

Incorporación de Multimedia en Cursos Híbridos y en Línea

Johanny Alvarado Quiles

S00961175

alvarado.johanny@gmail.com

Maestría en Educación: Diseño Instruccional e Integración Tecnológica con E- Learning

Dra. Guillermina Viruet

gviruet@gmail.com

PRTE 630 Diseño Instruccional y Proyecto Tecnológico I

octubre, 2014

Tabla de Contenido

<i>Resumen</i>	3
<i>Necesidad del Proyecto Innovador</i>	4
<i>Razones para el Proyecto</i>	6
<i>Objetivos del proyecto</i>	8
<i>Justificación del Proyecto</i>	9
<i>Descripción del Proyecto</i>	10
<i>Contexto</i>	11
<i>Implementación o Plan de Acción</i>	16
<i>Plan de Sostenibilidad, Viabilidad y Evaluación</i>	22
<i>Conclusión</i>	27
<i>Referencias</i>	28
<i>Anejos</i>	30

Resumen

Esta investigación presenta un problema existente en la prestigiosa Universidad del Futuro de Puerto Rico. Discute la implementación de un proyecto tecnológico dirigido a un sector educativo y tiene un enfoque de producto. Según Méndez, V., Monge, J. Y Montero, M. (s.f.), desarrollar proyectos de multimedia requiere de habilidades creativas, tecnológicas y una organización para lograr que todos los elementos interactúen correctamente. El propósito de este proyecto, adiestramiento práctico en línea es capacitar primordialmente a diseñadores instruccionales y profesores, aunque será abierto a todo aquel que guste aprender a diseñar incorporando multimedia. Este proyecto se ve como una opción viable para la capacitación de los participantes ante la demanda de cursos en línea.

Este proyecto tecnológico será desarrollado tomando en cuenta las necesidades y en cubrir las mismas de todos los participantes. Estas necesidades fueron identificadas a través de un estudio de necesidades, un cuestionario de 12 preguntas que fue contestado por 125 participantes. Una vez el proyecto sea aprobado por el Gerente de Proyecto se proseguirá a la implementación del mismo utilizando el modelo instruccional ADDIE. El plan de sostenibilidad y evaluación será presentado a través de un línea de tiempo más adelante.

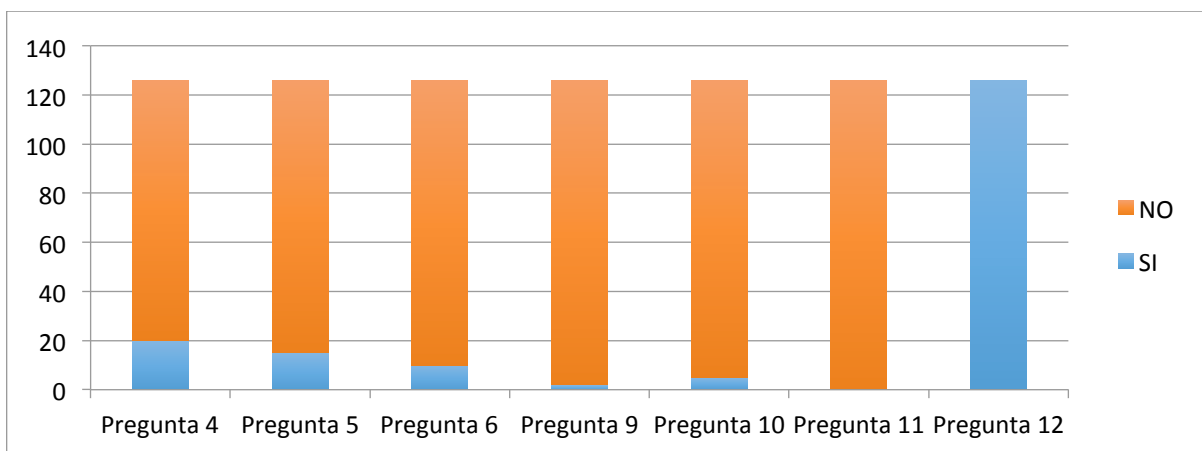
Necesidad del Proyecto Innovador

La educación ha tomado nuevos giros con nuevos avances y herramientas tecnológicas que apoyan la educación a distancia. Cada día son más las instituciones educativas que expanden sus ofertas académicas con proyectos de educación en línea / a distancia. Esta oferta es una que requiere de mucha dedicación y preparación en el material presentado. Debido a la demanda y oferta de cursos a distancia es mayor el reto para los educadores mantener el interés del estudiante utilizando las técnicas de enseñanza tradicionales, razón por la cual muchos educadores consideran la tecnología multimedia como herramienta pedagógica útil que pueda capturar la atención de los estudiantes de hoy. Como resultado, son los mismos facilitadores quienes diseñan los cursos o diseñadores instruccionales con el apoyo de los expertos en contenido. Por lo general estos facilitadores no han sido adiestrados sobre los avances tecnológicos. La revisión de literatura encontrada sustenta la importancia de ofrecer adiestramientos y capacitación a los profesores que forman parte del desarrollo educativo de los estudiantes (ISTE, 2008.). De acuerdo a Álvarez y Fallas (2005), es importante brindar capacitación al personal académico en el conocimiento de herramientas psicopedagógicas y de gestión de proyectos educativos. Álvarez et al. (2005), mencionan que se debe concienciar a la facultad sobre cómo utilizar las herramientas tecnológicas.

La Universidad del Futuro de Puerto Rico, cuenta con una matrícula de 5,000 estudiantes. Ofrece cursos presenciales, híbridos y totalmente en línea. Cuenta con un departamento de educación a distancia que entre los miembros hay tres diseñadoras instruccionales y dos multimedia *developers*. Los cursos híbridos y presenciales son diseñados por estas diseñadoras instruccionales en conjunto con el experto en contenido (profesor). La incorporación de multimedia es un hecho en estos cursos y son desarrollados por los multimedia *developers* y

diseñadoras. Estos multimedia no están siendo diseñados tomando en consideración los principios de multimedia, modalidad y coherencia debido a que los multimedia *developers* no cuentan con el conocimiento requerido. Tomando como base los resultados de la propuesta de investigación, donde se concluyó que las imágenes dinámicas sin más explicaciones no inciden en el aprendizaje de los alumnos con o sin conocimientos previos nace la intención de capacitar a los diseñadores de estos multimedia. Actualmente, el departamento está trabajando con 5 proyectos, programas completos presenciales que deben ser transformados en programas en línea de manera simultánea. Debido a esta realidad y poco recurso humano se espera poder capacitar a la facultad y diseñadores en la creación de multimedia para estos cursos.

Para el desarrollo del adiestramiento de manera que esté enfocado en las necesidades de los participantes se creó un cuestionario. Este cuestionario fue sometido a un comité evaluador para su validación. El cuestionario pretendía recopilar información de manera confidencial a través de una serie de 12 preguntas de selección múltiple generales. El cuestionario fue contestado por 3 diseñadoras instruccionales, 2 multimedia *developers* y 120 profesores de distintos departamentos. La información recopilada fue utilizada para determinar la necesidad de un adiestramiento en línea.



Gráfica 1: Resultados de las preguntas 4, 5, 6, 9, 10, 11 y 12 del cuestionario.

De la información recopilada las preguntas directamente relacionadas al diseño y creación de multimedia brindaron como resultado que de el 100% de los participantes, el **85%** **no** conocen lo que es multimedia (preg. 04), que el **89%** **no** ha trabajado con multimedia (preg. 05), que el **93%** **no** ha incorporado multimedia en cursos híbridos y en línea (preg. 06), que el **99%** **no** conoce los principios de multimedia (preg. 09), y que el **97%** **no** conocen la teoría cognitiva (preg. 10). No obstante el **100%** de los participantes concuerdan en que **no han** tomado adiestramientos previos sobre la incorporación de multimedia y que **sí sería efectivo** tomar uno en línea (preg. 11 y 12). Tomando como base estos resultados y la literatura que sustenta la idea de adiestrar a los facilitadores, se apoya el desarrollo de un *adiestramiento en la Incorporación de Multimedia en Cursos Híbridos y en Línea* para mermar y / o eliminar esta necesidad.

Razones para el Proyecto

El interés por programas de bachillerato, graduado y doctorales en línea es cada día más marcado. Debido a la facilidad de acceso y flexibilidad de horarios cada día resulta más conveniente estudiar en su propio tiempo y espacio. Razón por la cual instituciones académicas expanden sus ofertas con programas completamente en línea. Cada vez es mayor la necesidad de capacitar a la facultad que facilita estos programas / cursos. Esta facultad debe ser capacitada en los distintos campos. Es decir, debido a los avances tecnológicos y de acuerdo a Álvarez y Fallas (2005), es importante brindar capacitación al personal académico en el conocimiento de herramientas psicopedagógicas y de gestión de proyectos educativos. Álvarez et al. (2005), también mencionan que se debe concienciar a la facultad sobre como utilizar las herramientas tecnológicas. Entiéndase que se debe crear una cultura receptiva a estos cambios y dispuesta a incorporarlos. Por otro lado, ISTE (2008) señala la importancia de ofrecer adiestramientos y

capacitación a los profesores que forman parte del desarrollo educativo de los estudiantes. Kuzu, A., Uysal, O., Kilicer, K. (2009) señalan que como resultado del aumento de la educación en línea el personal requiere ser adiestrado en las distintas herramientas. Kuzu et al. (2009), establecen la importancia de que la facultad esté capacitada en el desarrollo de multimedia aplicando los principios de multimedia.

Partiendo desde la línea de Kuzu et al. (2009) ciertamente es importante que se capacite sobre los elementos esenciales de multimedia y más aún cuando resultan ser los mismos facilitadores quienes diseñan los cursos o diseñadores instruccionales con el apoyo de los expertos en contenido. Existe una gama de razones por las cuales estos facilitadores no han sido adiestrados sobre los avances tecnológicos. Algunos por falta de tiempo, de interés o de necesidad. No obstante, la literatura sustenta la importancia del uso de multimedia en esta era tecnológica. De acuerdo a Mayer (2005), en la instrucción en línea se deben integrar gráficos con texto y remplazar descripciones escritas por descripciones habladas. "Las personas entienden mejor el contenido cuando participan de un aprendizaje activo". (Mayer, 2005 p.71) Se puede definir que una imagen dinámica sin explicación adicional no tiene aportación significativa en el aprendizaje del estudiante con o sin conocimiento previo. Según Felder y Brent (2009), los estudiantes aprenden menos de lo que se les enseña. Felder y Brent (2009) señalan que esto sucede debido al conocimiento previo de los alumnos, falta de motivación en el curso y presentación del contenido (no ven la relación entre el objeto de aprendizaje y el contenido). La forma en que se presenta un contenido juega un papel muy importante en la conceptualización del mismo. Para cursos en línea la relevancia del contenido es primordial. Ciertamente, no todos aprendemos de la misma manera por lo que se debe diseñar contenido que apele los sentidos de todo estudiante. Países como Costa Rica han incorporado el uso de multimedia

aplicando los principios de multimedia para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje y estimular todos los sentidos del usuario. (Méndez, V., Monge, J., & Montero, M. s.f.)

