

Diseño de curso virtual bajo el modelo instruccional ASSURE

**(Analizar, Establecer objetivos, Seleccionar recursos, Utilizar recursos,
Requerir participación, Evaluar.)**

Partiendo del modelo ASSURE, tendremos en cuenta los aspectos relacionados con sus siglas:

1. Análisis:

El curso virtual English Quick Course ha sido creado desde el modelo de diseño instruccional ASSURE, permitiendo un aprendizaje activo y significativo. Al integrar la tecnología y la participación del estudiante, este modelo busca crear experiencias de aprendizaje más personalizadas y efectivas. La implementación de esta herramienta de la mano con la gamificación contribuye al alcance de objetivos medibles a través de la interactividad y el juego.

Su uso está proyectado para estudiantes de grado quinto de básica primaria para el aprendizaje de la lengua extranjera inglés.

2. Establecer objetivos:

Las metas de aprendizaje u objetivos del curso son:

- Aprender el vocabulario relacionado con las profesiones en inglés.
- Utilizar el vocabulario aprendido al momento de identificar patrones o imágenes específicas.

Lo que permitirá el alcance de las competencias que plantea el MEN en los estándares básicos de competencias:

- Reconoce el vocabulario relacionado con las profesiones y oficios en inglés.
- Busca oportunidades para usar lo que sabe en inglés.

3. Seleccionar recursos:

El primer recurso para implementar es la plataforma milaulas.com en donde se realizará el diseño del curso virtual.

En la plataforma mencionada anteriormente, se crea el curso English Quick Course. Allí se compilan actividades específicas elaboradas previamente de sitios web como: WordWall, Educaplay, Prezi, MetAClass (App móvil), Kahoot, Youtube, que permitirán estructurar el aprendizaje en los estudiantes, teniendo en cuenta el uso de la gamificación en el aula.

4. Utilizar recursos:

El curso en línea English Quick Course estará organizado de manera secuencial, atendiendo a los pasos ABCD que plantea el modelo ASSURE, que corresponden a:

- A: Una sección GENERAL en donde se habilitan foros para dar la bienvenida y atender inquietudes. Reconocimiento de la población que participará, y

reconocimiento del curso. Además, se brindan algunos recursos digitales como videos de YouTube e imágenes de la web.

- B: Tres unidades de trabajo que comprenden la exploración de saberes previos, la estructuración del nuevo aprendizaje, y la valoración del aprendizaje. En la unidad #1 se presentan juegos en wordwall, y un juego de práctica “Hangman” en la web. En la unidad #2 se encuentran algunos recursos de YouTube y un juego de escucha en Educaplay. Finalmente, en la unidad #3 se encuentran las instrucciones para desarrollar un ejercicio con el uso de la Realidad Aumentada con el uso de Prezi (como imágenes de referencia), y la app MetAClass para la interacción de los estudiantes.
- C: Una sección de salida (output) donde el estudiante demostrará lo aprendido a través de una prueba en plataforma, y un espacio para cargar la evidencia de su participación en el entorno virtual.
- D: Finalmente, un espacio de transferencia o calificaciones, en donde el estudiante tendrá acceso a su valoración de acuerdo con su desempeño durante el curso.

5. Participación:

La participación de los estudiantes estará evidenciada a través de los foros habilitados para ello, y a través de las diversas actividades en las que se requiere el uso de la Realidad Aumentada en plataforma, y en los juegos encontrados durante el desarrollo del curso.

6. Evaluar:

Para evaluar la pertinencia del curso en línea se realiza la selección del modelo ECOBA, ya que el modelo organiza tres componentes que abarcan de manera preponderante las características principales y las propiedades pedagógicas, estéticas, de diseño e instruccionales con las que deben contar las herramientas y los creadores de estas, para el desarrollo de una herramienta útil en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La intencionalidad del modelo ECOBA es realizar una valoración en la escala de 0 a 3, sobre los ítems específicos de los componentes, y así establecer el nivel de calidad del objeto de aprendizaje, la pertinencia y la interactividad que preste al momento de su implementación en el aula. Además de constatar el aseguramiento de competencias a través de actividades de evaluación y retroalimentación. (Torres Auad, Lía. F. & Willging, Pedro. (2015).

De esta manera, el ejercicio a realizar posterior a la evaluación se centra en la reestructuración y el replanteamiento de las competencias, si no cumple con los lineamientos de calidad propuestos por el formato de valoración.

PLANTILLA ECOBA DE RECURSO EDUCATIVO DIGITAL

FORMATO ECOBA PARA LA EVALUACIÓN DE CALIDAD EN LOS OBJETOS DE APRENDIZAJE				
TÍTULO DEL OA	ENGLISH QUICK COURSE			
TEMÁTICA TRATADA	Profesiones y oficios en inglés.			
META PEDAGÓGICA	Aprender el vocabulario relacionado con las profesiones en inglés. Utilizar el vocabulario aprendido al momento de identificar patrones o imágenes específicas.			
NIVEL COGNITIVO ASOCIADO	Grado quinto de básica primaria			
COMPETENCIAS DESARROLLADAS	Reconoce el vocabulario relacionado con las profesiones y oficios en inglés. Busca oportunidades para usar lo que sabe en inglés.			
Pertinencia y Veracidad de Contenidos	Muy buena (3 puntos)	Buena (2 puntos)	Regular (1 punto)	Mala (0 puntos)
Presentar el tema a tratar.		X		
Especificación de la meta pedagógica.	X			
Explicación clara de la temática tratada.		X		
Estructuración lógica de los contenidos.		X		
	SI (3 puntos)	NO (1 punto)		
Se proponen ejemplos prácticos y de aplicación.	X			
Presenta ejercicios de diagnóstico y de evaluación.		X		
Se refuerzan los contenidos mediante recursos audiovisuales.	X			
Los contenidos presentan una granularidad que permita su inclusión dentro de cursos más complejos.	X			

