EDUCACIÓN SUPERIOR MÁS QUE UNIVERSIDAD AMOR AL CONOCIMIENTO
EDUCACIÓN SUPERIOR MÁS QUE UNIVERSIDAD AMOR AL CONOCIMIENTO

# POLITICAS DISEÑO INSTRUCCIONAL DE LA PLATAFORMA DE APRENDIZAJE PAO

**PERIODO JUNIO – OCTUBRE 2024**

# Índice de contenidos


Objetivo: ..... 3

Antecedentes ..... 3

Actividades a diseñar en cada aula virtual ..... 4

Bloque cero ..... 4

Sección Avisos/Información ..... 4

Sección Comunicación ..... 4

Sección interacción ..... 5

Bloque académico ..... 5

Semana 1 (unidad 1) ..... 5

Semana 2 (unidad 2) ..... 5

Semana 3 (unidad 3) ..... 5

Bloque de cierre ..... 6

Actividades programadas que serán revisadas para la validación del aula virtual ..... 6

Disposiciones finales ..... 6

Anexos ..... 7

**INSTRUCTIVO PARA REGULAR EL DISEÑO INSTRUCCIONAL DE LA PLATAFORMA DE APRENDIZAJE PAO DE LA MODALIDAD PREENCIAL E INTENSIVA**

**Objetivo:**

Regular el diseño instruccional de las aulas virtuales de la presencial, proporcionando pautas y directrices claras para el desarrollo y la implementación efectiva de las asignaturas, con el fin de asegurar que los entornos virtuales de aprendizaje sean innovadores, accesibles y brinden una experiencia de aprendizaje de alta calidad para los estudiantes.

**Antecedentes**

La modalidad presencial es el método de estudio que trasciende la tecnología, implicando un rediseño total de la propuesta didáctica que incluye aspectos conceptuales, metodológicos, organizativos y estratégicos, siendo esta la razón por la cual el ISTJ adoptó la metodología PACIE para el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje en línea y así cumplir con el modelo educativo institucional que está basado por las competencias que brinda la andragogía (que es la educación para adultos), para que los estudiantes adquieran las nuevas destrezas y conocimientos con base a casos y resolución de problemas, siendo el estudiante el eje central del aprendizaje y el docente su facilitador.

Por ello, se necesita que los componentes de aprendizaje (docencia, autónomo y práctico experimental) están mediados en su totalidad por el uso de las tecnologías interactivas multimedia y entornos virtuales de aprendizaje, que organicen la interacción educativa de los actores principales del proceso de enseñanza aprendizaje, en tiempo real o diferido a través de la plataforma institucional PAO, que faculta la labor tutorial sincrónica y asincrónica. Esta es la importancia de emitir el presente instructivo a fin que los docentes puedan modelar sus aulas virtuales con todos los instrumentos y herramientas que le permitan un adecuado proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Dimensiones de la labor docente**

**Actividades a diseñar en cada aula virtual**

Diseño del aula virtual en concordancia con su modelo educativo PACIE, detallado a continuación:

| **Bloque cero** | **Bloque academico** | **Bloque cierre** |
|---|---|---|
| Avisos | Unida 1 Unida 2 Unida 3 Unida 4 | Cierre |
| **Información** | **Tema** | **Negociación** |
| Texto introductorio<br>video de presentación (max 2 minutos) | Texto de informacion de la unidad o video (opcional)<br>Presentacion<br>Competencias | Chat |
| **Comunicación** | **Construción de contenido** | **Retroalimentación** |
| | Editar etiqueta Semana o Unidad<br>Lecturas<br>Videos<br>Podcast | Encuesta<br>Alumnos<br>Docente<br>General |
| Foro de novedades<br>Comunicado 2<br>Competencias<br>Chat<br>Ruta de aprendizaje | **Actividades**<br>Tareas<br>Lecturas<br>Talleres<br>wikis<br>Gamificación | |
| **Interacción**<br>Chat<br>Foro | **Sección de evaluación**<br>Prueba<br>Cuestionario<br>Proyecto | |

**Bloque cero**

En este bloque se detallan las actividades que el docente debe colocar para dar la bienvenida e introducción a la asignatura, siendo los mismos los siguientes:

*Sección Avisos/Información*

a. Video de bienvenida. - en este espacio el docente subirá su video de bienvenida grabado en plataformas como: Teams. Zoom, Camtacia, etc. En un tiempo no mayor a 2 minutos. En el mismo el docente contextualizará todas las unidades en un solo video explicativo y motivador.
b. Introducción de su experiencia Profesional no más de un párrafo lo más importante de su experiencia.

