

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

SISTEMA DE EDUCACION MEDIA SUPERIOR

**Breve guía para el uso del formato de diseño de actividades de aprendizaje en línea, correspondientes a las unidades de aprendizaje curriculares (UAC) de las Escuelas del SEMS**

**Índice**

I. Actividades de aprendizaje a distancia. 3

II. El formato para el diseño de actividades de aprendizaje en línea. 4

1. Identificación del curso 4

1.1 Nombre 4

1.2 Grado 4

1.3 Horas de teoría, de práctica y totales. 4

1.4 Créditos 5

1.5 Departamento 5

1.6 Academia 5

1.7 Área de formación 5

1.8 Elaboración. 5

1.9 Revisión. 5

1.10 Fecha de elaboración y de última revisión. 5

2. Propuesta pedagógica 5

2.1 Presentación de la UA 5

2.2 Competencias a desarrollar 5

2.3 Saberes involucrados: Saber (conocimientos), saber hacer (habilidades) y saber ser (actitudes y valores). 6

2.4 Producto integrador de la unidad de aprendizaje. 6

2.5 Referecias bibliográficas y apoyos. 7

3. Programa general. 7

3.1 Título de la unidad. 7

3.2 Objetivo o propósito formativo de la unidad. 7

3.3 Contenido temático. 7

3.4 Actividades, evidencias y productos. 8

3.5 Valor y días. 8

4. Diseño de actividades de aprendizaje y producto integrador 8

Entornos de aprendizaje. 8

4.1 Título de la unidad. 9

4.2 Objetivo de la unidad. 9

4.3 Diseño por actividad. 9

4.4 Producto Integrador. 10

III. Glosario. 10

**Anexo 1. Monitoreo y seguimiento de los cusos en lína……………………………………………15**

# I. Actividades de aprendizaje a distancia.

La emergencia sanitaria por el COVID-19 ha tenido un efecto impulsor en el uso de herramientas digitales para el apoyo de la enseñanza y el aprendizaje a distancia. Las circunstancias excepcionales han mostrado la urgente necesidad de contar con apoyos didácticos y establecer procesos organizados para apoyar el aprendizaje a distancia, como complemento a la modalidad presencial.

Como parte de los esfuerzos para seguir mejorando en este sentido, se presenta el *Formato para diseñar actividades en línea*, que servirá para aprovechar la experiencia que se ha generado en los distintos planteles de EMS y desarrollar diseños de actividades para el trabajo a distancia, que correspondan con los requerimientos propios de cada programa de estudio.

El aprendizaje a distancia posee algunas características que lo distinguen de la modalidad presencial: la mayor parte del trabajo es asincrónico (es decir, que los tiempos de diseño de actividades (por parte de docentes y especialistas disciplinares y pedagógicos), implementación, realización de dichas actividades por parte de los estudiantes y retroalimentación e intervención por parte de los docentes, suelen ocurrir en momentos distintos), la interacción está mediada por herramientas digitales; el papel del estudiante como gestor y administrador de sus tiempos y del aprendizaje mismo es todavía más evidente; el tratamiento comunicativo instruccional y de la dimensión afectiva cobra una mayor relevancia en tanto que no podemos estar con el estudiante en el momento mismo que lee las instrucciones, ni podemos percibir su lenguaje no verbal, para tratar de captar cómo se siente. El Modelo Educativo del SEMS reconoce que:

“Dentro de los nuevos escenarios sociales y culturales se desarrollan distintas formas de interacción, en los que existe una relatividad del tiempo, dado que transcurre en distinto ritmo en los nuevos espacios. En el mundo digital, ahora son más cortos y vertiginosos los procesos en los que no hay un lugar específico ni un tiempo determinado, y a la vez, a través de la red se dibujan variados espacios al mismo tiempo, el cual se percibe inmediato o instantáneo. Aunado a lo anterior, el internet se vuelve una extensión expresiva de los jóvenes en el que exponen su forma de ser, cuya frontera se determina por estar conectados o no a la red, la cual, además de ser fuente de información, se convierte en un escaparate para el diseño de contenidos que comparten con sus pares, en donde la mirada del otro permite el reconocimiento y da significado a su identidad personal […]En este sentido, se requiere que la educación vuelva a centrar sus ojos en el desarrollo de la investigación educativa; en la integración de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC) como recursos primarios del modelo pedagógico” (SEMS/UdeG, 2019, p. 11).

