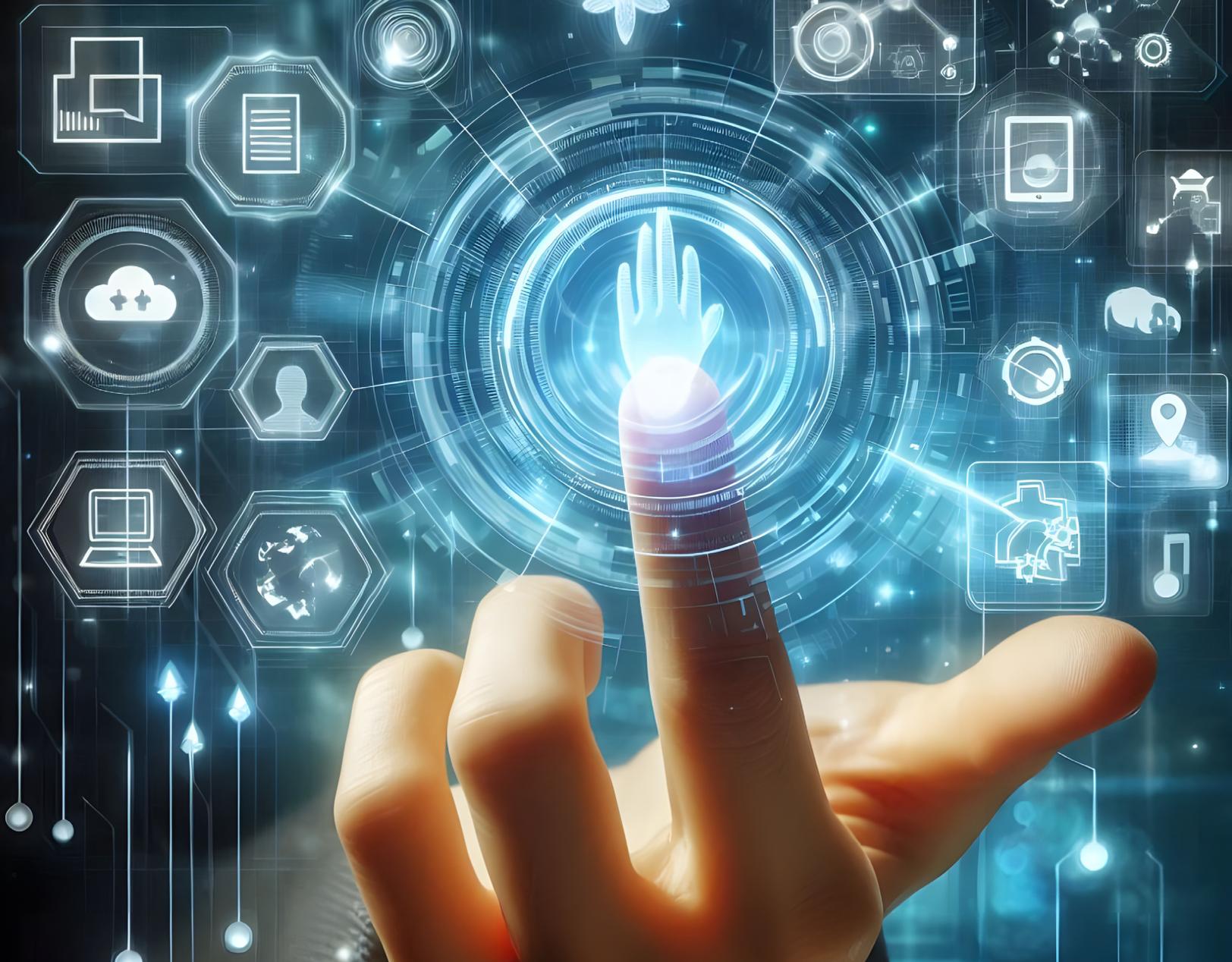
NOTA

El diseñador gráfico convertirá esta información en un PDF descargable para el estudiante.



Figura 10: Distribución del árbol de carpetas y archivos a entregar:





4. RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES

Una plantilla temática es un esquema o marco preestablecido que se utiliza para organizar y presentar contenido relacionado con un tema específico. Esta herramienta es especialmente útil en la planificación de curso ya que proporciona una estructura coherente y sistemática que facilita el diseño instruccional.



FORMATO DIGITAL

Es adaptable y puede modificarse constantemente. Se distribuye a través de internet, brindando acceso simultáneo a muchas personas en distintas ubicaciones.



PROPÓSITO PEDAGÓGICO

Garantiza el logro de objetivos educativos, incluyendo no solo el contenido, sino también guiando el proceso de aprendizaje del estudiante a través de instrucciones específicas.



CONTENIDO INTERACTIVO

Fomenta una interacción activa entre el estudiante y el contenido. Su diseño y combinación de medios audiovisuales y textuales son cruciales para mantener la atención y motivación del estudiante. Su éxito depende de la conexión que el estudiante logre con estos recursos.

ATENCIÓN



Atención: Recuerda que la interactividad de un recurso digital no conduce automáticamente al aprendizaje efectivo. La interactividad puede mejorar el aprendizaje si y sólo si:

- El recurso contiene información precisa, relevante y presentada de manera atractiva.
- Se adapta a las necesidades de los estudiantes, permitiendo diferentes niveles de dificultad y estilos de aprendizaje.
- Tiene objetivos claros y actividades diseñadas específicamente para alcanzar resultados de aprendizaje.

