



Diseño de plantilla interactiva para asignaturas con apoyo informático

Modalidad para titulación:

Propuesta de solución a un problema específico
en el campo de la profesión.

María del Carmen Soto Regalado

Director

Mtro. Jorge de Jesús Flores Rojón

Co-Directora

Mtra. Carmen Coronado Gallardo

Maestría en Gestión del Aprendizaje en Ambientes Virtuales

Agradecimientos

Gracias a Dios por darme la oportunidad de crecer y desarrollar mis habilidades, gracias a mi familia; a mi esposo Fernando y mis hijas Marifer e Isabel por apoyarme en todo momento para poder lograr la realización de la Maestría, gracias por darme espacio y tiempo para conseguirlo.

Gracias a mis padres por apoyarme y darme aliento para seguir adelante y enseñarme con su ejemplo a no rendirme y a alcanzar mis metas.

Índice

Introducción

1. Diagnóstico	2
1.1 Contextualización Macroentorno	2
1.2 Microentorno	4
1.3 Estado del arte	6
1.4 Identificación del problema	10
1.4.1 Características de la situación problemática	11
1.4.2 Marco metodológico	12
2. Análisis	16
3. Diseño de solución	33
3.1 Plan de mejora	33
3.2 Estrategias de comunicación	34
3.3 Diseño de la propuesta de solución	36

3.4 Solución a problemas derivados del proyecto	44
3.5 Gestión del proyecto	45
4. Conclusiones	47
Referencias	49
Anexos	51
Figuras	
Figura 1	17
Cuadro con categorías, subcategorías y viñetas	
Figura 2	37
Diseño de plantilla interactiva en tres bloques	
Figura 3	38
1er bloque de plantilla interactiva (Banner)	
Figura 4.....	40
2º bloque de plantilla interactiva (Bienvenida)	
Figura 5	41
2º bloque de plantilla interactiva (Introducción)	
Figura 6	43
3er bloque de plantilla interactiva (Módulos)	

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Introducción

En los procesos educativos es de suma importancia comunicarnos de manera clara y eficiente con los estudiantes para poder acompañar de mejor manera su proceso de aprendizaje y toca a los docentes preparar los materiales visuales y las estrategias pedagógicas para lograrlo.

En este documento se aborda la problemática que enfrentan los docentes universitarios para organizar los contenidos de sus asignaturas con apoyo informático, cuidando el diseño visual y estructura de los mismos. El contexto en donde se desarrolla es una Universidad privada en Guadalajara, Jalisco. Esta problemática se relaciona con la escasa información que provee la Universidad a través del Centro de aprendizaje en red (en adelante, CAR) para que los docentes puedan diseñar visualmente sus cursos de manera eficiente, viéndose afectada la comunicación entre el docente y el alumno en el proceso de aprendizaje. No existe apoyo pedagógico, ni de diseño visual eficiente para capacitar o acompañar a los docentes en la elaboración de contenidos en línea de manera adecuada ya sea de forma parcial o completa¹, tomando en consideración todos los factores que deben intervenir en los mismos. Los docentes desconocen cómo mejorar el diseño

¹ La imagen de la evidencia se encuentra en el Anexo 1

visual de los contenidos de sus asignaturas en la plataforma. Son alrededor 1,500 docentes² quienes diseñan sus contenidos para sus asignaturas presenciales y en línea con escasos conocimientos para el diseño instruccional y visual de los mismos.

El poder proveer a los docentes de formatos digitales como plantillas editables facilitaría el vaciado de sus contenidos logrando un equilibrio de imágenes y texto que apoyarían a mejorar la comunicación con sus alumnos a través de las plataformas que soportan sus cursos presenciales.

² Esta información se obtuvo del Portal de la Universidad

1. Diagnóstico

1.1 Contextualización Macroentorno

La problemática descrita arriba se da en una universidad privada de Guadalajara, fundada en 1957 y pertenece al conjunto de más de 228 universidades en el mundo, con las que comparte una tradición educativa de 450 años. Un aspecto central de la formación que esta universidad imparte es la profunda preocupación por el entorno local y global, así como el compromiso con el mejoramiento de las condiciones de vida de las personas.

Es una universidad de filosofía Ignaciana, que centra la educación en el estudiante. Promueve el respeto a la cultura indígena, a los hábitos y costumbres de la región a través de la observancia de la justicia social, por lo que cuenta con un despacho jurídico interno para apoyar a personas de bajos recursos en sus litigios. La formación de los jóvenes pretende que, a través del conocimiento, logren la transformación de su comunidad.

Es una institución incluyente en la religión, vestimenta, ideologías, creencias, costumbres y diferencias sociales que promueve el respeto a los valores humanos, la equidad y la igualdad. Tiene gran influencia en las decisiones públicas de la región, por estar en una de las tres ciudades más

importantes de la república además de colaborar con empresarios de la región.

El entorno ambiental de la institución abarca más de 40 hectáreas con cuatro mil árboles y diferentes especies de plantas y animales, dentro de las cuales se insertan aulas, auditorios, espacios deportivos, biblioteca, plazuelas, laboratorios, etc. La Universidad ofrece 35 licenciaturas, 28 posgrados, 118 diplomados y talleres a más de 10,856 estudiantes³. La mayoría de las licenciaturas son presenciales y cuentan con apoyo informático a través de la plataforma Moodle (contenidos en línea, planeaciones, evaluaciones, foros, calificaciones, etc.).

Esta institución al percatarse de las necesidades de actualización y adaptación para su ecosistema digital, en el último año hizo una migración paulatina de Moodle a Canvas. Canvas LMS es una plataforma que permite una navegación más intuitiva en la que su aplicación móvil facilita a docentes y alumnos tener una comunicación más rápida. La problemática sigue siendo la misma, los docentes diseñan visualmente sus contenidos sin apoyo para lograrlo de una manera adecuada.

³ Esta información se obtuvo del Portal de la Universidad

1.2 Microentorno

El contexto en dónde se desarrolla el problema es en el Centro de Aprendizaje en Red de la Institución. Este Centro provee información para operar de manera técnica la plataforma Moodle en donde los docentes universitarios suben contenidos para sus alumnos. Existe en Moodle una guía técnica para desarrollar los contenidos en la plataforma, sin embargo, es muy limitada, ya que no proporciona plantillas o pre diseños que permitan elaborar contenidos atractivos...y organizados que le faciliten al maestro una mejor presentación de su curso. Los docentes desconocen cómo mejorar el diseño visual de los contenidos de sus asignaturas en la plataforma. En resumen, y como ya se había mencionado arriba, son 1,500 docentes quienes diseñan sus contenidos para sus asignaturas presenciales y en línea con escasos conocimientos para el diseño instruccional y visual de los mismos.

Para estudiar la problemática descrita, se llevó a cabo un diagnóstico en el que los actores implicados son tres asesores del CAR, seis docentes a de las licenciaturas en Diseño integral, Arquitectura y diseño de indumentaria, estos docentes imparten clase a distintos semestres y asignaturas, ellos cuentan con diferentes años de experiencia en la docencia. Para conocer las diferentes perspectivas de la problemática, fue necesario entrevistar también a estudiantes de distintas carreras y

semestres, para que aportaran información relevante para la solución de la problemática, estos estudiantes pertenecen a las licenciaturas de Ciencias de la comunicación 7º semestre, Publicidad 6º semestre, Diseño Integral 1er semestre y 10º semestre. La información que se quería obtener por parte de los docentes es en relación a cómo había sido su experiencia en el diseño de los contenidos de sus cursos, cómo se habían capacitado, cómo habían solucionado el diseño visual de los materiales dentro del curso, etc. De los estudiantes se quería conocer su experiencia con relación a la disposición de la información de los cursos, a la claridad de las instrucciones y sus contenidos. Por parte de los asesores se quería saber cómo es que ellos comunicaban y capacitaban a los docentes para el diseño visual e instruccional de los contenidos.

Es importante mencionar que, en el transcurso de la elaboración de la propuesta de solución al problema, el CAR se fusionó con otros departamentos pedagógicos para formar la Coordinación de Innovación, Desarrollo y Exploración Académica (CIDEA) esta dependencia promueve y facilita a la comunidad universitaria la exploración y la innovación de sus prácticas académicas a la luz de sus orientaciones fundamentales y su misión institucional.

1.3 Estado del arte

Es importante conocer trabajos que se han realizado en relación con la problemática a la que se enfrentan los docentes, al realizar el diseño gráfico de los contenidos de su asignatura. A continuación, se mencionan algunos de ellos para conceptualizar la problemática.

En esta investigación se partió del trabajo realizado por Pastor, Jiménez, Arcos, Romero y Urquiza (2018) en donde se plantea que, en los entornos virtuales de aprendizaje, son los docentes los encargados de generar los recursos de aprendizaje, sin tener una práctica adecuada para diseñar cursos online, lo que se refleja en la poca usabilidad por parte de los alumnos y docentes. En consecuencia, proponen una serie de patrones de diseño para la construcción de cursos on-line en un entorno virtual de aprendizaje. Se desconoce si este tipo de plantillas son suficientes, si se pueden hacer más, o si se tienen que hacer plantillas específicas para diferentes disciplinas, como lo mencionan Pastor y colaboradores (2018) en sus conclusiones. El patrón propuesto por estos autores se encuentra en el Anexo 2.

Por su parte Mayer y Moreno (2003) definen el aprendizaje multimedia como un aprendizaje a través de palabras e imágenes, y la instrucción multimedia es la presentación de las palabras e imágenes con la intención

de fomentar el aprendizaje. El principal reto al que se enfrentan los diseñadores instruccionales multimedia es a la sobrecarga de los procesos cognitivos a la que los estudiantes están expuestos al sobrepasar su capacidad cognitiva. Por lo que plantean la importancia de saber cómo desarrollar un curso en los espacios virtuales y cómo dinamizarlo para generar experiencias educativas con cierta garantía de éxito. Además, valoran las experiencias didácticas virtuales que se desarrollan en el ámbito universitario en los aspectos del diseño y la e-moderación como dimensiones de la competencia para la acción docente en los ambientes virtuales relacionados con la calidad de la intervención didáctica, recordando a las instancias académicas que su misión es la formación, capacitación y actualización del docente y de la responsabilidad que tienen para la concepción, gestión, seguimiento y evaluación de estos programas con el apoyo de equipos interdisciplinarios.

