

## Diseño de un modelo curricular E-learning, utilizando una metodología activa participativa

*Design of a curricular model e-learning, using a participatory active methodology*

*A concepção de um modelo curricular E-learning, utilizando uma metodologia participativa activa*

**Filiberto Candia García**

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, México

[filinc@hotmail.com](mailto:filinc@hotmail.com)

### Resumen

Actualmente los posgrados en innovación educativa motivan a los participantes a impartir contenidos académicos en sus centros de trabajo, empleando de manera informal los recursos didácticos que ofrecen las TIC. Sin embargo, el impacto en el desarrollo académico de aulas virtuales se ve limitado por la falta de una formación formal en sistemas computacionales de los profesionistas en educación. Desde la perspectiva de un grupo de estudio que aprende las TIC, se intenta incorporarlas en el diseño curricular e-learning a través de las plataformas virtuales, para lo cual se desarrolla un caso de estudio sobre la generación de un modelo de diseño curricular e-learning que guía a los aprendices de las plataformas virtuales y de los Espacios Virtuales de Aprendizaje, durante su capacitación de los Sistemas de Gestión de Aprendizaje para la creación de cursos virtuales. La innovación del presente trabajo es la recopilación directa de los factores que limitan el aprendizaje de los estudiantes de un posgrado en innovación educativa, cuando la formación en informática, sistemas computacionales o similares no forma parte de las habilidades profesionales de los expertos en educación. Conocer sus retos, temores y motivaciones, permite generar un modelo curricular e-learning que proporcione las

estrategias pedagógicas basadas en las TIC para la transformación de un diseño curricular presencial a un diseño curricular on-line.

**Palabras clave:** e-learning, diseño instruccional, diseño curricular, LMS, EVA's.

### Abstract

Currently the postgraduate studies in Educational Innovation, motivate participants to provide academic content in their work centers using informally, the didactic resources offered by ICT. However, the impact on the academic development of virtual classrooms is limited by the lack of a formal training in computer systems of professionals in education. From the perspective of a study group that learns ICTS, for incorporation in the curricular design e-learning through virtual platforms. Develops a case study on the generation of a model of curricular design e-learning, to guide the trainees of virtual platforms and virtual spaces of learning, during their training of management systems of learning, for the creation of virtual courses. The innovation of this work is the direct collection of the factors limit the learning of the students of a postgraduate course in educational innovation, when training in informatics, computing systems or similar is not part of the professional skills of experts in education. Know your challenges, fears and motivations, allows you to generate a curricular model e-learning that provide the pedagogical strategies based on ICTS in the transformation of a classroom curriculum design to a curricular design on-line.

**Key words:** e-learning, instructional design, curriculum design, LMS, EVA's.

### Resumo

Atualmente os programas de pós-graduação em inovação educacional motivar os participantes para ensinar o conteúdo acadêmico em seus locais de trabalho empregando informalmente ensinando recursos oferecidos pelas TIC. No entanto, o impacto sobre o desenvolvimento acadêmico de salas de aula virtuais é limitada pela falta de treinamento formal em sistemas de computadores de profissionais da educação. Do ponto de vista de uma ICT de aprendizagem grupo de estudo, tentamos incorporá-los no desenho curricular

e-learning através de plataformas virtuais, para os quais um estudo de caso sobre a geração de um e- modelo curricular desenvolve aprendizagem que orienta os aprendizes plataformas virtuais e virtual de aprendizagem durante a sua formação learning Management Systems para a criação de cursos on-line. A inovação deste trabalho é a recolha directa dos fatores limitantes a aprendizagem do aluno graduado em inovação educacional, quando o treinamento de computador, sistemas de computador ou similar não faz parte das competências profissionais dos especialistas em educação. Conhecer os seus desafios, medos e motivações, pode gerar um modelo de currículo de e-learning que oferece estratégias de ensino baseadas em TIC para a transformação de um currículo em sala de aula a um currículo online.

**Palavras-chave:** e-learning, design instrucional, design de currículo, LMS, Eva.

**Fecha recepción:** Enero 2016

**Fecha aceptación:** Julio 2016

---

## Introdução

### **Fundo**

O trabalho começa com o estudo da Plataforma de Integração assunto ao desenho curricular e Avaliação (IPDEC), pela primeira geração do Mestrado em Inovação Educacional da Privado Instituição de Ensino Superior (IES). Neste propósito momento educativo é evoluir positivamente para a prática do desenho curricular em e-learning substituindo currículo em sala de aula através do uso de plataformas virtuais como o Moodle caminho.

Este processo de criatividade tendo como entradas a programa de assunto, o perfil educacional dos conhecimentos e políticas institucionais IES e sua visão, missão e valores começa. Além de ter a revisão de documentos do conteúdo teórico do desenho curricular e design instrucional, com foco na educação de pós-graduação de virtualização de aplicativos (neste processo com o apoio de um especialista no assunto), vídeos reflexão juntou - divulgación sobre temas como "a começar a aprender revolução" (Robinson, 2016).

Com o currículo incerteza inexperiência latente da educação em sala de aula (declaração verificado com a triangulação dos resultados da investigação), a pressão de trabalhar o currículo de e-learning de educação virtual é anexado. No entanto, o desejo e motivação de uma aprendizagem valiosa e de conhecimentos técnicos que conseguir com grande crédito o perfil de pós-graduação dos participantes do estudo de pós-graduação - por exceder os limites de atitude sobre a vontade de aproximar novos paradigmas.

Desenvolver atividades que expressa o perfil de pós-graduação do graduado (projetos dirigirá e estratégias de inovação das práticas pedagógicas, a aplicação das TIC) permite aos participantes a ser crítico do treinamento no campo da integração das TIC-curricular, e pró-ativa na transição e melhoria dos processos educacionais em sala de aula e-learning processos educativos.

Uma participação activa exige a interpretação comum emerge, permitindo critérios unifique, expectativas e ideologias, independentemente dos locais de trabalho (instituições públicas ou privadas) e subsistemas de destacamento (básica, média alta, superior ou pós-graduação). Em Benavides et ai. (2011) mostra que a sinergia que detona uma ideia, envolve cada uma das atividades curriculares, seja on-line ou em pessoa.

A ideia de adaptar o currículo do tema "Integração de plataformas para projetar e avaliação curricular (IPDEC)" um rosto a um modelo de currículo e-learning modelo curricular surge como uma alternativa educacional (definido como um caso de estudo para futuras intervenções educacionais) que pode exibir um processo viveu a transição de um rosto para um currículo currículo de e-learning design.

A abordagem didática de um estudo de caso, deu origem ao fenômeno do diálogo sobre os problemas de paradigma que se originam com a mudança da modalidade de ensino (face a virtual). Um alto fator de reflexão são programas alternativos para apoiar a educação em sala de aula tradicional de que o sistema de ensino nacional queria implementar, a partir Enciclomedia (Castañeda Castañeda, 2013), (Programa de Inclusão Digital do tablet e Alfabetização (Governo do México de 2016 ), entre outros.

O primeiro problema que surgiu após o diálogo foi a decisão (idéia) para realizar a atividade de adaptar o currículo do tema "Integração de plataformas de concepção e avaliação (IPDEC) curricular", que é parte do projeto enfrentam no programa de pós-graduação do Mestrado em Inovação Educativa- um programa de assunto a partir da perspectiva do currículo de e-learning design.

