



**Ciencia Latina**  
Internacional

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.  
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), marzo-abril 2024,  
Volumen 8, Número 2.

[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i2](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2)

**ESTRUCTURA DIDÁCTICA DE LAS  
LICENCIATURAS A DISTANCIA HÍBRIDAS.  
EL CASO UNIVERSIDAD ROSARIO CASTELLANOS.  
EJE TEMÁTICO 3.  
MODELOS Y PRÁCTICAS EDUCATIVAS  
EN LA ERA DIGITAL**

**DIDACTIC STRUCTURE OF HYBRID DISTANCE DEGREE  
DEGREES. THE ROSARIO CASTELLANOS UNIVERSITY  
CASE. THEMATIC AXIS 3. EDUCATIONAL MODELS AND  
PRACTICES IN THE DIGITAL AGE**

**Flor Berenice Gómez Córdoba**  
Universidad Rosarios Castellanos, México

**Juan Antonio Gómez Aguilar**  
Universidad Rosarios Castellanos, México

DOI: [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i2.10594](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10594)

## Estructura Didáctica de las Licenciaturas a Distancia Híbridas. El Caso Universidad Rosario Castellanos. Eje Temático 3. Modelos y Prácticas Educativas en la Era Digital

Flor Berenice Gómez Córdoba<sup>1</sup>

[berenice.gomez@rcastellanos.cdmx.gob.mx](mailto:berenice.gomez@rcastellanos.cdmx.gob.mx)

<https://orcid.org/0009-0003-3909-151X>

Universidad Rosarios Castellanos

México

Juan Antonio Gómez Aguilar

[antonio.gomez@rcastellanos.cdmx.gob.mx](mailto:antonio.gomez@rcastellanos.cdmx.gob.mx)

<https://orcid.org/0009-0001-4573-1486>

Universidad Rosarios Castellanos

México

### RESUMEN

Uno de los desafíos a lo que se enfrenta la Universidad Rosario Castellanos como una institución de reciente creación, es la tarea que conlleva la implementación y operación de su modelo pedagógico en la modalidad a distancia, resaltando la importancia de la creación de un modelo didáctico y comunicacional para la creación del ambiente de aprendizaje, así como la importancia del diseño de su estructura didáctica, al incorporar cada uno de los componentes del modelo para la concreción del hecho educativo. Si bien, este modelo pedagógico representa el ideal del proceso de enseñanza y aprendizaje que se establece en el modelo educativo, su implementación y operación en la modalidad a distancia, representa un reto porque implica transitar del diseño instruccional a un diseño didáctico comunicacional que permita establecer las condiciones tecno-pedagógicas para que el docente a través de los elementos dispuestos que integran el ambiente de aprendizaje genere escenarios de aplicación situacional que propicien experiencias de aprendizajes auténticas. El propósito de este trabajo es compartir el diseño del aula modelo dentro del ambiente virtual de aprendizaje, sus implicaciones en sentido del diseño didáctico, comunicacional gráfico y web como un dispositivo pedagógico integral, que se articula para propiciar la gestión del proceso de enseñanza y aprendizaje. El diseño de esta aula modelo se ubica dentro de un marco de innovación en el sentido de que su diseño da cuenta y concreta la aplicabilidad del componente híbrido y dual como los ejes rectores de la propuesta educativa de la Universidad Rosario Castellanos.

**Palabras claves:** híbrido -dual, diseño didáctico-comunicacional, ambientes de aprendizaje, escenarios educativos

---

<sup>1</sup> Autor principal

Correspondencia: [berenice.gomez@rcastellanos.cdmx.gob.mx](mailto:berenice.gomez@rcastellanos.cdmx.gob.mx)

# **Didactic Structure of Hybrid Distance Degree Degrees. The Rosario Castellanos University Case. Thematic Axis 3. Educational Models and Practices in the Digital Age**

## **ABSTRACT**

One of the challenges faced by the Universidad Rosario Castellanos as a recently created institution is the task involved in the implementation and operation of its pedagogical model in the distance mode, highlighting the importance of creating a didactic and communicational model for the creation of the learning environment, as well as the importance of the design of its didactic structure, by incorporating each of the components of the model for the realization of the educational event. Although this pedagogical model represents the ideal of the teaching and learning process established in the educational model, its implementation and operation in the distance learning modality represents a challenge because it implies a transition from instructional design to a communicational didactic design that allows establishing the techno-pedagogical conditions so that the teacher, through the elements that make up the learning environment, generates situational application scenarios that promote authentic learning experiences. The purpose of this work is to share the design of the model classroom within the virtual learning environment, its implications in terms of didactic, communicational, graphic and web design as an integral pedagogical device, which is articulated to promote the management of the teaching and learning process. The design of this model classroom is located within a framework of innovation in the sense that its design realizes and concretizes the applicability of the hybrid and dual component as the guiding axes of the educational proposal of the Universidad Rosario Castellanos.

