

TECNOLOGICA FITEC

LINEAMIENTOS COMUNICATIVOS

La dimensión comunicativa de la Tecnológica FITEC busca mantener un engranaje permanente con las diferentes dimensiones (organizacional, pedagógica y tecnológica), razón por la cual se crean los Lineamientos Comunicativos, documento que servirá de guía para la realización del material de nuestros módulos virtuales.

La tecnológica FITEC entiende como lineamientos, las **directrices y orientaciones de obligatorio cumplimiento que guían el hacer de la producción**

PARTE 1. CARACTERIZACION DE LA POBLACION

La caracterización de la población son los aspectos que nos permiten desde la dimensión comunicativa diseñar diferentes estrategias para la entrega de materiales y recursos.

Los aspectos que se tienen en cuenta para realizar esta caracterización son:

ASPECTOS DEMOGRAFICOS

EDAD

ESTRATO

NIVEL DE SISBEN

NIVEL DE FORMACION

GENERO

ESTADO CIVIL

OCUPACION

LUGAR DE RESIDENCIA

DISPONIBILIDAD DE EQUIPO ACCESO A INTERNET

Los resultados parciales de esta caracterización nos muestra que nuestra población objetivo:

- * La mayoría perteneces a estrato socio económico 1, 2 y 3
- * Sus competencias lecto escritoras y de comprensión no son óptimas

Por lo anterior, los módulos deben tener unas características de fácil navegación, con un lenguaje adecuado para la comprensión y que permitan cumplir con los propósitos de los módulos.

PARTE 2. DEFINICION DE LOS LINEAMIENTOS

2.1 EL LENGUAJE

"La comunicación educativa debe ser rica y variada; hablar muchos lenguajes. Abrir las compuertas a la creatividad y a la imaginación."

(Una pedagogía de la comunicación. Mario Kaplun)

La expansión y desarrollo de la civilización humana no hubiese sido posible sin la facultad que adquirió la especie para intercambiar estructuras complejas de información, para ello elaboro sistemas verbales y no verbales que le permitiesen compartir sus ideas con el circulo social.

La comunicación humana es una necesidad básica de todos los seres humanos y la posibilidad que tenemos para interactuar entre sí. La comunicación es aplicable a todas las disciplinas, es indispensable para establecer canales de interacción,

oportunidad de relación y promover el desarrollo de las comunidades en sus ámbitos sociales, económicos y culturales.

Por ello la dimensión comunicativa de FITECVIRTUAL considera pertinente el uso y aplicación de los diferentes tipos de lenguaje y comunicación en la construcción de los recursos para los módulos de educación virtual.

A través de la construcción de recursos facilitamos el manejo e intercambio de información, impulsamos el aprendizaje colaborativo y acompañamos el proceso de aprendizaje de nuestros estudiantes.

Utilizamos elementos del lenguaje verbal (tanto oral como escrito) a través del diseño de textos, infografías, imágenes, fotografías, audiovisuales, los signos, los símbolos, los archivos de audio y la orientación en normas de netiqueta sobre las intervenciones del profesor con sus estudiantes.

Utilizamos elementos del lenguaje no verbal a través de la visualización en la caracterización de los personajes que aparecen en las animaciones, el uso de colores que determinan el clímax psicológico en una situación o en un elemento gráfico, la gestualidad en las intervenciones del profesor para una video clase, el tono de la voz y la tesitura aportada a cada uno de los audios implementados, la alfabetidad visual incorporada a cada ícono e imagen utilizada y los conceptos de diagramación propios del diseño como el espacio, la tipografía y la distancia entre objetos.

Todo ello buscando establecer relaciones lógicas que permitan una mejor comprensión de los contenidos aquí desarrollados.

La dimensión comunicativa de FITECVIRTUAL, en la etapa de producción y consecución de recursos aplica su modelo educativo, donde define la utilización de un lenguaje multimedial e hipertextual, como base de comunicación para el desarrollo de módulos pensados y diseñados para aprender a aprender, esto puede definirse como modo de comunicación hombre-

máquina/hombre-hombre logrando acercarse a la cognición humana, con capacidades interactivas.