De acuerdo a Romero, I., & Spertudi, S. (2005), diseñar un adiestramiento en línea fomenta la participación de los participantes que no pueden llegar a una localidad específica, es costo – efectivo, crea una comunidad virtual de aprendizaje y dependiendo del diseño, estrategias y técnicas utilizadas este aprendizaje es auto – dirigido. El ofrecer este adiestramiento en línea permitirá la flexibilidad de que los participantes lo puedan tomar en su propio tiempo y espacio. Es decir, los participantes pueden llevar a cabo las actividades y adquirir el conocimiento de manera independiente. El proceso de retroalimentación por parte del facilitador se brinda de acuerdo a la necesidad. En base a los resultados obtenidos a través del cuestionario y la literatura, desarrollar un adiestramiento práctico en línea dirigido primordialmente a diseñadores instruccionales y profesores con el cual aprendan los principios de multimedia y la incorporación de multimedia que permitan la transmisión de conocimiento y desarrollo de habilidades resulta muy positivo.

Objetivos del proyecto

Con el propósito de atender la necesidad presentada previamente y ampliar el entendimiento sobre el uso de multimedia en cursos híbridos y en línea y los principios de multimedia, con este proyecto se pretende alcanzar los siguientes objetivos: Objetivo General – Capacitar facilitadores y diseñadoras instruccionales en el uso de multimedia aplicando el principio de multimedia, el principio de modalidad y el principio de coherencia a través de un adiestramiento en línea por un período de dos semanas. Objetivo Específico – Capacitar la facultad en la creación de multimedia y lograr que un 80% de los participantes diseñen un

multimedia para cursos híbridos y en línea aplicando el principio de multimedia, el principio de modalidad y el principio de coherencia en un período de dos semanas.

Justificación del Proyecto

Según Méndez, V., Monge, J. Y Montero, M. (s.f.), desarrollar proyectos de multimedia requiere de habilidades creativas, tecnológicas y una organización para lograr que todos los elementos interactúen correctamente. Méndez et al. (s.f.) señalan que ofrecer al personal académico cursos de capacitación facilita la adquisición de las habilidades requeridas para enriquecer el proceso de enseñanza – aprendizaje. De acuerdo a Mayer (2005), en la instrucción en línea se deben integrar gráficos con texto y reemplazar descripciones escritas por descripciones habladas. “Las personas entienden mejor el contenido cuando participan de un aprendizaje activo”. (Mayer, 2005 p.71) Tomando como base la teoría cognitiva enfocaré mi estudio en una institución académica de nivel universitario en Puerto Rico y de alto prestigio. Esta institución considera la tecnología multimedia útil para capturar la atención de los estudiantes en cursos híbridos y en línea. Sin embargo, a pesar de utilizar los multimedia, en esta institución no está claro como debe diseñarse un multimedia. Desconocen sus elementos esenciales y principios.

En base a los resultados obtenidos a través del cuestionario suministrado, desarrollar un adiestramiento práctico en línea dirigido primordialmente a diseñadores instruccionales y profesores, aunque será abierto a todo aquel que guste aprender a diseñar incorporando multimedia que permitan la transmisión de conocimiento y desarrollo de habilidades es la vertiente más adecuada. Debido a que los participantes son profesores a tiempo completo y cuentan con poco tiempo libre se pretende ofrecer el adiestramiento en línea. El ofrecer este adiestramiento en línea permitirá la flexibilidad de que los participantes lo puedan tomar en su

propio tiempo y espacio. Este adiestramiento en la *Incorporación de Multimedia en Cursos Híbridos y en Línea* será útil ya que contribuirá a clarificar el uso de multimedia, el uso efectivo de los mismos y en el mejoramiento de diseño de cursos.

Descripción del Proyecto

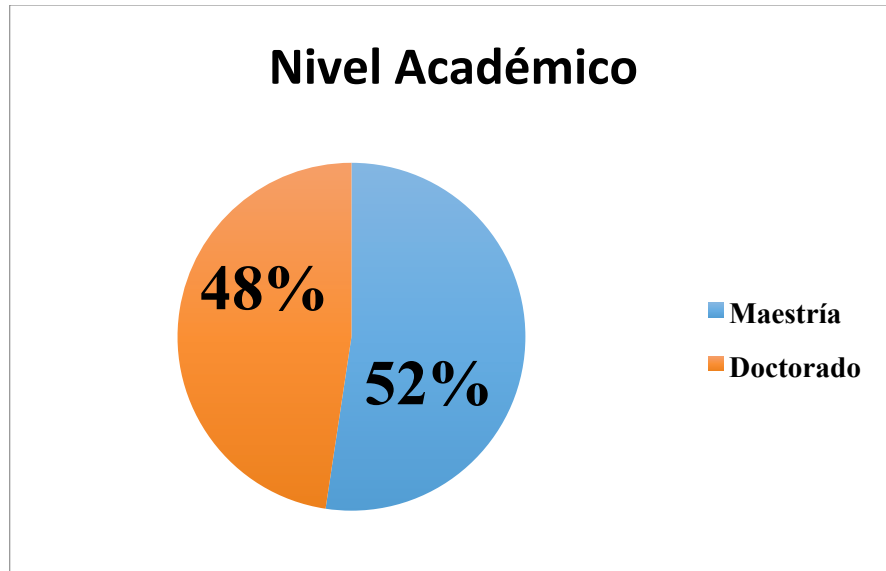
Con tantos avances tecnológicos y el interés de nuestros alumnos en la tecnología es cada día mayor la necesidad de estar a la vanguardia y proveerle a los estudiantes de esta era las herramientas que satisfagan sus necesidades. Actualmente, he tenido la oportunidad de trabajar en el diseño y producción de cursos híbridos y completamente en línea con el propósito de expandir la oferta académica de la institución para la cual trabajo. Como diseñadora instruccional entre los elementos que se incorporan en estos cursos son los distintos multimedia como audio, vídeo, imágenes tanto estáticas como dinámicas, interacciones, etc. En base a los resultados de un cuestionario suministrado a los participantes nace la preocupación de que estos multimedia no se están desarrollando de manera efectiva y que no cumplen con los Principios de Multimedia, Modalidad y Coherencia explicados por Clark y Mayer (2011).

El proyecto es un adiestramiento en línea, *Incorporación de Multimedia en Cursos Híbridos y en Línea* dirigido a un sector educativo y tiene un enfoque de producto. El propósito de este proyecto, adiestramiento práctico en línea es capacitar primordialmente a diseñadores instruccionales y profesores, aunque será abierto a todo aquel que guste aprender a diseñar incorporando multimedia. En el adiestramiento se esperan cubrir temas o tópicos generales como los siguientes: Aplicando el Principio de Multimedia, Aplicando el Principio de Modalidad y Aplicando el Principio de Coherencia. En base a los temas preliminarmente seleccionados el adiestramiento constará de cuatro módulos que a su vez tendrán algunos subtemas y actividades de avalúo. Tendrá una duración de dos semanas, con 10 horas semanales para un total de 20

horas contacto en línea. Una vez completado el adiestramiento los participantes recibirán un certificado de cumplimiento.

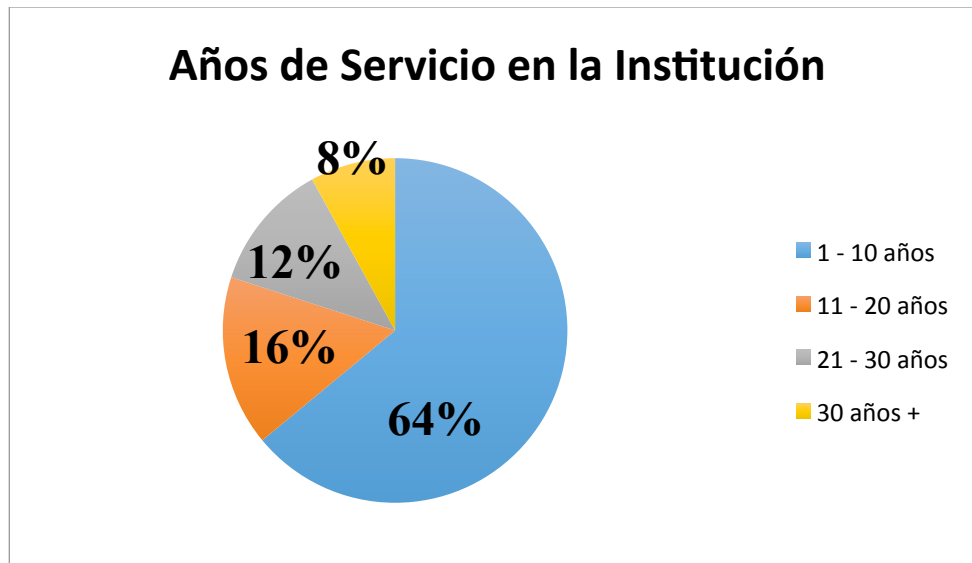
Contexto

El propósito de este proyecto, adiestramiento práctico en línea es capacitar primordialmente a diseñadores instruccionales y profesores. Tomando como base los resultados obtenidos del cuestionario suministrado a 125 participantes, el adiestramiento será desarrollado en el idioma español para cubrir la necesidad de aquellos participantes que no hablan inglés. Ciertamente, todos los participantes son empleados de la Universidad del Futuro. Algunos de los participantes residen en Puerto Rico, otros residen en Miami y Orlando dado a que fungen como facilitadores en los recintos establecidos en dichas ciudades. Debido a este factor particular se decide que el adiestramiento sea desarrollado en formato E – Learning con el propósito de romper con las barreras de tiempo y espacio, brindarle la oportunidad a los participantes de tomar el adiestramiento a su paso, promover la herramientas virtuales y minimizar los gastos de viajes y hospedaje. Algunos factores que se tomaron en consideración para el desarrollo de este proyecto fueron: el nivel académico de los participantes, los años de servicio en la institución y su rango de edad.



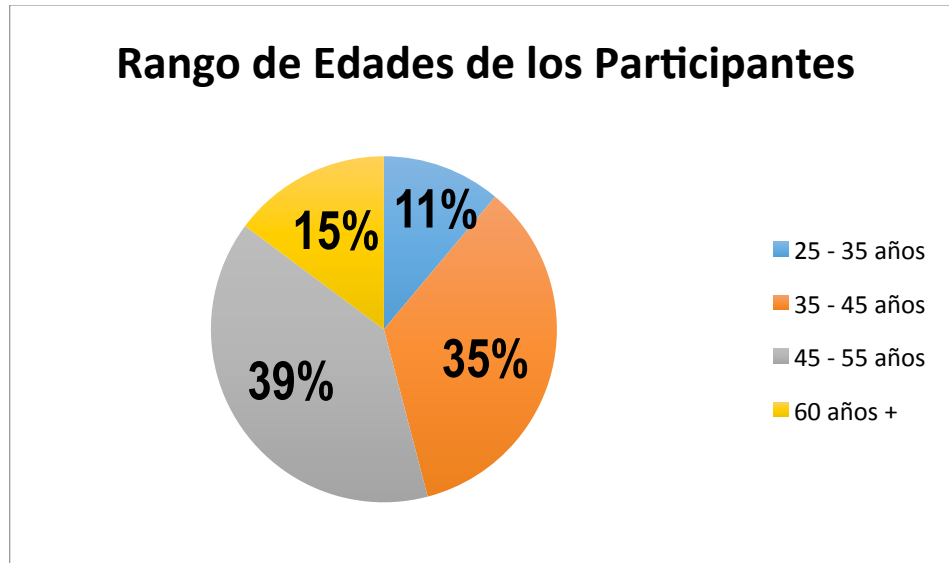
Gráfica 2: Resultados de la pregunta 1 del cuestionario.