El *Formato para diseñar actividades en línea*, trata de recuperar los elementos centrales para un diseño instruccional que pueda facilitar los aspectos propios del trabajo a distancia.

# II. El formato para el diseño de actividades de aprendizaje en línea.

El formato se compone de cinco apartados.

1. *Identificación del curso:* Es una ficha con la información institucional de la unidad de aprendizaje.
2. *Propuesta pedagógica:* Aquí se incluyen los referentes educativos centrales de la unidad de aprendizaje: competencias, saberes y producto final. Bajo la definición de estos puntos se desglosará el resto del diseño de la unidad de aprendizaje. Se incluirán las referencias bibliográficas que dan sustento teórico a la unidad de aprendizaje, así como apoyos teóricos y pedagógicos para el estudiante.
3. *Programa general:* En una tabla se muestran todas las actividades que integran el diseño, divididas por unidades. Se indica el producto o evidencia esperada por cada actividad, así como la ponderación de cada actividad con respecto a la calificación final.
4. *Diseño de actividades de aprendizaje:* A partir de los referentes educativos del segundo apartado, se desarrollará la secuencia de actividades, necesaria para trabajar las competencias establecidas y los saberes temáticos. La secuencia del curso se organizará por unidad, lo cual ayudará a asegurar el abordaje de los principales temas disciplinares de la unidad de aprendizaje. Las actividades propuestas en este apartado deberán enfocarse en el logro de evidencias que demuestren el trabajo por competencias, en conjunto con el desarrollo de los temas disciplinares.
5. *Producto Integrador:* La última actividad del diseño corresponde al producto integrador. Dicho producto debe caracterizarse de tal manera que para elaborarlo se requiera poner en práctica las competencias referidas en el apartado dos, así como algunos de los principales contenidos temáticos abordados.

A continuación, se detallan cada uno de estos apartados.

## 1. Identificación del curso

Se requieren los siguientes datos del curso. **En todos los casos debe registrarse la información tal como se presenta en el programa de la unidad de aprendizaje.**

* 1. *Nombre*
	2. *Grado*
	3. *Horas de teoría, de práctica y totales.*

 Se refiere a la UA, no al diseño de actividades en línea.

* 1. *Créditos*
	2. *Departamento*
	3. *Academia*
	4. *Área de formación*
	5. *Elaboración.*

Aquí deben registrarse los nombres de las personas involucradas en el diseño de actividades para el trabajo en línea de la UA.

* 1. *Revisión.*

Registrar el nombre del asesor pedagógico, que asistió a quienes elaboraron el diseño

* 1. *Fecha de elaboración y de última revisión.*

 Indicar la fecha en la que se concluyó el diseño. En caso de que haya posteriores actualizaciones indicar las fechas correspondientes de actualización o revisión.

## Propuesta pedagógica

### 2.1 Presentación de la Unidad de Aprendizaje

Como primer elemento, en este rubro se debe rescatar la información institucional sobre la relación con el plan de estudios (esto se puede encontrar en la presentación del programa).

Una vez rescatada esta información de modo sucinto, en este espacio se explicará el propósito y relevancia del trabajo en línea de la unidad de aprendizaje, así como el modo general en el que se trabajará. Puede hacerse mención de su relación con otros campos del conocimiento.

**Debe redactarse como un mensaje al estudiante**, al que se le habla en segunda persona (de tú), en el que se expone con brevedad las principales características del curso. La redacción debe ser clara y directa y ayudar a responder la pregunta común de los estudiantes respecto a la relevancia del curso en su formación y en su vida.

Para asegurar que este rubro resuma todo el diseño, se recomienda que sea el último en redactarse.

### 2.2 Competencias a desarrollar

**La competencia** es la capacidad para desarrollar una tarea o actividad, a través de la integración de conocimientos, habilidades y actitudes en diversos contextos. La definición de competencia involucra entonces: a) una tarea b) la integración de conocimiento, habilidad y actitudes y c) referencia contextual. Una vez desarrollada, una competencia puede servir para comprender o influir en diferentes contextos, a esto le llamamos transferencia. Para serlo, la competencia debe poder ser demostrada por diversas producciones (evidencias o productos).