*Sección Comunicación*

a. Comunicado. - en este espacio el docente subirá su guía metodológica y el PEA de la asignatura.
b. Competencias. - en este espacio el docente escribirá las competencias generales y específicas que están detalladas en el PEA de la asignatura.

*Sección interacción*

a. Foro. - espacio para que los estudiantes escriban sus inquietudes, preguntas o requerimientos de la asignatura, por lo tanto, el docente deberá estar pendiente de dar contestación a todas las interrogantes planteadas.

**Bloque académico**

En este bloque se encuentran las unidades que conforman la asignatura, las mismas que estarán distribuidas en las semanas que dura la misma y de ser el caso que la asignatura cuente con cuatro unidades, el docente las deberá distribuir en tres semanas de estudio, desglosadas de la siguiente manera:

*Semana 1 (unidad 1)*

Corresponde a la primera unidad de estudios y el docente deberá programar las siguientes actividades:

- El introductorio de la unidad planificada por el docente puede utilizar un texto introductorio o video con AI, referente al tema. (tiempo en el caso del video, *tendrá una duración de 2 minutos, deberá explicar los temas que comprenderá la unidad, con un lenguaje claro, explicativo y motivador.*
- 1 tarea teórica o foro de acuerdo a la planificación del docente. (sobre 10 puntos).
- 1 lección parcial (consistente en una gamificación utilizando Genially o cualquier otro programa similar), sobre 10 puntos.

*Semana 2 (unidad 2)*

Corresponde a la segunda unidad de estudios y el docente deberá programar las siguientes actividades:

- 1 tarea práctica de acuerdo a la planificación de la docente ponderada sobre 10 puntos.
- 1 lección parcial (consistente en una gamificación utilizando Genially o cualquier otro programa similar), sobre 10 puntos.

*Semana 3 (unidad 3)*

Corresponde a la tercera unidad de estudios y el docente deberá programar las siguientes actividades:

- 1 Taller o caso práctico de la asignatura ponderado sobre 10 puntos. (si la asignatura lo amerita, se utilizarán los simuladores y laboratorios virtuales).
- 1 lección parcial (consistente en una gamificación utilizando Genially o cualquier otro programa similar), sobre 10 puntos.
- 1 evaluación final de 30 preguntas de selección múltiple de base estructurada o un caso para evaluación final. (todo ponderado sobre 10 puntos).

**Bloque de cierre**

En este bloque el docente deberá programar un foro, en el cual los estudiantes realizarán una reflexión crítica de los contenidos, actividades y actitudes desarrolladas en la asignatura, servirán como insumo de retroalimentación de la misma.

**Actividades programadas que serán revisadas para la validación del aula virtual**

Las actividades que el docente debe programar en su aula virtual y que servirán de base para la evaluación y posterior pago de sus actividades de gestión académica, son las siguientes:

- 1 video de bienvenida de la asignatura, de dos minutos.
- 1 tarea teórica/foro
- 1 tarea práctica
- 1 caso práctico
- 1 Gamificaciones (una por cada semana)
- 1 evaluación final de 20 preguntas de selección múltiple o caso práctico (se revisará que tenga generado un banco de 30 preguntas o más en el sistema).