Seguir innovando y creando entornos de aprendizaje más flexibles y dinámicos nos lleva a aplicar un nuevo lenguaje que nace con las nuevas tecnologías de la información y que va de la mano con las necesidades requeridas en las inteligencias múltiples, es el marco de referencia para integrar los distintos lenguajes visual, auditivo, verbal, etc. Dentro de este nuevo contexto y para afrontar los cambios en un entorno global, las instituciones de educación estamos orientadas a aplicar nuevas herramientas que desarrollen competencias personales, solución de problemas, pertinencia y autoconocimiento.

Y por ultimo ofrecer la oportunidad al estudiante y profesor de seleccionar el modo de acceder y navegar por la información es sinónimo de que ofrecemos un medio interactivo para la formación.

La institución tiene claro que el éxito de los programas virtuales depende en muy buena parte de la forma como se construyen las interacciones, dadas en tres tipos:

Estudiante – Profesor

Estudiante – Contenido

Estudiante – Estudiante

LOS MEDIOS

De Acuerdo a nuestro modelo educativo, los medios que se utilizan en la Tecnológica FITEC, teniendo en cuenta el énfasis que ponen en uno u otro de los actores, pueden ser:

Medios Expositivos: Presentan las construcciones propias del profesor

Medios Activos: Favorecen que el estudiante elabore sus propias construcciones

Medios Interactivos: Propician la comunicación entre los actores del proceso a partir de la sincronía o de la asincronía

De otra parte, la tecnología puede ser de dos tipos:

Tecnología unidireccional: son las herramientas que utilizan los medios expositivos, allí buscamos solo transmitir información.

Tecnología bidireccional: Son las herramientas que usan los medios de carácter activo e interactivo, se utilizan para propiciar la comunicación.

2.2 LOS RECURSOS

Los recursos son entendidos por FITECVIRTUAL como medios que contienen información, para apoyar el proceso formativo, con las siguientes características de acuerdo a las necesidades de los estudiantes:

- Presentados en formato digital o impreso.
- Estáticos o interactivos: Los recursos interactivos permiten la comunicación instrumental de los estudiantes con la maquina, los recursos estáticos no permiten la interactividad.
- Disponibles en plataforma o entregados en medio físico

RECURSOS DISPONIBLES EN LA RED

Como forma de contribución al mejoramiento de la calidad de la educación, los medios audiovisuales y las nuevas tecnologías se han introducido en los contextos formativos e instructivos, reclamando un espacio cada vez más protagónico. Últimamente el medio informático ha ampliado sus posibilidades con la creación de entornos simulados, hipertextos y multimedios.

Para la Tecnológica FITEC los criterios para seleccionar recursos web o digitales que sean de producción externa a FITECVIRTUAL y que le permitan al estudiante desarrollar las diferentes competencias, deben cumplir con los siguientes requisitos para su uso:

Criterios para seleccionar los recursos:

Internet se ha convertido en una de las principales fuentes de información y por esto se hace necesario establecer pautas para evaluar el material y contenidos publicados.

Por su misma naturaleza, Internet fue diseñado para permitir el intercambio ilimitado de información. No existen reglas o procedimientos que gobiernen el tipo o la calidad de la información que una persona o entidad pueda poner en Internet. Los sitios de la Red pueden contener información basada en hechos, opiniones, datos, ideas, publicidad, auto promoción, o fines comerciales.

1. Exactitud de la información y sitio de publicación

Establecer con claridad quien o quienes son los autores de la página Web y si es posible establecer contacto con el Webmaster. Es importante la ubicación geográfica y si se suministra dirección física. Establecer si la página está hospedada en un servidor pago o gratuito. El dominio (nombre del sitio Web en Internet) pertenece a una persona natural o jurídica y responder a la pregunta ¿Es un dominio registrado por pago o es gratuito? Verificación de la URL.

La información se encuentra libre de errores gramaticales, ortográficos y tipográficos?

Contestar las anteriores interrogantes permite inferir que tan seria es la información publicada.

2. Autoría del documento

Establecer quién o quienes son los autores del artículo, es decir, responder a la pregunta ¿Por quién fue escrito el documento? ¿Los autores son independientes del Webmaster? Qué formación académica poseen quienes realizan la autoría. Verificación de credenciales.

3. Objetividad

El artículo tiene fundamentos y referencias documentales que lo soporten. ¿Qué objetivos o metas se proponen con la información publicada? ¿Es un artículo promocional o publicitario? ¿Qué tan detallada es la información y que datos de soporte se suministran? ¿El autor o autores expresan una opinión respecto al tema que tratan?.