En esta gráfica 2 podemos observar que el 52% de los 125 participantes cuentan con un grado alcanzado de maestría. Mientras que 48 % de los participantes han alcanzado un grado académico doctoral. En base a estos resultados podemos inferir que los participantes son receptivos a la educación y tienen interés por adquirir conocimientos. No obstante, es importante tomar en consideración que los participantes son especialistas en sus áreas de estudio. Es decir, los profesores / facilitadores no cuentan con cursos pedagógicos en su preparación académica. Los participantes son ingenieros, arquitectos y otros cuentan con preparación en administración de empresas. Otros de los factores tomados en consideración, fueron los años de servicios prestados hasta el momento en la institución.



Gráfica 3: Resultados de la pregunta 2 del cuestionario.

En esta gráfica 3 podemos observar que el 64% de los 125 participantes han rendido un tiempo de servicio entre el rango de 1 a 10 años. El 16 % ha rendido un tiempo de servicio entre el rango de 11 a 20 años. El 12 % ha rendido un tiempo de servicio entre el rango de 21 a 30 años. Mientras que sólo el 8 % ha rendido un tiempo de servicio entre el rango de 30 años o más. Analizando estos resultados podemos entender que los participantes están familiarizados con las políticas de la institución. Facilitadores que prestan servicios a instituciones que reciben ayudas federales deben cumplir con capacitaciones de desarrollo profesional anualmente. Por lo que este proyecto representa una excelente oportunidad para ellos. Otros de los factores tomados en consideración, fue el rango de edades de los participantes. Este resulta ser un factor determinante para el desarrollo de este proyecto en línea debido a que los participantes deben ser receptivos a los avances tecnológicos y contar con las destrezas básicas de computadora.



Gráfica 4: Resultados de la pregunta 3 del cuestionario.

En esta gráfica 4 se observa que el 39% de los 125 participantes están en el rango de 45 a 55 años. El 35 % está en el rango de 35 a 45 años. El 15 % está en el rango de 60 años o más. Mientras que sólo el 11% está en el rango de 25 a 35 años. Tomando como base estos datos, resulta importante diseñar un adiestramiento de fácil manejo, accesibilidad y diseño. En base a la necesidad de capacitar a profesores y diseñadores instruccionales en el diseño de multimedia aplicando el principio de multimedia y los resultados que nos sustentan la necesidad de falta de conocimiento, el adiestramiento se diseñara de manera secuencial. Un adiestramiento secuencial provee la oportunidad de ir paso a paso. Los participantes adquieren los conocimientos básicos esenciales para luego ir trabajando hasta llegar a los más complejos.

Considerando la población inicial a la que estará dirigido el proyecto se seleccionó la plataforma de *Coursesites* para el montaje y ofrecimiento del adiestramiento. La población consta de profesores con grados de maestría y doctorales ya familiarizados con el diseño de cursos en línea. Son usuarios activos de la plataforma *Blackboard* ya que la misma es la proporcionada por la institución para la cual trabajan. Dado a que la necesidad y objetivos se

alineada con el fin de capacitar esta población en la incorporación de multimedia a cursos híbridos y en línea aplicando los principios de multimedia, modalidad y coherencia resulta que *Coursesites* es la más indicada. La misma es bastante similar a *Blackboard* por lo que la adaptación con la plataforma será más rápida. Además de que cuenta con todos los elementos necesarios para el fácil manejo, uso de multimedia (imágenes estáticas, dinámicas, y / o interactivas, videos, audio, interacciones, animaciones y simulaciones), comunicación y entrega de tareas.

Dentro de los requisitos técnicos establecidos para utilizar de manera efectiva la plataforma están los siguientes: Tener conexión a internet. Windows Vista (32-bit) -> Internet Explorer 9 and Firefox 24, Windows Vista (64-bit) -> Internet Explorer 9 and Firefox 24, Windows (32-bit) -> Internet Explorer 9 and 10; Firefox 24; Google Chrome 30, Windows 7 (32-bit) -> Internet Explorer 9 and 10; Firefox 24; Google Chrome 30, Windows 7 (64-bit) -> Internet Explorer 9 and 10; Firefox 24; Google Chrome 30, Windows 8 (32-bit) -> Internet Explorer 10; Firefox 24; Google Chrome 30, Windows 8 (64-bit) -> Internet Explorer 10; Firefox 24; Google Chrome 30, Mac OSX -> Safari 5.0. 6.0; Firefox 24; Google Chrome 30, Java Virtual Machine (JAVA): JRE 7 o 6 son las versiones recomendadas. Extensiones (PLUG INS): Adobe Flash, Adobe Reader, Apple Quick Time, Real Player y Windows Media Player.

Implementación o Plan de Acción

Diseño Instruccional para Adiestramiento E - Learning

Título: Incorporación de Multimedia en Cursos Híbridos y en Línea

Población: Facultad, Diseñadoras Instruccionales y *Multimedia Developers*, empleados de la Universidad del Futuro.

Lugar / Modalidad: E – Learning

Recurso: Johanny Alvarado Quiles

Objetivo General del Adiestramiento: Capacitar facilitadores y diseñadoras instruccionales en el uso de multimedia aplicando el principio de multimedia, el principio de modalidad y el principio de coherencia a través de un adiestramiento en línea por un período de dos semanas.

Objetivo Específico del Adiestramiento: Capacitar la facultad en la creación de multimedia y lograr que un 80% de los participantes diseñen un multimedia para cursos híbridos y en línea aplicando el principio de multimedia, el principio de modalidad y el principio de coherencia en un período de dos semanas.

Pre – Requisito del Adiestramiento: Ninguno

Módulo No. Módulo 01	Tema (s): Aplicando el Principio de Multimedia	Meta Instruccional: Entender la importancia de incorporar multimedia en cursos híbridos y a distancia.	Objetivo General: Aplicar el concepto de multimedia como principio.
-----------------------------	---	---	--

Objetivos Específicos	Contenido	Actividades	Estrategias Instruccionales	Materiales / Recursos	Herramientas	
					Eval.	Avalúo
(1) Compartir experiencias previas sobre el uso de multimedia si alguna con los colegas.		El participante escribirá una biografía breve. Deberá incluir su preparación académica, experiencia si alguna con el uso de multimedia y el porqué de su interés en este adiestramiento. Tiempo Estimado para completar Actividad: 15 mins.	Composición (1) párrafo	Rúbrica para Foros de Discusión será incluida como anejo en el adiestramiento		Foro de Presentación
(2) Identificar los beneficios	Lección 01:	El participante tomará una prueba	Preguntas de selección	Vídeo con Audio	Prueba Corta	

<p>del uso de multimedia en curso híbridos y en línea.</p>	<p>¿Qué es Multimedia? Beneficios</p>	<p>corta de 10 ítems de selección múltiple sobre los conceptos básicos de multimedia y sus beneficios. Tendrán dos intentos para completarla y deberán obtener un 85% para aprobarla. Tiempo Estimado para completar Actividad: 30 mins.</p>	<p>múltiple.</p>	<p>Presentación Prezi</p>		
<p>(3) Explicar las razones para la aplicación del principio de multimedia.</p>	<p>Lección 02: Principio de Multimedia: Integración de palabras y gráficas Razones para la aplicación del Principio de Multimedia</p>	<p>El participante verá la presentación y leerá la lectura provista sobre las razones para la aplicación del principio de multimedia. El participante explicará en sus palabras la importancia del principio de multimedia y cómo aplicaría este principio en su curso híbrido o en línea. Tiempo Estimado para completar Actividad: 2.5 hrs.</p>	<p>Presentación Power Point con voz (vídeo), vídeo realizado en Articulate Storyline, o cualquier otra herramienta disponible en la red como Present.me.</p>	<p>Presentación en Articulate Storyline Documento PDF Rúbrica para Blogs será incluida como anejo en el adiestramiento .</p>	<p>Blog</p>	
<p>(4) Comparar ilustraciones estáticas con animaciones.</p>	<p>Lección 03: Ilustraciones Estáticas y Animaciones</p>	<p>El participante observará un vídeo sobre las ilustraciones estáticas y animaciones y desarrollará una infografía comparativa. Tiempo Estimado para completar Actividad: 2.5 hrs.</p>	<p>Infografía Comparativa</p>	<p>YouTube Rúbrica para Blogs será incluida como anejo en el adiestramiento .</p>	<p>Blog</p>	

Módulo No. Módulo 02	Tema (s): Aplicando el Principio de Modalidad	Meta Instruccional: Los participantes entenderán la importancia del principio de modalidad.	Objetivo General: Aplicar el principio de modalidad.
-----------------------------	--	--	---

Objetivos Específicos	Contenido	Actividades	Estrategias Instruccionales	Materiales / Recursos	Herramientas	
					Eval.	Avalúo
(1) Identificar las ventajas y desventajas del texto escrito y el audio de voz (narración).	Lección 01: ¿Qué es el principio de Modalidad?	El participante deberá contestar 3 preguntas relacionadas a las ventajas y desventajas del texto escrito y el audio de voz (narración). Tiempo Estimado para completar Actividad: 30 mins.	Preguntas de Discusión	Vídeo elaborado en <i>Jing</i> (tipo tutorial) Rúbrica para Foros de Discusión será incluida como anejo en el adiestramiento		Foro de Discusión
(2) Crear una visualización de contenido aplicando el principio de multimedia y el principio de modalidad.	Lección 02: Razones para la aplicación del Principio de Modalidad	El participante observará una PPT. El participante seleccionará una sección del contenido de su curso real híbrido o en línea que considere de gran relevancia para el estudiante aprobar su curso. Luego el participante tomará el contenido seleccionado y creará una visualización de contenido interactivo. Tiempo Estimado para completar Actividad: 3 hrs.	Visualización de Contenido Interactiva	Presentación en Power Point Rúbrica para Blogs será incluida como anejo en el adiestramiento	Blog	
(3) Diseñar una visualización de contenido con voz	Lección 03: ¿Por qué utilizar voz en lugar de	El participante observará un vídeo. El participante seleccionará una	Visualización de Contenido con voz (narración) en Articulate	Vídeo en Articulate Storyline	Blog	

(narración).	texto escrito?	sección del contenido de su curso real híbrido o en línea que consideré de gran relevancia para el estudiante aprobar su curso. Luego el participante tomará el contenido seleccionado y diseñará una visualización de contenido con voz. Tiempo Estimado para completar Actividad: 4 hrs.		Rúbrica para Blogs será incluida como anejo en el adiestramiento .		
(4) Aplicar los conceptos aprendidos sobre el principio de modalidad.	Contenido presentado en las lecciones 01, 02 y 03.	El participante tomará una prueba corta de 10 ítems de selección múltiple sobre todos los conceptos estudiando en este módulo. Tendrán dos intentos para completarla y deberán obtener un 85% para aprobarla. Tiempo Estimado para completar Actividad: 30 mins.	Preguntas de selección múltiple.		Prueba Corta	Reacción Escrita Inmediata