O segundo problema foi a identificação de perfil de construtor de currículo e de utilizar os recursos tecnológicos que permitem uma mudança de paradigma de ensino ao mesmo tempo e no mesmo espaço para um paradigma onde o ensino é realizado em espaço diferente e tempo diferente. Este, sem cair no erro (pelo designer currículo) do ensino à distância ou aprendizagem individualizada, que traz o conceito de blended learning. Também foi importante para definir os tipos de actividades de formação e âmbito individual ou em grupo.

O terceiro problema foi a necessidade de complementar o grau de formação profissional e experiência de ensino (que permite que um especialista em conteúdo temático das diversas áreas do conhecimento), com uma formação paralela em sistemas de computador ou similares que permitam a maximização de domínio competências em TIC recomendado pela UNESCO.

Neste ponto específico para o grupo de trabalho foi muito claro que não é suficiente para adquirir através de competências de educação informal recomendados pela UNESCO TIC também é essencial que o treinamento para o trabalho em programação HTML estão habilitados, JAVA ou outra linguagem de programação, bem como a gestão de banco de dados (MySQL), desenvolvimento de web 2.0 páginas e servidor de gestão (APACHE), para citar alguns.

No que se refere à população participante existe uma clara fraqueza na identificação e selecção de recursos de computador, tais como; servidores, sistemas operacionais, modems, webcams, telas, configuração de equipamentos de computador pessoal (RAM, tamanho do disco rígido, placa mãe, placa de vídeo, monitores, etc.), o que mostra que há uma grande

oportunidade para a formação professores e consultorias para projetar cursos específicos de ação para a utilização de plataformas de ensino e integração com o currículo de e-learning, mais para a programação, animação e simulação.

Perito temático, um especialista em sistemas de computador e programação e especialista em design instrucional: Com os problemas identificados foram organizados os recursos humanos necessários para a integração de plataformas e elaboração de currículos para cursos presenciais.

### **Quadro teórico**

Uma vez delimitada a ideia e de recursos humanos no estudo de caso, que pode abordar o desenho curricular e-learning a partir de um behaviorista-congnitivista-perspectiva construtivista que promove a aprendizagem dirigido, foi estabelecida como uma sequência de analisar a teoria do desenho curricular, curriculares modelos e organizar uma estrutura teórica, que tem prioridade sobre o conceitual.

### **Teoria de currículo**

Do ponto de vista do estado da arte, é adotada a definição do currículo cunhado pela UNESCO (1958), o que representa um conceito internacional que é adotada por diversos países. "Curriculum são todas as experiências, atividades materiais, métodos de ensino e outros meios utilizados pelo professor ou consideradas por ele, no sentido de alcançar os objectivos da educação".

A teoria curricular aprovadas e revistas incide sobre o aluno, sendo necessário o e-learning currículo onde a auto-aprendizagem e auto-disciplina para adquirir novos conhecimentos deve motivar, mediar e orientar. Esta teoria também desenvolve uma visão do currículo que não exclui processos metacognitivos -a níveis teóricos e práticos, que fornece orientações sobre conceitos e processos de aprendizagem dos alunos, ou seja, aprender sobre como (Casarini Ratto, 1997) . Portanto, ele também procura criar uma associação com o currículo centrado na investigação.

**Fontes currículo**

As diferentes alternativas ou cenários que permitem responder a perguntas porquê eo que ensino-aprendizagem?, o que?, ensinar-aprender-aprender a ensinar?, o quê, quando e como avaliar examinada?

A fonte é epistemológico-profissional, identifica a origem do currículo é institucional, porque eles não alterar o perfil de pós-graduação, as políticas da instituição e sua visão e missão. Como uma fonte adicional é considerada a experiência profissional dos participantes, onde a identificação de conteúdo essencial para a aprendizagem do aluno está envolvido.

Como a ideia original é adaptar um programa de estudos em sala de aula em um programa de estudo e-learning, então a reforma do índice temático e com o apoio de previsão, argumenta que o conteúdo deve ser: (gestão adequada das TIC) relevante , consequentes (uso de plataformas educacionais) e adaptativa (mudando ensino presencial na educação on-line), que será apresentado para adquirir um conhecimento teórico conceitual (fazendo um currículo de design e-learning). A configuração (tipo e forma) do conteúdo on-line é do tipo:

- ✓ Documentário, através de leituras selecionadas de publicações científicas em revistas eletrônicas, especializados no currículo de sala de aula e e-learning, currículo e modelos de design instrucional.
- ✓ Vídeos de opinião de especialistas sobre a relevância do e-learning educação em programas de pós-graduação e sua transição para a virtualidade.
- ✓ Wikis, especializada na área das TIC e ferramentas de automação de escritório (desenvolvimento, produção e publicação).
- ✓ Blogs sobre a utilização, gestão e otimização de recursos de plataformas virtuais de aprendizagem.

O conteúdo também são orientadas de acordo com a sua natureza de:

- ✓ Conceitual, no currículo de e-learning.
- ✓ Processual em design instrucional e utilização de plataformas virtuais.
- ✓ Do Comportamento, abertura para aprender novos paradigmas.

### **Teorias de aprendizagem**

Ele foi determinada utilizando a teoria da aprendizagem associativa, pois permite motivar os alunos através do fenómeno de estímulo-resposta (tanto de condicionamento clássico e operante) e incentivar estudante auto-aprendizagem através de estímulos visuais, que é o principal canal de comunicação e-learning educação.

Sabendo também que o ensino de comunicação do aluno, desenvolvendo estratégias de ensino (ensino) e implementação de estratégias de aprendizagem (estudante) são assíncronas, é claro que o ato de teorias de mediação é limitado. No entanto, é importante observar que, juntamente com as estratégias condicionado estratégias cognitivas, que estão associados teoria pedagógica:

A aprendizagem é o resultado de um conjunto de modificações sucessivas de estruturas cognitivas dos alunos, que são ativados por estímulos. O ensino é um processo através do qual os registros de professores e organiza a informação que o aluno apresente como guiado pelos conteúdos de resposta estudada. Essas ações fomentar a construção do conhecimento dinâmica. Como ferramentas utilizadas mapeamento mente, quadros ou diagramas, organizadores gráficos, tabelas e mentais Factos, que ajudam o processamento de informações hierarquicamente usando o estilo de aprendizagem visual (Casarini Ratto, 1997).

### **Estrutura do currículo**

O estruturas curriculares modulares mistos linear e o currículo de especialização em inovação educacional são considerados como uma referência. O currículo de e-learning adota a estrutura modular (como há um currículo com esta organização). Além de curso e-learning é considerado o mais adequado porque propõe o sistema de conhecimento baseado

na crítica define os objetos de estudo e baseia-se no processo de produção de conhecimento.

Na estrutura modular o componente metodológica é importante, uma vez que os métodos utilizados são os mesmos para a pesquisa científica: métodos experimentais, clínicos, métodos ideográficas, métodos documentários, métodos históricos, entre outros. Desta forma, uma participação sólida de desenho curricular, fontes de teoria de currículo e aprendizagem, aos critérios recomendados pela direcionalidade UNESCO está configurado.

### **Critérios direcionalidade**

UNESCO TIC padrões de competência para professores, de 2008.

- ✓ Aumento compreensão tecnológica dos estudantes, cidadãos e da força de trabalho através da integração de competências em TIC nos planos -currículos- estudos (básico aproximam TIC).
- ✓ Melhorar a capacidade dos estudantes, cidadãos e força de trabalho para usar o conhecimento, a fim de agregar valor para a sociedade ea economia, aplicar esse conhecimento para resolver problemas complexos, reais (conhecimento aprofundamento Abordagem).
- ✓ Aumentar a capacidade dos estudantes, cidadãos e força de trabalho para inovar, produzir novos conhecimentos e tirar partido desta (abordagem para a geração de conhecimento).