4.1. Tipos de recursos digitales

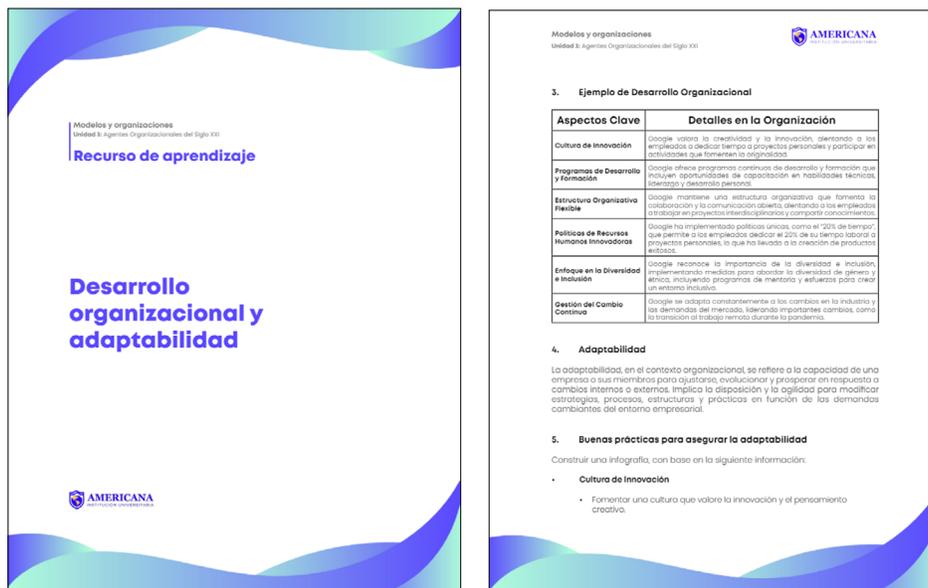
- Recursos de texto (Descargables e interactivos).
- Recursos de video (Video del profesor y vídeo interactivo).
- Recursos infográficos y esquemas.
- Diapositivas.
- Recursos h5p.

4.1.1. Recursos de texto

Un recurso de texto es cualquier material que se presenta en forma escrita para transmitir información, ideas, o conocimientos. El objetivo es comunicar con precisión y objetividad al lector. Las ideas presentadas deben estar basadas en investigaciones sólidas y apoyadas en fuentes confiables. Las fuentes principales deben estar claramente mencionadas en el texto o en notas al pie de página para que cualquier lector pueda acceder a ellas. Es importante destacar que el texto, como recurso educativo digital, refleja el conocimiento, la experiencia, el estilo y el toque personal del autor.



Ejemplo de recursos de texto: PDF



4.1.2. Texto para Desarrollo del tema (OVI)

Material principal diseñado para ofrecer una explicación detallada y específica sobre la temática, debe ser creado por el profesor. Se debe desarrollar el contenido en la plantilla temática.

4.1.3. Texto complementario descargable (Propio del profesor) (OVI)

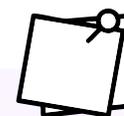
Material adicional proporcionado y creado por el profesor, que complementa el texto principal. Este recurso es descargable, permitiendo al estudiante acceder al contenido offline para un estudio más profundo.

4.1.4. Texto complementario externo (OVI)

Referencias o materiales adicionales que no son producidos por el profesor del curso, sino obtenidos de fuentes externas. Estos textos enriquecen la comprensión del tema con perspectivas diversas.

NOTA

El profesor debe anexar este recurso a la carpeta en la que desarrolla su contenido.



4.1.5. Libro de texto interactivo (OVA)

Recurso digital que combina el contenido textual con elementos interactivos como videos, quizzes y animaciones, diseñado para facilitar un aprendizaje más dinámico y participativo.

4.2. Recursos de video

4.2.1. Video del profesor en cámara (OVI):

Video en el cual presenta al docente explicando de manera didáctica y sintética un tema. En este tipo de video se puede tener apoyo con elementos gráficos dentro del mismo video para hacer más fácil la comprensión. Este video se graba en el estudio de la institución.