En este espacio deberán registrarse las competencias que se trabajarán a lo largo de las actividades de aprendizaje en línea. La redacción de las competencias debe corresponder con el registrado en el programa de estudio de la UA, aunque solo deben retomarse aquellas competencias que efectivamente se trabajarán en las actividades de aprendizaje en línea.

### 2.3 Saberes involucrados: Saber (conocimientos), saber hacer (habilidades) y saber ser (actitudes y valores).

“El aprendizaje es un proceso que desarrolla el estudiante, a través de una pedagogía activa y colaborativa, orientada a la construcción de saberes complejos” (SEMS/UdeG, 2019, p. 18).

1. **Saber.** Son las capacidades para aprehender y generar conocimiento (UdeG, 2007, p. 40). Se desprende del contenido temático de la unidad de aprendizaje. Se refiere a los conocimientos científicos o disciplinares que le dan identidad y sentido a la unidad de aprendizaje (SEMS/UdeG, 2019, p. 17, 18). **Deben indicarse los principales contenidos temáticos a trabajar en las actividades de aprendizaje en línea.**
2. **Saber hacer.** Se refiere a las habilidades y desempeños que permiten trasladar el conocimiento, resolver problemas o realizar acciones. **Deben registrarse las habilidades que efectivamente serán practicadas al realizar las actividades de aprendizaje en línea.**
3. **Saber ser (actitudes y valores).** Se refiere al modo de ejercer una actividad humana social en donde se responde de manera congruente a principios éticos, valores y atributos de la condición humana en un esfuerzo para cohabitar y convivir (UdeG, 2007, p. 40). Son las actitudes y valores necesarios para un desenvolvimiento personal, social y académico adecuado (SEMS/UdeG, 2019, p. 13). **Deberán registrarse las actitudes y valores que estarán involucrados en el trabajo de las actividades de aprendizaje en línea.**

### 2.4 Producto integrador de la unidad de aprendizaje.

La producción de evidencias es esencial en el trabajo por competencias. Deben idearse con el propósito de que hagan visible lo que la redacción de competencias muestra en abstracto. El producto integrador es aquél que cierra y sintetiza el trabajo del curso. Ofrece la oportunidad de que el estudiante integre los conocimientos y habilidades aprendidos y lo haga de tal manera que muestre las actitudes trabajadas. Puede ser un producto único o una colección de evidencias.

Respecto al producto integrador, en el formato se debe especificar:

* Título
* Objetivo: Que especifique qué es lo que se busca lograr. Debe estar relacionado con las competencias definidas para el curso. La redacción se iniciará en con un verbo infinitivo que exprese de modo concreto la tarea que realizará el estudiante (diseñar, evaluar, construir, analizar, proponer, etc.), seguido de un objeto (responde a la pregunta ¿qué? + el verbo) y dejando claro el para qué (…con el fin de…, para…, con el propósito de…). También se puede señalar el proceso a realizar (a través de…, por medio de…).
* Descripción. De modo breve, pero suficiente, caracterizar el producto, de tal modo que al lector le quede claro, cuál será el resultado, con qué características, a través de qué proceso y cómo se relaciona con las competencias del curso.

### 2.5 Referencias bibliográficas y apoyos.

Se deben especificar las referencias bibliográficas que dan sustento teórico a los contenidos de la UA. Las referencias bibliográficas se registrarán conforme al criterio editorial APA.

Se deberán registrar también, por unidad temática, aquellos recursos didácticos o materiales (textos, artículos, videos, tutoriales, material multimedia, sitios web, aplicaciones, etc.) que pueden ayudar al estudiante en el proceso de aprendizaje propio de cada actividad.

## 3. Programa general.

En esta tabla se ofrece un panorama general de todo el diseño de actividades de aprendizaje en línea. Contiene los siguientes rubros:

*Primera columna.*

### 3.1 Título de la unidad.

### 3.2 Objetivo o propósito formativo de la unidad.

Que especifique el propósito de la unidad temática. Debe estar relacionado con las competencias definidas que se trabajarán en la unidad temática correspondiente. **La redacción se iniciará en con un verbo infinitivo, seguido de un objeto (responde a la pregunta ¿qué? +el verbo) y dejando claro el para qué (…con el fin de…, para…, con el propósito de…).**

### 3.3 Contenido temático.

Enlistar los principales contenidos científicos o disciplinares a trabajar en cada unidad. Se registra como una lista de temas.