Los docentes requieren información detallada para generar contenidos equilibrados en texto e imágenes, tal es el planteamiento en el que Rodríguez-Castellanos, Bombino-Matos y Miranda-Vázquez, señalan que “un adecuado equilibrio entre la palabra y las imágenes facilitan el proceso de enseñanza en general y los procesos de desarrollo del pensamiento en particular” (2015, p. 186). Como lo afirman estos mismos autores, el reto es el perfeccionamiento del proceso enseñanza aprendizaje, en el que los

docentes tengan las herramientas y habilidades para crear imágenes que complementen sus contenidos, provocando la capacidad de observación analítica de los alumnos en cuanto a la estructura y función de dichas imágenes. Esta información reafirma la idea de generar contenidos atractivos y funcionales para mejorar la comunicación de la información con los contenidos.

Otro elemento importante a considerar es la diversidad de los usuarios en ambientes virtuales para el aprendizaje, sus necesidades y características lo que ha llevado a la Universitat Oberta de Catalunya a rediseñar y construir el campo virtual, facilitando a las personas el que puedan utilizarlos de manera más fácil y sencilla, proporcionando al usuario una experiencia positiva, que se refleje en una experiencia de aprendizaje igualmente positiva. Es importante involucrar al usuario (docentes, alumnos, administración académica) en todas las fases del proceso de desarrollo, buscando así garantizar que el producto final responda a las necesidades y características del estudiante. Mor, E., Garreta, M., y Galofré, M. (2007).

Hablar de comunicación gráfica nos remite al uso de la semiótica, porque se ve implicada en este tipo de contextos de enseñanza, para garantizar la adecuada transmisión de los contenidos. Uno de los enfoques que pueden ayudar a explicar la problemática es la importancia de la semiótica aplicada en el proceso de aprendizaje, García afirma que:

El aprendizaje es un sistema complejo y jerárquicamente organizado de formas semióticas, construido a través de operaciones semióticas, donde la cognición personal de los sujetos productores e intérpretes es el resultado del pensamiento y la acción ante cierta clase de objetos con los que tienen que tratar para construir los aprendizajes significativos. (García, 2013 p. 1487).

Este mismo enfoque aplicado al diseño gráfico de plantillas, permitiría dar claridad, estructura y jerarquía a los contenidos en línea que los docentes preparan a sus alumnos.

Ya lo dice Caivano (2005), la semiótica visual debería servir como base común interdisciplinaria, y se refiere particularmente a cinco signos elementales que, a través de sus combinaciones e interacciones, construyen nuestro mundo visual. Estos signos son color, cesía, forma, textura y movimiento.

EL **Color** es un signo, es una interpretación que hace un sistema de visión de un fenómeno físico en un contexto determinado.

Cesía es la percepción de un sistema visual sobre de la distribución de la luz en el espacio, la interacción entre la luz y los objetos (nivel de claridad u oscuridad, grado de opacidad, brillo, transparencia, translucencia, apariencia mate).

La **Forma** está definida por sus bordes. Es una delimitación espacial.

La **Textura visual** es un conjunto de elementos que caracterizan a una superficie o volumen. Patrón regular o irregular constituido por cambios tonales o cesía que se interpretan como un todo.

EL **Movimiento** es el cambio de apariencia en un determinado tiempo. Transformación secuencial de una forma en otra, no es necesario el desplazamiento físico, se puede representar el ritmo visual como una "textura" del movimiento.

Belloch afirma que "el diseño instruccional se plantea como un proceso sistémico con actividades interrelacionadas que nos permiten crear ambientes que realmente faciliten, de forma mediada, los procesos de construcción del conocimiento" (2012, p.11). Para realmente diseñar ambientes que faciliten los procesos es necesario considerar la dimensión pedagógica y tecnológica del diseño instruccional.

1.4 Identificación del problema

A través de la implementación del diagnóstico se obtuvo la información necesaria para la identificación del problema.

Escasa información y formación para que docentes universitarios puedan diseñar visualmente los contenidos de cursos con apoyo informático.

Guadalajara, Jalisco.

1.4.1 Características de la situación problemática

- Información insuficiente
- Pocos asesores
- Los docentes desconocen cómo hacer mejoras visuales a sus contenidos.
- No existen recursos digitales institucionales como plantillas y manuales.
- No todos los docentes valoran el diseño visual de los contenidos
- Confusión en la comunicación entre docentes y alumnos
- Poca o nula estructura en el diseño instruccional de los contenidos.

Información insuficiente para que docentes puedan diseñar visual y pedagógicamente sus cursos. Demasiados profesores en la institución **y pocos asesores** para el apoyo del diseño de contenidos. Los docentes **desconocen** cómo mejorar el diseño visual de los contenidos de sus asignaturas y **no existen recursos digitales institucionales** que les apoye para el diseño de contenidos equilibrados en texto e imagen. **No todos los docentes valoran el diseño** visual de los contenidos como lo hacen los alumnos, recordemos que los estudiantes pertenecen a un ecosistema digital en el que se tiene una especial apreciación de los contenidos visuales, lo que propicia **confusión en la comunicación** y el

desarrollo de las actividades debido a la **poca o nula estructura** en el diseño instruccional y/o visual de los contenidos de sus docentes aunado a la escasa interacción entre docentes y alumnos a través de la plataforma.

En el Anexo 1 se encuentra la evidencia de los recursos disponibles en línea para que los maestros diseñen sus contenidos en la plataforma Moodle.

1.4.2 Marco metodológico

Para la realización del diagnóstico fue necesario la realización de entrevistas a docentes, asesores de CAR y alumnos, a quienes se les entregó una carta de consentimiento informado para proteger su identidad, esta carta se encuentra en el Anexo 3. Estas entrevistas se realizaron con instrumentos previamente diseñados para obtener información en relación a la problemática planteada. En el Anexo 4 se encuentran los instrumentos.

Está estructurado en tres categorías:

1. Acompañamiento a docentes y alumnos en Moodle (comunicación, formación y retroalimentación).
2. Usos de Moodle (utilidad para los usuarios, herramienta de apoyo para el aprendizaje e importancia del diseño visual eficiente para el aprendizaje).

3. Interacciones

Para comenzar con la investigación es necesario analizar los métodos e instrumentos que pueden ser idóneos para recabar la información necesaria sobre la problemática. Ésta problemática se abordará a partir del conocimiento que se va a construir, con la aportación de los entrevistados al compartir sus reflexiones y opiniones contribuyendo así al enriquecimiento de la investigación. Por su parte la investigación ***cualitativa*** permite profundizar en los datos, dispersión, riqueza interpretativa, la contextualización de su ambiente y las experiencias únicas. Hernández, Fernández, & Baptista (2006).

Para Monje (2011), el enfoque ***cualitativo*** se basa en un esquema inductivo, que no busca generar preguntas de investigación de antemano ni probar hipótesis preconcebidas, sino que éstas surgen durante el desarrollo del estudio. Su método de análisis es interpretativo, contextual y etnográfico.

El enfoque ***cualitativo*** "Da prioridad a la comprensión y al sentido, en un procedimiento que tiene en cuenta las intenciones, las motivaciones, las expectativas, las razones, las creencias de los individuos. Se refiere menos a los hechos que a las practicas". Monje (2011:12).

Es por esto que la **metodología cualitativa** es la indicada para obtener información a través de los usuarios de la plataforma, tanto de docentes como de estudiantes. La flexibilidad que proporciona es necesaria para abordar la problemática, así como el estudio de este fenómeno en su ambiente usual. Desde la perspectiva del docente el poder conocer los problemas con los que se han enfrentado para desarrollar los contenidos del curso y/o diseñar la presentación visual de su asignatura, la forma en que han dado solución a sus problemas para interactuar y comunicar a sus alumnos dichos contenidos a través de la plataforma Moodle. Desde la perspectiva del alumno es importante conocer cómo es que ellos viven o experimentan la comunicación e interacción con sus maestros a través de la plataforma digital y sus contenidos

El recurso del método a utilizar en esta investigación es el fenomenológico. El **método fenomenológico** nos permite conocer lo que experimentan o han experimentado de una misma situación los sujetos involucrados, a través de criterios previamente establecidos. Como lo afirman Berenguera, Fernández de Sanmamed, Pons, Pujol, Rodríguez, Saura (2016) los investigadores tratan de capturar el significado, las características comunes y las esencias de las experiencias en la vida cotidiana. En la fenomenología la descripción del significado es para ver cómo es el fenómeno desde su esencia, sin prejuicios, deseos, sentimientos

y juicios de valor, permitiendo de esta manera obtener datos objetivos, es por esto, que este recurso es importante en el proceso de investigación.

Una vez definida la metodología es necesario diseñar los **instrumentos** para recabar dichos datos. "El instrumento es el mecanismo que utiliza el investigador para recolectar y registrar información". Hernández, et al. (2006).

Técnica	Entrevista semiestructurada
Descripción	Es un instrumento flexible y abierto que permite obtener información mediante preguntas generales enfocadas mediante un guion previamente diseñado para obtener la información requerida Monje (2011).
Justificación de la técnica	Este instrumento permitirá formular preguntas previamente diseñadas para conocer la experiencia del docente desde la elaboración de contenidos, cómo es el diseño visual de los mismos, el diseño instruccional implicado, el tiempo y profundidad para su realización, la usabilidad de la plataforma u otros recursos digitales que utilizan para interactuar con sus alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por su parte los alumnos podrán proporcionar datos que permitan conocer desde su punto de vista como reciben y traducen esa información compartida por los docentes, lo que ayudará a comprender desde ambas perspectivas la problemática a estudiar, así como conocer la experiencia de los usuarios involucrados a través de la flexibilidad de este instrumento de análisis.