Módulo No. Módulo 03	Tema (s): Aplicando los Principios de Coherencia	Meta Instruccional: Los participantes entenderán la importancia de los principios de coherencia.	Objetivo General: Aplicar los principios de coherencia.
-----------------------------	---	---	--

Objetivos Específicos	Contenido	Actividades	Estrategias Instruccionales	Materiales / Recursos	Herramientas	
					Eval.	Avalúo
(1) Argumentar sobre el uso de audio, gráficos y palabras en	Lección 01: Principio de Coherencia 1: Evitar lecciones en	El participante deberá contestar 2 preguntas relacionadas al uso de audio, gráficas y palabras no	Preguntas	Video elaborado en <i>Jing</i> (tipo tutorial) Rúbrica para		Foro de Discusión

<p>cursos híbridos o en línea.</p>	<p>línea con audio irrelevante o no relacionado al contenido.</p>	<p>relevantes en cursos híbridos o en línea. Deberá tomar postura a favor o contra y explicar por qué.</p> <p>Tiempo Estimado para completar Actividad: 30 mins.</p>		<p>Foros de Discusión será incluida como anejo en el adiestramiento .</p>		
<p>(2) Aplicar los principios de coherencia 1 y 2 de acuerdo a los escenarios presentados.</p>	<p>Lección 02:</p> <p>Principio de Coherencia 2: Evitar lecciones en línea con gráficos (as) irrelevantes o no relacionados (as) al contenido.</p>	<p>El participante tomará una prueba corta de 10 ítems de selección múltiple sobre los principios 1 y 2 de coherencia. Tendrán dos intentos para completarla y deberán obtener un 85% para aprobarla.</p> <p>Tiempo Estimado para completar Actividad: 1 hr.</p>	<p>Preguntas de selección múltiple.</p>	<p>Presentación en Power Point</p>	<p>Prueba Corta</p>	
<p>(3) Diseñar una visualización de contenido interactiva con voz aplicando todos los principios estudiados: principio de multimedia, principio de modalidad y los 3 principios de coherencia.</p>	<p>Lección 03:</p> <p>Principio de Coherencia 3: Evitar lecciones en línea con palabras irrelevantes o no relacionadas al contenido.</p>	<p>El participante seleccionará una sección del contenido de su curso real híbrido o en línea que considere de gran relevancia para el estudiante aprobar su curso. Luego el participante tomará el contenido seleccionado y diseñará una visualización de contenido interactiva con voz aplicando todos los principios estudiados: principio de multimedia, principio de modalidad y los 3 principios de coherencia.</p> <p>Tiempo Estimado</p>	<p>Visualización de Contenido Interactiva con voz (narración)</p>	<p>Vídeo en Articulate Storyline</p> <p>Rúbrica para WIKI será incluida como anejo en el adiestramiento .</p>	<p>Wiki</p>	<p>Punto más Confuso</p>

		para completar Actividad: 3.5 hrs.				
--	--	---	--	--	--	--

Módulo No. Módulo 04	Tema (s): Evaluando el Adiestramiento IMCHL	Meta Instruccional: Los participantes reflexionarán sobre lo aprendido en el adiestramiento IMCHL.	Objetivo General: Los participantes evaluarán la efectividad del adiestramiento IMCHL.
-----------------------------	--	---	---

Objetivos Específicos	Contenido	Actividades	Estrategias Instruccionales	Materiales / Recursos	Herramientas	
					Eval.	Avalúo
<p>(1) Reflexionar sobre el contenido aprendido en el adiestramiento IMCHL.</p> <p>(2) Reflexionar sobre como aplicará o como impactará el contenido aprendido en el adiestramiento sus cursos híbrido y en línea.</p>	<p>En este módulo los participantes tendrán la oportunidad de reflexionar sobre lo aprendido en los 3 previos módulos y a lo largo de este adiestramiento .</p>	<p>El participante escribirá una reflexión sobre su aprendizaje adquirido, experiencia en el adiestramiento y como impactará el contenido aprendido sus cursos híbrido y en línea.</p> <p>Tiempo Estimado para completar Actividad: 30 mins.</p>	Composición	Rúbrica para Foros de Discusión será incluida como anejo en el adiestramiento .		Foro de Discusión
<p>(3) Evaluar el adiestramiento IMCHL.</p>	<p>Material presentado en todo el adiestramiento .</p>	<p>El participante evaluará el adiestramiento en cuanto a estrategias y técnicas de enseñanza, herramientas de evaluación y avalúo, relevancia del contenido, herramientas tecnológicas y recurso utilizado.</p> <p>Tiempo</p>	Preguntas	Cuestionario de Satisfacción / Escala Likert		Se proveerá Certificado una vez completado el adiestramiento en todas sus partes.

		Estimado para completar Actividad: 30 mins.				
--	--	--	--	--	--	--

Plan de Sostenibilidad, Viabilidad y Evaluación

En este proyecto participarán el gerente de proyecto, experto en contenido, y un diseñador instruccional. Según el plan de implementación el proyecto debe ser completado en diciembre de 2014. A continuación se presentan las actividades del proyecto con su fecha límite, los recursos involucrados, los resultados esperados de cada actividad y el plan de evaluación que será utilizado para evaluar el éxito de cada actividad.

Fecha	Actividades del Proyecto	Persona o Actividad Encargada	Recursos	Resultados Esperados	Evaluación
Semana 1 (noviembre 3 – 7)	Reunión Inicial: Presentación de idea para el proyecto tecnológico innovador al Director (a) del Centro de Educación a Distancia.	Diseñadora Instruccional	Gerente de Proyecto	Aceptación de la idea del Proyecto Tecnológico Innovador	Evaluar el nivel de participación y los resultados del cuestionario. Evaluar si estos resultados proveen la información necesaria para el desarrollo de un adiestramiento.
	Desarrollo de Estudio de Necesidades. Realizar un análisis de la institución académica y su población encargada del diseño de cursos híbridos y en línea.	Diseñadora Instruccional	Gerente de Proyecto	Identificar preliminarmente la necesidad. Cuestionario Electrónico	
	Desarrollo y suministro de cuestionario electrónico. Los participantes contestarán un cuestionario electrónicamente.	Gerente de Proyecto	Participantes	Lograr un 80% de participación.	
	Análisis de los resultados	Diseñadora Instruccional	Gerente de Proyecto	Reporte del análisis de necesidades	
	Definición de los objetivos del proyecto	Diseñadora Instruccional	Gerente de Proyecto	Objetivo general y objetivos específicos del proyecto	Al culminar el proyecto verificar si los objetivos fueron alcanzados. De no

<p>Semana 2 (noviembre 10 – 14)</p>	<p>Reunión con Experto en Contenido: Dialogo sobre contenido relevante para adiestramiento.</p>	<p>Experto en Contenido</p>	<p>Diseñadora Instruccional</p>	<p>Identificar el contenido relevante.</p>	<p>haber sido alcanzados analizar las razones para el incumplimiento.</p>
	<p>Desarrollo del Diseño Instruccional: Establecer objetivos generales y específicos, actividades de aprendizaje, evaluación y avalúo.</p>	<p>Diseñadora Instruccional</p>	<p>Gerente de Proyecto</p>	<p>Aprobación del DI para continuar con el montaje en plataforma.</p>	<p>Discusión con el experto en la materia y gerente de proyecto para obtener aprobación</p>
<p>Semana 3 (noviembre 17 – 21)</p>	<p>Búsqueda y Selección de Plataforma: <i>Docebo, Moodle, Schoology y Course Sites</i> Análisis y presentación de las distintas plataformas aptas para el ofrecimiento del adiestramiento al Director (a) del Centro de Educación a Distancia.</p>	<p>Diseñadora Instruccional</p>	<p>Gerente de Proyecto</p>	<p>Plataforma que cumpla con las especificaciones y funcionalidades requeridas para el proyecto</p>	<p>Luego de la selección se debe correr una prueba.</p>
	<p>Desarrollo de Manuales del Adiestramiento. Entrega electrónica de Manuales: Facilitador y Participante</p>	<p>Diseñadora Instruccional</p>	<p>Diseñadora Instruccional</p>	<p>Proveer dirección a los participantes en la navegación del adiestramiento.</p>	<p>Retroalimentación del facilitador y el estudiante (encuesta de satisfacción)</p>
<p>Semana 4 (noviembre 24 – 28)</p>	<p>Desarrollo del plan de sostenibilidad</p>	<p>Diseñadora Instruccional</p>	<p>Gerente de Proyecto Experto en la materia Análisis de necesidades Contexto del proyecto</p>	<p>Plan de Sostenibilidad</p>	<p>Al cabo de un año, evaluar la continuidad, evolución y éxito del proyecto en comparación entre grupos que hayan completado el adiestramiento.</p>
	<p>Desarrollo del plan de Evaluación</p>	<p>Diseñadora Instruccional</p>	<p>Gerente de Proyecto Experto en la materia Análisis de necesidades Contexto del proyecto</p>	<p>Plan de Evaluación</p>	<p>Verificar nuevamente si los objetivos fueron alcanzados.</p>
	<p>Disponibilidad del Proyecto Tecnológico Innovador: Presentación de Proyecto Tecnológico (adiestramiento) en vivo, disponible para hacer ofrecido a los participantes al Director (a) del Centro de</p>	<p>Diseñadora Instruccional</p>	<p>Gerente de Proyecto</p>	<p>Aprobación y establecer fecha de Ofrecimiento del Adiestramiento.</p>	<p>Retroalimentación por parte del Gerente de proyecto y experto en contenido.</p>

	Educación a Distancia.				
Semana 5 (diciembre 01 – 05)	Implementación del curso: Abrir la primera sesión Registrar a los participantes en el curso	Gerente de Proyecto	Facilitador del curso Comunicado oficial a los clientes Acceso al curso	Registro de los participantes	Retroalimentación de los facilitadores y participantes del curso.
	Monitorear el progreso de los participantes y su nivel de participación en las herramientas de aprendizaje y avalúo	Diseñadora Instruccional	Facilitador del curso Acceso al curso	Evaluación del Progreso	
	Evaluar los resultados obtenidos en el adiestramiento. Evaluar los resultados de la encuesta de satisfacción	Diseñadora Instruccional	Facilitador del curso Acceso al curso	Evaluación del Adiestramiento	
	Hacer ajustes necesarios	Diseñadora Instruccional	Gerente de Proyecto Experto en la materia	Corregir y realizar las modificaciones necesarias, perfeccionar el curso	

Méndez, V., Monge, J. Y Montero, M. (s.f.), señalan que habilidades creativas, tecnológicas y una organización son necesarias en el diseño y desarrollo de multimedia para lograr que todos los elementos interactúen correctamente. Este señalamiento se toma como una de las razones válidas para el desarrollo de este proyecto tecnológico, adiestramiento en la *Incorporación de Multimedia en Cursos Híbridos y en Línea*. El enfoque del proyecto va dirigido a capacitar a la facultad, diseñadores instruccionales y todo aquel interesado en la creación de multimedia aplicando el principio de multimedia, modalidad y coherencia.