El OA contiene un metadato con formato estándar.	X		
Se presenta la fecha de validez de los contenidos.	X		
Los contenidos se consideran vigentes (actualizados).	X		
Se indica el autor/compilador de los contenidos.		X	
El autor es considerado capacitado en el tema tratado.	X		
Las fuentes de información empleadas son verificables.	X		
Las fuentes de información empleadas son acordes a la temática tratada.	X		
Puntaje Total:	38	Puntaje mínimo para considerar aceptable el OA: 33	
Diseño Instruccional y Modelo de Competencias	SI (3 puntos)	NO (1 punto)	
Las instrucciones e indicaciones planteadas se plasman de manera clara.	X		
Se encuentran claramente identificadas las habilidades y capacidades que el estudiante desarrollará mediante la interacción con el objeto.	X		
Se brinda al estudiante el contexto para desarrollar sus propias conclusiones mediante sus criterios y razonamientos.	X		
Las actividades propuestas son acordes al nivel educativo del contexto para el cual el OA fue creado.	X		
Se guía el aprendizaje mediante la estructuración de los contenidos	X		

informativos y/o de las actividades a realizar.				
Se permite identificar y desarrollar líneas de conocimiento entre distintos OA.	X			
Los contenidos cubren de manera concreta el tema tratado en el nivel cognitivo propuesto.	X			
Las habilidades desarrolladas son acordes con la meta pedagógica.	X			
La estructuración de contenidos y de actividades son acordes para el contexto en el cual el OA se implementa.		X		
Se fomenta el trabajo individual por parte de los estudiantes.	X			
Se presentan actividades para una retroalimentación a través del trabajo colaborativo.		X		
Puntaje Total:	31	Puntaje mínimo para considerar aceptable el OA: 23		
Diseño Estético y Funcional	Muy buena (3 puntos)	Buena (2 puntos)	Regular (1 punto)	Mala (0 puntos)
Pertinencia de los recursos audiovisuales respecto al contenido textual.		X		
Tamaño de los recursos visuales respecto al formato visual del OA.	X			
Distribución de recursos (textuales y audiovisuales) dentro de los contenidos.		X		
Legibilidad del texto.	X			
Uso de colores para enfatizar la jerarquía temática.	X			
Tamaño del texto respecto a la distribución de contenidos dentro del OA.	X			

Rapidez para la carga de recursos audiovisuales.		X		
Compatibilidad con los distintos navegadores.		X		
	SI (3 puntos)	NO (1 punto)		
Manejo de formatos uniformes dentro del OA.		X		
Simetría en la distribución de contenidos y recursos.		X		
Los recursos visuales aportan valor agregado al texto.	X			
Se emplean colores para hacer el OA más agradable al estudiante.	X			
El OA cuenta con un sistema de navegación entre contenidos (menú o liga entre contenidos).		X		
El OA cuenta con un metadato estandarizado.	X			
El OA puede ser indexado dentro de un sistema de gestión del aprendizaje (LMS)	X			
Puntaje Total:	38	Puntaje mínimo para considerar aceptable el OA: 31		
Nivel de Calidad Alcanzado por el OA		Escala para la determinación de calidad del OA		
Puntaje Total:		Mayor que 114	Excelente	
Sumando los puntajes aprobatorios en las tres categorías.	107	105 - 114	Muy buena	
		96 - 104	Buena	
		87 - 95	Aceptable	
		Menor que 87	No aceptable	

LINK DE ACCESO A CURSO EN LÍNEA

English Quick Course: <https://englishquickcourse.milaulas.com>

Usuario: admin

Contraseña: Tqnc4ch9

Referencias

- CFT Teodoro Wickel. (2020, July 15). *Educación X: Webinar de Diseño Instruccional* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=DURYc-ta6Fw>
- Formato ECOBA para la evaluación de calidad en los objetos de aprendizaje. (2019, 2 abril). PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS EDUCATIVOS DIGITALES. <https://juliocesarsoriano.home.blog/formato-ecoba-para-la-evaluacion-de-calidad-en-los-objetos-de-aprendizaje/>
- Fundación MAPFRE. (2017, November 28). *Jornadas de Innovación Educativa - Gamificación* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=FIM-kViZAgA>
- Jardines Garza, F. J. (2011). Revisión de los principales modelos de diseño instruccional. *Innovaciones De Negocios*, 8(16), 357–389. <https://doi.org/10.29105/rinn8.16-7>
- Jofré, D. E. R. (2018). Gamificación de espacios virtuales de aprendizaje. *Contextos: Estudios de Humanidades y Ciencias Sociales*, 41, 3. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6529349.pdf>
- Salas Soto, S. E., (2008). Diseño del curso en línea: trabajo interdisciplinario. *Revista Educación*, 32(1), 99-122. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44032108>
- UNIR, La Universidad en Internet. (2019, May 29). La gamificación en el aula | #UNIRtecnologíaeducativa [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=88ZGFIUHxYk>