Ejemplo

Figura 12: Ejemplo de Video a cámara

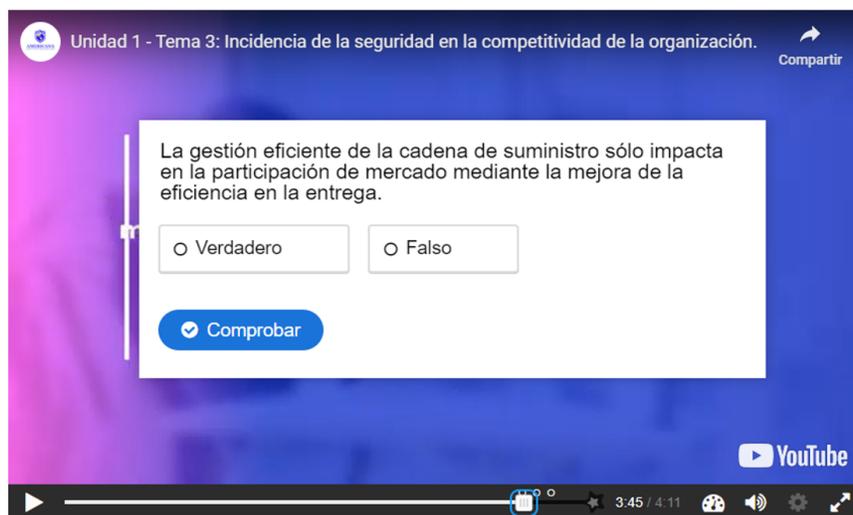


4.2.2. Video interactivo (OVA):

Un video interactivo es una forma de contenido multimedia que permite al estudiante interactuar directamente con el video a través de una actividad de autoaprendizaje (H5P), mientras este se reproduce. A diferencia de los videos tradicionales, los videos interactivos ofrecen una experiencia más dinámica e inmersiva, permitiendo al estudiante autocomprobar su aprendizaje.

Ejemplo

Figura 13: Ejemplo de Video interactivo



4.3. Recursos infográficos y esquemas:

4.3.1. Infografía (OVI):

La infografía es un recurso infográfico no interactivo, diseñado para comunicar información de manera clara y concisa. Combina íconos con texto para proporcionar una representación visual atractiva y comprensible. Por

su diseño, no están pensadas para tener interactividad, textos extendidos o imágenes complejas dentro de su contenido.

Estructura de una infografía:

La infografía se construye con la siguiente estructura:

- Título de tema.
- Subtítulo de tema (El cual es opcional).
- Secciones (opcionales).
- Subtemas.

Nota: Es importante que el profesor tome como referencia los ejemplos citados a continuación para el desarrollo del contenido de este recurso.

