

# MANUAL DE USO



# Plataforma EDUCATIVA

# LA PLATAFORMA EDUCATIVA DE LA DGFM ESTRUCTURA PEDAGÓGICA

La plataforma Moodle 3.9 de la DGFM fue diseñada exclusivamente con fines pedagógicos y una de sus características principales es que su estructura interna tiene una lógica orientada hacia un manejo sistemático de la enseñanza.

El propósito de esta lógica, es lograr que los estudiantes progresivamente vayan adquiriendo el conocimiento específico de la profesión docente, es decir, el conocimiento pedagógico mediante el cual una idea que está presente en el currículo la convierte en enseñable y a la vez en susceptible de ser aprendida.

Esto requiere no solamente creatividad, precisa de dominio del tema, del conocimiento de un acervo didáctico, reconocimiento de las características de desarrollo humano de los estudiantes y de las variables del entorno natural y social.

# Organizadores de la Enseñanza



## Guía de Aprendizaje



La guía de aprendizaje contiene los siguientes aspectos:

- Capacidades pedagógicas específicas a las que contribuye a adquirir la unidad formativa
- Los contenidos principales que se abordan
- La metodología de trabajo académico que se precisa
- El tipo de trabajo que deberán realizar
- Los procedimientos de evaluación



## Objetivos de Aprendizaje



Los objetivos de aprendizaje deben estar claramente formulados y de manera operativa, es decir, que sean entendibles para todos y que permitan hacer visible lo que se aprende. Esto será de gran ayuda en el proceso de evaluación.

Hay que hacer una distinción importante entre los objetivos generales, es decir, esos desempeños amplios y las capacidades y habilidades específicas a las que está dirigida el trabajo de una Unidad de Formación.



## Contenido



En esta parte se debe colocar los contenidos detallados que contiene la Unidad Formativa. Estos contenidos estarán organizados en un mapa conceptual de modo que ayude a ver a los estudiantes cómo los contenidos se relacionan unos con otros.

El mapa conceptual debe permitir observar la relación de estos contenidos con las capacidades pedagógicas del conocimiento profesional. Es decir, debe mostrar cómo ayuda el contenido que se trabajará al desarrollo de estas capacidades.

De esta manera, los estudiantes tendrán una panorámica general del contenido de la Unidad Formativa y cómo ésta contribuye al desarrollo de las competencias profesionales.



## Actividades de Aprendizaje



En esta parte, el profesor plantea las diferentes actividades de aprendizaje que ha diseñado para que los estudiantes aprendan. De alguna manera, la organización y secuencia de las mismas, es una muestra de lo que el aspirante a profesor ha de aprender en este proceso.

Las actividades deben ser variadas y deben abarcar procesos cognitivos, afectivos, o motores de acuerdo a los objetivos de aprendizaje y los contenidos. Para ello, la plataforma ofrece una gama de recursos que junto a la metodología aplicada genera por un lado, aprendizaje colaborativo y, por otro, una autogestión del aprendizaje, aspectos fundamentales en una educación virtual. Entre las principales actividades de aprendizaje están los foros de discusión, debates, cuestionarios en línea y auto calificables, encuestas, talleres, enlaces, juegos, entre otros. Para la formación técnica también se pueden acceder a diversos simuladores.



## Material de Apoyo



En esta parte de la estructura de la Plataforma, se debe incorporar el material de apoyo tanto para ampliar los contenidos como para complementar las actividades y resultados del aprendizaje.

Entre los materiales, se puede citar los textos de apoyo, videos tutoriales, artículos, enlaces a videos, simuladores y otros a disposición de los estudiantes, facilitando y reforzando la realización de actividades de aprendizaje y el desarrollo de las capacidades.



## Retroalimentación



Como un paso fundamental para la generación de conocimiento y generación de aprendizaje colaborativo, la plataforma incluye una sección de retroalimentación en la cual los estudiantes podrán tener en tiempo real: aportes y sugerencias por parte del docente respecto a las actividades de aprendizaje, pudiendo optimizar el proceso de aprendizaje y la interacción.

La retroalimentación es también parte fundamental de los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que los estudiantes pueden presentar dificultades y/o dudas en el proceso, en tal sentido la retroalimentación es fundamental para fortalecer el proceso de aprendizaje.

La plataforma Moodle da la posibilidad de realizar retroalimentaciones constantes, ya sean de forma sincrónica o asincrónica, y están clasificadas en tres niveles:



## Niveles de Retroalimentación

Aspectos	Elemental	Descriptiva	Por Descubrimiento
<b>Descripción</b>	El docente solamente se limita a valorar una actividad como correcta o incorrecta. Además, sólo identifica los errores, sin decir las causas, y no plantea las posibles soluciones.	El docente proporciona a los estudiantes información complementaria, adicional para que amplíen y comprendan una unidad temática o una tarea.	El docente mediador, permite que los estudiantes reflexionen por su propia cuenta e identifiquen su proceso de aprendizaje.
<b>Ventajas y/o limitaciones</b>	No ofrece apoyo pertinente.	Ofrece apoyo sobre qué hacer.	Ofrece herramientas, para que el estudiante sea cada vez más autónomo.



### Actividades de Evaluación



Es el proceso de verificación de la progresión de los aprendizajes que van alcanzado los estudiantes hasta alcanzar los objetivos planteados, es un proceso que ayuda y retroalimenta los procesos de enseñanza de los contenidos.

Estas actividades contribuyen a mejorar el proceso de aprendizaje y se incluyen los foros, evaluación colaborativa, gamificación, mapas conceptuales, e-portfolios, rúbricas, glosarios, análisis de casos, entre otros.