4. Verificación de fechas, enlaces y soportes

Esta verificación responde a las siguientes preguntas: ¿Cuándo fue escrito por primera vez el artículo o documento? ¿Ha sido actualizado? ¿Está la información actualizada? También se encarga de revisar las referencias bibliográficas y verificar los enlaces que se suministran para saber si están funcionando o están rotos.

5. Accesibilidad, derechos de autor y propiedad intelectual

Determinar si el documento se accede de forma directa, sin necesidad de pago o exige alguna forma de registro o pago para acceder a toda la información completa. Se puede acceder a la información desde cualquier navegador o exige alguno en especial. Se requieren plugins para la correcta visualización? ¿El

material está protegido por derechos de autor, se ha indicado el nombre del propietario de esos derechos?

RECURSOS PRODUCIDOS EN FITECVIRTUAL

1. Animación

Es una simulación de movimiento producida mediante imágenes (llamadas cuadros) que al proyectarse sucesivamente producen una ilusión de movimiento. Esta puede contener audio, voces o música de fondo. El propósito de la animación es transmitir un mensaje. El uso de animaciones (generalmente íconos o imágenes animadas) es una de las posibilidades multimedia más extendidas en el diseño, brinda la oportunidad de presentar información en forma dinámica y didáctica.

En la Tecnológica FITEC utilizamos la animación para:

- Simular procesos
- Presentar sucesos imaginarios
- Explorar puntos de vista para determinar la relación entre un objeto y su entorno.
- Mostrar información en movimiento
- Mostrar cambios secuenciales de sucesos temporales
- Representar objetos complejos o simular actividades demasiado peligrosas.

Características:

- Dado a que está compuesto por imágenes y audios, aplica las características de cada uno de ellos.
- Formato SWF (formato de flash).

- El tamaño estándar es de 800x600 píxeles
- La duración máxima es de 3 minutos
- El peso máximo de la animación es 4 Mb

2. Video

Es una captura, grabación, almacenamiento, y reconstrucción de una secuencia de imágenes y sonidos que representan escenas en movimiento. Esta grabación puede ser realizada por un grabador de video (camrecorder) o algún otro dispositivo que capture imágenes en movimiento. El video puede ser la representación de un caso, el paso a paso o demostración de un proceso, pero también como evidencia de un resultado o diagnóstico generalizado.

Tipos y aplicabilidad de los videos educativos.

- Video documental: muestra de manera ordenada información sobre un tema concreto (por ejemplo, un video sobre la actividad agrícola).
- Video narrativo: tienen una trama narrativa a través de la cual se van presentando la información relevante para los estudiantes (por ejemplo, un video que narra la vida de un personaje).
- Lección mono conceptual: es un video de muy corta duración que se centran en presentar un concepto determinado (por ejemplo, un video sobre el concepto de la cadena alimenticia, o el ciclo del agua).
- Lección temática: es el clásico videos educativo que va presentando de manera sistemática y con una profundidad adecuada y gradual a los destinatarios los distintos apartados de un tema concreto (por ejemplo, un video sobre las influencias de las micro-empresas en la región).
- Video motivador: pretende ante todo impactar, motivar, interesar a los espectadores, aunque para ello tengan que sacrificar la presentación sistemática

de los contenidos (por ejemplo, un video para alertar sobre la manipulación de alimentos). Muchas veces tienen una estructura narrativa.

El video es una herramienta indispensable para acercar el mundo al estudiante, para mostrarle una mirada más enriquecedora y real, que no podría vivenciar en el contexto geográfico y sociocultural donde reside. Por ejemplo, algunas ciencias sociales como geografía e historia para mostrar paisajes, edificios, relieves y otros aspectos.

Cuando el aspecto importante sea la observación de procedimientos y procesos complejos, que requieran elementos como movimiento, sonidos, colores y formas cambiantes, cuya ilustración sea muy difícil utilizando otro recurso más económico.

Cuando se requiera un instrumento de para la observación de habilidades físicas y psicomotrices como en la expresión corporal y artística.

En la Tecnológica FITEC utilizamos el video para:

- Transmitir expresiones creativas a través de artes diferentes como imagen, drama, música, danza y animación pero en un único recurso.
- Aprendizajes de identificación y reconocimiento visual
- Transmitir ritmos y secuencias de ejecución psicomotoras.
- En general como medio de transmitir información especial que con otro recurso diferente no se podría hacer y se necesite alta aproximación a la realidad.

