

## DISEÑO INSTRUCCIONAL CURSO: DISEÑO DE CURSOS VIRTUALES

---

**Escuela:** Gestión didáctica de la tecnología digital

**Código** (uso interno): .....-.....

(3 iniciales de la escuela-2 números secuenciales)

### Parte 1 – Identificación de necesidades

¿Cuál es el público objetivo?

Nombre del mercado: Emprendimiento

Segmento de mercado:

Profesionales con experiencia como facilitadores, con formación profesional en diferentes ramas del conocimiento.

Revisa los mercados más demandados para los negocios online e identifica cuál es el mercado al que estará enfocado tu producto/servicio online.

**Descripción del Problema (Puntos de dolor)**

Los profesionales que participan como facilitadores para la modalidad presencial, desconocen sobre la metodología para el diseño y planificación de cursos virtuales, así como los recursos tecnológicos que se encuentra disponibles, para potencializar el aprendizaje virtual.

Algunos profesionales utilizan ciertos recursos tecnológicos, aunque a veces lo hacen de forma inapropiada o precaria por desconocimiento metodológicos.

## ¿Se sienten cómodos usando la tecnología y comunicándose en el medio web?

Los facilitadores más jóvenes se sienten más cómodos utilizando el ambiente web. Varios de los facilitadores con más edad pueden encontrar dificultad en el uso de la tecnología digital.

## ¿Cuáles son los conocimientos, las habilidades y las experiencias de las que parten los participantes?

Varios docentes posiblemente tienen conocimientos parciales o dispersos respecto del uso de ciertos recursos digitales, debido a que han tomado cursos de capacitación o han generado su autoaprendizaje.

Carecen de competencias para el diseño instruccional de cursos virtuales en plataformas virtuales.

Los facilitadores cuentan con conocimientos de los cursos que imparten en la institución.

Cuentan con mayor o menor nivel de experiencia y habilidades en el ejercicio de la facilitación.

## ¿Cuáles son las preferencias y/o estilos de aprendizaje del grupo objetivo (VAK) ?

( x ) Visuales

( x ) Auditivos

( x ) Kinestésicos

## Parte 2 – Objetivos del Curso

### Objetivo del Curso (perspectiva del participante)

Diseñar Cursos Virtuales mediante una metodología especializada para el aprendizaje virtual.

### Descripción del Curso

Este curso introduce a los participantes en las nociones básicas del aprendizaje virtual, los estilos de aprendizaje, y los modelos de tecnología que se utilizan los procesos de aprendizaje virtual. Focaliza principalmente su atención en la comprensión de los elementos que conforman una metodología para el diseño instruccional y planificación de cursos virtuales.

¿Qué sabrán, harán o qué actitudes tendrán los participantes y cómo espera que demuestren su aprendizaje? **Objetivos Cognoscitivos: OC, Objetivos Procedimentales: OP, Objetivos Actitudinales: OA**

<b>OBJETIVOS ESPECIFICOS</b> <b>Al finalizar el curso el participante estará en capacidad de:</b>	<b>FORMA DE EVIDENCIARLO</b> <b>Evaluación para validar el aprendizaje</b>
OC1: Comprender los fundamentos del diseño instruccional para la creación de cursos virtuales.	Conceptualiza los diferentes elementos que fundamentan el diseño instruccional para la creación de cursos virtuales.
OP1: Aplicar una metodología específica para la creación de cursos virtuales.	Elabora el DI de un curso virtual propuesto.
OA1: Valorar el aporte de la tecnología en los procesos de aprendizaje.	Opina sobre el valor del aporte que brinda la tecnología en los procesos de aprendizaje

## Parte 3 – Estructura del Curso

¿Cuáles son las UNIDADES que se deben abordar en este curso, y cuál es su contribución a los objetivos de aprendizaje propuestos?