Lista de requerimientos	<ul style="list-style-type: none"> • Carta firmada con el consentimiento del entrevistado • Guía de preguntas previamente diseñadas • Internet para hacer la entrevista por video llamada y grabarla • Si la entrevista es en físico, se necesitará una grabadora para grabar el audio.
-------------------------	---

Técnica	Cuestionario
Descripción	Instrumento de gran utilidad al permitir obtener datos muy concretos de los sujetos involucrados a través de preguntas precisas.
Justificación de la técnica	Las preguntas precisas podrían ser (como su escolaridad, años de experiencia docente, edad etc. o la obtención de respuestas a un sí o un no) permitiendo complementar la información recabada.
Lista de requerimientos	<ul style="list-style-type: none"> • Carta firmada con el consentimiento del entrevistado • Guía de preguntas previamente diseñadas • Internet para hacer la entrevista por video llamada y grabarla

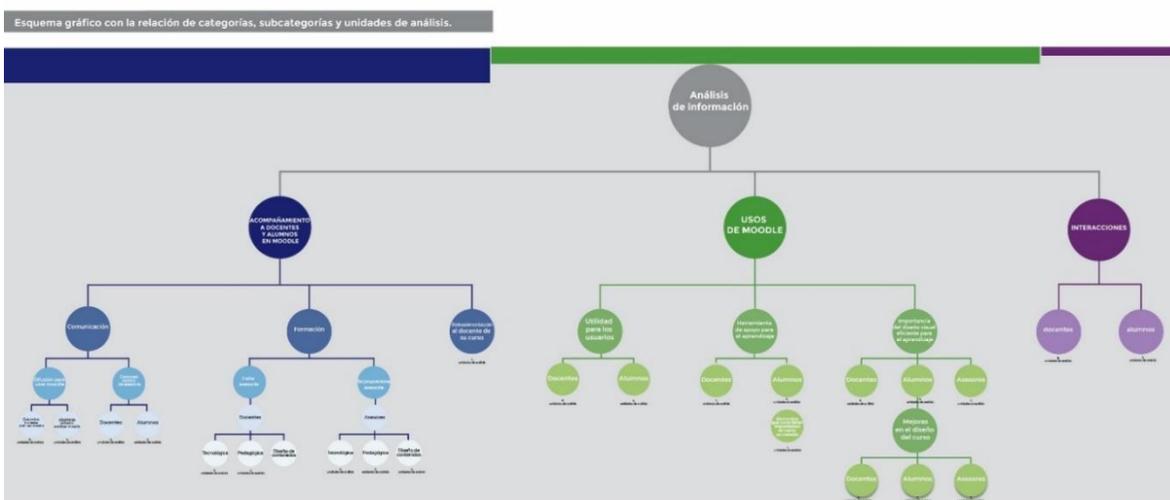
Los instrumentos se encuentran en el Anexo 4.

2. Análisis de resultados

Para el análisis e interpretación de datos obtenidos a través del diagnóstico fue necesario el desarrollo de una Matriz de procesamiento de

la información. En esta matriz los datos individuales se agrupan y procesan, se clasifican en diferentes categorías con la finalidad de transformar esos datos en información.

Cuadro con categorías, subcategorías y viñetas



La Matriz del procesamiento de la información se encuentra en el Anexo 5.

Las transcripciones de las entrevistas a alumnos, docentes y asesores se encuentran en el Anexo 6.

Figura 1. Categorías, subcategorías y viñetas

Para una mejor visualización:

<https://drive.google.com/file/d/1mxmCAdChzDk3OKU3uwzD28XrAwHKcMwn/view?usp=sharing>

FORMACIÓN

Asesoría tecnológica

Docentes

- En lo referente a la formación docente en el área tecnológica (operacional Moodle), los docentes DC1, DC5 y DC6 reportan que sí necesitan asesorías para explotar de mejor manera el software y entender mejor los beneficios que les proporciona el usarlo. Por lo menos tres de los entrevistados así lo afirman.
- Consideran que al verse limitados por los conocimientos operacionales del mismo no obtienen los resultados que esperan.
- Por un lado, los docentes afirman que, si acuden a resolver dudas los asesores, estos les proporcionan la información necesaria para resolverlas, pero, por otro lado, otros docentes se reconocen no preparados.

Alumnos

- Por su parte los 3 de 4 alumnos afirman que no recibieron una inducción a la plataforma. Por lo general los alumnos resuelven sus dudas técnicas con compañeros o sus maestros.
- El alumno AL3 comentó que su coordinadora le presentó la interfaz y las funciones básicas y además que una de sus maestras no sabe usar bien la plataforma lo que ha complicado la comunicación entre ella y el grupo.

Asesoría pedagógica

- En cuanto a la asesoría pedagógica 4 de 6 docentes reconocen la necesidad de ser asesorados pedagógicamente. Ya que al no saber con qué recursos pedagógicos contar, han estado haciendo a prueba y error muchos de los ejercicios aplicados a lo largo de los años como docentes, por su parte el docente DC4 reconoce no saber que hacer para que se sus alumnos se involucren para despertar su interés cuando se es docente de reciente ingreso sin acompañamiento pedagógico.

Análisis de resultados

Esta información hace evidente que algunos de estos docentes de manera empírica han desarrollado habilidades pedagógicas que a través de la experiencia les han ayudado a resolver la ausencia de acompañamiento pedagógico, pero esto posiblemente ha impactado resultados en el aprendizaje de los alumnos. Por su parte otro docente afirma que a veces Moodle no refleja lo que se ve en clase. Por lo que surgen las siguientes preguntas: ¿conoce la verdadera utilidad del software?, ¿cumple con los requisitos solicitados de subir su curso a Moodle sin mayor preparación?, ¿conoce los beneficios que esta plataforma puede aportar a su práctica docente? ¿Sabe cómo aprovechar las herramientas disponibles? ¿Sabe cuáles son las herramientas? ¿Comprende el impacto que podría tener en el aprendizaje de sus alumnos? ¿Sabe que puede contar con apoyo pedagógico y de diseño visual e instruccional si lo necesita?

Asesoría en diseño de contenidos impartida por asesores

Asesoría Tecnológica

- Los tres asesores comentan que los docentes son asesorados de manera digital (escrita) y verbal, ya sea en persona o por otros medios como vía telefónica o email. Se cuenta con guías y videos de apoyo.
- 1 de 3 asesores opina que se apoya a los docentes de manera básica.
- El asesor AS2 comenta que se está buscando cómo acompañar al docente para que pueda relacionarse con la tecnología de una manera distinta.
- Mientras que el asesor AS1 proporciona las guías o vínculos para que el docente pueda resolver dudas y si éstas persisten se le ofrece una cita para darle respuesta a sus preguntas puntuales.

Asesoría Pedagógica

- Reportan que se han suspendido los talleres de asesoría pedagógica que se daba a grupo de docentes.
- Los asesores AS1 y AS2 afirman que cada vez están más enfocados en esta parte pedagógica al preguntarle a los docentes sobre las necesidades o resultados que quieren obtener de tal o cual actividad y que se busca la reflexión de los docentes en sus actividades.
- También reportan que antes se contaba con un taller de diseño instruccional, pero está pausado por el momento.

Asesoría en Diseño de contenidos

- Uno de los asesores (becaria) comenta que les propone el diseño del banner a los docentes para su programa en Moodle.
- Por otro lado, La asesora AS2 es diseñadora y ella afirma que sí asesora a los docentes que tienen inquietud en el diseño de la estructura de los contenidos.

Análisis de resultados

La asesora AS2 cubre un horario de 9 a 2 de lunes a jueves y siendo la única persona capacitada para realizar este tipo de asesorías. Por otra parte, comenta que existen guías en formato pdf paso a paso de cómo diseñar un curso en Moodle. –

RETROALIMENTACIÓN A DOCENTES SOBRE SU CURSO EN LÍNEA

- En cuanto a la pregunta de si han recibido retroalimentación referente al diseño visual, distribución de elementos o diseño instruccional de su curso en línea los docentes DC2 y DC6 mencionan que no, y tres de seis docentes afirman que su coordinador ha retroalimentado haciendo observaciones sobre las guías de aprendizaje y el que está bien solamente utilizarlo para la parte teórica, también que los

contenidos que tenía el docente en Moodle ayudaban a lo que se veía en clase.

Análisis de resultados

Estas aportaciones reflejan la retroalimentación que recibieron los docentes por sus coordinadores para poder mejorar sus cursos y por ende impactar de mejor manera el aprendizaje de sus alumnos. Además, se hace evidente que no reciben retroalimentación por parte de expertos en diseño visual e instruccional, ni en propuestas de estrategia pedagógica.

USOS DE MOODLE

Utilidad para los usuarios

Docentes

- 2 docentes de 6 entrevistados afirman que utilizan Moodle para subir su guía de aprendizaje, el curso y temas que se verán en clase.
- Los docentes DC2, DC3 y DC5 comentan que llevan sesión por sesión su clase y les comparten material de apoyo a sus alumnos como bibliografías, links, videos, también lo utilizan para foros y para calificar.

Análisis de resultados

Dos de seis docentes utilizan la plataforma para cumplir con el requisito solicitado de subir la guía y el curso en línea sin esperar nada más de la plataforma o las interacciones que podrían darse.

Alumnos

- Los cuatro alumnos entrevistados afirman que lo usan principalmente para subir tareas.
- 3 de 4 alumnos entrevistados comenta que lo utilizan para seguir indicaciones.
- Uno de los cuatro alumnos, AL4 revisa la rúbrica de sus maestros en Moodle.
- AL1 y AL3 refieren que lo utilizan para interactuar con material de apoyo disponible.
- 1 de 4 alumnos AL3 además lo utiliza para ver avisos y revisar retroalimentación.

Análisis de resultados

Los alumnos en semestres más avanzados proporcionan más información por la experiencia en la plataforma y sus usos. Son más conscientes de los recursos con los que cuenta la plataforma.

Moodle como herramienta de apoyo para el aprendizaje

Docentes

- Uno de cinco docentes DC1 afirma que le permite tener comunicación
- 3 de 5 docentes afirman que les permite tener control sobre la recepción de tareas, mientras que el docente DC3 dice que es útil ya que está disponible para todos
- 2 de 5 maestros DC5 y DC3 comentan que es una herramienta útil en el aprendizaje porque permite organizar los contenidos del curso en una sola plataforma.
- Un docente de cinco, DC2 afirma, que Moodle es un refuerzo en línea del curso cada alumno puede consultar qué se hizo en cada sesión, entregar tareas y consultar calificaciones.

Análisis de resultados

La información compartida por los docentes de una u otra manera afirma que Moodle sí es una herramienta de apoyo para el aprendizaje, al permitir la comunicación entre los usuarios ya sea para subir tareas, compartir información o consultar calificaciones.

Alumnos

- 2 de 4 alumnos AL1 y AL4 consideran que Moodle no es una herramienta para su aprendizaje y consideran que es un lugar práctico para subir tareas.
- 2 de 4 afirman que es como una guía

Análisis de resultados

La mitad de los entrevistados no perciben esta herramienta como un apoyo para su aprendizaje, solamente la alumna de 10º semestre de licenciatura la reconoció como una herramienta de apoyo, comentó en dos ocasiones que un maestro tiene muy bien planeadas sus clases en la plataforma y eso le ha permitido aprovechar Moodle de una mejor manera.