### **Conceito de design Curriculum**

O projeto termo refere-se a um produto gerenciado ou passos metodológicos para a sua construção. Portanto, o currículo termo é reservado para o projeto que inclui as intenções ou propósitos mais gerais, tais como o currículo. Além disso, a palavra projeto faz alusão a um esboço, esboço, plano, etc., ou seja, uma representação de idéias, ações, objetos, de modo que tal representação funcionar como guia de orientação ao realizar o projeto curricular em prática (Casarini Ratto, 1997).

Modelo então:

- Visão educacional é derivado.
- Integra-se com filosofia educacional prática, a universidade ea sociedade, fins educacionais e os meios para alcançá-los.
- Refere-se a abordagens de ensino.
- Ele orienta o processo de desenvolvimento do currículo, bem como o processo de ensino-aprendizagem, com todos os seus elementos. (Zamorano Z., 2012)

Conforme Arnaz (2003):

Todos currículo é, necessariamente, uma abstração, porque na sua preparação não é possível ou desejável considerar todos os aspectos, todas as variáveis, todas as alternativas; Ele leva em conta apenas o que é julgado (com ou sem razão) como o mais importante. " Portanto, aplicar um currículo significa necessariamente também adaptar-se a casos específicos, alguns alunos em um determinado tempo, o "aqui e agora" (Zamorano Z., 2012).

### **Modelos de currículo**

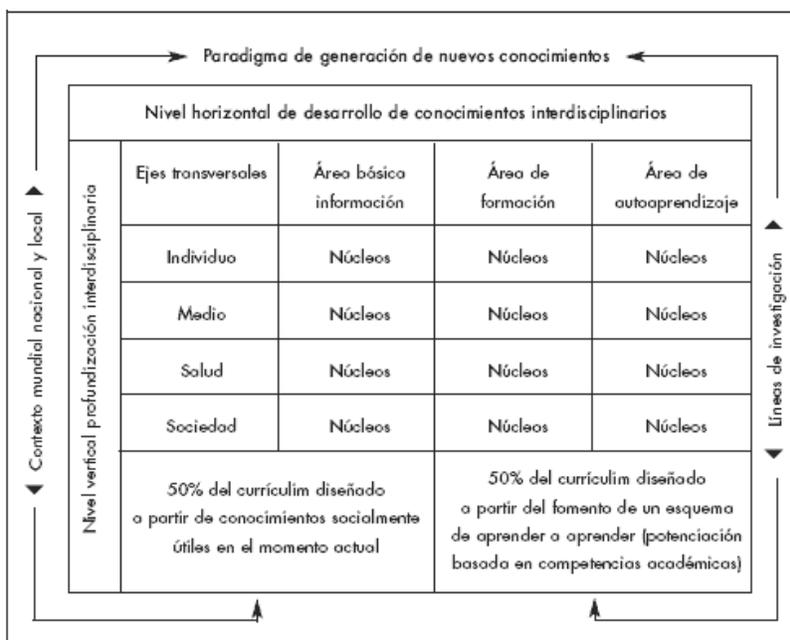
1. Modelo Tecnológico. Como Tyler e Taba segue objetivos. É redutora, linear e tem as seguintes características:
  - Definição dos objetivos da instituição (comportamental).
  - Identificação de conteúdo para fins pretendidos.
  - Identificação de materiais e meios de comunicação.
  - Desenvolvimento de atividades de ensino.
  - Cheque (medição de realização dos objetivos ou resultados).
  
2. Modelo sociopolítico ou crítico. Sua característica essencial a incorporação da globalização, ligando desenvolvimento social e, especialmente, enfatiza os aspectos sociais. Caracteriza-se por meio de pesquisa científica para organizar o processo de aprendizagem onde o aluno tem um ativo, atencioso e responsável em relação a sua aprendizagem ea realidade papel.

A partir dessas grandes divisões e depois de analisar modelos como os objectivos centrados, UAM Xochimilco, modelo de pesquisa-ação e transmissionista abordagens, nova escola, escola progressiva, cognitiva, construtivista, o andragógica socialista e é determinada utilizando o modelo de currículo da inovação crítica Didriksson (2004), que propõe que:

Os temas transversais são articuladas com os problemas do indivíduo, meio ambiente, saúde e sociedade. Seu objetivo é localizar como eixo de análise, investigação e intervenção, os processos emergentes relacionados com a conservação do meio ambiente; a consolidação de grupos organizados da sociedade que têm a capacidade de mobilizar politicamente os governos (em particular organizações não-governamentais, grupos de auto-ajuda para organizações de emprego e de vizinhança); promoção da cultura de paz; a diminuição da violência; desenvolvimento urbano; o uso crítico da tecnologia; o uso de meios de comunicação social no desenvolvimento humano; Genérico de promoção da saúde; a redução da pobreza, a fome ea desnutrição; o uso racional de energia e planejamento social, entre outros (Herrera M. y Didriksson, 1999).

O desenvolvimento do modelo de currículo e-learning se assemelha ao modelo de inovação crítica Didriksson (ver Figura 1), uma vez que tem como alvo uma estrutura modular e permite o uso da teoria da aprendizagem de impulso-resposta, bem como cognitiva . Além disso, incentiva a auto-aprendizagem do domínio de habilidades acadêmicas.

**Figura 1.** Representación esquemática del modelo de innovación crítica.



### Modelos pedagógicos

Behaviorista, nova escola, escola progressiva, cognitiva, construtivista, socialista e andragógica: Quando revendo abordagens de ensino incluídos modelos.

O modelo pedagógico selecionado foi determinado como cognitiva, em que o objetivo é a construção e reconstrução do conhecimento e da aprendizagem significativa. O modelo é centrado no aluno eo professor é um facilitador. Ele facilita a criação de ambientes de interagir e motivar os alunos, estimular sistemas de percepção e cognitivas através da teoria de estilos de aprendizagem e inteligências múltiplas. Que não contrasta com a teoria da aprendizagem associativa (construtivismo).

Para apoiar o desenvolvimento de estratégias de ensino modelo construtivista é usado para mudar o papel dos professores e gastar um guia moderador e facilitador. No caso de o aluno, tirar proveito da complexidade (Morin) e a ZDP (Vygotsky).

### **Quadro conceptual**

O primeiro conceito a considerar é o dicionário virtual do termo da Real Academia Espanhola define como "com existência real aparente e não." Referindo-se à área da ciência da computação, descrito como "representação de cenas ou imagens de objetos produzidos por um sistema de computador, o que dá a sensação de sua existência real" (RAE, 2016).

A educação virtual termo refere-se, em seguida, a um processo em que a virtualidade (aparência) são as instalações da escola e relação professor-aluno (de forma assíncrona), mas não o processo ensino-aprendizagem, que é realizado e, muitas vezes com alta qualidade acadêmica.

No que respeita ao termo em linha, isto traduz-se em espanhol como "on-line", definida como "ligado a um sistema central através de uma rede de comunicação." Assim, o uso da internet para virtualizar um curso acadêmico, está associada com a definição de um curso de e-learning.

Como a educação on-line (Martinez-Salanova Sánchez, 2016), uma forma de educação a distância, utilizando internet com todas as suas ferramentas tecnológicas de informação e comunicação para o processo de ensino e aprendizagem. Quando desenvolvido através de operações e redes electrónicas, é chamado de educação on-line ou e-learning.