*Segunda columna*.

### 3.4 Actividades, evidencias y productos.

* Registrar la numeración propia de cada actividad (a la primera actividad de la unidad 1, le corresponderá el 1.1; a la siguiente 1.2 y así sucesivamente).
* Indicar el título de la actividad.
* Referir la evidencia o producto resultante de la actividad. No es necesario describirla, pero debe quedar claro, en términos generales, que evidencia o producto se gestará en cada actividad.

*Tercera columna*

### 3.5 Valor y días.

En la columna de valor se asignará una ponderación a cada actividad, en términos de porcentaje, de tal manera que la suma de puntos de todas las actividades sume 100%. En la columna de días, debe indicarse los días sugeridos para cada actividad. **En ningún caso una actividad debe tener una duración menor a 5 días (esto con el fin de que el estudiante tenga tiempo suficiente para realizarla y su docente para retroalimentarla).**

## 4. Diseño de actividades de aprendizaje y producto integrador

### Entornos de aprendizaje.

Una vez que se ha recuperado la propuesta pedagógica de la UA (las competencias a desarrollar, los saberes involucrados y el producto integrador) estamos listos para diseñar las distintas actividades de aprendizaje en línea, que concretarán la mencionada propuesta pedagógica.

El diseño de actividades de aprendizaje debe considerar los distintos entornos de aprendizaje. Un ambiente de aprendizaje contempla cuatro entornos fundamentales (UdeG, 2007, 50):

***De información*:** que se refiere a los insumos y contenidos que serán trabajados en las actividades de aprendizaje

***De producción*:** el estudiante construye evidencias de lo aprendido en término de competencias y contenidos disciplinares

***De exhibición*:** se refiere a los medios por los cuales el estudiante socializa sus producciones, ya sea con el docente, con sus compañeros o con otras personas.

***De interacción*:** el aprendizaje esta mediado por las relaciones entre el docente y el estudiante, entre los estudiantes y entre el estudiante y el objeto de estudio.

El diseño de las actividades debe indicar al estudiante cómo se trabajará en estos entornos; de dónde se obtendrá la información necesaria para el aprendizaje (entorno de información, relacionada con los recursos necesarios para el aprendizaje); qué producirá el estudiante, qué tipo de evidencias generará y a través de qué herramientas (entorno de producción); a través de qué medio entregará sus trabajos, expresará sus dudas e inquietudes y cómo interactuará con sus pares y con el docente (entorno de interacción); a través de qué medios mostrará lo realizado (buzones de entrega, foros, sitios web, blogs, plataformas de videos, etc.).

Este apartado del formato se compone de los siguientes rubros:

### 4.1 Título de la unidad.

El título deberá ser corto, pero representar de manera pertinente al núcleo de saberes que aglutina.

### 4.2 Objetivo de la unidad.

Que especifique el propósito de la unidad temática. Debe estar relacionado con las competencias definidas que se trabajarán en la unidad temática correspondiente. La redacción se iniciará en con un verbo infinitivo, seguido de un objeto (responde a la pregunta ¿qué? + el verbo) y dejando claro el para qué (…con el fin de…, para…, con el propósito de…).

### 4.3 Diseño por actividad.

4.3.1 Objetivo o propósito formativo de la actividad. La redacción se iniciará con un verbo infinitivo, que indique el tipo de tarea que se realizará: aplicar, elaborar, interpretar, analizar, comprender, estructurar, diseñar, proponer, evaluar, etc. Puedes apoyarte en el uso de alguna taxonomía como la de Bloom o Marzano. Es importante mencionar que el trabajo por competencias está relacionado con los niveles taxonómicos superiores, es decir, del nivel de aplicación o superior. El objetivo debe reflejar la tarea más compleja a llevar a cabo en la actividad. Por ejemplo, si en la actividad se busca “Comprender y aplicar….”, basta con redactar el verbo más complejo (en este caso “Aplicar”), ya que se da por entendido que para aplicar adecuadamente debemos comprender (de lo contrario no sería aplicar, si no repetir o mecanizar un procedimiento). Puede haber más de un objetivo. La redacción se iniciará en con un verbo infinitivo, seguido de un objeto (responde a la pregunta ¿qué? + el verbo) y dejando claro el para qué (…con el fin de…, para…, con el propósito de…).