Importancia del diseño visual de contenidos

Docentes

- 6 de 6 docentes consideran importante el diseño visual eficiente en sus contenidos.
- Comentan que es mucho más atractivo ver imágenes que solamente leer.

- Facilita el entender conceptos.
- Ayuda a no perderse en el curso.

Uno de los 4 docentes, DC5 comentó sobre la importancia de diseñar para los usuarios (alumnos).

Análisis de resultados

La valoración del diseño entre los docentes entrevistados refleja la influencia que consideran puede ejercer un buen diseño en los contenidos elaborados para los alumnos.

Alumnos

- 4 de 4 alumnos opinan que el diseño visual eficiente es importante por las siguientes razones:
- Les queda más claro lo que tienen que hacer.
- Les parece muy importante porque es más fácil de entender la materia, evita confusión.
- El diseño burdo les hace parecer una materia aburrida que no invita a visitarla.
- Les hace sentir más cómodos.

Análisis de resultados

Por su parte los alumnos al igual que los maestros de manera unánime comentan que el diseño en los contenidos es importante para despertar su interés y comprender de mejor manera las actividades a desarrollar.

Asesores

- 2 de 3 asesores afirman que el diseño es muy importante ya que hace más atractivos los contenidos.
- Uno de ellos además comenta que la forma en que se presenta la información a los estudiantes es determinante para lograr un enganchamiento con la materia y sus propósitos, y el cómo esto influye en su propio aprendizaje. El saturar o simplificar la información genera un impacto en la percepción de los estudiantes.

Análisis de resultados

Los asesores consideran que el diseño visual eficiente influye en el “engagement” (compromiso) de los alumnos con la materia y puede influir en su aprendizaje.

Elementos que consideran importantes los alumnos de un curso en Moodle.

- Explicar de manera detallada para llegar más fácil al resultado
- Ser claros en la sesión de trabajo y la fecha (el número de sesión los confunde, les parece más fácil relacionarlo por fecha).
- Diseño e interacción.
- El describir las características del trabajo para consultarlo en cualquier momento.

Análisis de resultados

La manera en la que se diseñan las instrucciones les parece importante para tener claridad en el desarrollo de la actividad, el diseño gráfico y la interacción también afirman que les son elementos importantes para un curso en Moodle.

Mejoras en el diseño del curso

Docentes

- Subir imágenes y videos
- Hacer más atractivos los foros
- Mejorar las rúbricas
- Instrucciones escritas

- Hacerlo más interesante
- Hacer más notorios los cambios de una sección a otra
- Acercarse a los alumnos para que les digan cómo hacer visualmente más atractivo el curso.
- Apoyar con ejercicios la autogestión de su aprendizaje

Análisis de resultados

Los docentes comparten que pueden hacer mejoras a sus cursos en Moodle y el diseño visual e instruccional son elementos que se repiten entre sus propuestas.

Alumnos

- Explicar de manera detallada
- Que se tomen el tiempo necesario para retroalimentar a cada alumno
- La cuestión de los colores y la tipografía
- Mantenerlo simple
- Que en lo visual contenga imágenes no nada más texto.

Análisis de resultados

En cuanto a las opiniones de mejora los alumnos exponen se puede mejorar las explicaciones detallando la información, tomando en cuenta los colores y tipografía, pero sin abusar de los gráficos y consideran que el texto

apoyado con imágenes es más atractivo y les da claridad, uno de los alumnos entrevistados pide retroalimentación personalizada a sus docentes, que se tomen el tiempo necesario para cada alumno.

Asesores

- Explican que son pocos los docentes que tienen la iniciativa de agregar imágenes a sus contenidos.
- Que no existe una cultura de querer mejorar visualmente las cosas.
- Que no se cuenta con banco de “templates” (plantillas) y los docentes se tienen que encargar del diseño de sus contenidos.

Análisis de resultados

2 de los 3 asesores afirman que los docentes no tienen la iniciativa para agregar imágenes o mejorar los contenidos visualmente, y por otro lado uno de los 3 asesores comenta que son los docentes los que se encargan de diseñar sus contenidos y que no existen bancos de plantillas en la institución para facilitar esto.

INTERACCIONES

Docentes

- 2 de 6 docentes afirman DC2 y DC6 que utilizan los foros como medio de interacción entre alumnos.
- 2 de 6 docentes comenta que las interacciones con ellos se dan a través de correo electrónico
- 1 de 6, DC6 afirma que, los alumnos interactúan entre ellos en Moodle con reservas.
- 1 de 6 docentes DC1 comenta que su clase es más práctica que teórica no se usa para interactuar.

Análisis de resultados

Falta conocimiento de las herramientas de interacción dispuestas por Moodle, ya sea para asignaturas teóricas o prácticas.

Alumnos

- 3 alumnos de 4 AL1, AL2 y AL3 refieren que han recibido comentarios cortos en retroalimentación

- 1 de 4, el alumno AL3 ha interactuado con compañeros a través de foros
- 1 alumno de 4, AL4 comenta no ha interactuado ni con sus maestros ni compañeros en la plataforma Moodle.

Análisis de resultados

Esta información revela el uso que se le da a Moodle para interactuar en retroalimentaciones.

3. Diseño de solución

A continuación, se plantea la propuesta de solución mediante una plantilla interactiva para el vaciado de contenidos.

3.1 Plan de mejora

Actualmente existe una guía instruccional en la que se describe el proceso para vaciar los contenidos de un curso en la plataforma Moodle.

Para la intervención se ha diseñado un plan de acción que guíe el proceso con objetivos claros, considerando los recursos económicos, materiales, humanos y tecnológicos que se utilizarán para dicho proceso.

Objetivo general

Ofrecer a los docentes información (video tutoriales) y herramientas (plantilla editable en la plataforma Canvas) que faciliten el diseño visual e instruccional de sus contenidos para sus asignaturas con apoyo informático, y así favorecer la comunicación y el proceso de aprendizaje de sus alumnos.

Objetivos particulares

- Aplicar las herramientas necesarias para diseñar contenidos en línea tomando en cuenta los fundamentos del diseño gráfico para lograr una mejor presentación del curso.
- Presentar un curso en línea visualmente atractivo que enganche a los alumnos con el mismo, mediante los fundamentos de la semiótica y experiencia del usuario.
- Describir elementos básicos del diseño instruccional para favorecer el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

3.2 Estrategias de comunicación

Es importante considerar una estrategia de comunicación del proyecto para lo que se han propuesto las siguientes opciones:

- a)** Poner a disposición de la comunidad universitaria la plantilla editable para que los docentes puedan hacer uso de ella.

- b)** Se propone abrir dicha plantilla editable a todos los docentes de la Institución a través del apoyo de CIDEA (Coordinación de Innovación, Desarrollo y Exploración Académica) dejando disponible a los interesados en la plataforma Canvas.

- c)** Para fortalecer la difusión de la herramienta convendrá tener un acercamiento con los jefes de departamento y coordinadores para que ellos a su vez comuniquen a los docentes a su cargo el uso de plantillas editables.

- d)** Se propondrá trabajar con los coordinadores y con los asesores de CIDEA con la plantilla a través de pequeños grupos de docentes para hacer la difusión de la misma.

- e)** Se propondrá a través de los canales de comunicación institucionales como el periódico semanal interno, la revista electrónica *Reflectir*, email y capacitaciones en Canvas para la difusión de la plantilla prediseñada que está a disposición de todos los docentes.

3.3 Diseño de la propuesta de solución

El producto desarrollado para la solución del problema es una plantilla editable en la plataforma Canvas con video tutoriales de apoyo que guían al docente en la operatividad de la plataforma para vaciar sus contenidos, teniendo en consideración algunos puntos básicos en el diseño instruccional de sus asignaturas. Es importante considerar los fundamentos básicos del diseño gráfico para poder sustentar la disposición de los espacios (maquetación) en las plantillas, las jerarquías en textos y el equilibrio visual con el apoyo de imágenes y color.

Diseño de plantilla

El diseño gráfico de esta plantilla contempla una estructura ordenada e intuitiva para que el docente pueda operarla con facilidad, cada uno de los bloques es reconocible y diferenciado de los demás por su color, tamaño y ubicación. Los colores son elegidos de una paleta de color de una triada complementaria, lo que permite una armonía visual entre los elementos y una jerarquía entre los mismos. Se eligió una tipografía calada en blanco que permite su legibilidad y contraste con el fondo. Es una tipografía sanserif circular lo que da una apariencia acogedora, vanguardista y legible.

Esta plantilla está dividida en 3 bloques:

Coloca aquí
una imagen representativa
de tu asignatura



(Medida sugerida 880 X 175px)

Bienvenida
al curso

Introducción

- Guía de aprendizaje
- Calendario

Módulo 1

Módulo 2

Módulo 3

Módulo 4

Módulo 5

Módulo 6

Figura 2. Diseño de plantilla interactiva en tres bloques

Primer bloque

Es un rectángulo que reserva el espacio para que el docente coloque ahí una imagen relacionada con su asignatura a manera de banner o título del curso, se le sugiere un tamaño específico para equilibrar el contenido visual. Al dar clic sobre el rectángulo púrpura (**Banner**) se abre una pantalla interactiva para editar.