Um curso para ser considerado e-learning deve ser virtual e ensinado por uma plataforma educacional, um portal espaço ou virtual criado especificamente para esta finalidade, que contém (TIC) ferramentas que suportam a aprendizagem do aluno.

### **Educação virtual**

O impacto da Educação Virtual (Puebla, 2016) é devido ao uso de novas tecnologias para o desenvolvimento de métodos alternativos (didática) de aprendizagem dos alunos em populações especiais, que são limitados pela sua localização geográfica, a qualidade ensino e do tempo disponível.

Sua principal característica é que o facilitador e o aluno não coincidem no mesmo espaço físico ou ao mesmo tempo, ou seja, todo o processo de ensino e aprendizagem é feita através de um computador com ligação à Internet (assíncrono).

### **Recursos eletrônicos**

Para usar um modelo educacional com características de ensino e aprendizagem on-line é importante considerar os recursos de computação que podem integrar as diversas e principais ferramentas oferecidas pela Internet. Entre esses recursos eletrônicos podem ser encontrados no LMS, o PVA, EVA ou VLE, entre outros.

Plataformas LMS são espaços virtuais de aprendizagem destinados a facilitar a experiência de ensino à distância para ambas as instituições de ensino e empresas. LMS é a sigla para Sistema de Gestão da Aprendizagem, que em espanhol pode ser traduzido como sistemas de gestão de aprendizagem.

Este sistema permite a criação de salas de aula virtuais, onde os tutores e alunos interagem. Você também pode fazer avaliações, trocar arquivos e participar de fóruns e chats, entre outras ferramentas TIC.

Depois de descobrir as funções de plataformas educacionais através revendo várias análises do mesmo (Ariel Clarenc, 2013), foi determinada utilizando a plataforma de aprendizagem Moodle, considerando código aberto, compatível com SCORM e sendo usado por mais 65 milhões de usuários em todo o mundo (Ghirardini, 2014). Além disso, uma versão de Moodle para a nuvem foi encontrado.

Basicamente, não há diferenças funcionais entre os LMS e VLE; a diferença está bastante no ambiente em que operam. Os LMS são principalmente para fins de treinamento, enquanto VLE servem principalmente para fins educacionais. Por exemplo, o Moodle é considerada uma aprendizagem corporativa LMS na linha mas chamou um AVA no sector da educação, que promove a abordagem de comunicação e colaboração. Os gerentes de treinamento usam o LMS para gerenciar todos os aspectos da aprendizagem e

desenvolvimento, como habilidades / competências, planos de desenvolvimento pessoal, gestão de conteúdos educativos e relatórios de fluxo de trabalho. Em vez disso, um AVA apoia a aprendizagem on-line fornecidos em instituições educacionais e permite que os alunos e tutores compartilhar conteúdo. Isto significa que VLE não necessariamente inclui todo o conteúdo, mas pode fornecer links para conteúdo externo. AVAs são cada vez mais usados como substitutos para os LMS; produtos como o Moodle ou Blackboard, originalmente adotadas por instituições de ensino, são agora amplamente utilizados no mercado corporativo para a oferta de soluções on-line e misto (Ghirardini, 2014).

### **ADDIE metodologia de design instrucional**

Design Instrucional (ID) é um processo fundamentada de que tem o efeito de maximizar a compreensão, utilização e aplicação de informações, através de estruturas sistemáticas, metodológicas e pedagógicas. Ele é usado tanto para cursos de sala de aula virtual de design e.

Sua principal referência é o uso de instruções para executar sequências de ensino que permitem a abordagem à aprendizagem, se a sequência de ensino-aprendizagem síncrona ou assíncrona carry maneira. Uma vez que a instrução projetado, ele deve ser testado, avaliado e revisto, resolver eficazmente as necessidades específicas do curso desenvolvido.

A definição mais simples de DI é "metodologia de planejamento pedagógico que serve de referência para a produção de uma variedade de, adequados às necessidades dos alunos, assegurando a qualidade da aprendizagem materiais educativos". Vários modelos de DI, os mais representativos são o modelo de Dick e Carey, o modelo -ADDIE e modelo de Jerrold Kemp (Yukavetsky, 2003).

Para o modelo curricular é selecionado metodologia ADDIE, uma vez que as etapas de seleção, organização e apresentação do conteúdo são realizadas maneira associada à sequencialmente com a avaliação das necessidades, pedagogia, recursos tecnológicos, gestão e curso .

ADDIE elementos do modelo são a sigla, de acordo com as suas fases:

- Análise
- Projeto
- Desenvolvimento
- Implementação
- Avaliação

## **METODOLOGIA**

A metodologia é considerada de tipo misto a ser necessária avaliação documentário baseado no método científico (quantitativo), permitindo desenvolver sequencialmente um modelo de currículo de design e-learning. Você precisa ter uma perspectiva emocional do grupo de estudo, para conhecer a percepção de estudantes de graduação em relação à sua formação profissional (qualitativa).

Integrando metodologia quantitativa e qualitativa pode gerar um modelo de curriculum design de referência ad-hoc e-learning para IES. Em seguida, cada metodologia e sua contribuição para a organização de pesquisa é descrita.

### **Metodologia quantitativa**

A pesquisa é determinado como quantitativa porque procura entender e avaliar os aspectos relacionados com o e-learning currículo em uma IES privada. Esses aspectos envolvem teoria e modelos de currículo, design instrucional e seleção da plataforma virtual, entre outros documentos. A pesquisa documental pretende configurar os resultados de inovação e criatividade em um cenário teórico que permite que os programas para se adaptar ao assunto em sala de aula virtual. Isto é feito através da transformação de um face-para-um currículo tradicional de e-learning, considerando que é o mesmo curso e que os objetivos educacionais não deve mudar.

De acordo com as atividades, este estudo é uma pesquisa descritiva (Hernández Sampieri, 2006), em que se refere ao estudo do estado da arte do desenho curricular e design instrucional. O produto de provas é um programa sujeito formato de documento eo design instrucional proposto é o mesmo curso de e-learning.

O escopo da pesquisa na seção quantitativa é definido como o currículo de e-learning de um curso de pós-graduação em inovação educacional de uma instituição de ensino superior privadas.

O método científico é mover do geral; currículo para determinado design instrucional. Durante esta transição reviram a idéia, teoria do currículo, modelos de currículo, modelos de ensino, técnicas de ensino, design instrucional e tipos de plataformas de e-learning.

Técnicas de recolha de informação foram estabelecidos como folhas de trabalho (Hernández Sampieri, 2006): a literatura, a informação electrónica, tabelas comparativas e conteúdo diagramas. Os instrumentos de coleta de dados foram selecionados como comentou leitura, resumo e síntese.

A sequência para a realização das leituras mencionadas foi determinada de acordo com a estrutura temática do programa e foi organizado como assunto:

- Teorias de desenvolvimento curricular
- Os modelos de currículo
- Plataformas educacionais para e-learning
- Design instrucional

A análise dos dados foi realizada subsequente recolha de dados através das planilhas na forma de apresentações em power point para:

- Analisar o programa de assunto.
- Identificar conteúdo educacional que representa uma aprendizagem significativa.
- Organizar o conteúdo do programa de assunto na ordem do dia do curso.
- Desenvolver conteúdo (texto, vídeo, wiki, chat, etc.).

Termina análise e síntese de informações em um desenho curricular hoc modelo de e-learning anúncio.