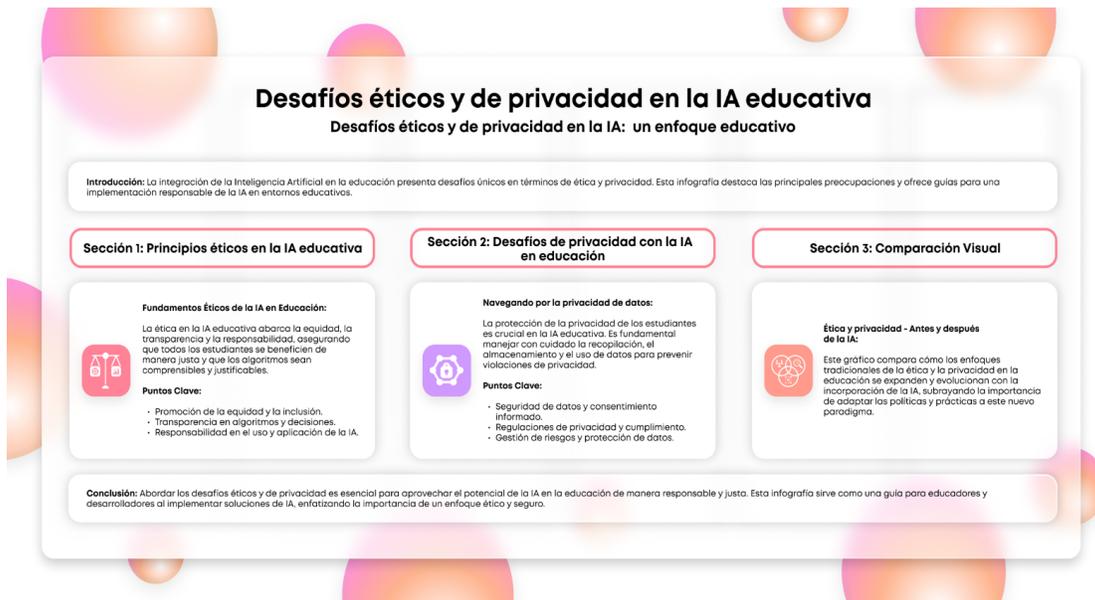
Figura 14. ejemplo 1 de infografía



Figura 15. ejemplo 2 de infografía



Figura 16. ejemplo 3 de infografía



4.3.2. Lista desplegable (OVI/OVA):

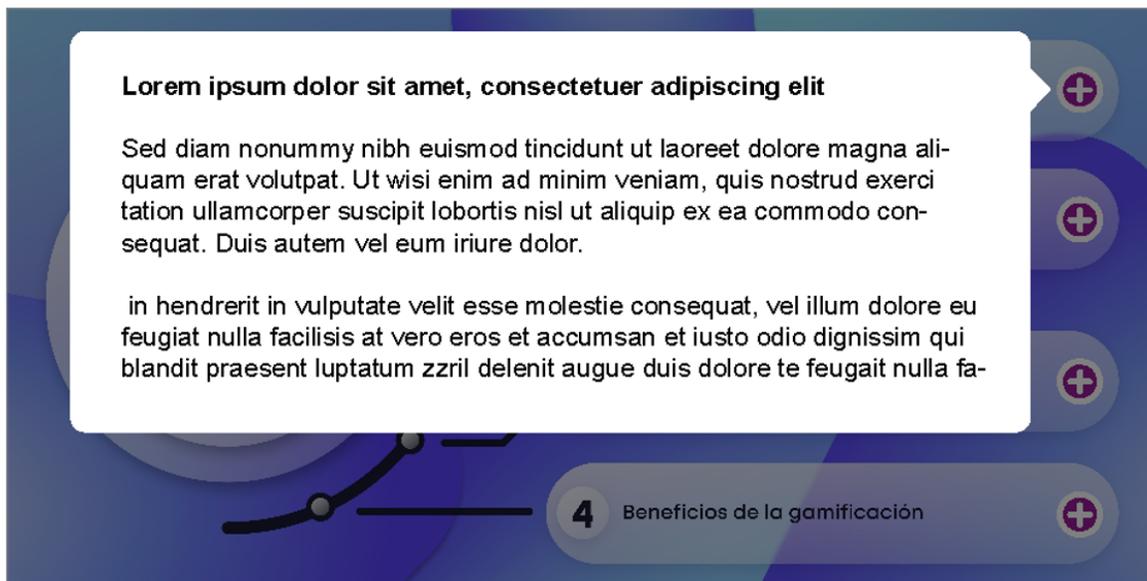
Es un tipo de recurso visual que permite mostrar información al hacer clic en los ítems de la lista. Se redacta de manera similar a la infografía, contando con un título, títulos de subtema y el desarrollo de subtema, con la diferencia que este recurso admite más densidad de información en el recuadro desplegable.

Ejemplo:

Figura 17: Lista con puntos de contacto clickeables.



Figura 18. Lista con punto de contacto desplegado.



4.3.3. Lista con imágenes de apoyo (OVI/OVA):

Recurso visual que despliega información al hacer clic en los ítems de la lista. Viene acompañado de una imagen de apoyo. Se redacta de manera similar a la infografía, contando con un título, títulos de subtema y el desarrollo de subtema, con la diferencia de que este recurso admite más densidad de información en el recuadro desplegable y requiere que se añada una descripción de la imagen.

Ejemplo:

Figura 19. Lista con puntos de contacto clickeables.

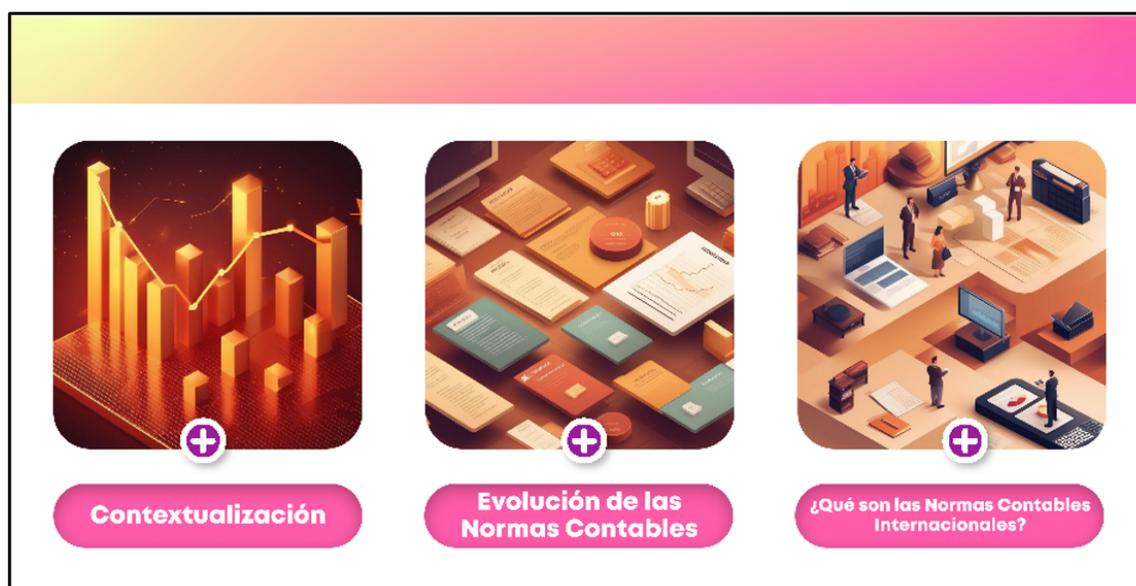
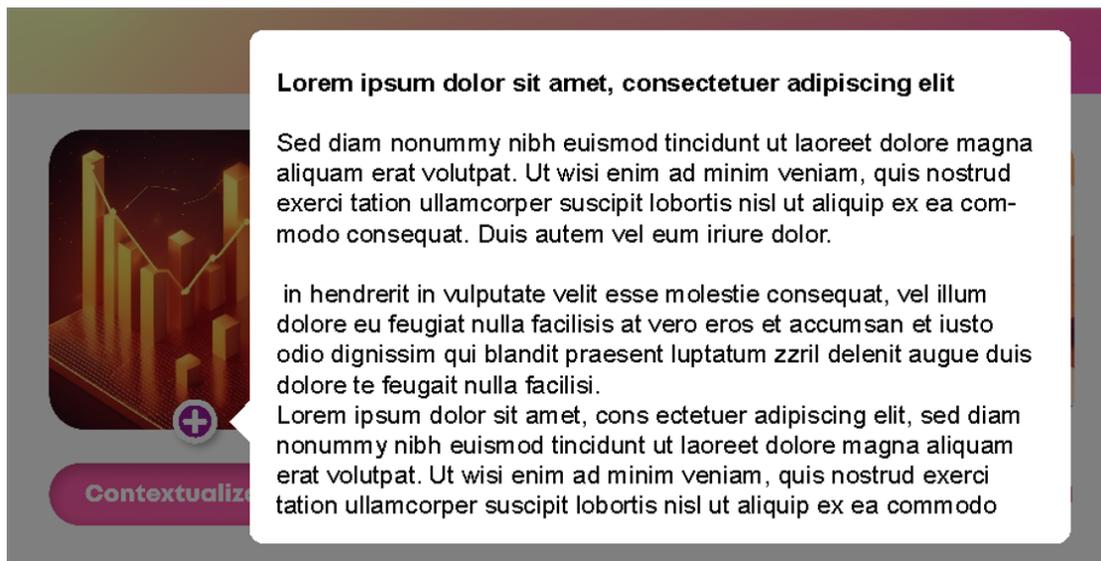