Características:

- El video debe ser pertinente y contribuir al aprendizaje significativo de acuerdo a los objetivos de formación del módulo.

- La duración de un video producido por FITECVIRTUAL será máximo de 3 minutos, si el video es proporcionado por el diseñador del módulo, esta será de 5 minutos.
- Se debe tener en cuenta las condiciones mínimas de calidad del video, existen diferentes formatos de video, reconozcamos los que parten de una calidad mínima para su visualización.
MOV → Quick Time
AVI → *Audio Video Interleave* (mpeg-4)
WMV → Windows media video
FLV → Flash Player
Estos son los principales formatos de video que están dentro del rango mínimo de calidad.
- Deberán tener una resolución mínima de 320x240
- Todos los videos serán publicados finalmente en formato FLV, para poder utilizar sus ventajas de publicación y precarga.

3. Sonoviso

Es una sucesión de imágenes, generalmente fotografías, que se acompañan de un audio que puede ser música o voces. En el aprovechamiento de este recurso se deberá valorar el audio como instrumento de orientación y diagnóstico. El sonoviso es una lección educacional que conduce al usuario a un paso a paso de las características, funciones, procesos y diseños de un tema en especial. Este es presentado a través de un video, generalmente capturando imágenes del

desarrollo de la temática desde la pantalla del computador o desde el ambiente en donde se desarrolle la información.

El sonoviso se puede aplicar cuando además de imágenes se requiere agregar efectos de sonido, musicalización o textos orales para ampliar la gama de canales sensitivos para llegar al estudiante según su estilo de aprendizaje.

En la Tecnológica FITEC utilizamos el sonoviso para:

- Posibilitar la construcción de aprendizajes de identificación y reconocimiento visual sincronizado con audio.
- Cuando se requiera una alfabetización científico-visual de tópicos disciplinares que utilicen símbolos propios.
- Se recomienda utilizar éste recurso sólo cuando se requiere hacer el tema a tratar requiere un énfasis especial.

Características:

- Dado a que está compuesto por imágenes y audios, se aplica las características de cada uno de ellos.
- Formato FLV
- El tamaño estándar es de 800x600 pixeles
- La duración máxima es de 3 minutos
- El peso máximo del sonoviso es 4 Mb

4. Audio

Es una grabación, almacenamiento, y reconstrucción de una secuencia de sonidos que representan información o acciones. Esta grabación puede ser realizada en un grabador de audio o algún otro dispositivo que capture sonidos. Al descargar

este recurso el estudiante podrá reproducir una señal sonora, generalmente corresponde a un documento audible como una canción, una presentación, un mensaje, oír un discurso y escuchar un texto.

El audio proporciona una fuente auditiva original. Por ejemplo, escuchar a un especialista en alguna materia de estudio, el audio se puede usar para presentar noticias, charlas, conferencias y lecciones magistrales.

En la Tecnológica FITEC utilizamos el audio para:

- Presentar entrevistas, debates, cuentos, canciones y textos en forma oral dado que el audio es otro lenguaje y puede estimular otro de los sentidos utilizados por el estudiante permitiendo que las inteligencias múltiples sean desarrolladas logrando simplificar información que pueda llegar a ser densa o complicadas.
- Cuando se desee hacer la educación a distancia más humana y personal. El audio es flexible con relación al ambiente, podemos dirigirnos al estudiante en tonos modulables para generar sentimientos o situaciones, la comunicación auditiva es un canal importantísimo de transmisión del saber y de los conocimientos.
- Plasmar aspectos que no son fácilmente expresables por escrito.
- Proporcionar variedad en el aprendizaje, despertar nuevas ideas, añadir atmósfera a la información y atraer la atención del usuario.

Características:

- La duración máxima del audio debe ser de 10 minutos
- Formato MP3

- La calidad de audio máxima debe ser de 96 Kbps
- La calidad de audio mínima debe ser de 32 Kbps
- La salida de audio debe ser estéreo (2 canales)
- El audio tiene un peso máximo de 5 Mb.