### **Metodologia qualitativa**

A fim de esclarecer o significado de abordagem qualitativa, Hernandez et al. (2006, Castaneda Castaneda, 2013), afirmam que a abordagem qualitativa pode ser definida como um conjunto de práticas interpretativas que fazem um mundo visível, transformá-lo e torná-lo uma série de representações: comentários, notas, gravações e documentos.

Além disso, a abordagem qualitativa é naturalista (para o estudo de objetos e seres vivos em seus ambientes naturais ou contextos) e interpretativa (como ele tenta fazer o sentido dos fenômenos em termos dos significados que as pessoas concedem-los).

Diante disso, Cook et al. (1986) acreditam que o paradigma qualitativo tem um fundamento decididamente humanista para a compreensão da realidade social. Etnógrafos que estudam educação têm sido muito interessado no desenvolvimento e aplicação das teorias da mudança e da escola educacional (Goetz e Le Compte, 1988). É por isso que tem sido tratada a partir da perspectiva etnográfica, encontrar a realidade do que acontece na sala de aula (Castañeda Castañeda, 2013).

Perfil da população:

- Nível de graduação Profissionais
- Alunos de graduação em inovação educacional
- Dominar o sexo feminino
- Professores nível básico médio e superior
- Idade 25 a 55 anos de idade

A parcela de conhecimento das expectativas dos participantes desenvolvido utilizando metodologia qualitativa. Depois de usar a observação participante como método de comportamento de grupo e a geração de evidências por meio de atividades que permitiram a participação activa, estabelecendo, assim, uma das fontes do currículo, o debate sobre a informação está organizada da seguinte forma:

1. Apresentação pelo perito do conteúdo temático do programa do curso.
2. Explicação das actividades realizadas para desenvolver um estudo de caso.
3. Atribuição de actividades de reflexão sobre o conteúdo académico, a ser feito por computador.
4. Desenvolvimento dos conteúdos programáticos de assunto.
5. Apresentação dos resultados e conclusões dos participantes.
6. Coleta de dados Em primeiro lugar, o tipo de documento que integra metodologia quantitativa.
7. Pedido de reflexão introspectiva sobre a experiência de desenvolver um estudo de caso.
8. Coleta de dados Em segundo lugar, tipo de documento.

## **DESENVOLVIMENTO**

Esta seção apresenta os resultados das actividades levadas a cabo de forma participativa pelos alunos. É caracterizada por um elevado sentido de responsabilidade e compromisso, para concluir experiência de aprendizagem como positivo o desenvolvimento de um estudo de caso. A estratégia educacional tem como objetivo ser uma referência processual e de instrução que permite adaptar os programas de assunto de um currículo uma pós-graduação na inovação educacional de programas de sala de aula sujeitos no modo e-learning.

Use a estratégia de ensino e aprendizagem de um estudo de caso consolida a formação de uma educação perito temático academicamente educado como um especialista em design instrucional. Assim, o perfil de pós-graduação de pós-graduação IES atendidas ", vai dirigir projetos e estratégias de inovação das práticas de ensino, aplicando as TIC", possibilitando uma aprendizagem significativa na adaptação de novos paradigmas no processo de ensino.

### **Descrição do (seqüência de ensino) estudo de caso**

Em seguida, o estudo de caso é descrito e complementado pelos resultados mais importantes de cada atividade. a apresentação está incluído no total de sua evidência para feedback e potencializam a ação da participação activa dos alunos em todas as três atividades.

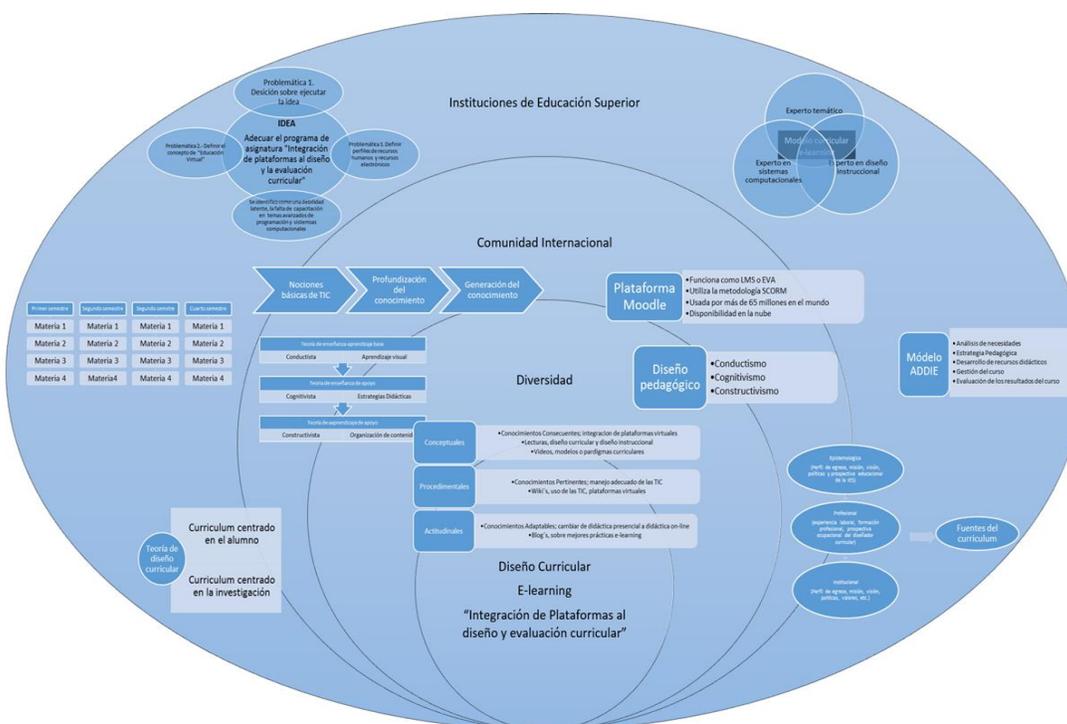
### **Equipe desenvolver os blocos de seqüência:**

- Os pressupostos teóricos e metodológicos analisados.
- A abordagem teórica (cognitivo) e abordagem metodológica (construtivismo) selecionada.
- As razões para a escolha do modelo curricular sociopolítica da inovação crítica.
- O resultado em evidências, diagrama gráfico, mostrando o modelo de e-learning desenho curricular ad-hoc para as IES envolvidas.

### **Curriculum e-learning para pós-graduação on-line de uma IES privada**

A Figura 2 mostra o desenvolvimento do modelo de e-learning currículo para adaptação virtual de inovação educacional de pós-graduação de uma instituição de ensino superior privadas. Esta proposta baseia-se num modelo de integração social (Candia Garcia Galindo Lopez e Flores Mendez, uma política pública para garantir a soberania do Estado por meio de desempenho social, 2014), onde a atenção é dada prioridade aos indivíduos e comunidades desprotegido através da gestão das políticas públicas e do desempenho social.

Figura 2. E-learning modelo de currículo para o assunto "UDEC".



Fuente: elaboración propia.

**Equipe a desenvolver perfis dos peritos:**

- Temática Perfil especialista
- Especialista em design instrucional Perfil
- Perfil especialista em computador ou sistemas relacionados.
- Recursos Eletrônicos

Resultado em evidências, o desenvolvimento do perfil profissional dos peritos; tema em sistemas de computador e design instrucional.