Estructura del Curso	DURACIÓN (horas)	OBJETIVOS ASOCIADOS		
		OC1	OP1	OA1
1. ¿Cuál es la visión del diseño instruccional?	3	x		x
2. ¿Cómo estructurar el curso?	7		x	x
3. ¿Cómo formular el proceso de aprendizaje?	10		x	x

**Duración total estimada del curso**

20 horas

**Tiempo de dedicación diaria estimada**

1 hora

**No. de semanas**

3

**Fecha tentativa de lanzamiento**

5 de enero de 2017

**Idioma(s)**

Español

**No. esperado de participantes en la 1a edición**

20

**Posibles socios externos** (patrocinadores, proveedores de software...)

Ninguno

## Parte 4 – Información Metodológica

### Estilos de aprendizaje de Kolb



### ESTRUCTURA DE CADA UNIDAD

**FASE 1: Realización de una experiencia**

**FASE 2: Reflexión sobre la experiencia**

**FASE 3: Formación de conceptos**

**FASE 4: Aplicación práctica**

#### RETO:

- Responder a un cuestionario corto de 3-5 preguntas que son tomadas de las fases 3 y 4 (evaluación formativa)

#### ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EVALUADAS (EVALUACIÓN SUMATIVA)

- Responder un cuestionario de 5-10 preguntas (calificación automática)

#### OPCIONAL:

- Participar en un foro (calificación automática o manual)
- Formular preguntas y respuestas (calificación automática)
- Formular términos para un glosario (calificación automática)
- Presentar una tarea y co-evaluar otra (calificación manual de otro participante)
- Presentar una tarea (calificación manual)

## ¿Recursos digitales para el aprendizaje que se utilizarán en el curso?

- Plantillas
- Simuladores/Laboratorios virtuales
- Casos prácticos
- Animaciones
- Foro - Comunicación asincrónica
- Chat - Comunicación sincrónica
- Glosario
- Encuesta

- Archivos Media descargados (ej: archivo en formato mp4)
- Cuestionario
- Repositorios
- Sitios Web
- Streaming Media (ej: video youtube)
- Texto (HTML, PDF)
- Preguntas frecuentes
- Otros: .....

## Requisitos previos que debe reunir el participante para seguir el curso (si los hubiere)

El participante:

- Guarda y recupera información del computador en diferentes formatos (texto, presentación).
- Maneja el computador y navega en internet.
- Realiza búsquedas de información en internet utilizando cualquier navegador y buscador web.

## ¿Se requiere la emisión de certificados de aprobación? (Sí/No)

- NO
- SI

Adicionalmente el curso requiere aval de una Institución de Educación Superior.

**NOTA:** Recuerde que al seleccionar esta opción, la IES deberá primero calificar el curso y en caso de hacerlo favorablemente, se generará un costo del aval por cada participante equivalente al 30% del valor del curso, mismo que deberá ser cancelado al momento de la inscripción de los participantes en la plataforma virtual.

## Parte 5 – **Equipo Multidisciplinario** (USO INTERNO)

Nombre / Institución	Función que desempeña	Participación (D,P,A)
Juan Francisco Romero EL EMPRENDEDOR	Facilitador/tutor del curso.	D,A
Gabriela Balseca EL EMPRENDEDOR	Diseño y administración del curso en la plataforma virtual.	P,A
Lesly Hidalgo EL EMPRENDEDOR	Grabación/edición de videos y diseño de contenido interactivo.	P

### Especifica el tipo de participación

**D:** Participación en el diseño instruccional

**P:** Participación en la producción de recursos

**A:** Participación en la ejecución del curso

## Parte 6 – Desarrollo de contenidos

### **UNIDAD 1:** ¿Cuál es la visión del diseño instruccional?

**FASE 1.** Realización de una experiencia de forma inmediata, que puede ser manipulativa o simplemente sensorial o emocional.