5. Texto

Por ser un recurso de interacción con el recurso,(ojo revisar redacción) este debe incentivar desde su presentación hasta su contenido, para lograr el interés del estudiante. El acto en sí de leer es indispensable para el desarrollo de las funciones creativas y de la libertad de pensamiento. Es importante dar la oportunidad al estudiante, de poder reflexionar y criticar lo leído. Ahí es donde el texto debe estar ligado a una buena actividad de retroalimentación. Un buen texto nos lleva a demostrar aquellas vivencias, ejemplos, o casos que deseamos presentar, pero al mismo tiempo se requiere de un esfuerzo y creatividad del escritor para llevarnos a introducirnos en el texto. El texto generalmente es un documento escrito en Word y contiene una lectura que debe realizar o consultar.

En la Tecnológica FITEC utilizamos el texto para:

- Identificar conocimientos
- Establecer relaciones
- Interrelacionar hechos
- Comprender y hacer hipótesis
- Sacar conclusiones y ampliar aún más nuestro rango de referencia.

Características:

- Sobriedad: el contenido debe ser un escrito de tipo técnico y no un texto literario, es decir la información debe ser clara, concisa y específica.
- Brevedad: la información contenida debe ser relevante para lograr el objetivo planteado, apelando a la síntesis de información para extractar la esencia del contenido.
- Soporte documental: Todo texto debe ajustarse a la realidad y apoyarse en una sólida documentación; también evitar la deformación de datos.
- Fuente:
Los tipos de letra seleccionados deben ser claramente legibles, por lo tanto las fuentes a utilizar son Arial, Tahoma o Verdana.
- El tamaño debe estar entre 10 y 14 puntos.
- El espacio interlineal debe ser 1.5 puntos
- Recuerde la aplicación de las normas de netiqueta para la elaboración de textos.

6. Video clase

En este recurso el estudiante podrá abrir un sistema de video streaming que puede funcionar sincrónico o asincrónico.

Este recurso permite planificar la integración y diversificación de diferentes medios de comunicación y recursos educativos (power point, video, tablero inteligente, imágenes, etc.) En un video. Es un multimedia donde el grado de interacción

desarrollado por el profesor será vital para poder resolver los temas y subtemas. La descomposición de información favorecerá en un aprendizaje más flexible para el estudiante. Estas ayudas deberán estar listas a la hora de empezar el proceso de producción de video clase.

La video clase Facilita el trabajo del profesor al poder integrar otros medios, esto da la posibilidad de llegar a múltiples inteligencias simultáneamente, activando el proceso de aprendizaje. Cuando se sintetiza en poco tiempo y espacio aspectos de gran extensión, crea intereses y motivaciones significativas que facilita la observación de ejemplos y procesos desde una posición privilegiada de esta manera logrando un buen porcentaje de atención.

En la Tecnológica FITEC utilizamos la Video clase para

- Suscitar el interés sobre un tema: Su finalidad es interesar al estudiante en el tema que se abordará, provocar una respuesta activa, polemizar un hecho, estimular la práctica o promover actitudes de investigación en él.
- Introducir a un tema utilizando diferentes recursos multimedios como instrucción proporcionando una visión general del tema, a partir de la cual el profesor puede destacar los conceptos básicos que se analizarán.
- Confrontar o contrastar ideas o enfoques: Su uso permitirá a los alumnos establecer comparaciones y contrastar diferentes puntos de vista, lo que aportará un elemento más al conocimiento que posean sobre el tema. Con la utilización de varios materiales se apela más a la capacidad de análisis y a la deducción que es la teoría. Ayuda a develar significados y concepciones ocultas y tal vez difíciles de abordar, se sugiere presentar segmentos breves, a partir de los cuales se provoque discusión y análisis.
- Recapitulación o cierre de un tema: Se trata de la utilización de diferentes experiencias, aprendizajes o evidencias articuladas a través de multimedios en un video para constatar el aprendizaje de los alumnos como resultado de las actividades en torno de un tema o problema.

Características:

- El formato de la videoclase es FLV (formato de flash)
- La resolución estándar es de 480x360 pixeles
- El peso máximo que tiene un video es 6 Mb
- El tiempo de duración de una videoclase integrada al modulo es de 5 minutos
- El tiempo de duración de una videoclase en vivo o descargable(recurso externo al modulo) es de 15 minutos
- Todo movimiento de expresión corporal debe ser fluido, manifestando seguridad y dominio del tema.
- La voz debe mantenerse regulada es decir, sin altibajos o cambios en el tono, es importante evitar impostar la voz o dar matices que puedan resultar difíciles de comprender
- Es importante a la hora de la grabación conocer qué tipo de prendas se utilizaran, pues la primera imagen es la principal impresión, se debe utilizar ropa cómoda, de colores claros preferiblemente unicolor, evitar el uso de transparencias, y prendas que tengas rayas.
- Se debe exponer el tema de acuerdo con el tiempo determinado, tener claro cuáles son los comentarios o información que se va a presentar y el tiempo que dispone para cada uno.