**Keywords:** hybrid -dual, didactic-communicational, design learning environments, educational scenarios

*Artículo recibido 26 febrero 2024*

*Aceptado para publicación: 27 marzo 2024*



## INTRODUCCIÓN

La Universidad Rosario Castellanos como una institución de educación superior de reciente creación se enfrenta a grandes desafíos, entre estos, el diseño de un proceso académico-formativo que promueva y garantice la apropiación de los elementos filosóficos y pedagógicos que se establecen en el Modelo Educativo como directrices que organizan la vida académica en su diferentes niveles de concreción; así como las estrategias que posibiliten la operación e implementación del modelo pedagógico en cada una de las modalidades educativas que la URC ofrece. Esta tarea representó y representa un proceso continuo de análisis y reflexión que deviene en tres vías de acción: a) el diseño de un prototipo de aula modelo que contenga los elementos establecidos en el modelo pedagógico en congruencia con el componente híbrido y dual del modelo educativo, b) el diseño de una metodología para el diseño de los materiales y recursos educativos con los que se acondiciona el ambiente de aprendizaje y 3) el diseño gráfico que da identidad comunicativa al ambiente de aprendizaje.

Cabe destacar que en este proceso creativo la noción de diseño instruccional fue insuficiente para enunciar las particularidades que conlleva acondicionar un ambiente de aprendizaje a la medida de un modelo pedagógico de la envergadura de la Universidad Rosario Castellanos, porque implica repensar el acto educativo desde una perspectiva diferente y dejar atrás las formas tradicionales de hacer educación, por lo que se transitó a la noción de diseño didáctico y comunicacional, porque esta categoría no sólo se centra en el diseño de actividades y materiales de aprendizaje, sino que es más abarcativa en el sentido de contener de forma armónica las tres acciones anteriormente mencionadas. Monedero (2007)

Si bien el diseño instruccional se apoya de las teorías del aprendizaje para diseñar experiencias de aprendizaje efectivas, a través de la modelación de estrategias didácticas, pocas veces se hace referencia al verdadero sentido que conlleva la planeación y el desarrollo de la arquitectura de un ambiente de aprendizaje.

### Modelo Educativo

El modelo educativo de la Universidad Rosario Castellanos se integra por un componente híbrido y dual y otro componente pedagógico y didáctico centrado en escenarios problematizadores. Este modelo



tiene como objetivo formar profesionistas capaces de dar soluciones a diversas situaciones problemáticas de la Ciudad de México. El componente híbrido implica la combinación de diferentes espacios de aprendizajes (virtuales, presenciales...), es decir, la convivencia de modalidades educativas, lo que permite al estudiante desarrollar habilidades para el estudio independiente y la componente dual propicia que el estudiante se confronte a situaciones de la vida laboral desde sus inicios de su formación profesional. Es decir, permite al estudiante acercarse a escenarios reales de aprendizaje donde pone en marcha y aplica los conocimientos, habilidades y destrezas que ha desarrollado para resolver problemas complejos que se relacionan con su área profesional de su Licenciatura. Herrera (2019)

La combinación de estos dos componentes propicia una forma de enseñanza donde los diversos espacios permiten afrontar problemáticas de la vida real desde diferentes perspectivas a través del trabajo colaborativo, resolución de problemas, pensamiento crítico y otras competencias académicas que permiten al estudiante en un futuro desarrollar competencias profesionales. Herrera. A & Alférez. M (2021).

A continuación, se abordará de forma puntual los elementos que conforman el componente pedagógico y el proceso que implicó su operación en la modalidad a distancia de la Universidad Rosario Castellanos.

### **Modelo Pedagógico**

El modelo pedagógico de la Universidad Rosario Castellanos es una propuesta pedagógica y didáctica que tiene como fin propiciar el proceso de enseñanza -aprendizaje a través de contextos problemáticos: *problemas prototípicos*, tomados de la realidad, en este sentido, un problema prototípico representa un planteamiento complejo que se contextualiza en situaciones reales y que permite integrar diversas áreas de conocimientos inter, trans e intradisciplinarios. Su abordaje y resolución requiere de un análisis profundo y de un proceso complejo y creativo, es decir, demanda una didáctica particular, que rompe con los esquemas tradicionales de la enseñanza. En primer momento, requiere que el docente lo problematice para identificar las diferentes condiciones o eventos que lo generan, éstas en sí mismas, son pequeños contextos problemáticos que se les denomina incidentes críticos.

De acuerdo con Monereo, el incidente crítico deberá cumplir con las siguientes condiciones:



- a) Representar un conflicto: Ser una situación que se perciba como conflictiva, y que sea susceptible de presentarse en otros actores educativos.
- b) Movilizar los sentimientos y las emociones: Desestabilizadora, en el sentido, de que el sujeto que la vive se sienta incoherente para enfrentarla, poniendo en juego sus sentimientos y emociones.
- c) Aparentemente no tiene solución inmediata.