La sostenibilidad según Martínez (2006), son “posibilidades de que los beneficios del proyecto se mantengan o se incrementen más allá de la finalización del proyecto”. Martínez (2006), define la viabilidad como “posibilidades que un proyecto tiene de cumplir los objetivos en el período previsto de duración del proyecto”. De acuerdo al contenido estudiado y búsqueda

de información son varios los factores que inciden en la sostenibilidad y la viabilidad de un proyecto. Entre los factores estudiados están los factores relacionados con el entorno de la intervención, con los actores de la intervención, con la población beneficiaria y con el diseño de la intervención. Cada uno de estos factores se sub-dividen en factores más específicos que deben ser evaluados para saber si afectarían de manera positiva, negativa o nula el proyecto en desarrollo. De los factores sub – divididos puedo identificar como elementos a tomar en consideración los siguientes: la capacidad institucional, participación de los beneficiarios, la tecnología utilizada (apropiada), acceso a la información, aspectos económicos y financieros, localización de las acciones, tiempo de ejecución, alcance del proyecto y medios disponibles. Todos estos factores son de gran importancia en el desarrollo, sostenibilidad y viabilidad de mi proyecto tecnológico. Razón por la cual una evaluación de coherencia entre el diseño del adiestramiento, los recursos, expertos y beneficios es fundamental.

La Universidad del Futuro de Puerto Rico cuenta con una capacidad institucional estable tanto en el ámbito económico como tecnológico. El presupuesto necesario para este proyecto constará de lo siguiente:

- Honorarios del Diseñador Instruccional – \$20 por hora (160 * 20) = \$ 3,200.00
- Honorarios del Experto en Contenido – \$20 por hora (16 * 20) = \$320.00 **puede variar**
- Honorarios del Facilitador – \$800.00 por sesión (5 * 800) = \$4,000 **puede variar**
- Costo del Adiestramiento y Certificación - \$100.00 por participante (125 * 100) = \$125,000.00
- Total a un período de 1 año - **\$132,520.00**

El proyecto estará disponible en una plataforma educativa, será de fácil acceso con un nombre de usuario y contraseña que serán brindados por la institución una vez el participante sea matriculado en el adiestramiento. El tiempo estipulado para que los participantes completen el adiestramiento son dos semanas (días laborables). Para poder reforzar la sostenibilidad del proyecto se pretende dividir a los participantes en grupos, de acuerdo al departamento al cual pertenecen. Es decir, los 125 participantes esperados serán divididos en grupos de 15 a 20 por cada sesión ofrecida. Se ofrecerán de 6 a 7 sesiones al cabo de un año. Los resultados obtenidos en cada una de las sesiones podrán ser comparados en diferencias y similitudes con las sesiones previas y así constar los beneficios obtenidos a través del adiestramiento.

La viabilidad del proyecto consta en que el enfoque es de un adiestramiento práctico, por lo que la participación de los participantes será activa al igual que su aprendizaje. Las actividades alineadas tanto a los objetivos del proyecto, objetivos generales como específicos serán el punto de partida para promover esta participación y lograr alcanzar la meta estipulada.

Conclusión

A lo largo de esta investigación se llegó a la conclusión de que efectivamente la necesidad de un proyecto tecnológico era existente. A base de un estudio de necesidades, un cuestionario se analizaron algunas de las deficiencias presentes. Este estudio fue sustentado por literatura existente en el tema donde por ejemplo, según Méndez, V., Monge, J. Y Montero, M. (s.f.), desarrollar proyectos de multimedia requiere de habilidades creativas, tecnológicas y una organización para lograr que todos los elementos interactúen correctamente.

A raíz de esta información se diseñó un adiestramiento para los participantes. El propósito de este proyecto, adiestramiento práctico en línea fue capacitar primordialmente a diseñadores instruccionales y profesores, aunque estuvo disponible para todo aquel que quisiera aprender a diseñar incorporando multimedia en cursos híbridos y en línea aplicando los principios de multimedia, modalidad y coherencia. Tomando como base la descripción del proyecto y las características de los participantes expuestas en el contexto llegamos a la conclusión de que un adiestramiento en formato E – Learning fue la vía más ideal.

Este proyecto presentó objetivos generales y específicos que ciertamente con el diseño instruccional y el plan de sostenibilidad y evaluación fueron un éxito. Al cabo de un año, se espera evaluar la continuidad, evolución y éxito del proyecto en comparación entre grupos que hayan completado el adiestramiento. Finalmente, se evaluarán nuevamente si los objetivos fueron alcanzados en cada sesión en la cual se ofreció el adiestramiento.

Referencias

- Alvarez, C. & Fallas, V.H. (2005). *El caso de la Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica en el uso de las Nuevas Tecnologías*. [documento PDF] Recuperado de <http://e-spacio.uned.es/fez/eserv.php?pid=bibliuned:19525&dsID=n07fallas05.pdf>
- Clark, R., & Mayer, R. (2011). *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*. (3rded.). California: John Wiley & Sons, Inc. (ISBN 9780470874301)
- Coursesites. (2014). *What are the technical requirements?* Recuperado de <http://www.coursesites.com>
- Felder, R. & Brent, R. (2009). *Effective Teaching: A Workshop*. [documento PDF] Recuperado de <http://www.ait.ie/media/athloneit/formsanddocuments/felder-and-brent--effective-teaching.pdf>
- International Society of Technology in Education. (2008). *ISTE: Estándares Nacionales sobre Tecnología de Información y Comunicación para Docentes*. Recuperado el 11 de septiembre de 2014 de <http://flecampus.ning.com/profiles/blogs/iste-estandares-nacionales>
- Kuzu, A., Uysal, O. & Kilicer, K. (2009). Evaluating of Virtual Class Applications in Terms of Principles of Multimedia Designing and Use of Visuals. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*. [documento PDF] Recuperado de <http://www.jatit.org/volumes/research-papers/Vol5No4/6Vol5No4.pdf>
- Méndez, V. & Monge, J. & Montero, M. (s.f.). *Aplicaciones Educativas de los Multimedia: La perspectiva de quienes han recibido capacitación sobre el uso de la herramienta*.

[documento PDF] Recuperado de

<http://www.tropinature.com/cvitjmn/publications/educdist/nuevtecn/apliceduc.pdf>

Romero, I., & Spertudi, S. (2005). *E – Learning como Herramienta para la Capacitación de Personal*. [documento PDF]. Recuperado de

http://ri.biblioteca.udo.edu.ve/bitstream/123456789/655/1/TESIS-658.3124_R744_01.pdf

Anejos

Cuestionario

Adiestramiento en la Incorporación de Multimedia en Cursos Híbridos y en Línea Aplicando los Principios de Multimedia.

Este cuestionario pretende recopilar información de manera confidencial a través de una serie de preguntas generales. La información recopilada será utilizada para determinar la necesidad de un adiestramiento en línea.

Lea cuidadosamente las 12 preguntas presentadas. Seleccione la opción que mejor conteste las preguntas de acuerdo a su conocimiento.

1. ¿Cuál es el nivel académico más alto que usted posee?
 - a. Asociado
 - b. Bachillerato
 - c. Maestría
 - d. Doctorado

2. ¿Cuántos tiempo lleva de servicio para la institución académica?
 - a. 1 – 10 años
 - b. 11 – 20 años
 - c. 21 – 30 años
 - d. 30 o más

3. ¿Entre que rango de edad usted se encuentra?
 - a. 25 – 35 años
 - b. 35 – 45 años
 - c. 45 – 55 años
 - d. 60 o más

4. ¿Conoce usted lo que es multimedia?
 - a. Si
 - b. No

5. ¿Ha trabajado usted antes con multimedia?
 - a. Si
 - b. No

6. ¿Ha incorporado multimedia en algún curso híbrido o en línea?
 - a. Si
 - b. No

7. ¿Cuál de los siguientes es un multimedia?
 - a. Videos
 - b. Audio
 - c. Simulaciones
 - d. Imágenes estáticas / dinámicas
 - e. Todas las anteriores

8. De acuerdo a su criterio, ¿cuán efectiva ha sido la multimedia en su curso?
 - a. Bastante
 - b. Regular
 - c. Poco
 - d. Nada

9. ¿Conoce usted los principios de multimedia?
 - a. Si
 - b. No

10. ¿Conoce usted la teoría cognitiva?
 - a. Si
 - b. No

11. ¿Usted ha tomado un taller o adiestramiento sobre cómo desarrollar multimedia bajo los principios de multimedia?
 - a. Si
 - b. No

12. Si su respuesta a la pregunta 11, fue No, ¿cree usted que un adiestramiento e-learning de cómo desarrollar multimedia aplicando los principios de multimedia sería efectivo?
 - a. Si
 - b. No

**Incorporación de Multimedia en Cursos
Híbridos y en Línea
Manual del Facilitador**

octubre, 2014

Contenido

Introducción.....	3
Descripción del Adiestramiento.....	4
Objetivos.....	4
• Generales del Proyecto.....	4
• Específicos del Proyecto.....	4
Materiales.....	4
Temario.....	5
Actividades.....	7
Anejos.....	14
• Anejo A.....	14
• Anejo B.....	15
• Anejo C.....	16
• Anejo D.....	17
• Anejo E.....	18
Referencias.....	19

Introducción

Este manual es una guía para el facilitador del adiestramiento: *Incorporación de Multimedia en Cursos Híbridos y en Línea (IMCHL)*, dirigido a los facilitadores, diseñadores instruccionales de la institución académica la Universidad del Futuro. En el contenido de este manual se incluye la descripción del adiestramiento, los objetivos, instrucciones generales, actividades, evaluación y anejos.

El facilitador deberá mostrar respeto en todo momento a los participantes del adiestramiento procurando un ambiente colaborativo y participativo ya que a través de estos los integrantes lograrán compartir conocimientos. Su rol principal será de moderador procurando que se logre el proceso enseñanza - aprendizaje para cada individuo. Impartirá instrucciones y las guías necesarias y proveerá retroalimentación constante para que se logren los objetivos y las actividades del adiestramiento.

La misión que se persigue es la de ofrecer los conocimientos básicos y prácticos a los participantes sobre IMCHL y que los participantes profundicen tanto en la información como en sus experiencias con el uso de multimedia y sus principios.

Por lo tanto, a través de este adiestramiento se espera que los participantes sean capaces de diseñar multimedia aplicando los principios de multimedia, modalidad y los 3 principios de coherencia en sus cursos híbridos y en línea.

Descripción del Adiestramiento Incorporación de Multimedia en Cursos Híbridos y en Línea

Este adiestramiento tiene como propósito proveerle al participante las herramientas necesarias para la creación de multimedia de forma dinámica y simple, tomando en consideración las políticas de la institución académica y cultura organizacional. Tiene como fin promover al participante las destrezas y habilidades para el diseño de multimedia aplicando los principios de multimedia, modalidad y los tres principios de coherencia.