**Disposiciones finales**

- Todas las aulas virtuales deben estar diseñadas con, ayudas didácticas, podcast, presentaciones, gamificaciones, actividades evaluadas programadas, evaluaciones parciales y final, PEA aprobada, guía metodológica y demás aspectos que hubiera planificado el docente, antes de iniciar el módulo asignado.
- El docente debe evitar repetir contenidos similares en sus grabaciones, podcats y clases magistrales, cada uno de ellos debe diferenciarse en los temas tratados.
- Para la evaluación final, el docente debe crear un banco de 30 preguntas o más de selección múltiple, de los cuáles 20 de forma aleatoria las programará para la evaluación final.

**Anexos**

**ANEXO A.-** ACTIVIDADES PARA LA EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE PROPUESTAS PARA LOS ESTUDIANTES EN CADA ASIGNATURA

| SEMANAS | CONTENIDO | RESULTADO DE APRENDIZAJE | CRITERIOS / MECANISMO DE EVALUACIÓN | VALORACIÓN DE LA ACTIVIDAD | EQUIVALENCIA DE LAS NOTAS PACIE |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | UNIDAD 1 | Según el PEA | Tarea 1 | 10 puntos | 30% Actividades |
| | | | Lección Parcial 1 (Gamificación) | 10 puntos | |
| 2 | UNIDAD 2 | Según el PEA | Tarea 2 práctica | 10 puntos | |
| | | | Lección Parcial 2 (Gamificación) | 10 puntos | 30% Test de Unidades |
| 3 | UNIDAD 3 | Según el PEA | Taller/Caso de estudio (proyecto final) | 10 puntos | |
| | | | Lección Parcial 3 (Gamificación) | 10 puntos | |
| Evaluación Final | | | | | 40% Proyecto / Actividades de Vinculación |

**ANEXO B.-** RESUMEN ESQUEMÁTICO DE LA TAXONOMÍA DE BLOOM PARA LA CONFORMACIÓN DE LAS DIFERENTES ACTIVIDADES EVALUADAS A LOS ESTUDIANTES.

## TAXONOMIA DE BLOOM

DE HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

| CATEGORIA | CONOCIMIENTO | COMPRENSIÓN | APLICACIÓN | ORDEN SUPERIOR | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | ANÁLISIS | SINTETIZAR | EVALUAR |
| | RECOGER INFORMACIÓN | CONFIRMACIÓN APLICACIÓN | HACER USO DEL CONOCIMIENTO | DIVIDIR DESGLOZAR | REUNIR INCORPORAR | JUZGAR EL RESULTADO |
| ***DESCRIPCIÓN*** Las habilidades que se deben demostrar en este nivel son: | Observación y recordación de información; conocimiento de fechas, eventos, lugares, conocimiento de las ideas principales; dominio de la materia. | Entender la información; captar el significado; trasladar el conocimiento a nuevos contextos; interpretar hechos; comparar, contrastar; ordenar, agrupar; inferir las causas, predecir las consecuencias. | Hacer uso de la información; utilizar métodos, conceptos, teorías, en situaciones nuevas; solucionar problemas usando habilidades o conocimientos. | Encontrar patrones; organizar las partes; reconocer significados ocultos; identificar componentes. | Utilizar las ideas viejas para crear otras nuevas; generalizar a partir de datos suministrados; relacionar conocimiento de áreas diversas; predecir conclusiones derivadas. | Comparar y discriminar entre ideas; dar valor a la presentación de teorías; escoger basándose en argumentos razonados; verificar el valor de la evidencia; reconocer la subjetividad. |
| **Que hace el estudiante** | Recuerda y reconoce información e ideas además de principios aproximadamente en la misma forma en que los aprendió | Esclarece, comprende o interpreta información en base a conocimiento previo. | Selecciona, transfiere y utiliza datos y principios para completar una tarea o solucionar un problema. | Diferencia, clasifica y relaciona las conjeturas hipótesis, evidencias o estructuras de una pregunta o aseveración. | El estudiante genera, integra y combina ideas en un producto, plan o propuesta nuevos para él o ella. | Valora, evalúa o critica en base a estándares y criterios específicos. |
| **Palabras indicadoras** | Define Recoge<br>Lista Examina<br>Rotula Tabula<br>Nombra Cita<br>Identifica ¿Quién?<br>Repite ¿Qué?<br>Cuenta ¿Dónde?<br>Describe … | Predice Discute<br>Asocia Extiende<br>Estima Compara<br>Diferencia Contrasta<br>Extiende Distingue<br>Resume Explica<br>Describe Ilustra<br>Interpreta … | Aplica Cambia<br>Demuestra Clasifica<br>Completa Descubre<br>Ilustra Usa<br>Muestra Calcula<br>Examina Resuelve<br>Modifica Construye<br>Relata … | Separa Explica<br>Ordena Infiere<br>Explica Arregla<br>Conecta Clasifica<br>Divide Analiza<br>Compara Categoriza<br>Colecciona …<br>Selecciona | Combina Crea<br>Integra Generaliza<br>Reordena Compone<br>Substituye Modifica<br>Planea Desarrolla<br>Diseña Formula<br>Inventa Reescribe<br>Prepara … | Decide Suma<br>Establece Valora<br>Gradúa Critica<br>Prueba Apoya<br>Mide Concluye<br>Juzga Predice<br>Explica Argumenta<br>Compara … |
| **Ejemplo de Tareas** | Describe los grupos de alimentos e identifica al menos dos alimentos de cada grupo | Escribe un menú sencillo para desayuno y comida utilizando la guía de alimentos. | Realizar 10 preguntas para los clientes de un supermercado con el fin de realizar una encuesta de ¿Qué comida consumen? | Preparar un reporte de lo que las personar de la clase; comen o desayunan | Componer una canción con baile para vender plátanos. | Hacer un folleto sobre 10 hábitos alimenticios importantes. Ponerlo en práctica en la escuela para que todos coman de manera saludable. |