Desde la perspectiva de Montero y Herrera (2021), el incidente crítico como una técnica didáctica propicia las siguientes ventajas:

- a) Propicia que el estudiante proponga soluciones estratégicas e innovadoras.
- b) Suscita que el estudiante involucra sus sentimientos y emociones, al confrontarse con una problemática desestabilizadora.
- c) Propicia que el aprendiz tome una postura al respecto.

El siguiente elemento llamado *organizador cognitivo del aprendizaje*, asume un papel protagonista, ya que es la herramienta didáctica que ayudará al docente a organizar y representar de forma categórica e ideográfica el trayecto de aprendizaje, su desarrollo demanda un ejercicio complejo del pensamiento, porque el docente una vez que delimitó un incidente crítico, deberá definir qué contenidos: nucleares, accesorios o periféricos aportarán a la comprensión del problema prototípico, y definir las tareas auténticas que propiciarán el desarrollo de las habilidades teórico-prácticas necesarias para la solución del incidente crítico. Un organizador cognitivo de aprendizaje tiene como función principal ser una cartografía del desarrollo de conocimientos, habilidades y destrezas que el estudiante desarrollará a través del abordaje de las áreas de conocimiento que intervienen en el proceso de aprendizaje en las Unidades Curriculares de Aprendizaje que intervienen en el planteamiento del problema prototípico. Es importante esclarecer desde el marco de este modelo pedagógico la conceptualización de los diferentes tipos contenidos necesarios para el abordaje del problema prototípico (PP) y la solución del Incidente crítico (IC).

### **Tareas Auténticas**

El problema prototípico y el incidente crítico permiten generar en las unidades curriculares de aprendizaje actividades denominadas tareas auténticas que se diseñan para que el estudiante demuestre



la comprensión y habilidades, más allá de reproducción de hechos o conceptos, fomentando la aplicación de conocimientos en contexto reales y desafiantes que se relacionan y contribuyen a la solución del incidente crítico. Es decir, las tareas auténticas buscan crear experiencias de aprendizaje que sean relevantes, significativas y aplicables a la vida real, proporcionándoles la oportunidad de demostrar el avance de sus competencias.

### **Diseño de un Aula Modelo con un Enfoque Híbrido y Dual**

Como se hizo referencia al inicio de este escrito, la Universidad Rosario Castellanos afronta -desde del inicio de creación hace tan sólo cuatro años- el desafío de desarrollar estrategias que permitan trasladar el modelo pedagógico a las diferentes modalidades educativas, es relevante resaltar que su oferta en un inicio (los dos primeros años), se suscribió a la modalidad presencial y a la modalidad a distancia, en esta última se establecieron las directrices para la implementación del modelo.

El propósito de este escrito es compartir la experiencia que implicó la apropiación y operación del modelo pedagógico en la modalidad a distancia, lo que conllevó diversos momentos de reflexión entre el equipo de pedagogos expertos en diseño instruccional:

- Problematizar el modelo educativo, para entender la naturaleza del constructo híbrido y dual como eje rector de la estructura de los diversos escenarios educativos previstos.
- *Analizar uno a uno los elementos que conforman el modelo pedagógico* para bajarlos a la realidad inmediata que implica la modelación de una estructura didáctica para la modalidad a distancia.
- Una vez delimitada esta estructura didáctica, se definió el diseño y la producción de los materiales y recursos educativos para el acondicionamiento del ambiente de aprendizaje.
- Realizar el prototipo del aula modelo para su acondicionamiento con un enfoque híbrido y dual y con las características innovadoras de una didáctica que implemente un escenario problematizador como el detonante del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La respuesta a la primera reflexión, la daría la comprensión de la relevancia del problema prototípico, ya que al ser un extracto tomado de la realidad confronta al estudiante con contextos de aprendizaje reales, no simulados o parecidos a la realidad, sino que son problemáticas reales que demandan el desarrollo de competencias específicas.



Con respecto a la segunda reflexión, se determinó la siguiente estructura didáctica:

- a) Un Problema Prototípico (PPT) por semestre que articula seis Unidades Curriculares de Aprendizaje (UCAS)<sup>2</sup>
- b) Un Incidente Crítico (IC) que detona el desarrollo de las Tareas Auténticas (TA)
- c) Un organizador cognitivo de Aprendizaje (OCA)
- d) Un Foro integrador del Aprendizaje (FPA)
- e) Un Foro Reforzador del Aprendizaje (FRA)
- f) Una tarea Auténtica por cada módulo de la Unidad Curricular de Aprendizaje
- g) Una Actividad Integradora

A continuación, se describe a la intencionalidad de cada uno de estos elementos:

**Tabla 1**

<b>Problema prototípico</b>	<b>Incidente crítico</b>	<b>Organizador cognitivo de aprendizaje</b>
Contextualiza las áreas de conocimiento de las unidades curriculares de aprendizaje (UCAS) en un semestre a través de un planteamiento relacionado a una problemática real de la Ciudad de México.	Se desprende del problema prototípico, y retoma una problemática relacionada a las competencias que el estudiante deberá alcanzar en la Unidad Curricular de Aprendizaje (UCA).	Permite al estudiante revisar en un panorama general y determinar rutas críticas de aprendizaje significativo a través de conexiones de áreas de conocimiento de las Unidades curriculares que integran el semestre.
<b>Actividad integradora</b>		
La actividad integradora, recopila todos los resultados obtenidos en los foros integrador, reforzado del aprendizaje y las tareas auténticas, para con ello dar cuenta de los resultados del incidente crítico planteado en la Unidad Curricular de Aprendizaje, y con ello abonar en una parte a la solución del problema prototípico.		