**O perfil do perito temático**

Educação: licenciatura em pedagogia (qualificação essencial)

Habilidades e atividades:

- ✓ *Design Instrucional para a distância educação.*
- ✓ *Ter scripts preparados currículo de e-learning.*
- ✓ *Conhecimento da teoria sócio-cultural e inovação crítica.*
- ✓ *Coordenar o trabalho de projeto e avaliação curricular.*
- ✓ *Revisão dos planos e programas de estudo (desenho e atualização).*
- ✓ *As negociações perante as autoridades educacionais para o RVOE.*
- ✓ *Catálogos e classifica conjunto com o designer instrucional, os processos de próprios conceitos de conhecimento da área de fabricação necessário para aprender.*

### ***O perfil designer instrucional***

Educação: licenciatura em educação, educação científica ou psicologia educacional.

Direito.

Habilidades e atividades:

- ✓ *Ter scripts preparados currículo de e-learning.*
- ✓ *Conhecimento da teoria sócio-cultural e inovação crítica.*
- ✓ *Preferência no projeto e desenvolvimento de materiais de formação curricular e instrucional.*
- ✓ *Coordenar o trabalho de projeto e avaliação curricular.*
- ✓ *Domínio plataforma Moodle e ferramentas de informação e comunicação na Web.*
- ✓ *Excelente escrita, ortografia e gramática.*
- ✓ *O trabalho em equipe e comunicação.*
- ✓ *Dosagem e informações alfaiataria.*
- ✓ *Desenvolvimento de cenários de ensino e storyboards.*
- ✓ *Desenvolvimento de reagentes bancos e avaliações.*
- ✓ *Realizar design instrucional de acordo com o selecionado pela instituição metodologia (ADDIE).*

### ***O perfil de um especialista em sistemas de computador***

Engenheiro de sistemas de computador (intitulado): a educação.

Habilidades e atividades:

- ✓ *Programador Java, HTML, PHP.*
- ✓ *Gerenciar servidores MySQL e Apache.*
- ✓ *Conhecimento da teoria sócio-cultural e inovação crítica.*
- ✓ *Preferência no projeto e desenvolvimento de materiais de formação curricular e instrucional.*
- ✓ *Domínio plataforma Moodle e ferramentas de informação e comunicação na Web.*
- ✓ *Conhecer as regras e normas de qualidade, o desenvolvimento nacional e internacional de sistemas informáticos; bem como as línguas dos sistemas de gerenciamento de banco de dados (SGBD) para a definição, manipulação e controle das bases de dados.*
- ✓ *Usando diferentes tipos de redes, protocolos e estruturas de segurança para garantir a troca de informações de forma confiável.*
- ✓ *Conhecer as tecnologias da Internet para o desenvolvimento de aplicações Web.*
- ✓ *Projeto de plataformas e repositórios de informações.*
- ✓ *Ferramentas de projeto como blogs, wikis, fóruns de educação,*

### ***Diagnóstico de recursos tecnológicos***

Para o designer do curso, um computador pessoal com:

- ***Hardware***
  - *Procesador Core i7*
  - *16 GB RAM*
  - *Pantalla con alta resolución*
  - *Equipo para creación de multimedia de calidad HD*
- ***Software***
  - *Windows 10 o superior.*
  - *Lector de PDF Acrobat Reader y Writer*

- *Navegador de internet explorer 10, Microsoft Edge, Google Chrome o Mozilla Firefox*
- *Reproductor multimedia*
- *Proveedor de internet banda ancha*

*Para o utilizador do curso, um computador pessoal:*

- **Hardware**
  - *Procesador Core i5 o superior*
  - *8 GB RAM*
  - *Pantalla con alta resolución*
- **Software**
  - *Windows 8 o superior.*
  - *Lector de PDF Acrobat Reader*
  - *Navegador de internet explorer 10, Microsoft Edge, Google Chrome o Mozilla Firefox.*
  - *Reproductor multimedia*
  - *Proveedor de internet banda ancha*

### **Seleção da equipe para a plataforma e modelo de design instrucional**

ADDIE Modelo

Plataforma Moodle

O resultado em evidências, horário de trabalho (ver Tabela 1), que organiza as vezes, os tipos e a quantidade de conteúdo de acordo com a metodologia -ADDIE, para ser colocado sobre a plataforma Moodle (ver Figura 3).

**Figura 3.** Os critérios de seleção da plataforma Moodle e metodologia ADDIE.



## Seleção de conteúdo

Em equipes de três, fazendo a seleção dos conteúdos (organizados de acordo com a metodologia SCORM (ver Figura 5) unidade temática. A entrega formata livro do Excel e pacote de informação electrónica. Apresentação antes do freeform evidência completa.

**Figura 4.** Exemplo de organização de conteúdo.



The image shows a screenshot of a file explorer window. The breadcrumb path is: Escritorio > ALVART\_MATERIA > CASODEESTUDIO\_CURSO\_IPDEC > 1\_COMPONENTES DEL CURRÍCULUM. Below the path is a table with columns: Nombre, Fecha de modificación, and Tipo. The table contains five rows of data.

Nombre	Fecha de modificación	Tipo
1_1_Fines del curriculum	17/06/2016 08:48 a. ...	Carpeta de archivos
1_2_Metas del curriculum	17/06/2016 08:46 a. ...	Carpeta de archivos
1_3_Objectivos del curriculum	18/06/2016 10:15 p. ...	Carpeta de archivos
1_4_Evaluación	17/06/2016 08:42 a. ...	Carpeta de archivos
INDEX	21/05/2016 10:41 a. ...	Documento de texto

## Desenvolvimento da organização do conteúdo

### 1. Componentes do currículo

#### 1.1. Metas currículo

#### 1.2. Metas curriculares

#### 1.3. Objectivos do currículo

A Tabela 1 mostra a agenda da unidade temática 1, onde as atividades foram organizadas de acordo com o calendário previsto (Anexo 1), depois de adicionar o componente de design instrucional.

**Tabla 1.** Exemplo de planejamento educacional para iniciar o design instruccional.

AGENDA 1			
ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	RECURSOS	ENTREGA
Actividad 1 Presentación (10 minutos)	Se realizará por medio de un video de presentación (3 minutos)	Video en formato mp4 (Pendiente realizar video)	Inicio del curso (primer sábado, primera hora)
Actividad 2 Lectura (40 minutos)	1.1. Fines del currículum	Documento PDF (Conceptos Currículum)	Primer sábado, primera hora
Actividad 3 Lectura (30 minutos)	1.2. Metas del currículum	Documento PDF (Orientaciones para el diseño, producción e implementación de cursos virtuales)	Primer sábado, segunda hora
Actividad 4 mapa conceptual (40 minutos)	1.3. Objetivos del currículum	Software Cmap Tools (Descarga)	Primer sábado, segunda hora
Actividad 5 Evaluación 1	Por lista de cotejo de mapa conceptual	Lista de cotejo, tutorial de envío de evaluación	Primer sábado

### Expectativas dos participantes

Considerado como a atividade final do curso, os participantes vão reflectir sobre a sua participação activa no desenvolvimento da transição de um rosto para um curso de e-learning. A partir desta reflexão e com o apoio da observação participante e desenvolvimento de design instruccional curso e-learning, a triangulação que será discutido na seção relevante é realizada. A instrução dada aos estudantes no parágrafo seguinte

### Toda a actividade

Desafios, medos e motivações dos participantes (a idéia deste trabalho, o fenômeno social que gerou dentro do grupo, a decisão de fazê-lo, etc.). A partir desta reflexão pessoal, eles são recolhidos em primeira mão as expectativas dos participantes.