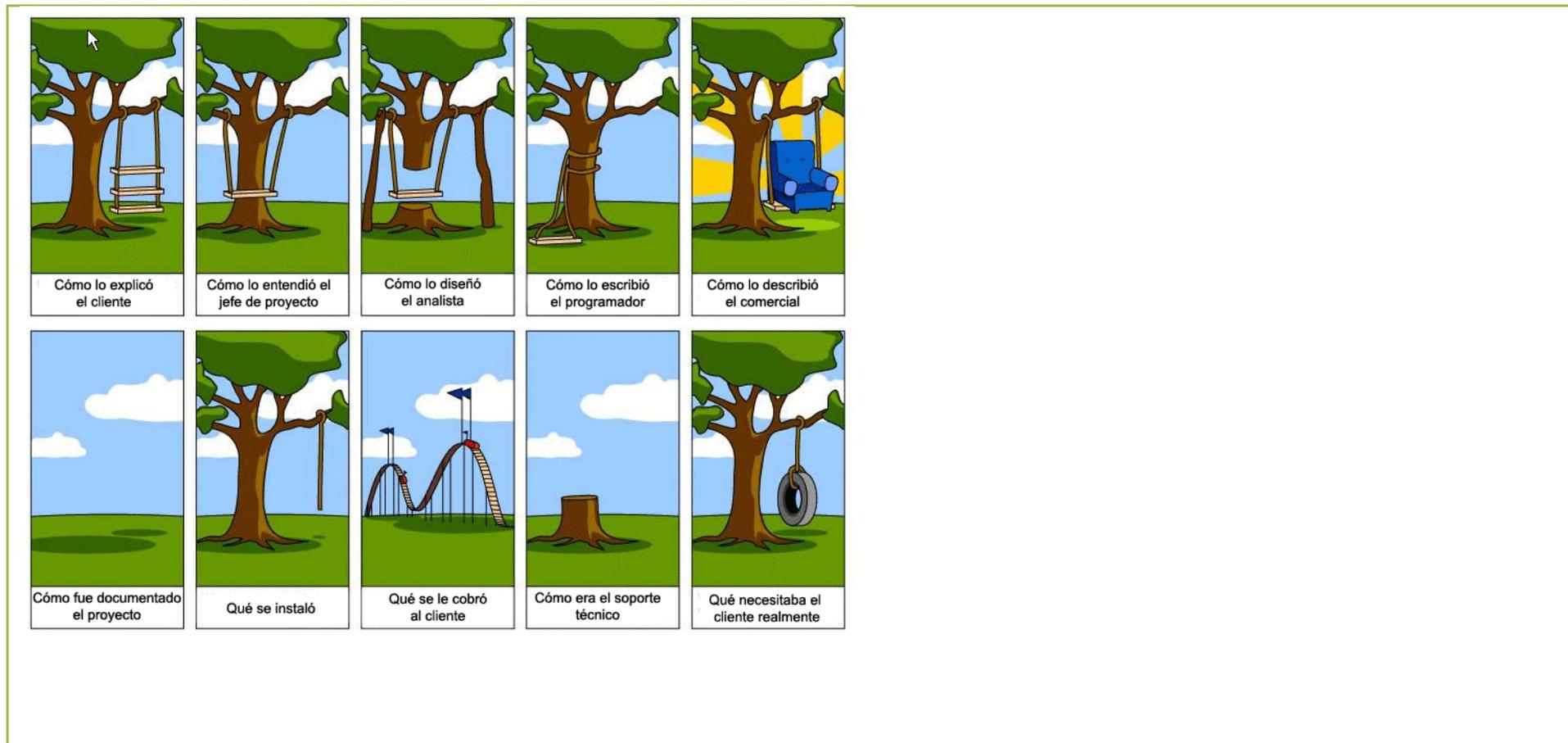
#### **OPCIONES DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (SIN RETROALIMENTACIÓN)**

- Mirar video/imagen/infografía
- Escuchar podcast
- Realizar una actividad (presencial/simulador/ambiente virtual)

**Mira la situación que presenta la siguiente imagen:**

# EL EMPRENDEDOR

Consultoría – Asesoría – Capacitación – Investigación de Mercado



**FASE 2.** Reflexión sobre la experiencia realizada o experimentada, desde distintos puntos de vista, de forma que establezcamos relaciones de causa – efecto entre dicha experiencia y los resultados o consecuencias verificados.

## OPCIONES DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (SIN RETROALIMENTACIÓN)

- Reflexión (preguntas clave)
- Participar en un foro (calificación automática)

**Reflexiona sobre las siguientes preguntas clave:**

- ¿A veces los procesos de diseño y construcción pueden alejarse de la necesidad del cliente?
- ¿Todos los cursos on-line tienen un impacto positivo en los participantes?
- ¿Por qué es importante diseñar un curso previo a lanzarlo en el medio digital?
- ¿Es necesario que el diseño de un curso on-line se fundamente en una metodología?
- ¿Cuáles son las partes que deben integrar la estructura de un curso on-line?
- ¿Vale la pena invertir el tiempo necesario en el diseño de un curso on-line para asegurar la calidad del mismo?