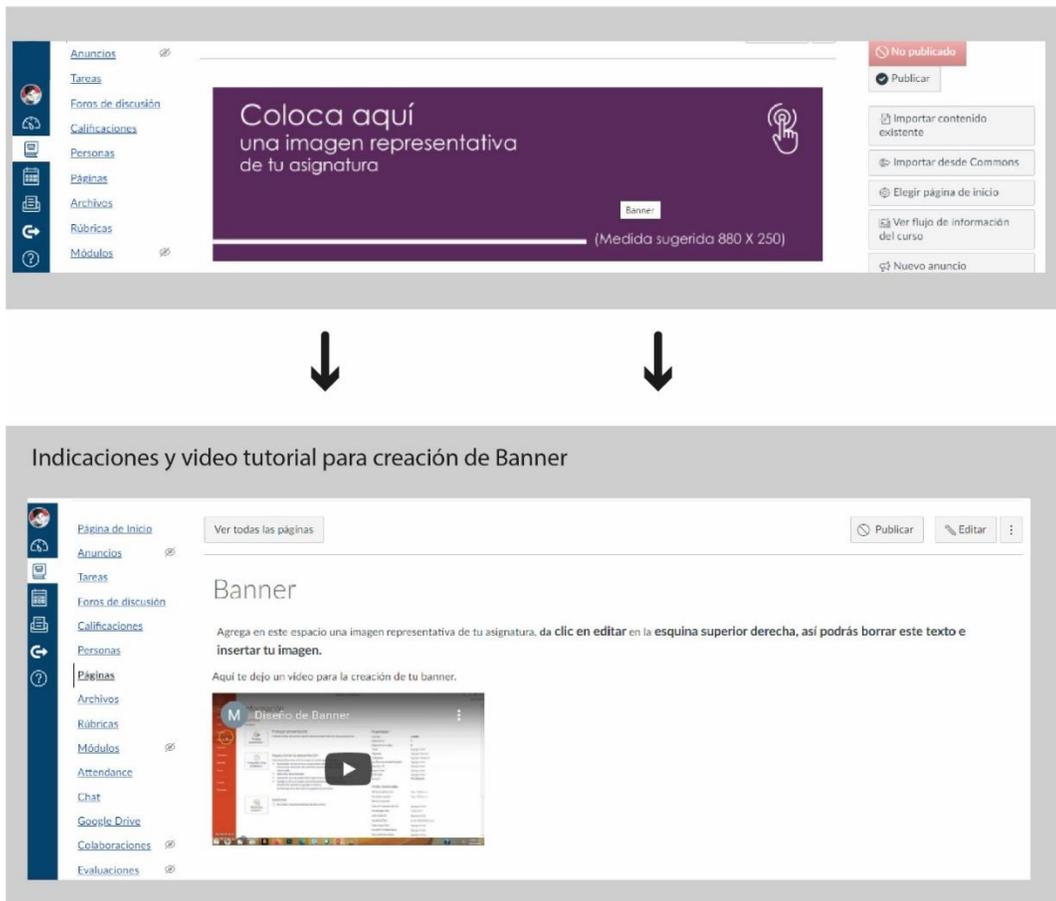


Figura 3. 1er bloque de diseño de plantilla interactiva (Banner)

Segundo bloque

Está conformado por dos espacios, el primer espacio está reservado para la presentación del docente y el otro espacio para la introducción al curso. En cada uno de estos espacios el docente encontrará que al dar clic se desplegará información escrita para editarlo y un video tutorial que lo acompañará para operar la plataforma y vaciar sus contenidos. Encontrará una guía para diseñar un guion de bienvenida que podrá dar a sus alumnos a través de la herramienta de video que proporciona la plataforma, por otro lado, encontrará como enlazar información a través de textos interactivos (hipertextos o hipervínculos).

Al dar clic sobre el rectángulo de **bienvenida al curso** se abre una pantalla interactiva editable.

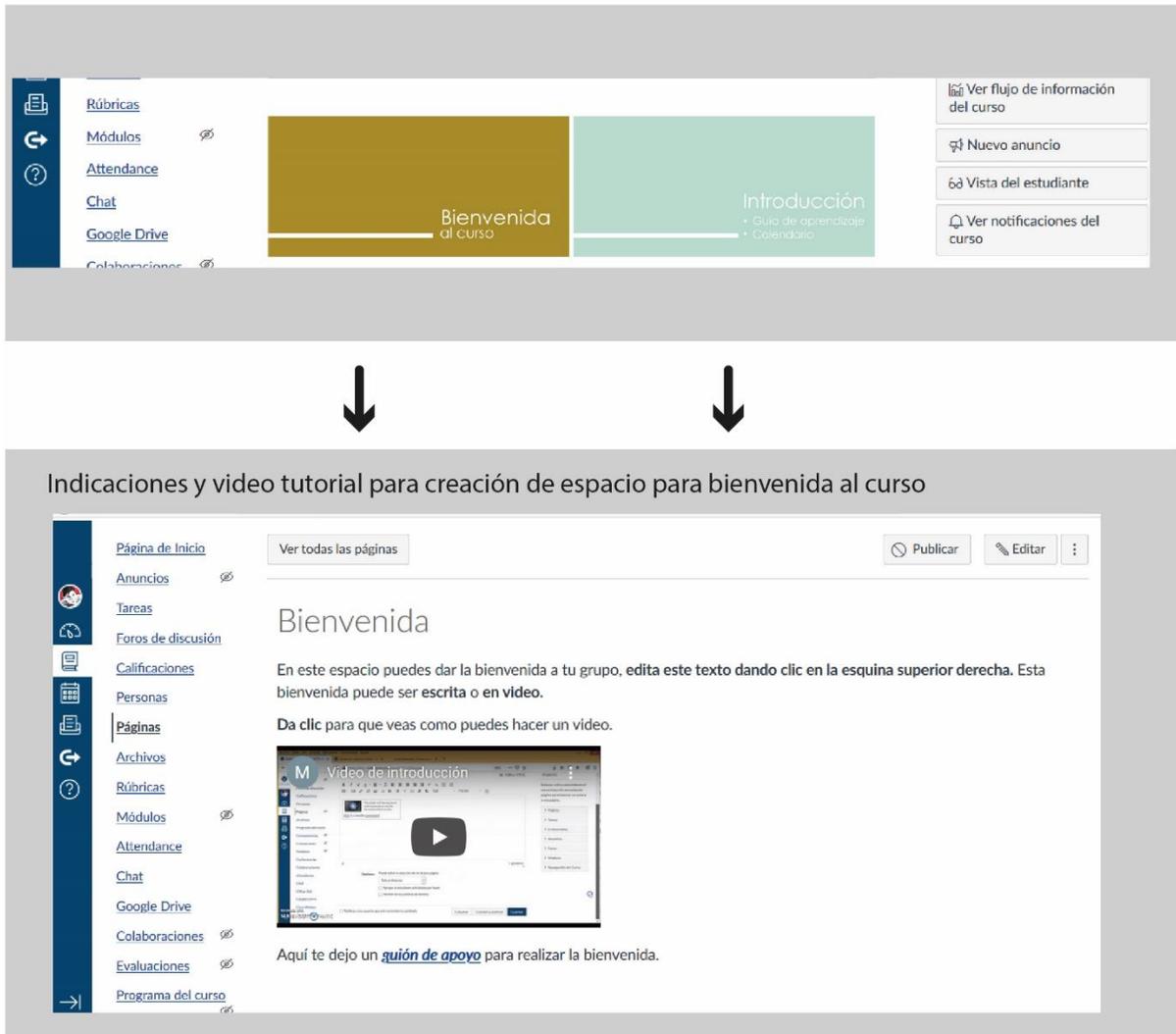


Figura 4. 2º bloque de diseño de plantilla interactiva (Bienvenida)

Al dar clic sobre el rectángulo de introducción se abre otra pantalla interactiva que permite la edición.

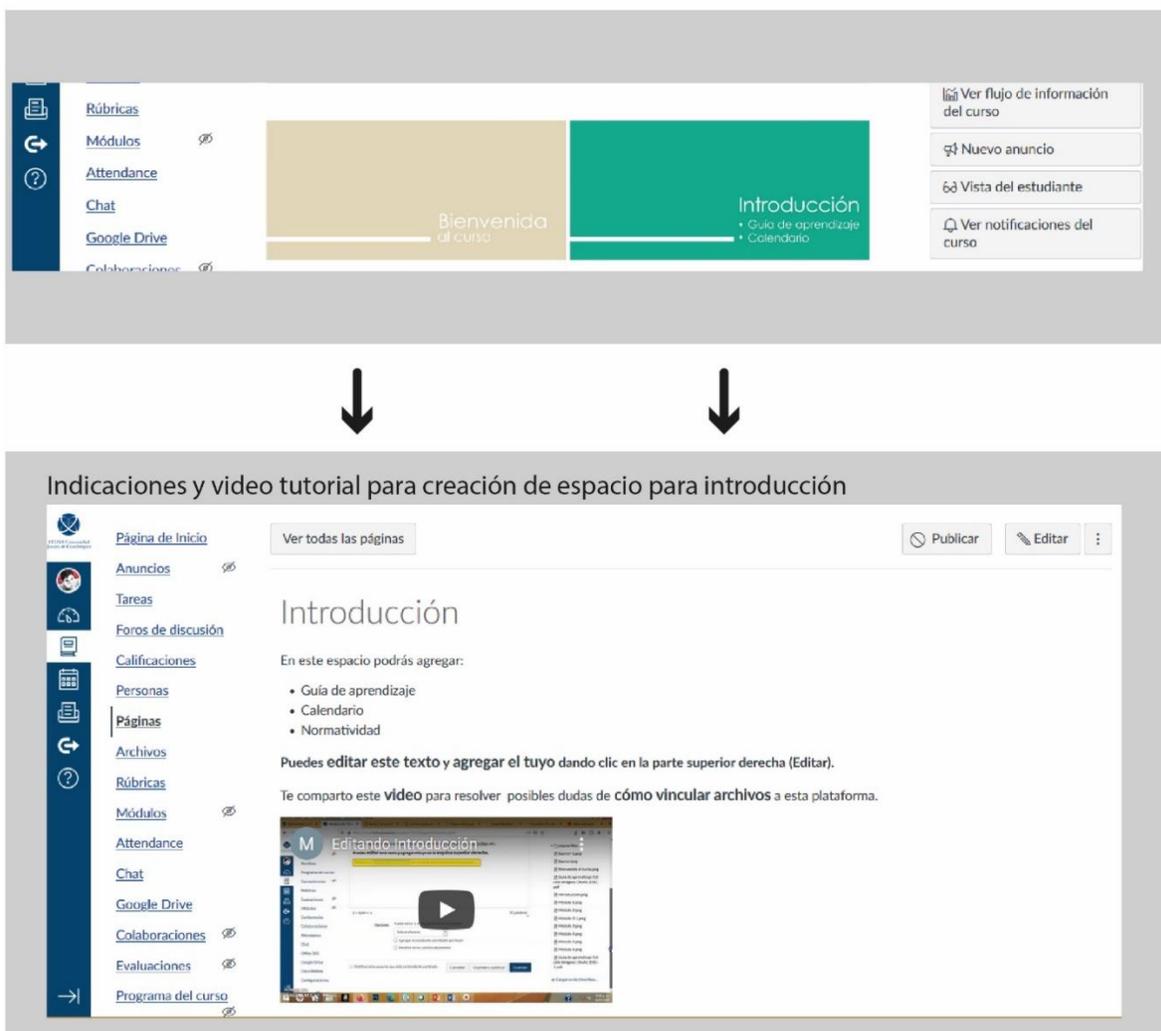
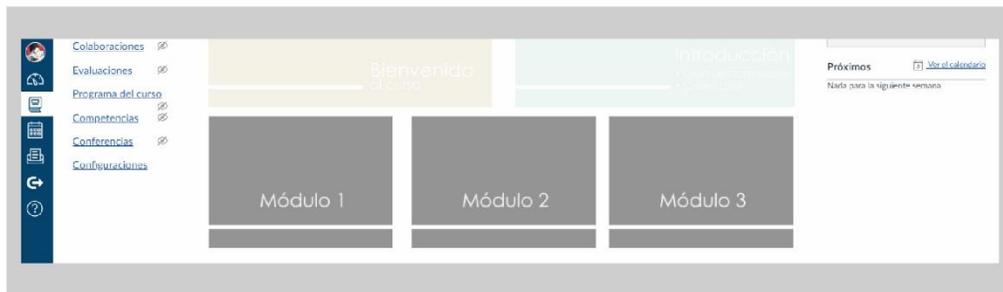


Figura 5. 2º bloque de diseño de plantilla interactiva (introducción)

Tercer bloque

Están dispuestos espacios interactivos llamados módulos, estos módulos permiten administrar las temáticas, proyectos, actividades, etc... de sus cursos. Al dar clic sobre cada módulo el docente encontrará recomendaciones para el uso de herramientas de la plataforma Canvas y algunas sugerencias para el diseño instruccional de sus cursos. Esta información está acompañada de video tutoriales de apoyo para guiar al docente a través de la plataforma.