Objetivos General del Proyecto:

Capacitar facilitadores y diseñadoras instruccionales en el uso de multimedia aplicando el principio de multimedia, el principio de modalidad y el principio de coherencia a través de un adiestramiento en línea por un período de dos semanas.

Objetivos Específico del Proyecto:

Capacitar la facultad en la creación de multimedia y lograr que un 80% de los participantes diseñen un multimedia para cursos híbridos y en línea aplicando el principio de multimedia, el principio de modalidad y el principio de coherencia en un período de dos semanas.

Materiales

- Computadora, Laptop, Ipad
- Servicio de Internet (conexión directa al network)
- Software Articulate (Bundle) – Trial de 30 días

Temario

- I. Módulo 01: Aplicando el Principio de Multimedia
 - a. ¿Qué es Multimedia?
 - i. Beneficios
 - b. Principio de Multimedia: Integración de palabras y gráficas
 - i. Razones para la aplicación del Principio de Multimedia
 - c. Ilustraciones Estáticas y Animaciones

- II. Módulo 02: Aplicando el Principio de Modalidad
 - a. ¿Qué es el principio de Modalidad?
 - b. Razones para la aplicación del Principio de Modalidad
 - c. ¿Por qué utilizar voz en lugar de texto escrito?
 - d. Contenido presentado en las lecciones 01, 02 y 03.

- III. Módulo 03: Aplicando los Principios de Coherencia
 - a. Principio de Coherencia 1: Evitar lecciones en línea con audio irrelevante o no relacionado al contenido.
 - b. Principio de Coherencia 2: Evitar lecciones en línea con gráficos (as) irrelevantes o no relacionadas (os) al contenido.
 - c. Principio de Coherencia 3: Evitar lecciones en línea con palabras irrelevantes o no relacionadas al contenido.

- IV. Módulo 04: Evaluando el Adiestramiento IMCHL
 - a. En este módulo los participantes tendrán la oportunidad de reflexionar sobre lo aprendido en los 3 previos módulos y a lo largo de este adiestramiento.
 - b. Material presentado en todo el adiestramiento.

Instrucciones Generales

Los participantes del Adiestramiento: *Incorporación de Multimedia en Cursos Híbridos y en Línea*, podrán participar del mismo si cumplen con las siguientes características:

1. Si han tomado, diseñado o impartido un curso híbrido o en línea.
2. Deberá estar registrado por la institución para el adiestramiento.
3. Una vez registrado, deberá inscribirse en el adiestramiento en la plataforma *Coursesites*.
4. Para poder recibir el certificado del adiestramiento, deberá haber completado en su totalidad el adiestramiento con un mínimo de 85%. De lo contrario no recibirá el certificado y tendrá que repetir el mismo bajo las mismas condiciones.
5. Una vez completado el adiestramiento, los participantes recibirán su certificado de Educación Continua.

El facilitador será responsable de que se cumplan todos los requisitos establecidos para este adiestramiento. Estará disponible para aclarar dudas y solución de conflictos, en el caso de la identificación de algún suceso particular, referirá el mismo a la institución la Universidad del Futuro para que intervenga en el asunto. El facilitador será el moderador principal, revisará que se realicen las actividades, las evaluaciones y la ejecución en general del adiestramiento.

Actividades

Saludos y Bienvenida

Por medio de un vídeo introductorio el facilitador les dará la bienvenida al adiestramiento a los participantes y ofrecerá una breve introducción del mismo. Mencionará las instrucciones relacionadas a la primera actividad he indicará que deben pasar al foro de presentación, presentarse a sus colegas y proveer la información que allí se requiere.

Módulo 01: Aplicando el Principio de Multimedia

Objetivos

1. Compartir experiencias previas sobre el uso de multimedia, si alguna con los colegas.
2. Identificar los beneficios del uso de multimedia en curso híbridos y en línea.
3. Explicar las razones para la aplicación del principio de multimedia.
4. Comparar ilustraciones estáticas con animaciones.

Actividad 1

Alineada al Objetivo 1

Instrucciones:

El facilitador le brindará instrucciones claras y concisas sobre el foro de presentación que los participantes deben contestar. Estas instrucciones deben ser brindadas en el vídeo de bienvenida. Las instrucciones deben estar dirigidas al participante. Estas deben enfatizar en lo siguiente: el participante escribirá una biografía breve. Deberá incluir su preparación académica, experiencia si alguna con el uso de multimedia y el porqué de su interés en este adiestramiento. El facilitador debe proveer rúbrica para Foros de Discusión como anejo en el adiestramiento.

Tiempo Estimado para completar Actividad: 15 mins.

Actividad 2

Alineada al Objetivo 2

Instrucciones:

El facilitador proveerá un vídeo con audio y una presentación visual en Prezi sobre los temas presentados en esta sección según el temario. Luego, suministrará una prueba corta sobre dichos temas. Debe proveer instrucciones al participante como sigue: el participante tomará una prueba corta de 10 ítems de selección múltiple sobre los conceptos básicos de multimedia y sus beneficios. Tendrán dos intentos para completarla y deberán obtener un 85% para aprobarla.

Tiempo Estimado para completar Actividad: 30 mins.

Actividad 3

Alineada al Objetivo 3

Instrucciones:

El facilitador proveerá presentación en Articulate Storyline y Documento PDF sobre los temas presentados en esta sección según el temario. Debe proveer instrucciones al participante como sigue: el participante verá la presentación y leerá la lectura provista sobre las razones para la aplicación del principio de multimedia. El participante explicará en sus palabras la importancia del principio de multimedia y cómo aplicaría este principio en su curso híbrido o en línea. Esta explicación debe ser a través de una Presentación Power Point con voz (vídeo), vídeo realizado en Articulate Storyline, o cualquier otra herramienta disponible en la red como Present.me. Una vez completada la tarea deberá hacerla disponible en el blog asignado para esta actividad (dependiendo de su presentación, ésta podrá ser embedded, proveer un enlace para verla o subirla directamente a la plataforma). El facilitador debe proveer rúbrica para Blogs como anejo en el adiestramiento.

Tiempo Estimado para completar Actividad: 2.5 hrs

Actividad 4

Alineada al Objetivo 4

Instrucciones:

El facilitador proveerá un vídeo sobre Ilustraciones Estáticas y Animaciones. Debe proveer instrucciones al participante como sigue: el participante describirá en detalle las características de ilustraciones estáticas y su beneficio en comparación con animaciones o ilustraciones dinámicas. Esta actividad deberá ser desarrollada de forma comparativa mediante una infografía. Herramientas disponibles para la creación de infografías disponibles son: Smart Art (Microsoft Word y Power Point), Google Draw, Gliffy o cualquier otra herramienta disponible en la web. Luego publique su tarea en el blog disponible en la plataforma (dependiendo de su infografía,

ésta podrá ser embedded, proveer un enlace para verla o subirla directamente a la plataforma). El facilitador debe proveer rúbrica para Blogs como anejo en el adiestramiento.

Tiempo Estimado para completar Actividad: 2.5 hrs.

Avalúo

Punto Más Confuso

Módulo 02: Aplicando el Principio de Modalidad

Objetivos

1. Identificar las ventajas y desventajas del texto escrito y el audio de voz (narración).
2. Crear una visualización de contenido aplicando el principio de multimedia y el principio de modalidad.
3. Diseñar una visualización de contenido con voz (narración).
4. Aplicar los conceptos aprendidos sobre el principio de modalidad.

Actividad 1

Alineada al Objetivo 1

Instrucciones:

El facilitador proveerá un vídeo elaborado en JING sobre los temas presentados en esta sección según el temario. Debe proveer instrucciones al participante como sigue: una vez el participante haya visto el vídeo sobre el principio de la modalidad, deberá contestar las siguientes preguntas en este foro de discusión. ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de explicar una gráfica o imagen estática con texto escrito?, ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de explicar una gráfica o imagen estática con voz? y ¿Cuál de las dos alternativas aplicaría en sus cursos híbridos y en línea? ¿Por qué? El facilitador debe proveer rúbrica para Foros de Discusión como anejo en el adiestramiento.

Tiempo Estimado para completar Actividad: 30 mins.

Actividad 2

Alineada al Objetivo 2

Instrucciones:

El facilitador proveerá una presentación en Power Point sobre los temas presentados en esta sección según el temario. Debe proveer instrucciones al participante como sigue: luego de ver la presentación en Power Point sobre las Razones para la aplicación del Principio de Modalidad, el

participante deberá seleccionar una sección del contenido de su curso real híbrido o en línea que considere de gran relevancia para el estudiante aprobar su curso. Luego el participante tomará el contenido seleccionado y creará una visualización de contenido interactiva tomando en cuenta el principio de multimedia y el principio de modalidad. Para la creación de esta visualización de contenido podrá utilizar cualquier herramienta disponible en la web. Una vez completada la tarea deberá hacerla disponible en el blog asignado para esta actividad (dependiendo de su presentación, ésta podrá ser embedded, proveer un enlace para verla o subirla directamente a la plataforma). El facilitador debe proveer rúbrica para Blogs como anejo en el adiestramiento.

Tiempo Estimado para completar Actividad: 3 hrs.

Actividad 3

Alineada al Objetivo 3

Instrucciones:

El facilitador proveerá un vídeo en Articulate Storyline sobre los temas presentados en esta sección según el temario. Debe proveer instrucciones al participante como sigue: luego de ver el vídeo sobre ¿Por qué utilizar voz en lugar de texto escrito?, el participante deberá seleccionar una sección del contenido de su curso real híbrido o en línea que considere de gran relevancia para el estudiante aprobar su curso. Luego el participante tomará el contenido seleccionado y diseñará una visualización de contenido con voz (narración) utilizando Articulate Storyline. Una vez completada la tarea deberá hacerla disponible en el blog asignado para esta actividad (dependiendo de su presentación, ésta podrá ser embedded, proveer un enlace para verla o subirla directamente a la plataforma). El facilitador debe proveer rúbrica para Blogs como anejo en el adiestramiento.

Tiempo Estimado para completar Actividad: 4 hrs.

Actividad 4

Alineada al Objetivo 4

Instrucciones:

El facilitador suministrará una prueba corta sobre todos los temas discutidos en el módulo 2 según temario. Debe proveer instrucciones al participante como sigue: Luego de haber estudiado el contenido de las tres previas lecciones, el participante tomará una prueba corta de 10 ítems de selección múltiple sobre todos los conceptos estudiados en este módulo. Tendrán dos intentos para completarla y deberán obtener un 85% para aprobarla.

Tiempo Estimado para completar Actividad: 30 mins.

Avalúo

Reacción escrita Inmediata

Módulo 03: Aplicando el Principio de Coherencia

Objetivos

1. Argumentar sobre el uso de audio, gráficos y palabras en cursos híbridos o en línea.
2. Aplicar los principios de coherencia 1 y 2 de acuerdo a los escenarios presentados.
3. Diseñar una visualización de contenido interactiva con voz aplicando todos los principios estudiados: principio de multimedia, principio de modalidad y los 3 principios de coherencia.