**FASE 3.** Teorización y formación de conceptos abstractos, de carácter amplio y generalizado, que superen el contexto concreto de la experiencia anterior.

**ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (SIN RETROALIMENTACIÓN)**

- Video explicativo del tema

**TEMA 1:** Características del diseño instruccional

**OPCIONES DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE**

- Contenido (recursos) **(SIN RETROALIMENTACIÓN)**
- Responder una pregunta cerrada en base a conceptos o generalizaciones (calificación automática) **(CON RETROALIMENTACIÓN)**

## Video explicativo del tema

### Introducción

Tomado del artículo de Lloréns, L., Espinosa, Y. y Castro M. L. (julio-diciembre, 2013). Criterios de un modelo de diseño instruccional y competencia docente para la educación superior escolarizada a distancia apoyada en TIC.

El uso de tecnologías de información, comunicación y colaboración (TIC) en procesos de capacitación profesional es un tema cada vez más discutido a nivel global (se hace referencia al concepto de TIC para destacar las posibilidades que las tecnologías tienen para desarrollar experiencias de colaboración al romper barreras de tiempo y espacio).

Este curso se refiere al diseño instruccional de cursos formales. El objetivo principal es proponer un conjunto de criterios de diseño instruccional para cursos a impartirse en las modalidades semipresencial y virtual. La intención es que dichos criterios de diseño sirvan de base para la posterior elaboración de programas de capacitación, en los que se tome en cuenta tanto el nivel de profundidad o desarrollo de las competencias como su asociación con una serie de consideraciones del contexto institucional, en el que se llevarán a cabo iniciativas de diversificación de cursos de modalidad semipresencial o virtual.

### ¿De qué se trata el diseño instruccional?

Desde la perspectiva del diseño y operación de los cursos que forman parte de un programa de capacitación, el problema estratégico que se plantea cuando se ha tomado la decisión de diversificar la oferta, incorporando el uso de TIC, es de alineamiento de los procesos y recursos para el aprendizaje con el modelo instruccional para cursos virtuales, así como las competencias que deberán poseer los facilitadores en el programa.

En general, el diseño instruccional de un curso consiste en la definición de todos los aspectos relevantes de su planeación para fines de un determinado proceso de enseñanza-aprendizaje en el contexto de un programa de capacitación o formación. En específico, el diseño instruccional es uno de los tres roles principales que concurren en la elaboración de un curso. Los otros dos son el conocimiento aplicado al contenido del curso, y el desarrollo de recursos y materiales de soporte al aprendizaje. Apoyada en estos dos roles, la tarea primordial del diseñador instruccional consiste en efectuar tres actividades esenciales: establecer el plan general y formato que organizarán y contendrán los diferentes componentes del programa del curso; formular las estrategias de aprendizaje; y elaborar el contenido del curso, que integra los componentes del proceso de aprendizaje.

La proposición central de este curso es que el docente requiere poseer o desarrollar competencias nuevas, dependiendo de dos aspectos: uno, el contexto institucional y los roles que necesite desempeñar en el diseño de un curso; y dos, los requerimientos de diseño instruccional que plantea la modalidad de impartición del curso. La razón principal consiste en que, mientras que en la modalidad presencial la condición indispensable para la comunicación e interacción entre los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje (profesor y estudiantes) es, como su nombre lo indica, la presencia física en un mismo espacio y tiempo de dichos actores, en las modalidades semipresencial y virtual, apoyadas en tecnologías, dicha presencia física deja de ser indispensable para los procesos de comunicación e interacción y pasa a ser complementaria, específicamente en la modalidad semipresencial, o inexistente, en la modalidad virtual. Al mismo tiempo, el uso de TIC se convierte de complementario o conveniente en la modalidad presencial a necesario o indispensable en las modalidades semipresencial y virtual, para los mismos fines de comunicación e interacción en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## **Pregunta:**

El alcance del diseño instruccional es amplio, ya que consiste en la definición de:

- ( x ) todos los aspectos relevantes de su planeación para fines de un determinado proceso de enseñanza-aprendizaje
- ( ) los objetivos de un determinado proceso de enseñanza-aprendizaje
- ( ) los contenidos de un determinado proceso de enseñanza-aprendizaje

**TEMA 2:** El aprendizaje mediado por la tecnología

## **OPCIONES DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE**

- Contenido (recursos) **(SIN RETROALIMENTACIÓN)**
- Responder una pregunta cerrada en base a conceptos o generalizaciones (calificación automática) **(CON RETROALIMENTACIÓN)**

## Video explicativo del tema

### Ambientes virtuales de aprendizaje y modalidades de impartición de cursos

La característica principal de un ambiente virtual de aprendizaje es el uso de TIC digitales para apoyar los procesos de enseñanza-aprendizaje. El término de TIC es usado para hacer referencia a tecnologías digitales, internet, aplicaciones y otros dispositivos. Dichas tecnologías permiten la operación, en ambientes virtuales, de los siguientes tres tipos de procesos:

- De información, relativos a la búsqueda, selección, almacenamiento, procesamiento lógico y numérico, organización, administración, transferencia, intercambio y presentación de datos e información, de manera sincrónica o asincrónica, en cualquier solución de estructura o formato manejable en ambientes virtuales a través de dichos dispositivos.
- De comunicación entre las personas, en forma sincrónica o asincrónica.
- De colaboración, de manera sincrónica o asincrónica, para la organización y realización de proyectos o actividades colaborativas.

Un aspecto a destacar en esta caracterización es que los tres tipos de procesos se complementan entre sí, de tal modo que los del primer tipo sirven, a su vez, de plataforma para la operación de los del segundo tipo, y así sucesivamente.

En el contexto de los ambientes virtuales y los procesos de enseñanza-aprendizaje, las características relativas a las tecnologías utilizadas dependerán de los requerimientos de la modalidad de impartición en la que opera un determinado curso. Entre estas tecnologías destacan por su empleo en la educación: el correo electrónico, la comunicación en tiempo real, los repositorios de documentos, materiales audiovisuales e imagen, las plataformas de administración del aprendizaje y las de colaboración para proyectos en red, así como los espacios de comunicación social, también llamados redes sociales.

## Video explicativo del tema

### Impacto de la tecnología digital

En la literatura sobre el tema (véase Underwood, 2009) se acepta, en general, que el uso de estas tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje puede

tener impactos favorables en los siguientes aspectos:

- ✚ Reducir o eliminar la restricción de sincronía en tiempo y espacio propia de los ambientes presenciales, típicamente el salón de clases.
- ✚ Ampliar las oportunidades de mayor cobertura de programas educativos, poniendo contenidos y servicios educativos más cerca de los usuarios y de sus contextos significativos.
- ✚ Propiciar un cambio en los roles de facilitador y participante más favorable a una educación centrada en el aprendizaje.
- ✚ Implementar estrategias colaborativas de aprendizaje, por ejemplo a través de la investigación, estudios de caso y desarrollo de proyectos.
- ✚ Aprovechar las posibilidades de colaboración mediante tecnologías digitales para introducir ejercicios de coevaluación con la participación de los estudiantes, en los que se balancean los roles de evaluado y evaluador.

Hay que destacar que no hay una relación causa-efecto entre el uso de las tecnologías digitales y los posibles impactos en la calidad, cobertura o pertinencia de la capacitación. Para lograrlos de manera efectiva, es imprescindible ver el proceso en toda su complejidad, y poner en el centro la capacitación y en específico el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que a su vez implica contar, por ejemplo, con una visión y estrategias compartidas, institucionalmente, sobre el papel de las TIC en la capacitación; fomentar el compromiso y participación de los facilitadores; crear equipos de diseño instruccional y de materiales didácticos; implementar cambios administrativos y normativos; capacitar y dar soporte a los usuarios de las TIC; mantener redes de asistencia en aspectos educativos y de soporte técnico; y asegurar la eficiencia en los servicios de telecomunicaciones e internet.

