



ETAPAS DEL DISEÑO DIDÁCTICO

ETAPA 1: Análisis y definición

En esta etapa se define el propósito y tipo de curso o propuesta educativa a desarrollar. Sobre esta definición girarán los siguientes pasos de producción. Es el “para qué” de la propuesta.

1. *¿Cuál es el propósito de la propuesta? ¿Para qué queremos hacer este curso o instancia virtual?*
 - Ampliar los temas vistos en las instancias presenciales.
 - Sostener la continuidad pedagógica de la modalidad alternada.
 - Mantener la comunicación con los y las estudiantes en la no presencialidad.
 - Ampliar las fronteras del aula para un aprendizaje permanente fuera de ella.

2. *¿Cómo se integra esta propuesta dentro de la estrategia general de la planificación anual, cuatrimestral o unidad temática? ¿Qué tipo de acciones vamos a desarrollar para alcanzar el propósito definido en el punto 1?*
 - Presentar materiales digitales, interactivos, multimedia para profundizar los temas vistos (o para reforzar/practicar/ampliar). Para esto se puede consultar el Repositorio de recursos Juana Manso, o construir materiales propios y publicarlos en el aula.
 - Indagar en los saberes previos y presentar temas nuevos que serán desarrollados luego de manera presencial.
 - Generar instancias de práctica y aplicación en relación a los conocimientos vistos en la instancia presencial.

3. *¿Qué deben lograr los y las estudiantes en términos de aprendizaje?*
 - Armar una propuesta de objetivos de aprendizaje.

4. *¿Cuáles deben ser los temas a desarrollar para alcanzar el o los objetivos de aprendizaje? ¿Cuáles son los contenidos a incluir en el curso?*
 - En esta etapa se define el temario y cantidad de clases virtuales o módulos que componen el trayecto (duración), contextualizado en una unidad didáctica o proyecto escolar.
 - También deben abrirse los subtemas de cada clase, de manera de validar la consistencia en contenidos y duración entre módulos.



5. *Revisión de coherencia, a fin de evitar la fragmentación o aislamiento de las propuestas de aprendizaje:*

- ¿Los puntos 2 a 4 son coherentes con el propósito definido en el punto 1?
- ¿El temario es apropiado para nuestro grupo clase?
- ¿El programa contempla todos los temas necesarios para alcanzar los objetivos de aprendizaje?

ETAPA 2: Diseño y concreción

A partir de lo establecido en la etapa de Análisis y definición, determinar:

1. *Arquitectura general del curso o ambiente virtual, elementos a incluir y funciones. A partir del programa o temario definido en la etapa anterior se deberá definir:*

- Acerca de las clases virtuales: la cantidad de clases virtuales de acuerdo al Programa definido en la etapa anterior.
 - Se recomienda una clase por semana. Podrán ser dos por semana si el material es muy breve.
 - ¿Cuánto tiempo dura una clase? ¿Una hora, dos horas, 6 horas? Esto depende y se calcula según el tema a desarrollar, recursos, actividades y lectura de materiales bibliográficos. Es el tiempo de dedicación que le requiere a los estudiantes.
- Acerca de los contenidos y la organización.
 - ¿Qué contenidos hay que desarrollar?
 - ¿Existen contenidos de uso libre para reutilizar?
 - ¿Cuándo es necesario editar y actualizar? Organización y selección de esos materiales.
 - ¿Qué contenido será desarrollo de la clase, y cuál material de lectura obligatoria y opcional? A veces esto se termina de definir en la próxima etapa.
 - ¿En qué formato irán los contenidos? ¿Texto, video, audio? Identificar tipo de contenido con formato.
- Acerca de las actividades.
 - ¿Qué tipo de actividades se realizarán? ¿Individuales, grupales, actividades de integración?
 - ¿Qué quiero lograr con la actividad? Por ejemplo: profundizar determinados contenidos, conocer el estado de aprendizajes logrados, evaluar el aprendizaje global de la unidad didáctica, presentar un tema nuevo, aplicar temas vistos en otras instancias, etc.



- Acerca de la evaluación.
 - ¿Habrá algún tipo de seguimiento y evaluación de las actividades? ¿Cómo será?

2. *Cronograma del curso.*

Definiciones a tomar:

- ¿Cuándo comienza cada clase? Los lunes, los viernes...
- ¿Cuánto dura cada clase? Una semana, dos semanas, tres días.
- ¿Cuál es el plazo para la entrega de actividades?

En cuanto al proceso de desarrollo del curso: definir cronograma de producción de materiales, edición y publicación.

ETAPA 3: Desarrollo de la propuesta

A partir de las definiciones anteriores, se pasará a desarrollar y producir los materiales del curso. Para una mejor orientación, se presenta a continuación un ejemplo básico de organización.

Estructura orientativa

1. *Desarrollo de la introducción al curso*

- **Texto de bienvenida**, ¿cuál será el tono? Formal, amistoso...
- Incluye **síntesis del programa**: qué se espera lograr al finalizar el curso, temas principales, dinámica y modalidad de trabajo.
- Se **presenta el espacio de aprendizaje** (entorno). Aula y elementos constitutivos: programa, cronograma, foros, materiales y recursos digitales, biblioteca. Dónde se encuentran y para qué se utilizarán, cuál será su función.

2. *Producción de contenidos*

En la etapa anterior se definieron los contenidos de la propuesta virtual y se seleccionaron materiales existentes, también se jerarquizaron en función de contenidos prioritarios o de la clase, y contenidos de ampliación como lecturas y bibliografía obligatoria y secundaria.

En esta etapa se desarrollarán los **contenidos** necesarios para el desarrollo de la clase y otros recursos multimedia necesarios.