### DISCUSSÃO

A discussão é dirigida no sentido de cumprir os critérios de uso direcionalidade das TIC recomendadas pela UNESCO (2008), para o crescimento económico e as regiões de desenvolvimento sustentável. critérios de sentido são resumidas como: conhecimentos básicos de TIC, o aprofundamento de geração de conhecimento e conhecimento. Dar cumprimento a essas garantias de que o trabalho tem validade suficiente para ser reproduzido e sistematizar a experiência para completar o currículo de graduação na inovação pedagógica e avançar para a virtualização de outros programas de pós-graduação.

Critérios 1, é aumentar a compreensão tecnológica dos estudantes, cidadãos e trabalhadores por meio da integração de competências em TIC nos planos -currículos- estudos (básico aproximam TIC). Isto é tomado cuidado de, através do estudo de caso desenvolvido a partir da concepção da idéia em si. Uma vez que a abordagem inicial é passar de uma sala de aula para um paradigma educacional virtual ou paradigma educacional de e-learning, é uma atividade que envolve a integração das TIC nas actividades de trabalho dos participantes, o que está ensinando principalmente no nível básico.

No que se refere o ponto número 2, que é aumentar a capacidade dos estudantes, cidadãos e força de trabalho para usar o conhecimento, a fim de agregar valor para a sociedade ea economia, aplicar esse conhecimento para resolver problemas complexos e reais (com foco no aprofundamento do conhecimento ), certamente a experiência no desenvolvimento de um assunto sob o paradigma da educação virtual tem treinado e habilitado participantes para ser especialistas em desenho curricular e design instrucional. Agora, o desenvolvimento de suas actividades de trabalho (cursos, notas, exames, projectos escolares, etc.) será realçado pela utilização das TIC, agregando valor aos seus processos de ensino educacionais.

Parágrafo número 3: aumentar a capacidade dos estudantes, cidadãos e força de trabalho para inovar, produzir novos conhecimentos e tirar proveito desta (abordagem para a geração de conhecimento) é um critério a ser satisfeitas a partir do ponto de vista dos participantes, professores contra grupo ativo, aqueles no menor tempo possível será incorporar estratégias de educação virtual para seu desempenho no trabalho de paradigma sala de aula. A geração de novos conhecimentos reflete e orienta o processo de aprendizagem do aluno, design instrucional que agora é a base de conhecimento que detona processos cognitivos que promovam processos processuais criativas e uma atitude crítica.

**Abordagens do currículo**

Analisados critérios direcionalidade da UNESCO (2008) e validação de etapas do projeto através deles, é discutido abaixo como a abordagem ao ensino de competências em TIC que promovam a UNESCO, no currículo parágrafo , adaptar como base para a concepção, desenvolvimento e seleção de conteúdo.

Foco sobre as noções básicas de TIC (currículo). Os professores devem ter sólidos conhecimentos de padrões curriculares (currículo) de seus sujeitos, bem como o conhecimento dos procedimentos de avaliação padrão. Eles devem ser capazes de integrar a utilização das TIC pelos alunos e as normas são no currículo.

Depois de generalizar a formação dos participantes, este pode ser declarado como dedicado ao trabalho de ensino em diferentes níveis de ensino (educação básica, média alta, superior e pós-graduação), com uma atitude positiva para uma mudança de atitude nas atuais profissionais e práticas educativas prospectiva da educação virtual.

Concentre-se no aprofundamento do conhecimento (currículo). Os professores devem ter um conhecimento profundo do assunto e ser capaz de aplicá-lo (trabalhar com isso) de forma flexível em uma variedade de situações. Eles também têm que ser capazes de colocar problemas complexos para medir o grau de compreensão dos alunos.

O papel dos participantes deste projeto correspondeu ao perito temática currículo com vasta domínio da sua educação e assuntos acadêmicos, bem como um conhecimento institucional completo de onde desenvolvem o seu trabalho.

Concentrar na geração de conhecimento (currículo). Os professores devem conhecer os processos cognitivos complexos, sabe como os alunos aprendem e compreender as dificuldades que encontram. Eles devem ter as habilidades necessárias para apoiar estes processos complexos.

Encontrando uma atividade experimental que permite que especialistas no assunto para tomar o lugar de aprendizes, orienta as intenções educativas dos professores para olhar prospectivamente seleção de conteúdo e estratégias de ensino, a fim de buscar alternativas educacionais para sistematizar processos de aprendizagem.

Onde sistematização como um processo de reflexão e interpretação crítica de uma prática educacional ou social, realizado de forma participativa por seus agentes; processo destina-se como uma investigação ligada à promoção do desenvolvimento humano e social, e para organizar, classificar e logicamente analisar sobre as tarefas, processos e resultados do programa e as lições aprendidas positivas e negativas (limitações, potencial e táticas usadas). Este processo tem como objetivo gerar mais recente / construir o conhecimento da experiência vivida para melhorar a prática em si, e / ou replicar em uma outra iniciativa em outros tempos e lugares; socializar e divulgação; e promover a partir dele, propostas e políticas (Juliao Vargas, 2013).

### **Em síntese**

Esta seção de discussão verificou que o modelo curricular e-learning desenvolvido para IES privada, satisfaz os critérios de direcionalidade da UNESCO, portanto, é uma estrutura organizacional que garante a relevância do conteúdo e conhecimento em seus cursos on-line .

Um complemento a este trabalho de pesquisa intencional é a triangulação dos resultados teóricos, processuais e de atitude dos participantes sobre a elaboração de um estudo de caso que busca Curriculum Concepção e Avaliação Integration Platform.

A sensibilidade que os participantes têm mostrado durante o desenvolvimento deste estudo de caso coincide com a expectativa e visão pessoal da plataforma de integração de baixo para elaboração de currículo e avaliação em diferentes níveis de ensino no país, o que é explicado pela a identificação de desafios, medos e motivações comuns de participantes de pós-graduação.

## **Desafios**

Como a primeira seção é que os desafios nestes projectos são auto-aprendizagem e educação não formal em questões como curriculum projeto e-learning, tecnologia da informação, permitindo a inclusão das TIC no currículo locais de trabalho actuais dos participantes.

“O desafio é conhecer as plataformas virtuais para conseguir implementar na minha prática de ensino foi definido ... qual era o objetivo, que não satisfazer as minhas expectativas, não menos importante, porque eu tinha uma outra idéia. " "Grande desafio do uso de e-learning no campo da tecnologia da informação e da educação como uma ferramenta para melhorar a qualidade." "O desafio que eu acredito que deve estar presente a partir de agora é o compromisso de inovar, desenvolver e adaptar-se às novas gerações e seu processo de aprendizagem igualmente estar aberto à possibilidade de uma mudança sempre”.

O fato de refletir sobre os medos permitidos curso um cenário que mostra os sentimentos que causam um novo aprendizado, especialmente quando aplicado e deixar evidências de aprendizagem significativa que permeia o trabalho diário dos professores na ativa contra grupo.