<sup>2</sup> Unidad Curricular de Aprendizaje: Se considera como un espacio educativo diseñado para el aprendizaje integral de los estudiantes, donde no solo se centra en la transmisión de conocimientos, si no la comprensión profunda y contextualizada de los temas, a través de la conexión de conceptos teóricos con problemas de la vida real.

En ese sentido, la evaluación se centra de manera continua y formativa, no solo mide el conocimiento teórico, si no las habilidades prácticas y la capacidad de resolver problemas y aplicación de los conceptos en contextos reales.



Foro integrador del aprendizaje	Foro Reforzador del aprendizaje	Tareas Auténticas
Esta primera actividad, permite al estudiante revisar los conocimientos introductorios de la Unidad Curricular de Aprendizaje (UCA), es un elemento que le permite identificar los conceptos preliminares que se abordarán en cada uno de los módulos. Este foro solo se visualiza en el primer módulo de la UCA.	El foro reforzador del aprendizaje se visualiza a partir del segundo módulo y el objetivo es la interacción del docente y estudiante de los conocimientos teóricos, procedimentales y declarativos que permitan la Solución de la tarea auténtica del módulo y con ello abonar a la solución del incidente crítico.	Es una actividad que moviliza el proceso cognitivo del estudiante a través de la aplicación de los contenidos nucleares, accesorios y periféricos y se visualiza a partir del segundo módulo de aprendizaje.

La tabla anterior describe la importancia de implementar contextos problemáticos que inviten al estudiante y docente a interactuar para generar conocimientos que desarrollen su trayectoria académica y con ello desarrollen su perfil profesional para adaptarse al ámbito profesional.

La tercera reflexión, implicó el diseño del acondicionamiento del ambiente desde dos vertientes fundamentales: El desarrollo de contenidos, actividades aprendizaje, recursos y materiales educativos y el diseño del ambiente virtual de aprendizaje.

Para el *desarrollo de contenidos, actividades de aprendizaje* se retomó los referentes que propone trabajar Gabriel Kaplun (2002) en el desarrollo de contenidos: el conceptual, el pedagógico y comunicacional, como a continuación se explica:

**Eje Conceptual:** Identificar los contenidos teóricos del programa de estudios [incluye contenidos nucleares, accesorios y periféricos].

**Eje Pedagógico:** En este eje se consideran los perfiles de las personas que intervendrán en el proceso de desarrollo de contenidos, así como las características de la población a la cual va dirigida el contenido de la UCA.



**Eje Comunicacional:** Determinar los parámetros de producción de acuerdo con el estilo del diseño con base a las características del dispositivo tecnológico en el que se acondicionará el ambiente de aprendizaje. Esto sin dejar de lado las necesidades de los usuarios y los alcances determinados para ello.

Esta construcción referencial y las aportaciones de Prieto y Gutiérrez (1999) dirigió el desarrollo de una metodología para la creación de los materiales y recursos educativos con base en las directrices del modelo pedagógico de la URC, que conlleva un proceso definido en cuatro fases:

- 1a. La planeación de la Unidad de Curricular de aprendizaje
- 2a. El desarrollo de los módulos de las UCAS
- 3a. Producción de contenidos
- 4a. Integración de contenidos

Durante estas fases, intervienen actores que de acuerdo con su área de expertis, desempeñan un papel fundamental para el desarrollo de contenidos y la creación de Materiales educativos y recursos didácticos. En la siguiente tabla se describen las actividades principales de cada uno de los actores.