3. *Desarrollo de actividades*

Ya se definieron en la etapa anterior el tipo de actividades a desarrollar. En la etapa de desarrollo **se define el tipo de actividades de cada clase, se diseñan y redactan.**



Cada instancia plantea una oportunidad de ajuste: a medida que el curso o actividad se realiza pueden integrarse mejoras, tanto en el momento de la implementación como luego del lanzamiento. No es necesario esperar al *feedback* de los y las estudiantes, si bien esa es una etapa muy importante, el seguimiento atento del docente puede permitir identificar mejoras y agregados necesarios en función de los emergentes específicos de esa cursada y grupo de estudiantes.

Herramientas y actividades

Al momento de seleccionar una herramienta o diseñar una actividad es importante tener en cuenta cuales son los objetivos de inclusión de la misma. Por ejemplo:

- Activar los conocimientos previos
- Orientar el aprendizaje
- Presentar los contenidos
- Incitar a la participación del cursante
- Proporcionar *feedback* (automatizado, del profesor, de los pares)
- Permitir un seguimiento del proceso de aprendizaje
- Poner en práctica los conocimientos aprendidos
- Resolver problemas concretos
- Motivar la curiosidad y el interés
- Evaluar el rendimiento

4. *Preparación de recursos de comunicación.*

Ya sea que se decida trabajar con **foros** o **redes sociales**, es necesario plantear **consignas disparadoras**, y elementos a incorporar a lo largo de la cursada como disparadores de participación: videos, textos breves, consignas de trabajo.

5. *Desarrollo de evaluación.*

Una vez definido el tipo de evaluación (etapa anterior) se diseña en función de los objetivos del curso y contenidos trabajados. Es importante saber **qué se quiere evaluar**.

6. *Recolección de materiales*

Relevamiento de diferentes materiales: bibliografía, videos, presentaciones, y revisión de formatos, extensión, tamaño de archivo, calidad, compatibilidad, cita de fuentes y derechos de uso.



7. *Feedback de los y las estudiantes:*

¿Qué necesitamos saber para conocer la percepción del curso a fin de realizar **ajustes y mejoras** para la próxima propuesta que diseñemos?

Ítems sugeridos de valoración:

- satisfacción general,
- valoración de contenidos,
- materiales,
- actividades,
- acompañamiento docente,
- cronograma,
- dinámica de grupo
- trabajo propio y aprendizaje.

ETAPA 4: Implementación

Son los últimos pasos previos a recibir a las y los estudiantes en el entorno virtual.

- **Carga de materiales en la plataforma**

En esta etapa podrá definirse **si todos los materiales se cargan desde el inicio o se los irá cargando a medida que transcurra la cursada**. También pueden cargarse y habilitarse a medida que inicia la nueva clase, según marca el cronograma, o se completan las actividades predeterminadas.

La carga de los materiales, la trama que se va armando armando con recursos y actividades es una instancia de creación que puede dar lugar a la innovación y a la creatividad en la enseñanza: qué material elijo y qué actividad propongo con él.

Es importante recordar que **las pautas de trabajo, los materiales, normas de interacción y modalidad de cursada deben estar claras y disponibles desde el inicio**. Los estudiantes deben saber, desde un principio, con qué materiales cuentan y cuál va a ser el proceso por el que deberán transitar para poder organizar su aprendizaje, disponer y manejar de los tiempos de estudio. Por tanto, al inicio de cada clase deben estar cargados todos los elementos de la misma.



Controlá el peso de los archivos que subís. Podés convertir un PowerPoint en PDF que es más liviano. Si usás la plataforma Juana Manso o una plataforma Moodle y usás tus archivos para más de una clase, subilos en Archivos una vez y enlazalos desde diferentes aulas.



- **Revisión final**
Navegación por **todos los elementos** del curso o clases cargadas, revisión de links, materiales de lectura, funcionamiento de videos, calendario, etc.
- **Inscripción/registro**
Si es la primera vez que se utiliza el espacio virtual, se debe **registrar a los estudiantes** para crear sus usuarios y darles acceso al aula virtual.
- **Lanzamiento**
Inicia la clase uno y **se pone en marcha** todo lo definido en las etapas anteriores.

ETAPA 5: Evaluación del proyecto

Es un proceso de retroalimentación continuo con el fin de integrar mejoras y ajustes en las estrategias, enfoques, contenidos y actividades. Para ello será necesario tomar en cuenta el *feedback* de los y las estudiantes.

- **Revisión en inclusión de mejoras.**
La puesta en marcha del diseño desarrollado abre múltiples posibilidades de ajustes y mejoras, pero es imprescindible **establecer un tiempo específico y predeterminado para "volver a mirar"** e incluir los aportes de los y las protagonistas de la propuesta, quienes pueden ayudarnos mucho a mejorarla.
- **Reponer la voz de los y las estudiantes.**
La plataforma (y varias otras herramientas digitales) ofrece alternativas para reponer la voz de los y las estudiantes. Una posibilidad es incluir una encuesta (recomendada de manera anónima), que releve la accesibilidad, la claridad de las consignas, lo pertinente de los recursos de aprendizaje ofrecidos, la potencia de las actividades para acceder a contenidos significativos y hacer vínculos con saberes previos.
Cada docente podrá definir múltiples aspectos a revisar, e irá modificándolos a medida que sea necesario.

Esta etapa permitirá:

- Reflexionar acerca de los marcos teóricos
- Revisar las estrategias de enseñanza
- Repensar las estrategias de aprendizaje
- Mejorar la propuesta del proyecto en cuestión
- Mejorar habilidades para diseñar nuevas propuestas
- Favorecer el acceso a nuevos modos de enseñar aprender