Figura 20: Lista con punto de contacto desplegado.



4.3.4. Imagen interactiva (OVI/OVA):

Recurso visual que despliega información al hacer clic en diferentes zonas de contacto de la imagen. Se redacta indicando la imagen, ya sea fotografía o ilustración, e indicando las zonas en las que se debe hacer click para que se despliegue la información suministrada, contando con un título de recurso, títulos de subtemas y el desarrollo de subtemas, con la diferencia de que este recurso admite más densidad de información. El docente puede proporcionar la ilustración o fotografía, siempre que esta sea de buena calidad y sea libre de derechos de autor.

Ejemplo:

Figura 21: Imagen con zonas de contacto señaladas.

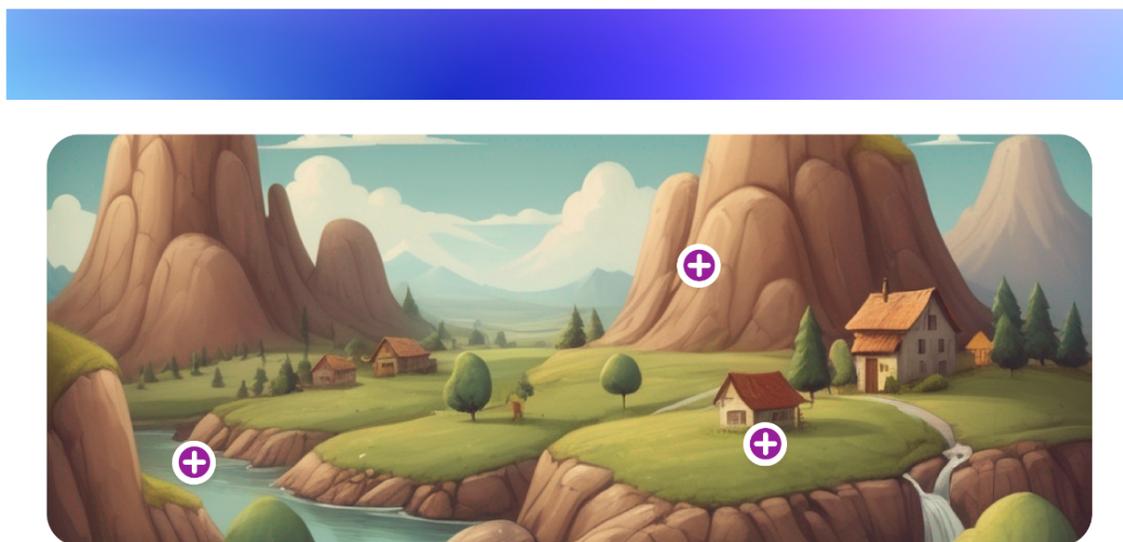
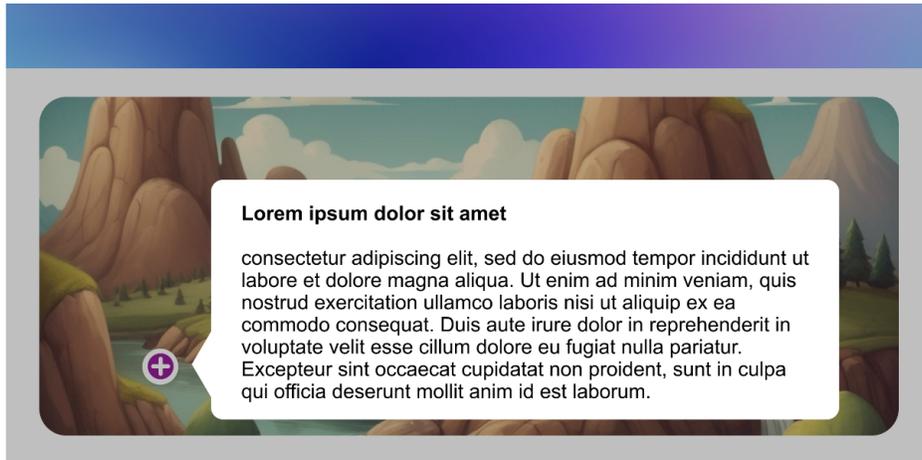


Figura 22: Imagen con información desplegada tras hacer clic en una de las zonas de contacto.



4.3.5. Línea de tiempo (OVI/OVA):

Este recurso presenta un diagrama lineal con puntos de contacto donde se sitúan fechas o periodos de tiempo.