Al dar clic sobre el rectángulo de módulo se abre otra pantalla interactiva que permite la edición del mismo.



Indicaciones básicas de diseño instruccional y video tutorial para módulos

Ver todas las páginas Publicar Editar

Tema o Actividad

Edita el siguiente texto en la esquina superior derecha [Editar] para que puedas diseñar tu módulo. A continuación te comparto una guía como sugerencia para el diseño instruccional de tu curso.

¿Qué se pretende con esta actividad?

En este espacio es importante dejar claro a nuestros alumnos que competencias queremos desarrollar con esta actividad o proyecto.

¿Para qué necesita saber esto?

Comunica a tus alumnos en cómo o de qué manera aplicará este nuevo aprendizaje en su vida profesional, cuál le aportará a su futuro.

Autogestión

En este espacio podrás explicar a tus alumnos la importancia de ser autogestivos en su aprendizaje, a través de la investigación, práctica, búsqueda de soluciones, en pocas palabras asumiendo la responsabilidad de su aprendizaje.

Instrucciones

Describe con la mayor claridad posible cómo es que realizará su actividad o proyecto.

- 1.-
- 2.-
- 3.-

etc..

Recomendaciones

En este espacio puedes agregar aspectos importantes, tips, sugerencias que deberán considerar los alumnos para la realización del proyecto.

Criterios de evaluación (publicación?) normalmente los alumnos leen la rúbrica hasta que están entregando.

Recursos

En este apartado podrás compartir herramientas que servirán de apoyo para complementar su proceso de aprendizaje, como recursos bibliográficos, videos, blogs, apps, etc.

Entrega

Da clic en la palabra entrega para que puedas editar la descripción de la misma.

Te comparto el siguiente video para crear **botones interactivos**.

En el siguiente video podrás observar cómo hacer una **imagen interactiva**.

Figura 6. 3er bloque de diseño de plantilla interactiva (módulos)

3.4 Solución a problemas derivados del proyecto

Será necesario contemplar algunos problemas que puedan derivar de este proyecto como el hacer una prueba piloto para detectar problemas de interacción entre la plantilla y el usuario, y de esta manera poder realizar las mejoras.

Probablemente se requiera el diseño de plantillas específicas para cada academia o asignaturas en las que se consideren las diferentes necesidades de los docentes para impartir sus clases con apoyo informático.

Que los docentes no estén interesados en el uso de plantillas porque no las encuentren funcionales, lo cual podrá corregirse a través de una prueba piloto que arroje información para corregir la problemática.

Poco presupuesto para la elaboración de plantillas.

Estos son algunos escenarios contemplados a futuro.

3.5 Gestión del proyecto

Para gestionar este proyecto es necesario considerar el alcance que se pretende con el mismo, sus costos, recursos humanos, materiales y tecnológicos para su realización.

Alcance

Se pretende que esta plantilla quede a disposición aproximadamente a 1,500 docentes de licenciatura y posgrado de la Institución.

Costos

No fue necesario contratar programadores, ni software especializado, la Universidad cuenta con la licencia de CANVAS LMS con un costo alrededor de \$2'600,000.00 que atiende aproximadamente a 1,500 profesores y 10,856 estudiantes a través de las 35 licenciaturas y 28 posgrados que se ofertan en la institución⁴. Además de CANVAS, se cuenta con la licencia de Adobe ilustrador con un costo de \$4,500.00 anuales para el diseño de la plantilla.

Recursos humanos

Se contó con el apoyo y los conocimientos de un maestro con experiencia en ambas modalidades, presencial y virtual.

Recursos materiales

Instalaciones físicas de la Institución, como espacios para entrevistas, laboratorios de cómputo, impresoras, papel.

⁴ Esta información se obtuvo del Portal de la Universidad

Recursos tecnológicos

Equipo personal de cómputo, así como las licencias de software especializado en diseño de Adobe e internet. Para algunas de las entrevistas también se utilizó móvil personal para la grabación de audios.

Cronograma del proyecto

Para la realización de la intervención y propuesta se diseñó un cronograma que sirvió de guía para organizar las actividades y tiempos asignados para cada una de ellas.

El cronograma se encuentra en el Anexo 7.

Riesgos

Entre los riesgos que podrían presentarse serían el que no se renueve el contrato con Canvas LMS, la no aceptación de las plantillas por parte de los maestros y/o la difusión no adecuada de las plantillas.

4. Conclusiones

El reconocer en la universidad la falta de materiales digitales para que los docentes puedan plasmar sus contenidos de asignatura, ha abierto las

puertas para implementar la propuesta de solución que es el diseño de una plantilla digital editable para que los docentes puedan vaciar sus contenidos con el acompañamiento de video tutoriales, que le ayudará a utilizar los elementos ahí dispuestos. Esta intervención permitirá mejorar la comunicación visual, la usabilidad y la valoración del diseño para mejorar la interacción de docentes y alumnos a través de las plataformas educativas que apoyan las clases en línea y clases presenciales con apoyo informático.

Será necesario, desarrollar materiales digitales especiales para asignaturas que requieran características específicas de acuerdo a las necesidades de sus contenidos, una sola plantilla podría ser poco funcional e insuficiente considerando que en la institución se ofrecen 35 licenciaturas y 28 posgrados.

La realización de este proyecto me ha dejado una grata experiencia en la que he podido combinar e implementar conocimientos de la licenciatura de diseño gráfico, mi experiencia como docente y la Maestría de Gestión del Aprendizaje en Ambientes Virtuales, dando como resultado un producto que ofrecerá a los docentes universitarios de esta institución, una estructura visual de los contenidos en la que puedan apoyarse y hacerse conscientes de la necesidad del diseño para comunicarse con claridad a sus estudiantes a través de la plataforma Canvas.

El cursar esta Maestría me ha permitido actualizarme como docente, retarme en lo personal y en lo profesional, me ha ayudado a abrir los ojos ante un mundo de posibilidades y oportunidades para proponer materiales que ayuden tanto a docentes como a alumnos a perfeccionar las herramientas y metodologías de nuestra educación.

La colaboración para la realización de este proyecto ha sido fundamental, desde el apoyo familiar, universitario, colegas, alumnos, y de mis compañeros de Maestría que, aunque físicamente no los conozco siempre sentí su respaldo, así como el de mis maestros y directores los Maestros Carmen Coronado Gallardo y Jorge de Jesús Flores Rojón.

REFERENCIAS

- Belloch, C. (2012). Diseño Instruccional. Recuperado de <http://www.uv.es/~bellochc/pedagogia/EVA4.pdf>
- Berenguera, A., Fernández de Sanmamed, M.J., Pons, M., Pujol, E., Rodríguez, D., Saura, S. (2014) *Escuchar, observar y comprender*. Recuperando la narrativa en las Ciencias de la Salud. Aportaciones de la investigación cualitativa. Barcelona: Institut Universitari d'Investigació en Atenció Primària Jordi Gol (IDIAP J. Gol).
- Caivano, J. (2005). Semiótica de lo visual. *Tópicos del Seminario, 13. Enero-Junio 2005, pp.113-135*. Universidad de Buenos Aires y CONICET. Argentina.
- García, I. (2013). *Semiótica de la comunicación didáctica. Un modelo dialógico contextual para producir aprendizajes significativos*. IX Congreso internacional sobre investigación en didáctica de las ciencias. Girona, 9-12 de septiembre de 2013. Facultad Experimental de Ciencias Universidad del Zulia, pp. 1487. Venezuela.
- Hernández R., Fernández C., & Baptista P. (2006). *Metodología de la investigación*. México. D.F: Mc Graw Hill.
- Mayer, R., & Moreno, R. (2003). Nine ways to reduce cognitive load in multimedia learning. *Educational Psychologist, 38*, 43-52. Recuperado de <http://portal.ou.nl/documents/25460761/0/Mayer+%26%20Moreno+2003+-+EPigxrG8CM.pdf>
- Monje, A. (2011). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa*. Universidad Surcolombiana, Facultad de Ciencias
- Mor, E., Garreta, M., y Galofré, M. (2007). *Diseño Centrado en el Usuario en Entornos Virtuales de Aprendizaje, de la Usabilidad a la Experiencia del Estudiante*. pp. 3-4. Barcelona.
- Morán, L. (2012). Blended-learning. Desafío y oportunidad para la educación actual. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa, (39)*, a188. <https://doi.org/10.21556/edutec.2012.39.371>

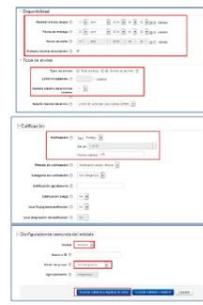
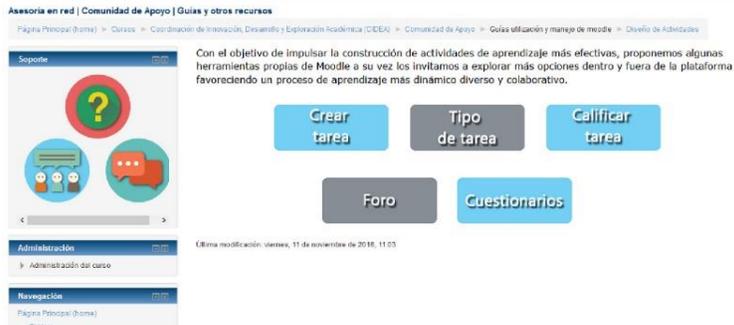
Pastor, D., Jiménez, J., Arcos, G., Romero, M. y Urquiza, L. (2018). *Patrones de diseño para la construcción de cursos on-line. Inginiare*, vol. 26, núm. 1, febrero 2018, pp. 157-171. Chile.