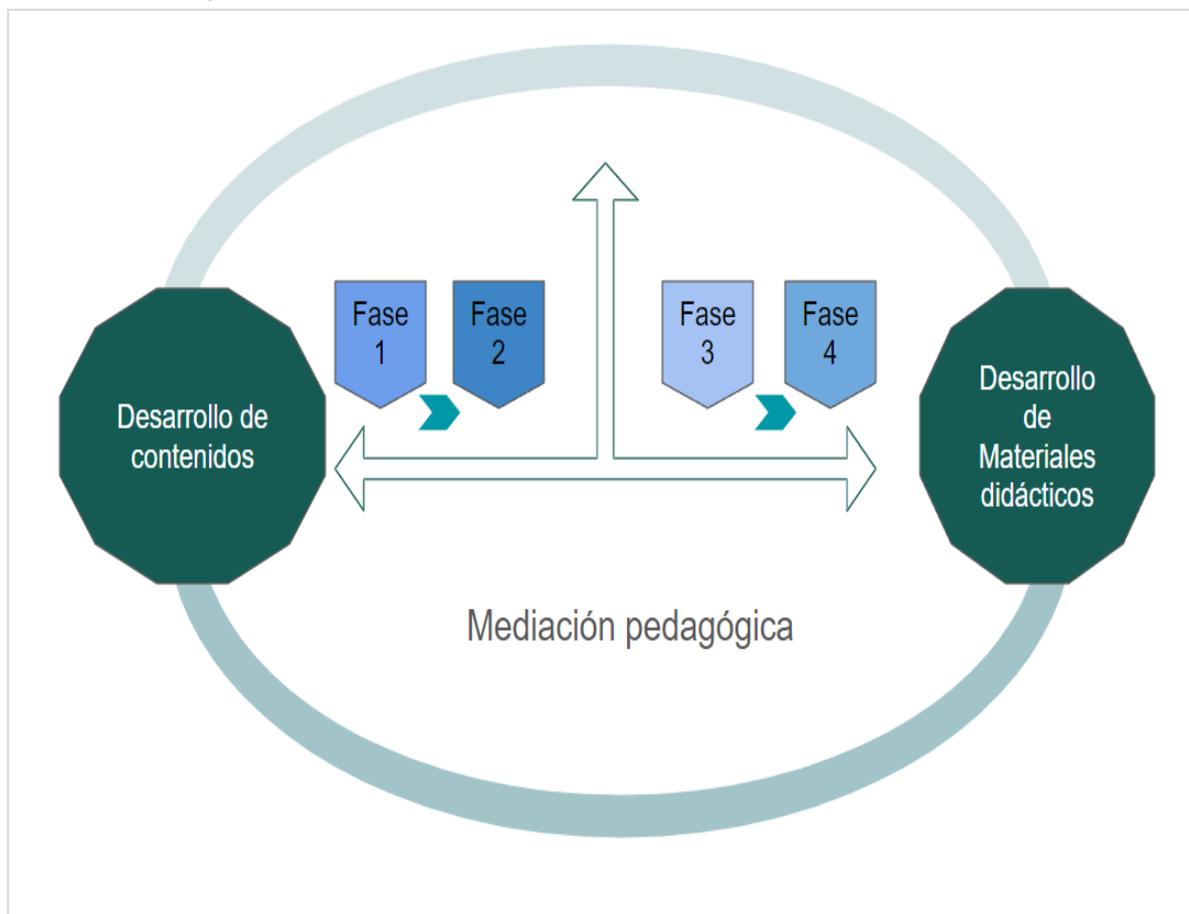
**Tabla 2**

<b>Docentes desarrolladores de contenidos</b>	Docentes que dominan la temática disciplinar de las diferentes asignaturas que conforman cada una de las licenciaturas, donde realizan propuestas de contenidos y tareas auténticas de acuerdo con el programa de estudios de la Licenciatura, que se relacionen al incidente crítico y problema prototípico.
<b>Asesores metodológicos</b>	Trabaja en colaboración con el docente desarrollador de contenidos orientando desde la perspectiva pedagógica en la definición de competencias, metodologías de enseñanza. Además, orienta durante el proceso de desarrollo de contenidos, elaboración de materiales educativos y recursos, así como la integración en el ambiente virtual de aprendizaje.
<b>Diseñadores gráficos y Web</b>	Propone diseño gráfico para los contenidos que se desarrollan, de acuerdo con los lineamientos de identidad gráfica y editorial de la Universidad.
<b>Integrador Web</b>	Se encarga de integrar los Materiales educativos y recursos didácticos dentro del aula virtual, además de realizar la configuración del ambiente para generar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La interacción que se genera en cada fase a través de sus procesos y se convierte en una mediación desde el sentido pedagógico que involucra el análisis, diseño, desarrollo, diseño gráfico e integración de contenidos y materiales educativos y recursos didácticos dentro del ambiente virtual de aprendizaje.

Gutiérrez & Prieto (1999)

**Ilustración 1.** Figura 1. Fases de desarrollo



En la figura se muestra como los desarrollos de los contenidos permiten establecer Materiales educativos que se integran al ambiente virtual de aprendizaje para propiciar el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de cuatro fases fundamentales.