7. Infografía

Generalmente corresponde a imágenes acompañadas de hipertexto que de una manera sencilla guiará o dará las pautas de procesos, fases, procedimientos, o técnicas. Se deben hacer importantes consideraciones en este recurso, con la infografía se quiere alcanzar, que la información y sub información suministrada

sea suficiente y detallada, la interrelación entre ellas para que tenga una rápida y fácil navegabilidad, y que su usabilidad sea efectiva y eficiente. Tiene como objetivo informar o enseñar de diferente manera, por medio de imágenes.

En la tecnológica FITEC utilizamos la infografía para:

- Cuando se necesite facilitar el aprendizaje textual apoyado con imágenes y fomentar procesos de interpretación.
- Realizar aproximaciones a la realidad con un elevado grado de significación y realismo que no se pueda logra con imágenes o textos utilizados independientemente.
- Reforzar al grado identificación, comprensión y recordación de un tema.

Características:

- Dado a que está compuesto por imágenes y textos, se aplica las características de cada uno de ellos.
- El carácter estático o interactivo si así lo requieren.
- El tamaño estándar es 800x600 pixeles
- El peso máximo debe ser de 4 Mb.
- Los formatos a utilizar serán JPG, GIF, PNG, SWF, JAVA.
- La presentación de información técnica es responsabilidad del diseñador del curso, así como el suministro de las imágenes técnicas y especializadas.
- El sistema de convenciones debe ser ordenado, claro y fácil de navegar y comprender.

8. Imagen

Es un recurso de interacción estudiante - contenido, una buena selección de imagen, permitirá mostrar ejemplos o demostraciones simples, que no requieran una explicación adicional. Una imagen, generalmente corresponde a fotografías, ilustraciones, cuadros, dibujos, mapas conceptuales, caricaturas o capturas de pantalla. La imagen debe facilitar al estudiante una primera toma de contacto, al llamar su atención sobre determinados rasgos de la imagen, aquellos que nos permitan elaborar unos criterios de clasificación lo más objetivos y comunicables posible, la imagen nos permite representar, por medio de un sistema descriptivo y gráfico, un sistema clasificatorio, secuencias animadas, o información compleja que no sea posible a través de texto.

En la Tecnológica FITEC utilizamos la imagen para:

- Modelación de fenómenos naturales o modelos conceptuales a través de símbolos
- Hacer más explícitos los significados.
- Mostrar visualmente situaciones, problemas, conceptos e ideas, en las que se hace necesaria la interpretación, la observación crítica y la visión propositiva.
- Sustituir la utilización y manipulación de objetos del mundo real, cuando el uso de éstos sea difícil o peligroso.

Características:

- Pueden ser estáticas o interactivas si así lo requieren.
- Tamaño máximo: 800x600 pixeles
- Tamaño mínimo: 150x150 pixeles
- Peso máximo: 1Mb
- Formatos: JPG, GIF, PNG

- El uso de las imágenes debe tener en cuenta el respeto por el usuario, es decir, evitar el uso de imágenes ofensivas, sensacionalistas, de mal gusto y que atenten contra la moral y las buenas costumbres.

9. Enlace externo

Funciona para ofrecer material adicional de investigación o consulta que no esté dentro del portal. Es una opción útil y efectiva con las actuales oportunidades de conexión a internet, este enlace puede brindar acceso a fuentes primarias, a ejemplos o demostraciones que están publicadas en la web. Es importante tener en cuenta que los sitios a donde se remita al estudiante sean de total confiabilidad y garantía para no generar dudas o incógnitas.

Hay algunos aspectos a tener en cuenta al agregar un enlace externo:

- ¿Es accesible el enlace?
- ¿Es pertinente? (contiene información valiosa y fiable.)
- ¿Se ha enlazado correctamente?

En la Tecnológica FITEC utilizamos el enlace externo para:

- Los sitios oficiales de cualquier organización, persona u otra entidad que tenga un sitio oficial.
- Las páginas que hayan sido citadas o usadas como referencias o fuentes en la creación de recursos.
- Si en algún lugar de Internet existe un libro, texto, documento, multimedia o ejemplo editado por alguna autoridad reconocida, con el mismo tema que trata, debería ser incluido como refuerzo investigativo.