Ejemplo:

Figura 23: Línea de tiempo con los puntos de contacto demarcados.

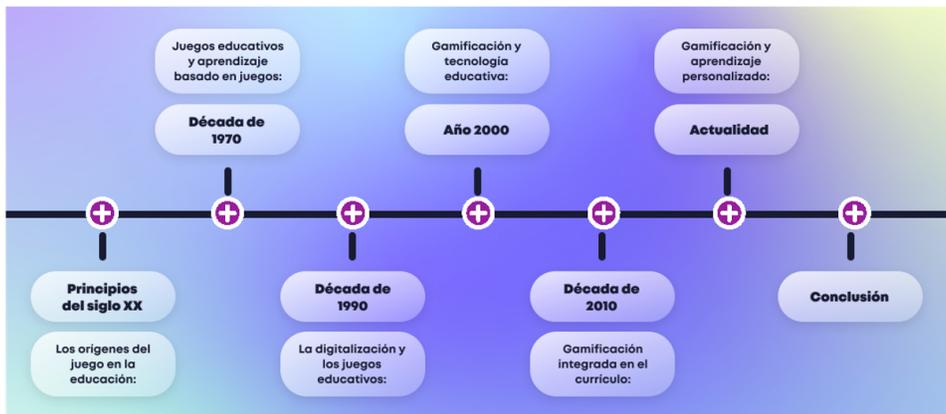
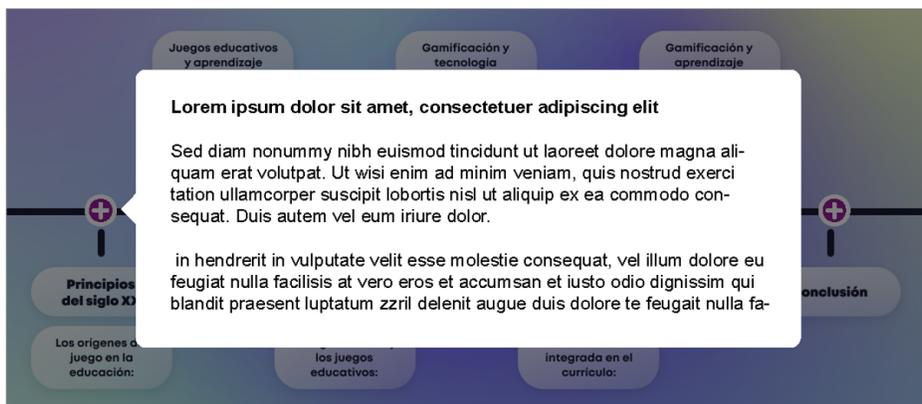


Figura 24: Línea de tiempo con la información desplegada tras hacer clic en el punto de contacto.



4.3.6. Esquema gráfico (OVI/OVA):

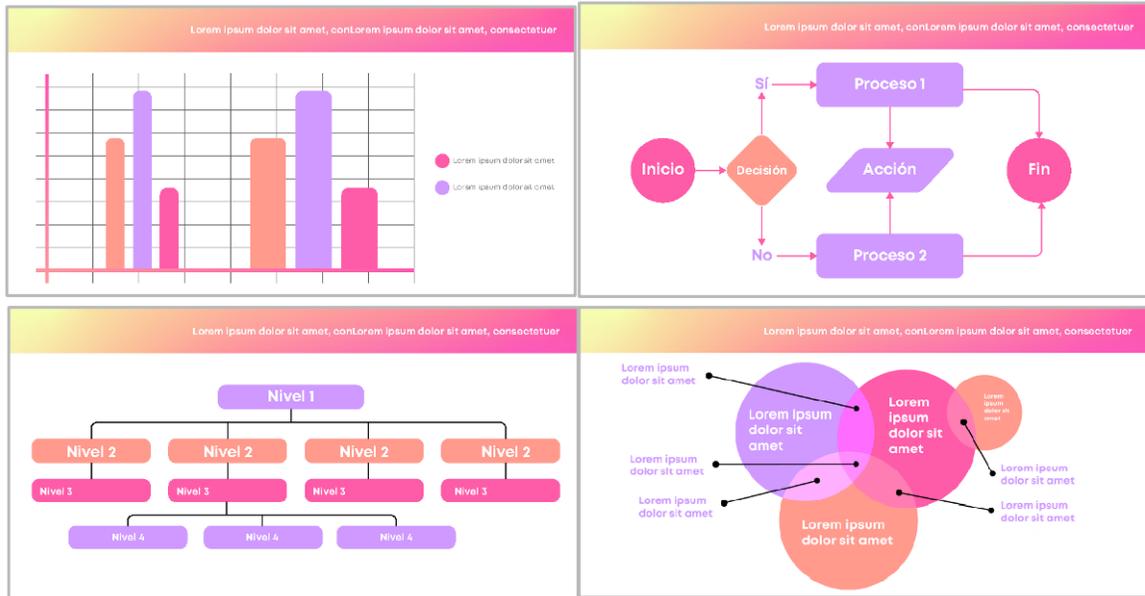
Un esquema gráfico es una representación visual que organiza y presenta información de manera estructurada y clara, facilitando la comprensión y el estudio de temas complejos. Los esquemas gráficos son herramientas útiles para resumir conceptos, datos y relaciones entre diferentes elementos de un tema. Funciona similar a los infográficos anteriores. El estudiante hace clic en los conceptos y de estos se despliega la información extendida.