- Conocimiento o Recordación: es el nivel más bajo de la clasificación y consiste en evidenciar lo que el estudiante ya conoce. Es una buena manera de comenzar un nuevo tema o área de conocimiento, dado el estudiante observa que ya tiene el conocimiento y se motiva.
- Comprensión. - conlleva un cierto mayor grado de dificultad de comprensión y justificación, dado se busca evidenciar que el estudiante ha entendido los conceptos y contenidos.
- Aplicación. - se busca evidenciar que el estudiante, una vez que ha revisado y comprendido los temas, los sabe aplicar para desarrollarlos en nuevas situaciones.
- Análisis. - se busca que el estudiante comprenda el funcionamiento de lo aplicado, discierna sobre sus causas, efectos.
- Evaluación. - es la habilidad formada en el estudiante para que piense críticamente sobre una competencia, concepto o contenido, no se puede llegar a este nivel sin antes haber desarrollado los anteriores.
- Creación. - se busca que el estudiante produzca algo nuevo para mejorar lo ya creado, en este nivel el grado de adquisición de competencias es total. Es el último escalón de la división de los objetivos cognitivos.

**ANEXO C.-** MECANISMOS DE EVALUACIÓN PARA PROMOVER EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL AULA, A SER APLICADOS A LOS ESTUDIANTES DE ACUERDO A LOS COMPONENTES DEL APRENDIZAJE

| Asistido por el/la docente y Aprendizaje Colaborativo | Prácticas de aplicación y experimentación de aprendizajes | Aprendizaje Autónomo |
|---|---|---|
| Estudios de casos | Estudios de casos | Estudios de casos |
| Foros, debate, mesa redonda | Actividades académicas desarrolladas en escenarios experimentales o en laboratorios, | Análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, tanto analógicos como digitales. |
| Construcción de modelos y prototipos | Construcción de modelos y prototipos | Informes, artículos, investigación bibliográfica |
| Desarrollo de ejercicios, simulaciones y aplicaciones | Desarrollo de ejercicios, simulaciones y aplicaciones | Desarrollo de ejercicios, simulaciones y aplicaciones |
| Resolución de Problemas | Resolución de Problemas | Resolución de Problemas |
| Resolución de Casos Clínicos | Resolución de Casos Clínicos | Resolución de Casos Clínicos |
| Generación de datos y búsqueda de información, | Prácticas en instituciones, empresas o comunidad | Generación de datos y búsqueda de información, |
| Construcción de mapas conceptuales o mentales, idiogramas, mentefactos | Trabajos de observación dirigida | Elaboración individual de ensayos |
| Construcción de mapas conceptuales o mentales, idiogramas, mentefactos | Manejo de base de datos y acervos bibliográficos, | Prácticas, observaciones o trabajos de campo |
| Construcción de Gráficos | | Exposiciones, presentaciones orales |
| | | Proyecto de aplicación final |
| | | Construcción de mapas conceptuales o mentales, idiogramas, mentefactos |
| | | Defensa de Estudio de Caso |
| | | Presentación Estudio de Caso |
| | | Construcción de Gráficos |