4.3.2 Presentación de la actividad. Se presenta el sentido o intención primordial de la actividad, así como su relevancia para la formación del estudiante. Qué se hará, cómo y, sobre todo, por qué o para qué. También puedes agregar una introducción teórica al tema, si es necesario para que el estudiante lo comprenda. Debe redactarse en segunda persona, hablándole al estudiante de tú.

4.3.3 Instrucciones. Las instrucciones deben ir numeradas en una secuencia lógica e hilada, que vayan desde lo que el estudiante necesita saber, qué es lo que hará, cómo lo hará y cómo lo presentará (en qué formato y en donde lo depositará). Las instrucciones deben ser lo más claras posibles y no dar por sentado que el lector podrá inferir contenido que no está presente. En las instrucciones se pueden sugerir recursos de apoyo si el estudiante no domina un saber. Por ejemplo, si dentro de las instrucciones se requiere que el estudiante elabore un mapa mental, quizá podamos aportar un enlace a un tutorial o a un texto que le ayude a recordar, practicar o aprender cómo realizar un mapa mental.

4.3.4 Criterios de evaluación. La evaluación “es permanente, retroalimenta el aprendizaje, y permite al alumno organizar y movilizar sus conocimientos, desarrollar sus habilidades y actitudes” (SEMS/UdeG, 2019, p. 26). En este rubro se describen los indicadores clave que se tomarán en cuenta para retroalimentar y calificar la actividad. Es recomendable que cada actividad cuente con una rúbrica o lista de cotejo que desglose los indicadores clave que debe cubrir una determinada evidencia o producto. En su defecto, se puede hacer referencia a los lineamientos básicos de fondo (contenido) y de forma (presentación y formato) de las evidencias o productos que se construirán durante el curso.

4.3.5 Duración o tiempo destinado. El desarrollo de competencias requiere tiempo para que el estudiante produzca y valore los productos y evidencias a exhibir. Del mismo modo, es importante dar el tiempo suficiente para que el docente pueda revisar y retroalimentar las evidencias y productos de cada actividad. En este rubro se especificará, en horas, el tiempo destinado para las distintas actividades a realizar en la unidad temática.

### 4.4 Producto Integrador.

El producto integrador se diseña como una actividad de aprendizaje. Contiene los mismos rubros: Título, objetivo, presentación, instrucciones, criterios de evaluación, recursos de apoyo y duración o tiempo destinado. Lo importante aquí es dar su debida relevancia al producto integrador: debe pensarse en un producto cuyo proceso de elaboración exija la práctica de las competencias trabajadas a lo largo del curso (en el conjunto de actividades de aprendizaje en línea, en este caso) y el abordaje de algun o algunos contenidos temáticos clave.

# III. Glosario.

**Actitud** (Fuente: González, 1987, p. 58)

Es la forma organizada y estable de comportamiento en que se estructura la motivación hacia los objetos, situaciones o personas concretas y que se expresa a través de un sistema integral de acciones, valores y emociones.

**Actividad de aprendizaje** (Fuente: Delgadillo, 2012, p. 62)

Las actividades de aprendizaje son ejercicios o supuestos prácticos que pretenden que el alumno no se limite a memorizar, sino que esté constantemente aplicando los conocimientos con la finalidad de que los convierta en algo operativo y dinámico.

**Actividad integradora** (Fuente: UdeG, 2009, p. 147)

Tarea final de cada objeto de conocimiento o módulo para vincular los aprendizajes parciales, propiciar una integración interdisciplinaria, generalizar y aplicar los conocimientos a la práctica profesional.

**Ambiente de aprendizaje** (Fuente: UdeG, 2009, p. 148)

 Entorno en el que se realizan las interacciones educativas, bien sea entre quienes se proponen aprender, o entre éstos y quienes les apoyan en el aprendizaje. Estos procesos se pueden dar en un espacio natural y espontáneo, que diseñado y construido especialmente con la infraestructura y equipamiento que se consideren necesarios para proporcionar el aprendizaje. Sus componentes son: el entorno físico o virtual, el tiempo, el currículo, la mediación pedagógica y las interacciones, entre otros.