Tipos de esquemas gráficos incluyen:

- **Gráfico:** Visualiza datos mediante representaciones visuales como barras, líneas o tortas para facilitar la comprensión y análisis de la información.
- **Diagrama:** Estructura visual que muestra procesos, relaciones o conceptos de manera gráfica, simplificando la comprensión y comunicación de ideas.
- **Flujograma:** Representación gráfica de un proceso o sistema, utilizando símbolos para indicar pasos, decisiones y direcciones de flujo, facilitando la visualización y análisis de procesos.
- **Mapa jerárquico o conceptual:** Gráfico que muestra la organización jerárquica de información o conceptos, ayudando a entender la estructura y relaciones entre elementos.
- **Esquema:** Representación visual simplificada de información o conceptos, destacando elementos clave y relaciones para una comprensión rápida y clara.
- **Mapa mental:** Herramienta visual que organiza ideas de forma no lineal alrededor de un tema central, facilitando la asociación y generación de nuevas ideas.
- **Diagrama de árbol:** Representación visual que muestra una estructura jerárquica mediante nodos conectados, destacando relaciones de subordinación entre elementos.
- **Red conceptual:** Gráfico que representa conexiones entre conceptos o ideas de manera libre y no jerárquica, permitiendo explorar relaciones complejas entre elementos.
- **Mapas conceptuales:** Redes de nodos y conexiones que representan relaciones entre conceptos.
- **Diagramas Venn:** Círculos superpuestos para mostrar relaciones lógicas y atributos compartidos entre diferentes conjuntos.

Figura 25: Ejemplos de esquemas gráficos.





4.4. Presentaciones:

Son herramientas visuales que combinan texto con imágenes complementarias para comunicar información de manera efectiva y dinámica. Encontramos dos tipos de presentaciones disponibles:

4.4.1. Presentaciones de diapositivas (OVI)

Es un recurso visual que presenta información en forma de texto acompañado de imágenes, la cantidad de texto por cada diapositiva es limitada. La forma de redactar este tipo de contenido es presentando el título de la presentación, e indicando la imagen de apoyo visual y contenido de cada una de las diapositivas.

Figura 26: Ejemplo 1 de presentaciones de diapositivas.



Figura 27: Ejemplo 2 de presentaciones de diapositivas.



Figura 28: Ejemplo 3 de presentaciones de diapositivas



Figura 28: Ejemplo 3 de presentaciones de diapositivas



4.4.2. Presentación multi-interactiva (OVA)

Es un tipo de presentación que admite recursos interactivos variados por cada diapositiva, permitiendo así incorporar secciones informativas combinadas que añaden actividades de autoaprendizaje.

Estándares para de recursos digitales

Figura 26: Ejemplo 1 de presentaciones de diapositivas.

Recurso o Aspecto	Especificaciones	Cantidad de recursos exigida en el diseño instruccional
Texto para desarrollo de tema	ilimitado	-
Texto complementario descargable (Propio del profesor)	ilimitado	-
Texto complementario externo (OVI)	ilimitado	-
Libre de texto interactivo	ilimitado	-
Videos del Profesor en cámara	5 minutos. Entre 500 y 700 palabras.	2
Video Interactivo (OVA)	5 minutos. Entre 500 y 700 palabras.	6
Infografía	Límite de 100-250 caracteres con espacios y puntuación por Ítem/subtema	-
Lista desplegable	ilimitado	-
Lista con imágenes de apoyo	Límite de 100-250 palabras por Ítem/subtema	-
Imagen interactiva	ilimitado	-
Línea de tiempo	Límite de 100-250 palabras por Ítem/subtema	-
Esquema gráfico	Límite de 200-250 palabras por ítem/subtema	-
Presentaciones	Límite de 100-250 palabras por diapositiva	-
Presentación multi-interactiva	Límite de 100-250 palabras por diapositiva	-

Instrumento de revisión y validación del diseño instruccional

Tabla 6: Checklist.

Lista de Chequeo para el Diseño Instruccional (DI)		
Nombre del Creador de contenido:		
Nombre del Evaluador del Diseño Instruccional:		
Curso:		
Crterios de evaluación	Sí cumple	No cumple
Información General		
El nivel de formación está claramente identificado (Pregrado / posgrado).		
Se indica el semestre en el que se imparte la asignatura		
Se especifica la(s) asignatura(s) que conforman el campo de conocimiento, con nombre está completo y correcto.		
El número de créditos asignados es consistente con el número de créditos declarado en el syllabus.		
Las competencias transversales están bien articuladas y son pertinentes para el curso.		
Las competencias específicas reflejan los objetivos del curso y los resultados esperados.		