**ANEXO D.-** RÚBRICA SUGERIDA A UTILIZARSE PARA LOS DIFERENTES MECANISMOS DE EVALUACIÓN

| NIVELES DE EVALUACIÓN | CRITERIOS DE EVALUACIÓN | | | |
|---|---|---|---|---|
| | **Contenido de la presentación 20%** | **Dominio del tema 30%** | **Defensa del tema 30%** | **Uso formal del lenguaje 20%** |
| **REGULAR 40%** | No es comprensible, no está relacionado con el tema y no abarca todos los puntos solicitados | Introduce el tema, no despierta el interés ya que se limita a leer el material preparado sin exponer las ideas, las cuales no resume, no arriba a una conclusión | No responde adecuadamente a ninguna pregunta | Expresa sus ideas con un lenguaje mayoritariamente informal, en su interacción con el público utiliza un vocabulario también informal |
| **BUENO 60%** | Es comprensible y está relacionado de manera indirecta con el tema pero no abarca todos los puntos solicitados | Introduce el tema, despierta poco interés, expone parcialmente las ideas, pero no las resume, concluye de manera incipiente | Responde a algunas preguntas, pero le hace falta claridad y fluidez | Expresa sus ideas con un lenguaje académico intermitente, en su interacción con el público utiliza en algunos momentos un vocabulario académico y en otros uno informal |
| **MUY BUENO 80%** | Es comprensible, está relacionado con el tema y abarca todos puntos solicitados | Introduce el tema, despierta el interés la mayor parte del tiempo, expone la mayoría de las ideas sustantivas, resume las ideas más importantes y concluye | Responde todas las preguntas con claridad y fluidez, argumenta sus respuestas | Expresa sus ideas con un lenguaje académico, en su interacción con el público utiliza un vocabulario académico la mayor parte del tiempo |
| **EXCELENTE 100%** | Es comprensible, está relacionado con el tema y abarca de manera exhaustiva todos los puntos solicitados. Además, cuestiona y propone mejoras | Introduce el tema, despierta el interés todo el tiempo, expone todas las ideas sustantivas, resume las ideas más importantes y concluye. Además, hace comparaciones y propone ejemplos de aplicación en otros contextos | Responde todas las preguntas con claridad y fluidez, argumenta con originalidad sus respuestas y anticipándose a futuras preguntas | Expresa sus ideas con un lenguaje académico, en su interacción con el público utiliza permanentemente un vocabulario académico, así como un uso adecuado del tono de voz y del código gestual |

| ELABORADO POR | REVISADO POR | APROBADO POR |
|---|---|---|
| Firmado electrónicamente por: FRANCISCO JAVIER MALDONADO PAEZ | Firmado electrónicamente por: PAMELA DEL ROCIO FAJARDO VANEGAS | Firmado electrónicamente por: MILTON RODRIGO ALTAMIRANO PAZMIÑO<br>Firmado electrónicamente por: JESSICA MARISOL GARRIDO EGAS |
| Ing. Francisco Maldonado<br>DISEÑADOR INSTRUCCIÓN | Dra. Pamela Fajardo V.<br>DIRECTORA ACADÉMICA | Dr. Milton Altamirano<br>CONSEJO DE REGENTES<br>MBA. Marisol Garrido<br>RECTORA |