## Video explicativo del tema

### Factor clave de éxito

La posibilidad efectiva de que un curso pueda operar con éxito en un ambiente virtual dependerá, en gran medida, no sólo de la calidad del programa, del nivel de competencia del facilitador en su materia y del grado de alfabetización tecnológica para fines educativos, tanto del facilitador como de los participantes, sino también de que se lleven a cabo los cambios institucionales, de conceptos, normas, prácticas vigentes y procedimientos que propicien ambientes virtuales de aprendizaje adecuados a los principios del modelo educativo, y que, por tanto, le den viabilidad al uso de las TIC en un curso específico, desde el contexto de estructura curricular e institucional en el que dicho curso se ubica.

- ✚ Tratando específicamente lo relativo a la impartición de cursos, es posible identificar tres modalidades principales en los que la incorporación de TIC es relevante: presencial, semipresencial y virtual. Desde luego, hay otras clasificaciones de modalidades de aprendizaje, como la que propone Bersin (2004) y el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología de México (Conacyt, 2011). Aun habiendo variaciones en sus características, dependiendo del autor o perspectiva considerados, hay que insistir en el criterio general de que, en la medida en que ocurre una reducción del número de horas en el salón de clase a cambio de un aumento en el número de horas de actividad programada, mediada por tecnologías, el proceso se mueve hacia las modalidades semipresencial y a distancia, es decir, hacia la impartición de cursos en ambientes virtuales de aprendizaje.

### **TEMA 3:** Metodología de diseño instruccional de EL EMPRENDEDOR

#### **OPCIONES DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE**

- Contenido (recursos) **(SIN RETROALIMENTACIÓN)**
- Responder una pregunta cerrada en base a conceptos o generalizaciones (calificación automática) **(CON RETROALIMENTACIÓN)**

Video explicativo de la metodología de diseño instruccional en base a infografía.

#### Pregunta:

Las partes de la metodología de diseño instruccional que se deben formular previo al desarrollo de contenidos son:

- ( x ) Identificación de necesidades
- ( x ) Objetivos del curso

- ( x ) Estructura del curso
- ( x ) Información metodológica
- ( x ) Equipo multidisciplinario
- ( ) Comunicación con los participantes

**FASE 4.** Aplicación práctica de los principios generados, usándolos como guía para resolver nuevos problemas y afrontar distintas situaciones, lo cual nos permitirá a su vez comprobar su validez y recomenzar el ciclo desde la Fase 1 (experiencial).

#### **OPCIONES DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (CON RETROALIMENTACIÓN)**

- Responder 1-3 preguntas cerradas en base a situaciones o casos propuestos (calificación automática)

#### Situación:

Elizabeth es una consultora y coach en temas de desarrollo personal, y está muy interesada en incursionar en los ambientes virtuales de aprendizaje con un curso on-line: “Descubre y desarrolla tu potencial”.

Debido a su amplia experiencia dictando talleres presenciales, generalmente sus cursos se basan en charlas explicativas. Sin embargo, por referencia de sus colegas ha llegado a conocer la metodología de diseño instruccional de EL EMPRENDEDOR para el diseño de cursos on-line, y se enfrenta al reto de diseñar su curso en base a cada una de las etapas que propone la metodología de diseño instruccional.

Al tratarse del diseño de un curso on-line, ¿cómo debería proceder para asegurar la calidad e impacto del curso?

- ( ) no es necesario que diseñe el curso, solamente debe subir sus presentaciones de power point a una plataforma virtual.
- ( ) debería aplicar la metodología que siempre ha utilizado para diseñar sus cursos presenciales.
- (x) debería aplicar la metodología de diseño instruccional para cursos online.

#### Situación:

Marco sabe que al realizar el diseño instruccional de un curso on-line, es importante definir cada una de las etapas previas al desarrollo de contenidos a fin de asegurar un alineamiento adecuado del proceso de aprendizaje con los objetivos propuestos y en función del público objetivo al cual va dirigido el curso. Por ello lo recomendable sería que en primer lugar enfoque sus esfuerzos en la etapa del diseño instruccional que se refiere a:

- Identificación de necesidades
- Objetivos del curso
- Estructura del curso
- Información metodológica

## **EVALUACIÓN FINAL DE LA UNIDAD (PLATAFORMA)**

### **RESPONDER UN CUESTIONARIO DE 5-10 PREGUNTAS (CALIFICACIÓN AUTOMÁTICA)**

Escribe aquí el banco de mínimo 10 preguntas de la unidad.