Los resultados de aprendizaje del campo de conocimiento son claros, medibles y alcanzables a la luz de los contenidos del DI.		
El nombre del profesor está completo y correcto.		
La modalidad del curso (E-Learning, B-Learning) está claramente indicada.		
La plataforma (ej. Moodle) está especificada y es adecuada para el curso.		
Desarrollo de las unidades		
Cada unidad tiene una descripción clara del tema a abordar, incluye objetivos, tiempos de ejecución y lo que se espera lograr.		
Se evidencian 2 videos del profesor (frente a cámara)		
Se evidencian 6 videos interactivos con actividades de autoaprendizaje		
Cada tema está asignado a una semana específica y está claramente indicado.		
Cada tipo de recurso (OVI / OVA) está correctamente identificado y descrito.		
Se evidencian 2 Objetos virtuales de información (OVI) como mínimo por tema.		
Se evidencian 2 Objetos virtuales de Aprendizaje (OVA) como mínimo por tema.		
Los OVI brindan información veraz, pertinente y coherente.		
Los OVA responden a la estructura sugerida (Contenido + actividad de autoaprendizaje)		
Es visible la temporización aproximada que le tomará al estudiante interactuar con el recurso.		
Las plantillas de recursos están debidamente diligenciadas.		
Los recursos educativos digitales (videos, texto, recursos h5p, etc.) son apropiados, están bien descritos y son desarrollados correctamente en las plantillas.		
La narrativa presenta una contextualización que sitúa al estudiante frente a la interacción que tendrá con un recurso.		
Retos y alimentación		
Los niveles de los retos (Básico, Intermedio, Avanzado) están claramente definidos y organizados, teniendo en cuenta que debe ir aumentando la dificultad de los retos a medida que avanzan de nivel.		
Hay un plan claro para proporcionar retroalimentación (cualitativa) al estudiante en cada reto del aprendizaje.		
Insignias: Están diseñadas en pro de aumentar el compromiso y motivación de los estudiantes para el desarrollo de cada uno de los retos		
Finalización		
Toda la información diligenciada dentro del formato de DI es coherente y no hay errores de contenido.		
El documento ha sido revisado y aprobado por el equipo académico necesario.		



5. RECOMENDACIONES DE **DISEÑO GRÁFICO Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL**

Recomendaciones

- Los títulos de los recursos deben ser creativos y propios del tema a tratar en cada recurso. No pueden ser los mismos del curso, unidad o tema, o ser iguales en todos los recursos.
- Los títulos deben tener una extensión máxima de ocho (8) palabras. Los artículos o conectores no cuentan en esta sumatoria (el, la, los, un, unos, etc.).
- En caso de usar recursos externos (anexos), únicamente se deben incluir aquellos elementos que complementarán la información presentada. Esto abarca libros, enlaces web, revistas, artículos, entre otros.

En la creación de infografías educativas, es esencial equilibrar la información con la estética visual para maximizar el impacto y la comprensión. A continuación, se presentan lineamientos clave para guiar a los profesores en este proceso:

- **Selección del contenido:** Es crucial identificar el tema principal y los subtemas que se quieren comunicar. La información debe ser relevante y ajustarse al nivel de comprensión del público objetivo.
- **Límite de palabras:** La concisión es fundamental. Se recomienda un límite de 200-250 palabras para el contenido de los ítems de los recursos infográficos interactivos y no más de 250 caracteres por subtema de las infografías. Esto fomenta la claridad y evita la sobrecarga de información.
- **Estructura de los párrafos:** Los párrafos deben ser breves, idealmente de no más de 40-50 palabras. Cada párrafo debe enfocarse en una idea principal. Es aconsejable usar viñetas o íconos para enumerar puntos clave.

Diseño Visual:

- **Jerarquía Visual:** Utilice tamaños de letra y colores para diferenciar entre títulos, subtítulos y texto corporal. Esto ayuda a guiar al lector a través de la infografía de manera intuitiva.
- **Elementos Gráficos:** Incluya elementos como íconos en las infografías y gráficos, imágenes y diagramas en el resto de los infográficos, para ilustrar los puntos clave. Estos deben ser relevantes y complementar el texto, no solo decorativos.



6. Referencias bibliográficas

- Agudelo, M. (2009). Importancia del diseño instruccional en ambientes virtuales de aprendizaje. En J. Sánchez (Ed.) Nuevas ideas en informática educativa, Volumen 5, 118-127. Universidad de Chile.
- Belloch, C. (2017). Diseño instruccional. Unidad de Tecnología Educativa (UTE). Universidad de Valencia. <http://148.202.167.116:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/1321/EVA4.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Churches, A. (2008). Taxonomía de Bloom para la era digital. Traducción al español realizada por Eduteka. <https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/TaxonomiaBloomDigital.pdf>
- Coll, C., Mauri, T., y Onrubia, J. (2008). Los entornos virtuales de aprendizaje basados en el análisis de casos y la resolución de problemas. En C. Coll y C. Monereo (Eds.), Psicología de la educación virtual. Morata.
- Corporación Universitaria Americana (2021, 29 de enero) Lineamientos curriculares. ACUERDO No. 059 – 074.
- Díaz Grynberg, M. (2019, agosto). OVI-OVA Objetos Virtuales de Información y Objetos Virtuales de Aprendizaje. Universidad del Bosque. <https://repositorio.unbosque.edu.co/server/api/core/bitstreams/b53839a2-9aa1-4dd9-a3fa-725ce005543d/content>
- Ministerio de Educación de Colombia - MEN (2017, 7 de febrero). OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE - OVA. <https://www.mineduacion.gov.co/portal/secciones/Glosario/82739:OBJETOSVIRTUALES-DE-APRENDIZAJE-OVA>