Rodríguez-Castellanos, A., Bombino-Matos, E., Miranda-Vázquez, A. (2015). Reconsideración del uso didáctico del sistema iconográfico en la Educación Superior., vol. 0, Iss 133, 2018, pp. 184-190. Santiago de Cuba, Cuba. Recuperado de: <https://doaj-org.ezproxy.iteso.mx/article/070ae35a69f04079ba64a3ed47f4bc99>

ANEXOS

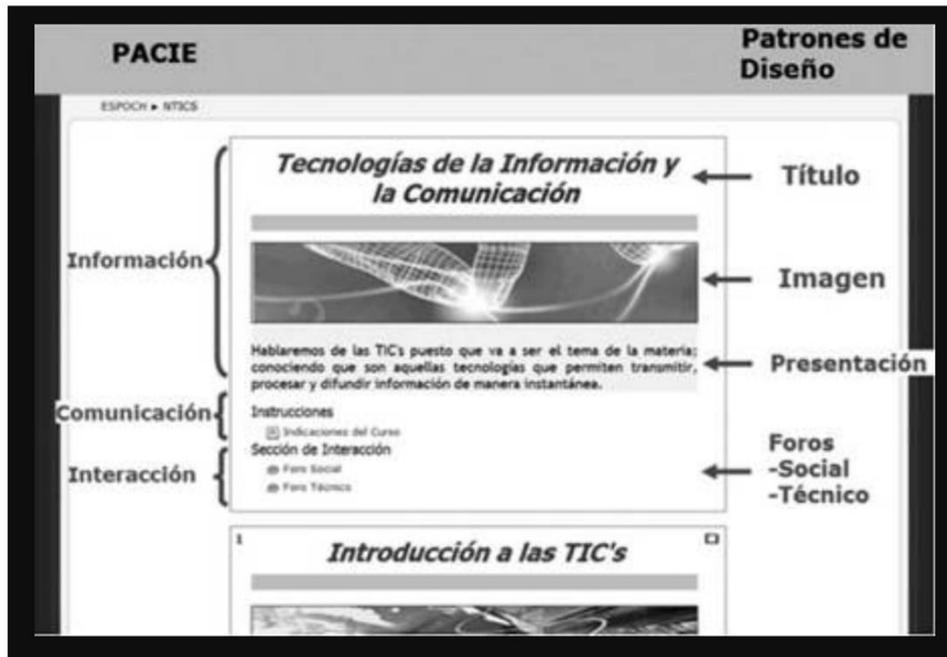
Anexo 1

Evidencia de guías de apoyo que ofrece la Universidad



Anexo2

Propuesta de Patrón para curso en línea



Anexo 3

Carta de Consentimiento



Maestría en Gestión del Aprendizaje en Ambientes Virtuales

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Actividad: Entrevista

Asignatura: Formulación de proyectos II

Investigadora: Lic. María del Carmen Soto Regalado

Problema a diagnosticar:

Escasa información para que docentes universitarios puedan diseñar los contenidos de cursos en línea eficientes. Guadalajara, Jalisco.

El objetivo de este diagnóstico es obtener datos que puedan aportar la información necesaria para comprender de una manera más amplia y profunda la problemática a tratar. Para lograrlo es necesario tomar en consideración el contexto en el que se desarrolla y los individuos que están involucrados para entender desde diferentes perspectivas como los afecta.

Es importante abordar el problema mediante una investigación que evalúe los factores y a los participantes que intervienen en este proceso atendiendo a las necesidades de los usuarios, los elementos a considerar en el diseño instruccional, el apoyo gráfico adecuado para comunicar con claridad, entre otros.

Al aceptar mi participación en la actividad referida he sido informado de lo siguiente:

1. Que mi participación es totalmente voluntaria y que, si por alguna razón necesito retirarme y no continuar con la entrevista, hablaré con la investigadora para informar sobre el asunto.
2. Que toda la información que proporcione será tratada con confidencialidad y sólo para fines académicos. Se garantiza que mis datos no podrán ser vistos o utilizados por otras personas ajenas al estudio ni tampoco para propósitos diferentes a los que establece el documento que firma.
3. Se realizará la entrevista en un tiempo aproximado de 40 minutos
4. Que en caso de tener alguna duda sobre esta actividad podré comunicarme con la Lic. María del Carmen Soto Regalado a través del correo electrónico -----

Nombre completo y firma

Lugar y fecha

Anexo 4

Instrumento para Docentes

GUIA DE ENTREVISTA PARA DOCENTES

Cuestionario

Fecha

Lugar

Hora

Entrevistado:

Nombre

Edad

Género

Puesto

Años como docente

Entrevista

1.- ¿Te invitaron a subir tu curso a Moodle?

2.- ¿Utilizas Moodle?

3.- ¿Para qué utilizas Moodle?

4.- ¿Alguna vez has solicitado ayuda para usar Moodle?

5.- ¿Con qué frecuencia lo utilizas?

6.- ¿Has recibido retroalimentación sobre tu curso en línea?

7.- ¿Consideras que es una herramienta útil para el aprendizaje de tus alumnos? ¿Por qué?

8.- ¿Cómo interactúan tus alumnos en la plataforma?

9.- ¿Consideras que esta herramienta te ha ayudado a desarrollar tu curso de mejor manera? ¿Cómo?

10.- ¿Cómo diseñas tu curso en línea?

11. ¿Qué mejoras consideras podrías hacer a tu curso?

12.- ¿Consideras que los docentes necesitan asesoría pedagógica pertinente para este tipo de cursos presenciales con apoyo informático? ¿Por qué?

13.- ¿Consideras que el apoyo de diseño visual eficiente es importante en la presentación de un curso en línea?

Instrumento para Estudiantes

GUIA DE ENTREVISTA PARA ESTUDIANTES

Cuestionario

Fecha

Lugar

Hora

Entrevistado:

Nombre

Edad

Género

Semestre

Entrevista

1.- ¿Te invitaron a inscribirte en Moodle?

2.- ¿Utilizas Moodle?

3.- ¿Para qué utilizas Moodle?

4.- ¿Alguna vez has solicitado ayuda para usar Moodle?

5.- ¿Con qué frecuencia lo utilizas?

6.- ¿Has recibido retroalimentación sobre tus materias en línea? ¿Cómo?

7.- ¿Consideras que es una herramienta útil para tu aprendizaje?

¿Por qué?

8.- ¿Cómo interactúas con tus maestros y compañeros en la plataforma?

9.- ¿Qué otras plataformas o aplicaciones utilizas para comunicarte con tus maestros en tus asignaturas?

10.- ¿Consideras que el apoyo de diseño visual eficiente es importante en la presentación de un curso en línea?

11.- ¿Qué elementos consideras importantes en esta plataforma para tu aprendizaje?

Los contenidos, el diseño, la interacción con los maestros, la interacción con tus compañeros en foros, las notificaciones, otros...

Instrumento para Asesores

GUIA DE ENTREVISTA PARA ASESORES

Cuestionario

Fecha

Lugar

Hora

Entrevistado:

Nombre

Edad

Género

Puesto

Años como asesor

Entrevista

1.- ¿Con que frecuencia los docentes recurren a solicitar apoyo a este centro de aprendizaje?

2.- ¿Qué ayuda solicitan?

3.- ¿A través de qué medios se solicita asesoría o ayuda?

4.- ¿De qué manera se proporciona esta asesoría?

5.- Desde tu punto de vista ¿los docentes reciben apoyo tecnológico para diseñar sus cursos en línea?
¿Cómo?

6.- Desde tu punto de vista ¿los docentes reciben apoyo pedagógico para el desarrollo de sus cursos en línea? ¿De qué manera?

7.- ¿Se ofrece apoyo para el diseño visual de los contenidos de cursos en línea? ¿De qué manera?

8.- ¿Se ofrece retroalimentación al docente para mejorar del diseño gráfico e instruccional del curso?

9.- ¿Se ofrece al docente algún tipo de plantillas o templates para vaciar sus contenidos en Moodle?

10.- Desde tu punto de vista ¿cómo crees que los docentes podrían involucrarse más en el diseño y elaboración de sus contenidos en línea?

11.- ¿Acuden alumnos al centro de aprendizaje en red para resolver dudas? ¿Cuáles?

12.- ¿Con que frecuencia?

13.- ¿De qué manera crees que los alumnos podrían interesarse más en la interacción virtual con los docentes?