- En artículos con múltiples puntos de vista o ejemplos demostrativos que refuerzan el aprendizaje.
- Páginas con gran cantidad de material neutral y relevante aún no contenido en el modulo.

Características:

- El sistema de hipervínculos (enlaces que permiten ir de un recurso a otro) debe permitir la navegación flexible y no secuencial para acceder a la información de diversas formas. El hipertexto debe permitir la navegación libre del usuario y a la vez evitar su desorientación.
- Los hipervínculos deben ser, en lo posible, en todas las direcciones para garantizar navegación completa, organizada en unidades coherentes y evitar aislamiento de elementos.
- Todos los hipervínculos deber ser revisados por el profesor virtual y avisar inconsistencias (actualización y hipervínculos rotos) con 15 días de anticipación al inicio del curso para realizar los ajustes correspondientes.
- Los sistemas hipertextuales deben aprovechar la naturaleza básica del pensamiento humano que esta esencialmente organizado en una red semántica de conceptos que se une a través de asociaciones.
- Los recursos con gran contenido de información deben contar con índice y tablas de contenido apropiadas para orientar mejor al usuario.

2.3 ESTRUCTURA DE NAVEGACION

Para el manejo de los módulos virtuales en FITECVIRTUAL se utiliza Moodle como nuestro LMS (Sistema de Gestión de Aprendizaje) debido a que su diseño favorece el aprendizaje colaborativo, la diversificación de actividades y la reflexión crítica, respondiendo a nuestro modelo educativo.

FITECVIRTUAL ofrece una interfaz para una navegación sencilla, ligera, y compatible asegurando así el fácil acceso a la información. La Navegación a través de los módulos se realiza en una estructura híbrida entre la estructura jerárquica y la estructura lineal a partir de un punto central es cuál es la malla curricular de cada estudiante que le permite ir a cada uno de los módulos virtuales.

Ingreso al aula virtual:

Para ingresar al Aula Virtual el estudiante ingresa al Campus Virtual a través de www.fitec.edu.co en donde encuentra, en parte superior derecha la opción de ingresar con su usuario y contraseña. Una vez ingresa exitosamente se habilitará una la opción FITECVIRTUAL, la cual al hacer llevará al estudiante a su página de inicio del Aula Virtual en donde podrá observar la malla curricular que contiene cada uno de los módulos que componen su plan curricular.

Allí el estudiante podrá acceder a cada uno de los módulos que tiene matriculados, simplemente dando clic sobre el nombre del modulo. Al ingresar al módulo el estudiante podrá observar el contenido del módulo distribuido por unidades identificadas por su nombre, así como cada una de las actividades a desarrollar. Para acceder al contenido de cada unidad de aprendizaje basta con que el estudiante haga clic en el nombre de la unidad.

En la parte izquierda se encuentra varias opciones distribuidas por bloques, las cuales permiten que el estudiante navegue cada una de ellas sin importar en que parte del modulo se encuentre.

Los bloques disponibles son los siguientes.

Menú de módulo:

- Presentación: Esta opción permite al estudiante conocer información del docente que le acompañará en el módulo.

- Guía de módulo: En esta opción se encuentra una presentación general del módulo, aquí el estudiante puede observar el elemento de competencia a desarrollar en el módulo.
- Estructura de navegación: Al seleccionar esta opción se pueden ver las unidades de aprendizaje programadas en el módulo. Estas unidades están ordenadas en forma secuencial e indican número de semanas programadas para cada unidad.
- Cronograma: Allí el estudiante podrá observar los plazos para entrega de las actividades propuestas en el módulo

Interacción:

- Foros: En esta opción se encuentran los foros del módulo, espacios que sirven para el intercambio de ideas y trabajo colaborativo.
- Chat: Esta opción permite ver los chat que se encuentra agendados en el módulo.
- Participantes: Permite visualizar cada uno de los alumnos inscritos en el módulo. Es esta opción se puede observar la información básica que otros usuarios han compartido a la Comunidad Educativa.
- Mensajería: Esta opción permite enviar mensajes privados a cualquiera de los participantes del módulo, en caso de que el destinatario esté conectado se puede iniciar una conversación en tiempo real.