**Aprendizaje** (Fuente: UdeG, 2007, p. 46-48)

 Es un proceso de producción, transmisión, asimilación y recreación cultural que involucra a estudiantes y profesores en una diversidad de actividades reciprocas de formación. Para la Universidad de Guadalajara, el aprendizaje debe caracterizarse por ser significativo, autogestivo, anticipatorio, creativo y participativo.

 *Significativo*: Que lo que se aprenda tenga sentido para la vida de los alumnos.

 *Autogestivo*: Que el alumno sea responsable de su propio aprendizaje, teniendo como principios la actitud de curiosidad, la capacidad para el diálogo, la autodisciplina y el trabajo cooperativo y colaborativo.

 *Anticipatorio*: Quien aprende no se centre tanto en la memorización de informaciones efímeras, sino en el desarrollo de habilidades para acceder, manejar, almacenar y comunicar la información.

 *Creativo*: El alumno debe participar en la creación y recreación de su entorno físico intelectual, más allá de generar respuestas esperadas por los profesores, además de desarrollar la capacidad para crear nuevas alternativas de solución.

 *Participativo*: Que se construye en comunidad o en sociedad con los otros.

**Aptitud** (Fuente: Ribes, 2006, p. 21)

Apto proviene del latín *aptus*, que significa bien dispuesto, entrelazado, unido, ligado. Ser apto significa poder ejercitar ciertas habilidades para satisfacer un tipo especial de criterio de dominio. Por ello, aptitud y habilidad son conceptos relacionados entre sí. La aptitud delimita la manera en que se cumplirá un requisito, mientras que las habilidades constituyen el ejercicio mediante el cual se cumple.

**Competencia** (Fuente: UdeG, 2009, p. 153)

 Desempeño social complejo que expresa los conocimientos, habilidades, aptitudes y actividades de una persona dentro de una actividad específica, sea ésta especializada, de carácter técnico o profesional.

**Contenido temático** (Fuente: UdeG, 2009, p. 154)

Es el conjunto de conocimientos de un área específica o disciplina que compone el programa de una materia o asignatura, para ser aprendido por el alumno.

**Crédito** (Fuente: UdeG, 2009, p. 155)

Unidad de medida para otorgar un valor simbólico al proceso de aprendizaje, el cual puede ser organizado mediante un curso, un taller, curso-taller, módulo, seminario, laboratorio o clínica, u otras actividades de aprendizaje que se desarrollan en un tiempo determinado y con una carga horaria estimada para ese proceso específico, sea en modalidad presencial o en otras modalidades educativas.

**Educación basada en competencias** (Fuente: UdeG, 2009, p. 158)

Es un enfoque sistemático del conocer y del desarrollo de habilidades, y se determina a partir de funciones y tareas precisas. El concepto de competencia básicamente significa saberes de ejecución. Entonces, es posible decir que son recíprocos competencia y saber: saber pensar, saber desempeñar, saber interpretar, saber actuar en diferentes escenarios, desde sí y para la sociedad (dentro de un contexto determinado). Para Gonczi (1996), la mejor manera para educar con base en competencias podría ser la de proporcionar situaciones en las que los educandos experimenten problemas verdaderos y en las que su pensamiento práctico se pruebe contra el pensamiento de otros más expertos.

**Evaluación** (Fuente: SEMS/UdeG, 2019, pp. 26-29; UdeG, 2007, p. 143)

Se entiende como una actividad básicamente valorativa e investigadora y, por ello, facilitadora de cambio educativo y desarrollo profesional docente. Afecta no sólo a los procesos de aprendizaje de los alumnos, sino también a los procesos de enseñanza desarrollados por los profesores y a los proyectos curriculares en que se inscriben.

 “Los criterios de evaluación son las orientaciones generales para desarrollar las estrategias de evaluación, es decir, los aspectos que deben tomarse en cuenta para recabar las evidencias de aprendizaje de los estudiantes. Estos criterios deberán hacer explícito: el propósito de la evaluación, los contenidos, el o los métodos” (SEMS/UdeG, 2019, p.29).