Anexo 5

Matriz del procesamiento de la información

Reactivos, ítem o pregunta del instrumento	Dato significativo	Objetivo específico con el cual está relacionado el dato	Interpretación del dato
ACOMPANIAMIENTO a docentes y alumnos en plataforma Moodle.			
Difusión del Centro de aprendizaje en red (CAR), es el departamento de asesorías para Moodle y contenidos.	<p>DOCENTES 17% de los docentes desconocen el CAR.</p> <p>ALUMNOS 75 % de los alumnos entrevistados no saben que existe este centro de asesoría.</p>	<p>Objetivo específico: Verificar la insuficiencia de comunicación existente del Centro de Asesoría en Red (CAR).</p>	<p>Estos datos enfatizan la falta de difusión del CAR sobre todo a los docentes de nuevo ingreso para que suban sus contenidos en la plataforma.</p> <p>Por lo general los alumnos resuelven sus dudas técnicas con sus compañeros o maestros.</p>
Asesoría Tecnológica en Moodle	<p>DOCENTES 50% de los docentes entrevistados afirman la necesidad de capacitarse en el uso de la plataforma.</p> <p>ASESORES 33.333% de los asesores opina que asesora de manera básica a los docentes. 33.33% busca acompañar al docente para que pueda relacionarse con la tecnología de manera distinta. Y el otro 33.33% proporciona las guías o vínculos para que el docente pueda resolver dudas y si éstas persisten se les ofrece una cita para darle respuesta a sus preguntas puntuales.</p>	<p>Objetivo específico: Identificar las necesidades de capacitación en la operación técnica de la plataforma.</p>	<p>Los docentes son conscientes de la necesidad de capacitarse en la plataforma institucional.</p> <p>Los asesores resuelven las dudas técnicas de los docentes que acuden a ello.</p>
Asesoría Pedagógica	<p>DOCENTES 66% de los docentes reconocen no contar con recursos pedagógicos y no saben cómo despertar el interés de sus alumnos.</p> <p>ASESORES 66% de los asesores afirman apoyar con asesorías pedagógicas a los docentes que se acercan a solicitarla.</p>	<p>Objetivo específico: Demostrar la necesidad de asesoría pedagógica a docentes universitarios, para lograr un <i>engagement</i> con sus alumnos que abone al aprendizaje significativo.</p>	<p>Esta información hace evidente que algunos los docentes han desarrollado habilidades pedagógicas de manera empírica, a prueba y error, lo que posiblemente ha impactado resultados en el aprendizaje de los alumnos, pero no saben cómo despertar el interés de sus alumnos.</p> <p>Los asesores conocen la necesidad de capacitar a los docentes con estrategias pedagógicas y reconocen que se han suspendido los talleres de diseño instruccional y asesoría pedagógica.</p>
Asesoría en Diseño de contenidos	<p>1 de los 3 asesores, capacita al docente interesado en el diseño de sus contenidos en Moodle.</p>	<p>Objetivo específico: Demostrar la necesidad e insuficiencia en la asesoría en diseño de contenidos a los docentes universitarios y/o herramientas para desarrollarlo.</p>	<p>El asesor cubre un horario de 9 a 2 de lunes a jueves y es la única persona capacitada para realizar este tipo de asesorías. Por otra parte ella comenta que existen guías en pdf paso a paso de como diseñar un curso, pero esta guía no contiene imágenes, lo que refleja falta de congruencia entre la importancia que pareciera tener el aspecto visual de los contenidos y la poca información disponible para hacerlo de manera eficaz. Además de ser insuficiente la asesoría de medio</p>
Retroalimentación a docentes de sus cursos en la plataforma Moodle	<p>DOCENTES 60% de los docentes afirman que han sido retroalimentados en la guía de aprendizaje por parte de sus coordinadores. El 40% restante no ha recibido ninguna retroalimentación.</p>	<p>Objetivo específico: Demostrar la necesidad de acompañar al docente en la mejora e implementación de recursos instruccionales y visuales en sus contenidos.</p>	<p>La observación realizada a sus cursos en línea ha sido en la guía de aprendizaje. Esta información hace evidente la falta de acompañamiento en la retroalimentación del diseño visual e instruccional de los contenidos, así como en las estrategias pedagógicas que impacten el aprendizaje de sus alumnos.</p>
USOS DE MOODLE			
Utilidad para los usuarios	<p>DOCENTES 40% afirman que utilizan Moodle para subir su guía de aprendizaje, el curso y temas que se verán en clase. 60% de los docentes comentan que llevan sesión por sesión su clase y les comparten material de apoyo a sus alumnos como bibliografías, links, videos, también lo utilizan para foros y para calificar.</p> <p>ALUMNOS El 100% de los alumnos afirman que utilizan la plataforma para subir tareas. 75% lo utilizan para seguir indicaciones. 25% usan la plataforma para para ver lecturas o información referente a cada materia, avisos y revisar retroalimentación.</p>	<p>Objetivo específico: Demostrar el desconocimiento de herramientas de la plataforma para dinamizar el aprendizaje de los alumnos.</p>	<p>Falta capacitación a los docentes para explotar la plataforma y acompañar el proceso de aprendizaje de los alumnos.</p>

<p>Como herramienta de apoyo para el aprendizaje</p>	<p>DOCENTES</p> <p>20% de los docentes afirma que le permite tener comunicación con sus alumnos.</p> <p>60% de los docentes reconocen que es una herramienta útil para el aprendizaje.</p> <p>20 % de los docentes afirma que es un refuerzo en línea del curso en el que pueden consultar sus tareas entregadas, calificaciones.</p> <p>ALUMNOS</p> <p>El 50% de los alumnos no reconocen a Moodle como una herramienta útil para su aprendizaje. Lo consideran como una guía.</p> <p>25% Reconoce que es un apoyo para su aprendizaje.</p>	<p>Objetivo específico: Observar como docentes y alumnos interpretan a Moodle como herramienta de apoyo.</p>	<p>Para algunos de los docentes es una herramienta de apoyo para el aprendizaje, y para otros es un medio para estar en comunicación, esto refleja que falta conocimiento en la plataforma para apoyarse en ella como un recurso de acompañamiento en el proceso de aprendizaje.</p> <p>Esta información demuestra que solamente el 25% de los alumnos considera que es un apoyo para su aprendizaje porque uno de sus maestros tenía muy bien estructurado su curso y eso le permitía aprovechar Moodle de una mejor manera, lo que confirma que el diseño y estructura de las actividades sí influyen en la percepción de los estudiantes de Moodle como herramienta de aprendizaje logrando el engagement.</p>
<p>Importancia del diseño visual fundamentado</p>	<p>DOCENTES</p> <p>100% de los docentes consideran importante el diseño visual eficiente en sus contenidos.</p> <p>El 25% comenta sobre la importancia de diseñar para los usuarios (alumnos).</p> <p>ALUMNOS</p> <p>100% de los alumnos opinan que el diseño visual eficiente de los contenidos es importante.</p> <p>ASESORES</p> <p>2 de 3 asesores afirman que el diseño de contenidos es muy importante.</p>	<p>Objetivo específico: Confirmar la importancia del diseño de contenidos y su impacto en el aprendizaje.</p>	<p>El diseño para los maestros da estructura al curso y es mucho más atractivo ver imágenes que solamente leer, facilita entender conceptos, pero son pocos los que consideran importante diseñar para los usuarios.</p> <p>Para los alumnos el diseño visual de contenidos les permite entender más fácilmente la materia, evitando la confusión, despierta su interés, los hace sentir más cómodos. El diseño burdo les hace parecer que es una materia aburrida que no invita a visitarla, el que se ve saturado</p> <p>Uno de ellos comenta que la forma en que se presenta la información de los estudiantes es determinante para lograr un enganchamiento con la materia y sus propósitos y de cómo esto influye en su propio aprendizaje.</p>
<p>Elementos en el diseño de contenidos que los alumnos consideran importantes para el proceso de aprendizaje.</p>	<p>25%Que las sesiones de trabajo sean por fecha.</p> <p>25%El diseño y a interacción.</p> <p>25% Características del proyecto para que se pueda estar consultando.</p>	<p>Objetivo específico: Obtener información de los usuarios para considerarla en el diseño de contenidos.</p>	<p>Esta información es relevante por lo específico de los elementos a considerar en futuras propuestas de diseño de contenidos.</p>
<p>Sugerencia de mejoras en el diseño de cursos en la plataforma institucional</p>	<p>DOCENTES</p> <p>25%Subir imágenes y videos.</p> <p>Hacer los foros más atractivos, mejorar las rúbricas.</p> <p>25% Agregar explicación de las actividades, instrucciones escritas, procesos. Hacer más notorios los cambios entre una sección y otra. Ayudar a navegar, organizar de otra forma.</p> <p>25% Escuchar a los alumnos para que recomienden como hacerlo más atractivo.</p> <p>25% Ayudar con ejercicios a que los alumnos autogestionen más.</p> <p>50% de los docentes mencionan las plantillas para dar estructura a su curso.</p> <p>ALUMNOS</p> <p>25% Que la retroalimentación sea personalizada.</p> <p>25% Sesión por día (fecha)</p> <p>25% Que contenga imágenes</p> <p>25% Que consideren los colores, la tipografía, mantenerlo simple y que sirva para ver la información.</p> <p>ASESORES</p> <p>33.33% Son pocos los docentes que tienen la iniciativa de poner imágenes.</p> <p>33.33% No hay cultura de querer mejorar visualmente los cursos.</p> <p>33.33% Banco de templates (plantillas) para los docentes.</p>	<p>Objetivo específico: Obtener información de los usuarios para considerarla en el diseño de contenidos.</p>	<p>Esta información es relevante porque se tienen las diferentes perspectivas de los usuarios; docentes, alumnos y asesores las mejoras que se podrían hacer a los cursos ya diseñados y los que están por diseñarse.</p>

INTERACCIONES			
¿Cómo se dan las interacciones entre docentes y alumnos en la plataforma?	<p>DOCENTES</p> <p>33.33% de los docentes utilizan la plataforma como medio de interacción.</p> <p>33.33% comenta que las interacciones se dan a través de correo electrónico y whatsapp.</p> <p>16.6% afirma que los alumnos interactúan entre ellos con reservas.</p> <hr/> <p>ALUMNOS</p> <p>75% de los alumnos han recibido comentarios en retroalimentación, siendo esta la forma de interactuar con el docente.</p> <p>25% ha interactuado con sus compañeros a través de foros.</p> <p>25% no ha interactuado ni con sus maestros, ni con compañeros en la plataforma.</p>	<p>Objetivo específico: conocer como docentes y alumnos interactúan a través de la plataforma y obtener sus diferentes visiones de la interacción.</p>	<p>Esta información revela la poca interacción que se tiene a través de la plataforma.</p>

Para una mejor visualización en:

<https://drive.google.com/file/d/112MQi9phhvMZfbARSEZfuFOif81Poe2K/view?usp=sharing>

Anexo 6

Transcripciones de entrevistas realizadas a alumnos, docentes y asesores en el siguiente link

<https://drive.google.com/file/d/10-1IVrmF9wc8nzkDDn3JE5gTfj9Hhpi0/view?usp=sharing>

Anexo 7

Cronograma

CRONOGRAMA																		
ETAPAS	SEMANAS																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Planeación del diagnóstico																		
Redactar cartas de consentimiento	■																	
Diseño de instrumentos de recolección de datos		■	■															
Concertar citas para entrevistas			■															
Recolección de datos																		
Entrevista a Docentes				■														
Entrevista a Asesores					■													
Entrevista a Alumnos						■												
Procesamiento de la información																		
Transcripciones							■	■										
Categorías y viñetas								■										
Matriz de la información									■									
Problema																		
Justificación											■	■						
Marco teórico													■	■				
Propuesta de solución																		
Diseño gráfico de plantilla															■			
Grabación de video tutoriales																■	■	
Integración de videos a plantilla																■	■	
Producto terminado																		■