Actividad 1

Alineada al Objetivo 1

Instrucciones:

El facilitador proveerá un vídeo elaborado en JING sobre los temas presentados en esta sección según el temario. Debe proveer instrucciones al participante como sigue: una vez el participante haya visto el vídeo sobre el principio de la modalidad, deberá contestar las siguientes preguntas en este foro de discusión. ¿Inciden o no inciden el uso de audio, visuales y / o palabras no relevantes en el contenido en el aprendizaje de los alumnos? Explique. El facilitador debe proveer rúbrica para Foros de Discusión como anejo en el adiestramiento.

Tiempo Estimado para completar Actividad: 30 mins.

Actividad 2

Alineada al Objetivo 2

Instrucciones:

El facilitador proveerá una presentación en Power Point sobre los temas presentados en esta sección según el temario. El facilitador suministrará una prueba corta sobre todos los temas discutidos en el módulo 2 según temario. Debe proveer instrucciones al participante como sigue: Luego de haber estudiado el contenido de las tres previas lecciones y visto la presentación Power Point del Principio de Coherencia 2, el participante tomará una prueba corta de 10 ítems de selección múltiple sobre los principios 1 y 2 de coherencia. Tendrán dos intentos para completarla y deberán obtener un 85% para aprobarla.

Tiempo Estimado para completar Actividad: 1hr..

Actividad 3

Alineada al Objetivo 3

Instrucciones:

El facilitador proveerá un vídeo en Articulate Storyline sobre los temas presentados en esta sección según el temario. Debe proveer instrucciones al participante como sigue: Luego de ver el vídeo sobre el Principio de Coherencia 3, el participante seleccionará una sección del contenido de su curso real híbrido o en línea que consideré de gran relevancia para el estudiante aprobar su curso. Luego el participante tomará el contenido seleccionado y diseñará una visualización de contenido interactiva con voz aplicando todos los principios estudiados: principio de multimedia, principio de modalidad y los 3 principios de coherencia. Una vez completada la tarea deberá hacerla disponible en el WIKI asignado para esta actividad (dependiendo de su presentación, ésta podrá ser embedded, proveer un enlace para verla o subirla directamente a la plataforma). El facilitador debe proveer rúbrica para Wikis como anejo en el adiestramiento.

Tiempo Estimado para completar Actividad: 3.5 hrs.

Avalúo

Punto más Confuso

Módulo 04: Evaluando el Adiestramiento IMCHL

Objetivos

1. Reflexionar sobre contenido en el adiestramiento IMCHL.
2. Reflexionar sobre como aplicará o como impactará el contenido aprendido en el adiestramiento sus cursos híbrido y en línea.
3. Evaluar el adiestramiento IMCHL.

Actividad 1

Alineada al Objetivo 1 y 2

Instrucciones:

El facilitador le brindará instrucciones claras y concisas sobre el foro de reflexión que los participantes deben contestar. Las instrucciones deben estar dirigidas al participante. Estas deben enfatizar en lo siguiente: el participante una reflexión sobre su aprendizaje adquirido, experiencia en el adiestramiento y como impactará el contenido aprendido sus cursos híbrido y en línea. El facilitador debe proveer rúbrica para Foros de Discusión como anejo en el adiestramiento.

Tiempo Estimado para completar Actividad: 30 mins.

Actividad 2**Alineada al Objetivo 3****Instrucciones:**

El facilitador le brindará instrucciones claras y concisas sobre el foro de reflexión que los participantes deben contestar. Las instrucciones deben estar dirigidas al participante. Estas deben enfatizar en lo siguiente: el participante evaluará el adiestramiento en cuanto a estrategias y técnicas de enseñanza, herramientas de evaluación y avalúo, relevancia del contenido, herramientas tecnológicas y recurso utilizado. El facilitador debe proveer Cuestionario de Satisfacción / escala Likert.

Tiempo Estimado para completar Actividad: 30 mins.

Anejos

ANEJO A

Rúbrica para Foros de Discusión

Durante este curso los foros de discusión se utilizarán para construir una comunidad de aprendizaje, desarrollar habilidades de pensamiento crítico y la escritura, además de compartir conocimientos con otros compañeros de clase. Estudiantes deberán contestar preguntas o situaciones de acuerdo al contenido en forma de ensayo (3 párrafos: introducción, cuerpo y conclusión). Ellos están obligados a tener por lo menos 2 publicaciones mínimas: (1) su mensaje inicial, y (2) responder o comentar a 1 de sus compañeros de clase. *Nota: Si el alumno ya ha publicado los 2 mensajes requeridos, pero a él / ella le han realizado una pregunta adicional en su publicación inicial, deberá responder con una respuesta (puntos serán descontados de no cumplirse).*

Estudiantes podrán responder o comentar a los compañeros en una de las siguientes maneras:

- Ofrecer sugerencias sobre el comentario.
- Validar las ideas con experiencias.
- Completar o complementar la publicación de su compañero de clase.
- Recuerde que debe informar a su escritura y las respuestas a sus compañeros con referencias específicas a la lectura personal utilizando la última edición en formato APA.

0 – No cumple

1 – Deficiente

2 – Bueno

3 – Excelente

Criterios	0	1	2	3
Aportación Principal				
Respuesta o Publicación a Compañeros				
Referencias (APA)				
Tiempo de Entrega				
Gramática				

ANEJO B***Rúbrica para Blogs***

Durante este curso los blogs se utilizarán para construir una comunidad de aprendizaje, desarrollar habilidades de pensamiento crítico y la escritura, además de compartir conocimientos con otros compañeros de clase. Estudiantes deberán publicar las tareas asignadas según las instrucciones en blog correspondiente. Luego, deberá visitar los blog de los compañeros y comentar a por lo menos 1 acerca de sus tareas y desempeño. En total se requiere dos publicaciones: (1) tarea publicada, y (2) responder o comentar a 1 de sus compañeros de clase. *Nota: Si el alumno ya ha publicado los 2 mensajes requeridos, pero a él / ella le han realizado una pregunta adicional en su publicación inicial, deberá responder con una respuesta (puntos serán descontados de no cumplirse).*

Estudiantes podrán responder o comentar a los compañeros en una de las siguientes maneras:

- Ofrecer sugerencias sobre el comentario.
- Validar las ideas con experiencias.
- Completar o complementar la publicación de su compañero de clase.
- Recuerde que debe informar a su escritura y las respuestas a sus compañeros con referencias específicas a la lectura personal utilizando la última edición en formato APA.

0 – No cumple**1 – Deficiente****2 – Bueno****3 – Excelente**

Criterios	0	1	2	3
Aportación Principal (tarea publicada)				
Respuesta o Publicación a Compañeros				
Referencias (APA)				
Tiempo de Entrega				
Gramática				

ANEJO C

Rúbrica para Wikis

Durante este curso los wikis se utilizarán para construir una comunidad de aprendizaje, desarrollar habilidades de pensamiento crítico y la escritura, además de compartir conocimientos con otros compañeros de clase. Estudiantes deberán publicar las tareas asignadas según las instrucciones en wiki correspondiente. Luego, deberá visitar los wikis de los compañeros y comentar a por lo menos 1 acerca de sus tareas y desempeño. En total se requiere dos publicaciones: (1) tarea publicada, y (2) responder o comentar a 1 de sus compañeros de clase. *Nota: Si el alumno ya ha publicado los 2 mensajes requeridos, pero a él / ella le han realizado una pregunta adicional en su publicación inicial, deberá responder con una respuesta (puntos serán descontados de no cumplirse).*

Estudiantes podrán responder o comentar a los compañeros en una de las siguientes maneras:

- Ofrecer sugerencias sobre el comentario.
- Validar las ideas con experiencias.
- Completar o complementar la publicación de su compañero de clase.
- Recuerde que debe informar a su escritura y las respuestas a sus compañeros con referencias específicas a la lectura personal utilizando la última edición en formato APA.

0 – No cumple

1 – Deficiente

2 – Bueno

3 – Excelente

Criterios	0	1	2	3
Aportación Principal (tarea publicada)				
Respuesta o Publicación a Compañeros				
Referencias (APA)				
Tiempo de Entrega				
Gramática				

ANEJO D***Punto más Confuso***

Esta actividad de avalúo tiene como propósito que usted como participante identifique los puntos de mayor dificultad. Una vez identificados compártalos con el / la facilitador (a) para recibir retroalimentación sobre los mismos. Algunas preguntas guía que le pueden ayudar en su proceso de reflexión son:

Preguntas Guías:

1. De todo el material estudiando hasta el momento, ¿cuál entiende usted fue el más que entendió o que domina al momento?
2. De todo el material estudiando hasta el momento, ¿cuál entiende usted es el que no entendió o por el cual aún existen dudas?
3. ¿Cómo entiende usted estas dudas podrían ser aclaradas? ¿Qué tipo de ayuda necesita?

ANEJO E***Reacción Escrita inmediata***

Esta actividad de avalúo tiene como propósito que usted como participante auto evalúe su aprendizaje. En el espacio provisto abajo, redacte dos preguntas relacionadas a los temas con los cuales enfrentó mayor dificultad. Luego, repase los conceptos discutidos y busque información adicional de ser necesario para contestar sus preguntas.

Preguntas y Respuestas redactadas por usted:

1.

2.

Referencias

Clark, R., & Mayer, R. (2011). *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*. (3rded.). California: John Wiley & Sons, Inc. (ISBN 9780470874301)

**Incorporación de Multimedia en Cursos
Híbridos y en Línea
Manual del Participante**

octubre, 2014

Contenido

Introducción.....	3
Descripción del Adiestramiento.....	4
Objetivos.....	4
• Generales del Proyecto.....	4
• Específicos del Proyecto.....	4
Materiales.....	4
Temario.....	5
Actividades.....	7
Anejos.....	10
• Anejo A.....	10
• Anejo B.....	11
• Anejo C.....	12
• Anejo D.....	13
• Anejo E.....	14
Referencias.....	15

Introducción

Este manual es una guía para el participante del adiestramiento: *Incorporación de Multimedia en Cursos Híbridos y en Línea (IMCHL)*, dirigido a los facilitadores, diseñadores instruccionales de la institución académica la Universidad del Futuro. En el contenido de este manual se incluye la descripción del adiestramiento, los objetivos, instrucciones generales, actividades, evaluación y anejos.

El participante deberá mostrar respeto en todo momento hacia el facilitador y colegas (demás participantes) del adiestramiento procurando un ambiente colaborativo y participativo ya que a través de estos los integrantes lograrán compartir conocimientos. Su rol principal será de aprendiz activo procurando que se logre el proceso enseñanza - aprendizaje. Completará las tareas y actividades asignadas siguiendo las instrucciones y políticas establecidas.

A través de este adiestramiento se espera que los participantes sean capaces de diseñar multimedia aplicando los principios de multimedia, modalidad y los 3 principios de coherencia en sus cursos híbridos y en línea.

Descripción del Adiestramiento Incorporación de Multimedia en Cursos Híbridos y en Línea

Este adiestramiento tiene como propósito proveerle al participante las herramientas necesarias para la creación de multimedia de forma dinámica y simple, tomando en consideración las políticas de la institución académica y cultura organizacional. Tiene como fin promover al participante las destrezas y habilidades para el diseño de multimedia aplicando los principios de multimedia, modalidad y los tres principios de coherencia.