“Consegui identificar medos estavam no momento para ler ... Eu senti angústia porque eu assistir complicada por um compromisso profissional que estava programado. " "Levou-me, pessoalmente, entender o que era o teor de matéria e claro." "É o uso como tal, embora algumas aplicações já sabia, outros não sei, talvez essa mudança no ensino à distância através da Internet e da sua utilização para a forma tradicional sala de aula, eu realmente temo, acrescentando que nós estudantes para além da utilização da tecnologia ". "Apesar de ter objetivos claros da matéria em si eram muitos medos porque eu entendi que o que nós enfrentamos não foi fácil, desenvolver o conteúdo de um sujeito realmente é complicado e eu nunca tinha visto desse ponto de vista, com mais ainda o desenvolvimento de um programa de estudo inteiro ". "Confesso que na última sessão eu me senti muito

estressado, foi posta em prática todos os conhecimentos adquiridos, a maioria dos teóricos, e fazer um currículo em um curto espaço de tempo; as atividades de projeto e realizar o suporte teórico me ajudou a valorizar o meu trabalho como professor, porque não é fácil desenvolver um plano de trabalho e seleccione actividades para facilitar a aprendizagem do aluno”.

Através deste trabalho, temos manifestado -por participantes-de intenções firmes para formalizar projetos de tese e processos de investigação educacional que permitem a geração de novos conhecimentos no tema da educação e-learning.

“Meu melhor motivação que tive e sempre tiveram, é o desenvolvimento profissional eo desejo de aprender algo novo todos os dias para me servir como suporte para a minha prática de ensino ". "Não devemos ter medo da tecnologia, devemos enfrentar os novos desafios que propõe modelo tecnológico e adaptá-lo às nossas necessidades e a maneira pela qual conferir nossas aulas”.

Fechando o processo de pesquisa qualitativa é hora de afirmar que a satisfação que cria a oportunidade de aprender a viver e aprender uns com os outros através de estratégias de mudança de papéis (professor-aluno, aluno-professor) - é de alto valor ao participar de um processo de currículo e-learning e este é compartilhado como um fator comum que as forças de olhar para a participação do bem comum antes de seu próprio país. O resultado dessa intenção é um sistema educacional sólido que permeia o desenvolvimento sustentável das regiões, e nas palavras dos participantes é considerado:

O maior desafio, deve ser imerso em um mundo tecnológico em que quando atualizar isso e vai em frente; medo de o professor está a estagnar no uso da tecnologia. Mas eu acho que a maior motivação é continuar a partilha de conhecimento para alcançar a aprendizagem significativa para os alunos.

## **Conclusão**

Conclui-se que desenvolver estratégias de ensino para o ensino de um curso na busca para alcançar uma aprendizagem mais significativa é uma experiência que atinge o desenvolvimento cognitivo de títulos que geram novos conhecimentos.

Como evidência da aprendizagem colaborativa é atualmente um programa de assunto desenvolvido para e-learning, a partir de um currículo face-graduação. Ampla experiência no desenvolvimento da metodologia, onde foi determinado modelo curricular de e-learning para uma IES privada, pode levar a educação em sala de aula processos de virtualização e estar na possibilidade de ofertas educativas neste modo.

Também é importante mencionar que o trabalho sob vezes esquemas de participação ativa ambos enfrentam desenho curricular e e-learning são diminuídos.

A participação activa incorpora elementos de valor acrescentado, tais como disciplina, liderança, organização e, acima de tudo, compromisso coletivo para um bem comum. Ele ainda está sendo atuais participantes que têm a orientação de processos educacionais (aprendizagem centrada no aluno) para projetar-los sobre os participantes subsequentes (design instrucional), em uma crítica potencial. Isto permite a consolidação de uma comunidade democrática, não elitista, em que todos participam e reconhecer que a racionalidade não é propriedade de ninguém (Juliao Vargas, 2013).

O aprendizado provas obtidas é um "currículo desenvolvido sob uma visão de currículo projeto e-learning", onde é possível reproduzir a metodologia proposta e avançar para a transformação do currículo de estudos de pós-graduação, tornando o IES tem a capacidade de transmitir conhecimento em inovação educacional na forma online.

## Bibliografía

- Ariel Clarenc, C. (2013). Analizamos 19 plataformas de e-learning. Investigación colaborativa sobre LMS. [www.congresoelearning.org](http://www.congresoelearning.org): Grupo GEIPITE.
- Barrera Quirós, C., y Quintero Cifuentes, A. (2008). ¿Cómo trabajar el Diseño Instruccional de cursos virtuales a partir de los Lineamientos Pedagógicos Institucionales? Medellín: Politécnico Colombiano Jaime Izasa Cadavid.
- Benavides, M. Á., et al. (2011). Crear y publicar con las TIC en la escuela. Colombia: FERIVA.
- Cabero Almenara, J., y Román Graván, P. (2006). E-ACTIVIDADES. Sevilla: Editorial MAD, S.L.
- Campo Saavedra, M., et al. (2012). Orientaciones para el diseño, producción e implementación de cursos virtuales. Bogotá: ID impresor.
- Candia García, F., y Galindo López, V. (2012). Hacia la determinación de desempeños para la educación superior, experiencias de un programa educativo en ingeniería autores. Revista digital de investigación educativa.
- Candia García, F., Galindo López, V., y Flores Méndez, J. (2014). Una Política Pública para garantizar la Soberanía del Estado a través de los Desempeños Sociales. Identidad Docente.
- Casarini Ratto, M. (1997). Teoría y Diseño Curricular. México: Trillas.
- Castañeda Castañeda, A. (2013). El uso de las TIC en educación primaria: la experiencia ENCICLOMEDIA. México: Red de Investigadores Educativos, A. C.
- Ghirardini, B. (2014). Metodología de e-learning. 1ª. ed., Roma: FAO.
- Gobierno de México. (19 de junio 2016). [gob.mx](http://www.gob.mx). Obtenido de México digital: <http://www.gob.mx/mexicodigital/articulos/programa-de-inclusion-y-alfabetizacion-digital-piad>
- Hernández Sampieri, R. (2006). Metodología de la Investigación. México: McGraw Hill.
- Herrera M., A., y Didriksson, A. (1999). La construcción curricular: innovación, flexibilidad y competencias. Educación superior y sociedad, 29-52.
- Juliao Vargas, C. (2013). Una pedagogía praxeológica. Bogotá: UNIMINUTO.
- Martínez-Salanova Sánchez, E. (20 de junio 2016). La enseñanza on-line. Obtenido de: [http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0017ensenanza\\_online.htm](http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0017ensenanza_online.htm)

- RAE. (20 de junio 2016). Real Academia Española. Obtenido de <http://www.rae.es/diccionario-de-la-lengua-espanola/la-23a-edicion-2014>
- Robinson, S. K. (Dirección). (2016). A iniciar la revolución del aprendizaje [Película].
- Puebla, G. d. (20 de junio 2016). [www.universidadlasallebenavente.edu.mx](http://www.universidadlasallebenavente.edu.mx). Obtenido de [http://www.universidadlasallebenavente.edu.mx/investigacion-y-desarrollo/foro2012\\_1\\_hdt\\_puebla.pdf](http://www.universidadlasallebenavente.edu.mx/investigacion-y-desarrollo/foro2012_1_hdt_puebla.pdf)
- Sandoval Yáñez, C. (2013). Propuesta para implementar un sistema de gestión del conocimiento que apoye el diseño de un curso online. *Revista Chilena de Ingeniería*, 457-471.
- UNESCO (2008). Estándares de competencias en TIC para docentes. París: UNESCO.
- UNESCO (2013). Enfoques estratégicos sobre las TIC en educación en América Latina y el Caribe. Chile: OREAL/UNESCO Santiago.
- Yukavetsky, G. (2003). La elaboración de un módulo instruccional. Puerto Rico: Universidad de Puerto Rico en Humacao.
- Zamorano Z., S. (2012). Modelo metodológico de diseño curricular para la ENAP. Chile: Universidad Arturo Prat.