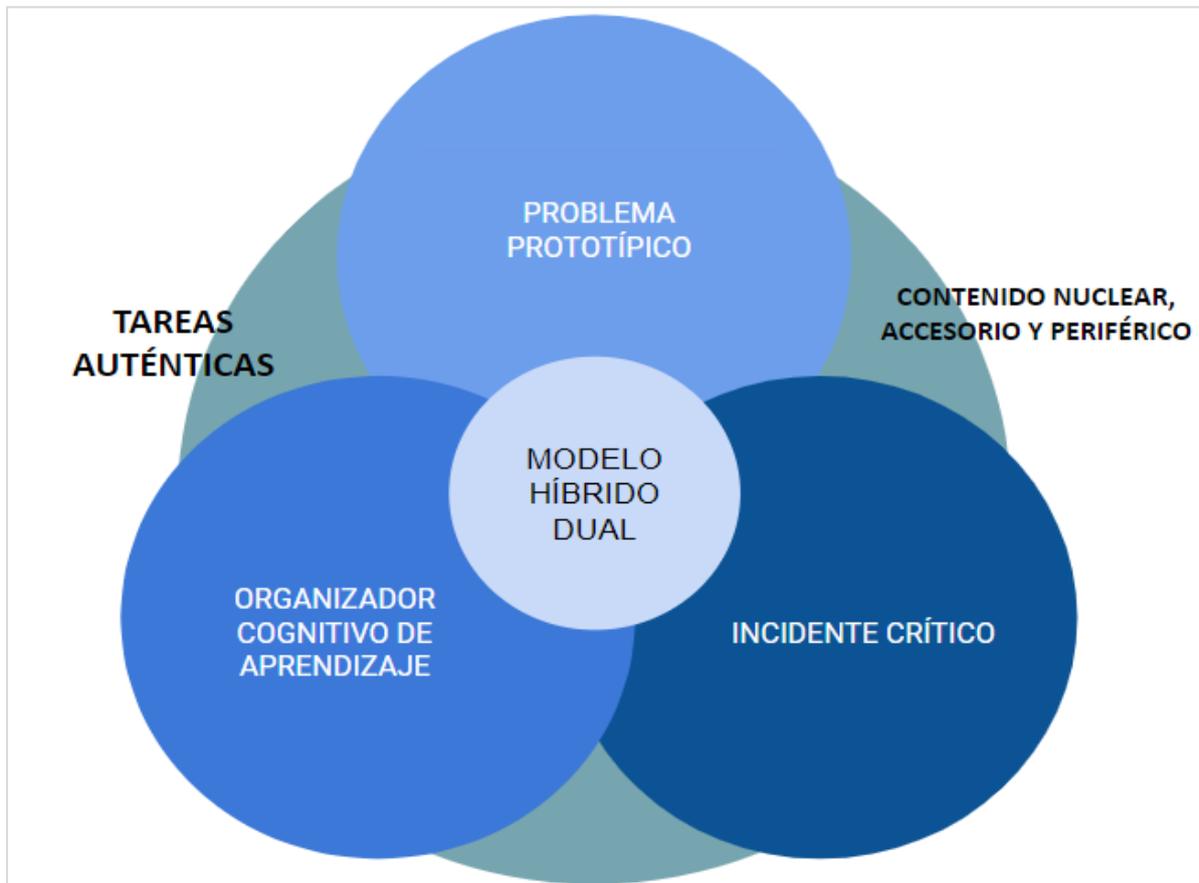
### **Fase 1. 1a. La planeación de la Unidad de Curricular de aprendizaje (UCA)**

Esta primera fase de proyección inicia el desarrollo de la planeación didáctica de la Unidad Curricular de Aprendizaje, donde a partir del problema prototípico se diseña el incidente crítico que tiene relación directa con los contenidos de la Unidad curricular de aprendizaje. Para ello, se registra toda la información en un formato de planeación didáctica: se establecen las competencias generales de la UCA

y los aprendizajes esperados en cada uno de los módulos de aprendizaje, se delimitan los contenidos nucleares, accesorios, periféricos necesarios abordar, se proyectan las tareas auténticas que guiarán el proceso de aprendizaje de toda la unidad curricular de aprendizaje.

En la figura 2, se puede observar la secuencia y progresión de los elementos que se delimitan en esta fase.

**Figura 2.** Componentes pedagógicos que intervienen en la planeación



Elaboración propia [2023].

Como se ha mencionado anteriormente, la planeación del problema prototípico e incidente crítico es fundamental para implementar el modelo híbrido y dual en las licenciaturas a distancia de la URC.

## **2a. El desarrollo de los módulos de las UCAS**

En esta fase se toma lo propuesto en el formato de planeación didáctica, para en un primer momento desarrollar los contenidos que el estudiante en un formato extenso podrá consultar dentro del ambiente de aprendizaje, posteriormente, se diseñan las tareas auténticas a través de estrategias didácticas propicias para promover el aprendizaje en contextos problemáticos, esta acción de gran relevancia

implica delimitar las indicaciones claras y precisas que el estudiante deberá seguir para el lograr la concreción de la tarea, simultáneamente se delimitan los criterios de evaluación representados en rúbricas y escalas de evaluación. Los productos que se obtienen en esta segunda fase son:

### **Contenidos de estudio en un formato extenso por cada módulo de aprendizaje**

Cada módulo de aprendizaje tiene integrado contenido nuclear, accesorio y periférico, la cual se retoman las temáticas del programa de estudios donde se realiza una selección temática que apoyen al estudiante a alcanzar las competencias y den cuenta de los resultados del incidente crítico y problema prototípico.