Objetivos General del Proyecto:

Capacitar facilitadores y diseñadoras instruccionales en el uso de multimedia aplicando el principio de multimedia, el principio de modalidad y el principio de coherencia a través de un adiestramiento en línea por un período de dos semanas.

Objetivos Específico del Proyecto:

Capacitar la facultad en la creación de multimedia y lograr que un 80% de los participantes diseñen un multimedia para cursos híbridos y en línea aplicando el principio de multimedia, el principio de modalidad y el principio de coherencia en un período de dos semanas.

Materiales

- Computadora, Laptop, Ipad
- Servicio de Internet (conexión directa al network)
- Software Articualte (Bundle) – Trial de 30 días

Temario

- I. Módulo 01: Aplicando el Principio de Multimedia
 - a. ¿Qué es Multimedia?
 - i. Beneficios
 - b. Principio de Multimedia: Integración de palabras y gráficas
 - ii. Razones para la aplicación del Principio de Multimedia
 - c. Ilustraciones Estáticas y Animaciones

- II. Módulo 02: Aplicando el Principio de Modalidad
 - a. ¿Qué es el principio de Modalidad?
 - b. Razones para la aplicación del Principio de Modalidad
 - c. ¿Por qué utilizar voz en lugar de texto escrito?
 - d. Contenido presentado en las lecciones 01, 02 y 03.

- III. Módulo 03: Aplicando los Principios de Coherencia
 - a. Principio de Coherencia 1: Evitar lecciones en línea con audio irrelevante o no relacionado al contenido.
 - b. Principio de Coherencia 2: Evitar lecciones en línea con gráficos (as) irrelevantes o no relacionadas (os) al contenido.
 - c. Principio de Coherencia 3: Evitar lecciones en línea con palabras irrelevantes o no relacionadas al contenido.

- IV. Módulo 04: Evaluando el Adiestramiento IMCHL
 - a. En este módulo los participantes tendrán la oportunidad de reflexionar sobre lo aprendido en los 3 previos módulos y a lo largo de este adiestramiento.
 - b. Material presentado en todo el adiestramiento.

Instrucciones Generales y Requisitos

Los participantes del Adiestramiento: *Incorporación de Multimedia en Cursos Híbridos y en Línea*, podrán participar del mismo si cumplen con las siguientes características:

1. Si han tomado, diseñado o impartido un curso híbrido o en línea.
2. Deberá estar registrado por la institución para el adiestramiento.
3. Una vez registrado, deberá inscribirse en el adiestramiento en la plataforma *Coursesites*.
4. Para poder recibir el certificado del adiestramiento, deberá haber completado en su totalidad el adiestramiento con un mínimo de 85%. De lo contrario no recibirá el certificado y tendrá que repetir el mismo bajo las mismas condiciones.
5. Una vez completado el adiestramiento, los participantes recibirán su certificado de Educación Continua.

El participante será responsable de que cumplir con todos los requisitos establecidos para este adiestramiento.

Actividades

<p>Título de Módulo: Módulo 01: Aplicando el Principio de Multimedia</p> <p>Tiempo estimado por módulo: 6 hrs.</p>
<p>Objetivos</p> <ol style="list-style-type: none">1. Compartir experiencias previas sobre el uso de multimedia, si alguna con los colegas.2. Identificar los beneficios del uso de multimedia en curso híbridos y en línea.3. Explicar las razones para la aplicación del principio de multimedia.4. Comparar ilustraciones estáticas con animaciones.
<p>Actividades</p> <ol style="list-style-type: none">1. Participar de un Foro de Presentación2. Contestar Prueba Corta3. Presentación Power Point con voz (vídeo), vídeo realizado en Articulate Storyline, o cualquier otra herramienta disponible en la red como Present.me.4. Desarrollar una Infografía
<p>Avalúos</p> <ol style="list-style-type: none">1. Punto más Confuso

<p>Título de Módulo: Módulo 02: Aplicando el Principio de Modalidad</p> <p>Tiempo estimado por módulo: 8 hrs.</p>
<p>Objetivos</p> <ol style="list-style-type: none">1. Identificar las ventajas y desventajas del texto escrito y el audio de voz (narración).2. Crear una visualización de contenido aplicando el principio de multimedia y el principio de modalidad.

3. Diseñar una visualización de contenido con voz (narración).
4. Aplicar los conceptos aprendidos sobre el principio de modalidad.

Actividades

1. Participar de un Foro de Discusión
2. Crear una visualización de contenido
3. Diseñar una visualización de contenido
4. Contestar prueba corta

Avalúos

1. Reacción escrita inmediata

Título de Módulo: Módulo 03: Aplicando el Principio de Coherencia

Tiempo estimado por módulo: 5 hrs.

Objetivos

1. Argumentar sobre el uso de audio, gráficos y palabras en cursos híbridos o en línea.
2. Aplicar los principios de coherencia 1 y 2 de acuerdo a los escenarios presentados.
3. Diseñar una visualización de contenido interactiva con voz aplicando todos los principios estudiados: principio de multimedia, principio de modalidad y los 3 principios de coherencia.

Actividades

1. Participar de un Foro de Presentación
2. Contestar Prueba Corta
3. Diseñar una visualización de contenido

Avalúos

1. Punto más Confuso

Título de Módulo: Módulo 04: Evaluando el Adiestramiento IMCHL

Tiempo estimado por módulo: 1 hr.

Objetivos

1. Reflexionar sobre contenido en el adiestramiento IMCHL.
2. Reflexionar sobre como aplicará o como impactará el contenido aprendido en el adiestramiento sus cursos híbrido y en línea.
3. Evaluar el adiestramiento IMCHL.

Actividades

1. Participar de un Foro de Reflexión
2. Completar evaluación del adiestramiento

Anejos

ANEJO A

Rúbrica para Foros de Discusión

Durante este curso los foros de discusión se utilizarán para construir una comunidad de aprendizaje, desarrollar habilidades de pensamiento crítico y la escritura, además de compartir conocimientos con otros compañeros de clase. Estudiantes deberán contestar preguntas o situaciones de acuerdo al contenido en forma de ensayo (3 párrafos: introducción, cuerpo y conclusión). Ellos están obligados a tener por lo menos 2 publicaciones mínimas: (1) su mensaje inicial, y (2) responder o comentar a 1 de sus compañeros de clase. *Nota: Si el alumno ya ha publicado los 2 mensajes requeridos, pero a él / ella le han realizado una pregunta adicional en su publicación inicial, deberá responder con una respuesta (puntos serán descontados de no cumplirse).*

Estudiantes podrán responder o comentar a los compañeros en una de las siguientes maneras:

- Ofrecer sugerencias sobre el comentario.
- Validar las ideas con experiencias.
- Completar o complementar la publicación de su compañero de clase.
- Recuerde que debe informar a su escritura y las respuestas a sus compañeros con referencias específicas a la lectura personal utilizando la última edición en formato APA.

0 – No cumple

1 – Deficiente

2 – Bueno

3 – Excelente

Criterios	0	1	2	3
Aportación Principal				
Respuesta o Publicación a Compañeros				
Referencias (APA)				
Tiempo de Entrega				
Gramática				

ANEJO B***Rúbrica para Blogs***

Durante este curso los blogs se utilizarán para construir una comunidad de aprendizaje, desarrollar habilidades de pensamiento crítico y la escritura, además de compartir conocimientos con otros compañeros de clase. Estudiantes deberán publicar las tareas asignadas según las instrucciones en blog correspondiente. Luego, deberá visitar los blog de los compañeros y comentar a por lo menos 1 acerca de sus tareas y desempeño. En total se requiere dos publicaciones: (1) tarea publicada, y (2) responder o comentar a 1 de sus compañeros de clase. *Nota: Si el alumno ya ha publicado los 2 mensajes requeridos, pero a él / ella le han realizado una pregunta adicional en su publicación inicial, deberá responder con una respuesta (puntos serán descontados de no cumplirse).*

Estudiantes podrán responder o comentar a los compañeros en una de las siguientes maneras:

- Ofrecer sugerencias sobre el comentario.
- Validar las ideas con experiencias.
- Completar o complementar la publicación de su compañero de clase.
- Recuerde que debe informar a su escritura y las respuestas a sus compañeros con referencias específicas a la lectura personal utilizando la última edición en formato APA.

0 – No cumple**1 – Deficiente****2 – Bueno****3 – Excelente**

Criterios	0	1	2	3
Aportación Principal (tarea publicada)				
Respuesta o Publicación a Compañeros				
Referencias (APA)				
Tiempo de Entrega				
Gramática				

ANEJO C

Rúbrica para Wikis

Durante este curso los wikis se utilizarán para construir una comunidad de aprendizaje, desarrollar habilidades de pensamiento crítico y la escritura, además de compartir conocimientos con otros compañeros de clase. Estudiantes deberán publicar las tareas asignadas según las instrucciones en wiki correspondiente. Luego, deberá visitar los wikis de los compañeros y comentar a por lo menos 1 acerca de sus tareas y desempeño. En total se requiere dos publicaciones: (1) tarea publicada, y (2) responder o comentar a 1 de sus compañeros de clase. *Nota: Si el alumno ya ha publicado los 2 mensajes requeridos, pero a él / ella le han realizado una pregunta adicional en su publicación inicial, deberá responder con una respuesta (puntos serán descontados de no cumplirse).*

Estudiantes podrán responder o comentar a los compañeros en una de las siguientes maneras:

- Ofrecer sugerencias sobre el comentario.
- Validar las ideas con experiencias.
- Completar o complementar la publicación de su compañero de clase.
- Recuerde que debe informar a su escritura y las respuestas a sus compañeros con referencias específicas a la lectura personal utilizando la última edición en formato APA.

0 – No cumple

1 – Deficiente

2 – Bueno

3 – Excelente

Criterios	0	1	2	3
Aportación Principal (tarea publicada)				
Respuesta o Publicación a Compañeros				
Referencias (APA)				
Tiempo de Entrega				
Gramática				

ANEJO D***Punto más Confuso***

Esta actividad de avalúo tiene como propósito que usted como participante identifique los puntos de mayor dificultad. Una vez identificados compártalos con el / la facilitador (a) para recibir retroalimentación sobre los mismos. Algunas preguntas guía que le pueden ayudar en su proceso de reflexión son:

Preguntas Guías:

1. De todo el material estudiando hasta el momento, ¿cuál entiende usted fue el más que entendió o que domina al momento?
2. De todo el material estudiando hasta el momento, ¿cuál entiende usted es el que no entendió o por el cual aún existen dudas?
3. ¿Cómo entiende usted estas dudas podrían ser aclaradas? ¿Qué tipo de ayuda necesita?

ANEJO E***Reacción Escrita inmediata***

Esta actividad de avalúo tiene como propósito que usted como participante auto evalúe su aprendizaje. En el espacio provisto abajo, redacte dos preguntas relacionadas a los temas con los cuales enfrentó mayor dificultad. Luego, repase los conceptos discutidos y busque información adicional de ser necesario para contestar sus preguntas.

Preguntas y Respuestas redactadas por usted:

1.

2.

Referencias

Clark, R., & Mayer, R. (2011). *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*. (3rded.). California: John Wiley & Sons, Inc. (ISBN 9780470874301)