Campus FITEC:

En esta opción se puede acceder a los servicios de biblioteca y bienestar universitario.

Ayuda FITEC

- Diagnóstico: En esta opción se realizará un análisis que permite determinar si el equipo cuenta con los requisitos de software que se requieren para una correcta navegación.

- CASCE: La opción CASCE permite acceder al Centro de Ayuda y Soporte para la Comunidad Educativa. En la cual se puede solicitar atención personalizada vía chat, recibir soporte para las inquietudes y problemas presentados, preguntas frecuentes y la descarga del software necesario para la navegación en el Campus Virtual.

Administración:

- Calificaciones: En esta opción el estudiante podrá observar cada una de las actividades del módulo y su respectiva calificación.

Para revisar sus calificaciones el estudiante pueden acceder en la opción calificaciones del menú de administración. Allí puede observar una lista con la calificación obtenida en cada una de las actividades realizadas. Además podrá ir a una actividad específica del módulo dando clic sobre el nombre de la misma.

Actividades

Para ingresar a la actividad desde la estructura de navegación, se deberá hacer clic sobre el tipo actividad correspondiente (Foro, chat, etc). Posteriormente se presentará un listado con las actividades del tipo seleccionado en la unidad de aprendizaje. En este listado se deberá seleccionar la actividad a la cual se desea ingresar, por medio del enlace “Ir a la actividad” correspondiente

Algunas actividades requieren el envío de un documento (Word o otros). Para esto se le da clic en el botón examinar archivo se abre una ventana donde se encuentra el archivo a subir. Se busca el documento, se selecciona y se le da clic en abrir, después de este procedimiento aparece en la parte de abajo la ruta del archivo a subir y pulsas subir este archivo. El documento subido aparece en la parte inferior de fecha entrega.

Participar en el foro

Para participar en los foros se le da clic en el foro en el cual se desea participar. Al ingresar al foro, se presentará un listado de los temas a discutir. Se deberá hacer clic sobre la pregunta en la cual se desea participar, con lo cual se cargará una página en la cual se presenta el contenido de la pregunta. Para adicionar una nueva participación, se deberá hacer clic sobre la opción "Responder". Luego de digitar el mensaje basta con dar clic en la opción enviar.

La navegación a través de los módulos virtuales de la Tecnológica FITEC permite integrar cada una de las actividades, las cuales buscan el aprendizaje colaborativo, gracias a la metodología y el contenido de trabajo de cada una de ellas.

2.4 GUIAS DIDACTICAS PARA PROPONER Y VERIFICAR RECURSOS

Dentro del proceso de producción contemplado por FITECVIRTUAL existen diferentes formatos para realizar el diseño de los módulos, estos reflejan claramente la etapa en la cual se encuentra la producción, dichos formatos son:

TF01: Competencia y elementos de competencia

Este formato es el formato inicial para el diseño pedagógico de los módulos, en este se consigna la competencia general del modulo y sus respectivos elementos de competencia.

TF02: Guía de módulo

Este formato desarrolla la justificación, descripción del modulo, unidades de aprendizaje, evaluación, bibliografía, webgrafía, audiovisuales y programas requeridos para la realización del módulo

TF03: Resumen de módulo

Este formato es un cuadro resumen que muestra las diferentes unidades de aprendizaje, planteadas con sus respectivas actividades y recursos

TF04: Desarrollo modular

Este formato presenta el guion de las diferentes unidades de aprendizaje con su respectiva tabla de contenido

TF05: Hipervínculos Moodle

Este formato define las url necesarias para enlazar las actividades Moodle desde nuestros objetos de aprendizaje

TF06: Matriz de recursos

Este formato muestra cuantos y que tipos de recursos van a estar presentes en nuestros módulos

TF07: Guion técnico para recursos

Este formato es base para entender la construcción de cada uno de los recursos del modulo, en el se muestra claramente la guía de audio, texto, imagen que debe contener reflejar el recurso a producirse

TF08: Lista de requerimientos

Este formato nos muestra que tipo de necesidades presenta cada recurso que se va a construir

TF09: Validación final del módulo

Este formato nos muestra los momentos de validación del modulo y su respectiva realización por parte de la persona que así lo tenga encargado.

Todos estos formatos responden a las diferentes etapas de la producción de nuestros módulos tanto a nivel pedagógico como comunicativo y tecnológico y están contemplados para desarrollarse a lo largo del proceso.