**Evaluación final** (Fuente: Reglamento general de evaluación y promoción de alumnos, Art. 13.)

Evaluación que pretende conocer y comprobar el logro de los objetivos alcanzados durante el proceso educativo; se basa en una constatación de los niveles de aprendizaje conseguidos por el alumno.

**Evaluación formativa** (Fuente: SEMS/UdeG, 2019, p. 27)

“La evaluación formativa consiste en valorar el progreso del alumno de forma permanente e interactiva, permite identificar los avances logrados y advertir las dificultades que encuentra durante el proceso. Su finalidad es mejorar, corregir o reajustar los factores del ambiente de aprendizaje y las estrategias propuestas, tomando en cuenta el avance del alumno, implica una reflexión y un diálogo del docente con sus estudiantes acerca de los resultados obtenidos, dificultades enfrentadas y aspectos que facilitaron la tarea; permite estimar la eficacia de las estrategias de aprendizaje planteadas por el docente para mejorarlas y favorece en el alumno el desarrollo de la metacognición y autonomía”.

**Evidencia de aprendizaje**

Manifestación objetiva del aprendizaje que se concreta en la realización de ciertas tareas o en la elaboración de productos que evidencien los saberes de diferentes tipos (saber, saber hacer, saber ser, saber pensar).

**Habilidad** (Fuente: Ribes, 2006, p. 20)

Proviene del latín *habere* que significa tener, poseer. De este término se deriva *habilis*, relacionado con aquello que es manejable, bien ajustado, acomodado, manipulado para algo. Es decir, las habilidades se refieren a lo que se hace con eficacia. El hacer con eficacia incluye cuando menos dos aspectos: por una parte, un conjunto de respuestas específicas y, por otra parte, una situación sobre la cual las respuestas deben producir un efecto y obtenerse un resultado. Una habilidad, por consiguiente, puede concebirse como un arreglo pertinente de las respuestas específicas para producir un efecto o resultado.

**Objetivo** (Fuente: UdeG, 2009, p. 163)

Elemento programático que identifica la finalidad hacia la cual deben dirigirse los recursos y esfuerzos para dar cumplimiento a la misión, tratándose de una organización, o a los propósitos institucionales, si se trata de las categorías programáticas. Expresión cualitativa de un propósito en un periodo determinado; el objetivo debe responder a la pregunta "qué" y "para qué". En programación es el conjunto de resultados cualitativos que el programa se propone alcanzar a través de determinadas acciones.

**Producto de aprendizaje**

 Se refiere a la forma en que se manifiesta lo “aprehendido” por el alumno después de interactuar con un objeto de conocimiento en un ambiente de aprendizaje particular. Pueden ser ensayos, resúmenes de lectura, mapa conceptual, reportes de investigación, cuestionarios, problemas resueltos, análisis de casos, presentaciones, cuadros sinópticos, etc.

**Saber** (Fuente: UdeG, 2007, p. 40)

Capacidades para aprehender y generar conocimiento.

**Saber hacer** (Fuente: UdeG, 2007, p. 40)

Aplicación de conocimientos, habilidades y destrezas para resolver con calidad y pertinencia los retos que la vida profesional le demanden.

**Saber ser** (Fuente: UdeG, 2007, p. 40)

Se refiere al modo de ejercer una actividad humana social en donde se responde de manera congruente a principios éticos, valores y atributos de la condición humana en un esfuerzo para cohabitar y convivir.

**Tarea**

Hace referencia a aquello que una persona debe realizar. En el ámbito educativo, una tarea de aprendizaje prescribe qué hacer, de qué manera y en qué orden deben ejecutarse una serie de acciones para promover que el estudiante aprenda.

**Unidad de aprendizaje** (Fuente: UdeG, 2009, p. 166)

 Conjunto organizado y programado de conocimientos, objetivos y procedimientos de evaluación, con una descripción graduada, jerarquizada y articulada de los elementos que se pueden presentar en sus distintos tipos como: curso, taller, curso/taller, seminario, laboratorio, clínica o módul

**Valores**

 El valor es una cualidad que confiere a las cosas, hechos o personas una estimación, ya sea positiva o negativa.