**P1.** ¿A veces los procesos de diseño y construcción pueden alejarse de la necesidad del cliente?

- Verdadero
- Falso

**P2.** ¿Todos los cursos on-line tienen un impacto positivo en los participantes?

- Verdadero
- Falso

**P3.** ¿Por qué es importante realizar el diseño instruccional de un curso previo a lanzarlo en el medio digital?

- Porque se definen de todos los aspectos relevantes de su planeación para fines de un proceso de enseñanza-aprendizaje
- Porque es una normativa legal.
- Porque los sitios web también tienen un diseño previo a su lanzamiento.

P4. ¿Es necesario que el diseño de un curso on-line se fundamente en una metodología?

- Verdadero
- Falso

P5. ¿Qué partes SI corresponden a la metodología de diseño instruccional propuesta en este curso?

- Identificación de necesidades
- Objetivos del curso
- Acceso a la plataforma virtual
- Marketing digital

P6. Situación:

Alejandra es una consultora en temas de Igualdad de derechos, y está muy interesada en incursionar en los ambientes virtuales de aprendizaje con un curso on-line: “Prácticas para evitar la discriminación”.

Debido a su amplia experiencia dictando talleres presenciales, generalmente sus cursos se basan en charlas explicativas. Sin embargo, por referencia de sus colegas ha llegado a conocer la metodología de diseño instruccional de EL EMPRENDEDOR para el diseño de cursos on-line, y se enfrenta al reto de diseñar su curso en base a cada una de las etapas que propone la metodología de diseño instruccional.

Al tratarse del diseño de un curso on-line, ¿cómo debería proceder para asegurar la calidad e impacto del curso?

- no es necesario que diseñe el curso, solamente debe subir sus presentaciones de power point a una plataforma virtual.
- debería aplicar la metodología que siempre ha utilizado para diseñar sus cursos presenciales.
- debería aplicar la metodología de diseño instruccional para cursos online.

P7. ¿Cuál es la última parte de la metodología de diseño instruccional propuesta en este curso?

- Identificación de necesidades
- Objetivos del curso
- Equipo multidisciplinario
- Desarrollo de contenidos

**P8. Situación:**

Rommel sabe que al realizar el diseño instruccional de un curso on-line, es importante definir cada una de las etapas previas al desarrollo de contenidos a fin de asegurar un alineamiento adecuado del proceso de aprendizaje con los objetivos propuestos y en función del público objetivo al cual va dirigido el curso. Por ello lo recomendable sería que en primer lugar enfoque sus esfuerzos en la etapa del diseño instruccional que se refiere a:

- Identificación de necesidades
- Objetivos del curso
- Estructura del curso
- Información metodológica

**P9. Las partes de la metodología de diseño instruccional que se deben formular previo al desarrollo de contenidos son:**

- Identificación de necesidades
- Objetivos del curso
- Estructura del curso
- Información metodológica
- Equipo multidisciplinario
- Comunicación con los participantes

**P10. El alcance del diseño instruccional es amplio, ya que consiste en la definición de:**

- todos los aspectos relevantes de su planeación para fines de un determinado proceso de enseñanza-aprendizaje
- los objetivos de un determinado proceso de enseñanza-aprendizaje
- los contenidos de un determinado proceso de enseñanza-aprendizaje

**OPCIONAL: OTRAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EVALUADAS**

- Participar en un foro (calificación automática o manual)
- Formular preguntas y respuestas (calificación automática)
- Formular términos para un glosario (calificación automática)
- Presentar una tarea y co-evaluar otra (calificación manual de otro participante)
- Presentar una tarea (calificación manual)

Escribe aquí otra actividad de aprendizaje evaluada (opcional).

## **UNIDAD 2:** ¿Cómo estructurar el curso?

Las mismas fases que en la UNIDAD 1.

## **UNIDAD 3:** ¿Cómo formular el proceso de aprendizaje?

Las mismas fases que en la UNIDAD 1.