### **Tareas y evaluación auténticas diseñadas para un Foro de Integración de aprendizaje (FIA), un Foro de Reforzamiento del Aprendizaje (FRA) y Actividad integradora (AI)**

Las tareas auténticas se utilizan como una estrategia que permite que el estudiante evidencie su proceso de aprendizaje en la Unidad Curricular de Aprendizaje a través de los módulos, estas se crean a partir de los referentes del incidente crítico.

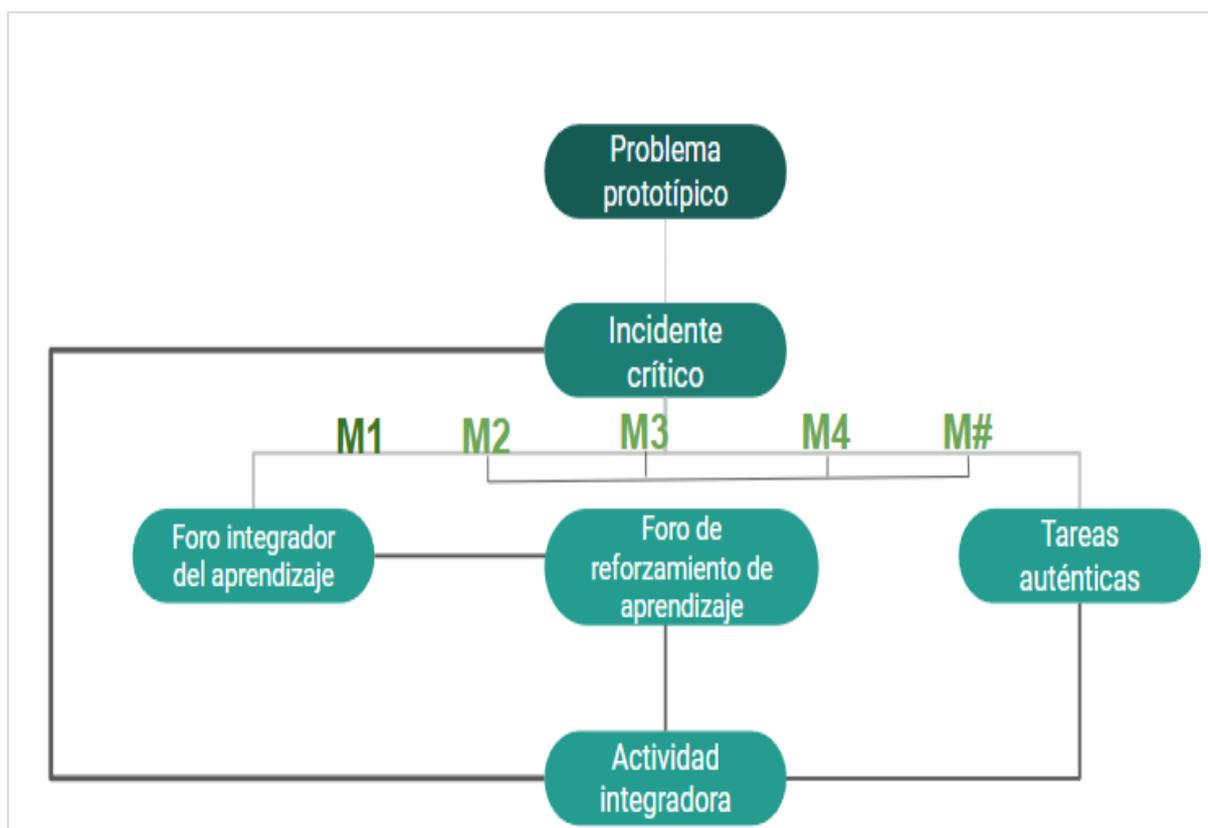
Las tareas auténticas son una estrategia didáctica que permite evaluar el aprendizaje de los estudiantes de forma progresiva, porque lo sitúan en un contexto real de aprendizaje, involucrándose cognitivamente y emocionalmente, propiciando de forma gradual y progresiva la movilización y desarrollo de procesos cognitivos complejos.

Desde esta perspectiva el incidente crítico se legitima como el elemento desencadenador de una tarea auténtica.

La Figura 3 representa el proceso de desarrollo de contenidos durante los módulos que integran la UCA y la relación de las tareas auténticas con la actividad integradora y que en su conjunto representan la secuencia didáctica que conforma una unidad curricular de aprendizaje.



**Figura 3.** Proceso desarrollo de contenidos y su relación con los componentes del modelo pedagógico



Creación propia [2023]

Cada contenido desarrollado debe estar vinculado en todo momento al problema prototípico e incidente crítico - los contenidos son **clasificados**<sup>3</sup> por el docente experto desarrollador en contenido nuclear, periférico y accesorio- así como las tareas auténticas y actividad integradora, y abonar a dar respuesta al incidente crítico y problema prototípico.