# ANEXO 1. SEGUIMIENTO Y MONITOREO DE CURSOS EN LINEA

El monitoreo consiste en realizar un seguimiento periódico de las actividades fundamentales de los cursos en línea para garantizar la adecuada atención de los estudiantes, así como la asesoría oportuna a los docentes ante alguna dificultad en el desarrollo de las unidades de aprendizaje en las asignaturas.

Se deben generar informes/reportes semanales con las siguientes características:

Campos que se requiere para **los portafolios o repositorios** de tareas:

* Datos de identificación del curso:
* Nombre del profesor
* Nombre de la unidad de aprendizaje
* CRN
* Tiempo de respuesta para cada tipo de espacio y actividad, por intervalos por color donde el rojo es el tiempo más prolongado y el verde el óptimo. El intervalo será no más de 5 días sin revisar actividad:
* Más de 5 dias, se identifica con color rojo y con la clave AcRz (Actividad rezagada)
* Más de 3 dias, se identifica con color amarillo y con la clave AcSE (Actividad sin evaluar)

Campos para **foros de discusión:**

* Foro con actividad, se identifica como FAc (Foro activo)
* Foro sin activar, más de dos días, se identifica como FNAc (Foro no activo)

Espacio de **dudas**

* Dudas respondidas en tiempo DRT (en las 24 horas)
* Dudas no atendidas DNA (en más de 36 horas)

Estos reportes pueden ser generados desde las academias, y su contenido debe ser validado por el presidente y/o secretario, para garantizar el adecuado seguimiento del curso.

**IV. Referencias bibliográficas**

SEMS/UdeG (2019) Modelo educativo del Sistema de Educación Media Superior de la Universidad de Guadalajara.

Delgadillo, R. E. (2012). Las actividades de aprendizaje como estrategia de enseñanza. El caso de tres cursos en línea. Revista Decires, 12, 61-74. Disponible en: http://132.248.130.20/revistadecires/articulos/art12-4.pdf

González Rey, F. (1987). La categoría actitud en la psicología. Revista Cubana de Psicología, IV (1), 47-59. Disponible en: http://pepsic.bvsalud.org/pdf/rcp/v4n1/05.pdf

Gonczi, A. (1996). “Problemas asociados con la implementación de la educación basada en la competencia: de lo atomístico a lo holístico”, en Formación basada en competencia laboral. Situación actual y perspectivas. Seminario y perspectivas. Seminario Internacional, OIT/CINTERFOR/CONOCER, Guanajuato, 23-25 de mayo.

Reglamento General de Evaluación y Promoción de Alumnos de la Universidad de Guadalajara. Disponible en: http://www.secgral.udg.mx/sites/archivos/normatividad/general/ReglamentoGralEPAlumnos.pdf

Reglamento General de Planes de Estudio de la Universidad de Guadalajara. Disponible en: http://www.secgral.udg.mx/sites/archivos/normatividad/general/ReglaGPE.pdf

Ribes, E. (2006). Competencias conductuales: Su pertinencia en la formación y práctica profesional del psicólogo. *Revista Mexicana de Psicología*, *23* (1), 19-26.

Secretaría de Educación Pública (2008). Acuerdo número 444 por el que se establecen las competencias que constituyen el marco curricular común del Sistema Nacional de Bachillerato. Publicado en el Diario Oficial el Martes 21 de Octubre de 2008. Disponible en: http://www.sems.gob.mx/work/models/sems/Resource/10905/1/images/Acuerdo\_444\_marco\_curricular\_comun\_SNB.pdf

Universidad de Guadalajara. (2007). Modelo Educativo Siglo 21. Disponible en: http://www.udg.mx/sites/default/files/modelo\_Educativo\_siglo\_21\_UDG.pdf

Universidad de Guadalajara. (2009). Bachillerato General por Competencias del Sistema de Educación Media Superior de la Universidad de Guadalajara. Disponible en: http://www.sems.udg.mx/sites/default/files/BGC/BGC-UDG\_Documento\_base\_evaluado\_COPEEMS.pdf

Weinert, F. (2001). Concepto de competencia: una aclaración conceptual. En Rychen, D. & Salganik, L. (Eds.). *Definir y seleccionar las competencias fundamentales para la vida* (pp. 94-127). México: Fondo de Cultura Económica.