### **Fase 3 Producción de contenidos (Materiales educativos y recursos didácticos)**

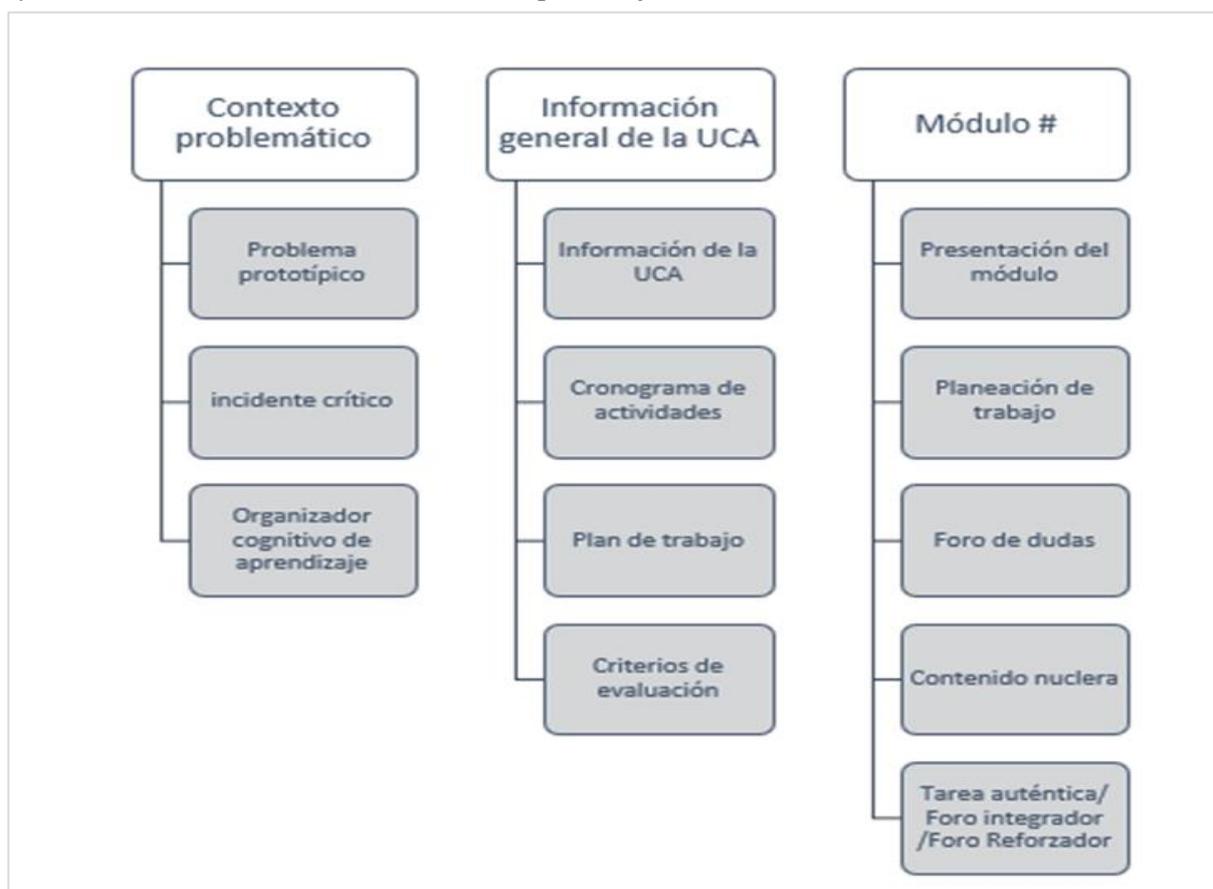
Una vez que se desarrollan los contenidos, el siguiente proceso es la producción de los materiales educativos a través del diseño tecno didáctico y comunicacional, donde los asesores metodológicos, diseñadores web y diseñadores gráficos intervienen para que el material y recurso educativo sean acondicionados al ambiente virtual de aprendizaje de acuerdo con los lineamientos de estilo institucional y diseño gráfico. A continuación, se describe cada uno los momentos que implica el diseño didáctico y comunicacional:

<sup>3</sup> Esta clasificación denota un ejercicio de curación de contenidos que consiste en buscar, recopilar, filtrar y seleccionar información para compartirlo con los estudiantes y que aporten un valor agregado proceso de enseñanza y aprendizaje.

**La primera actividad** es la guionización de los contenidos elaborados por los docentes expertos desarrolladores de contenidos, donde los asesores metodológicos a través de un tratamiento metodológico didáctico integran en un guion que sirve de guía para que el equipo de diseño intervenga en la creación de los materiales de acuerdo con los lineamientos de estilo gráfico.

**La segunda actividad**, es la intervención del equipo de diseño para crear los materiales en diversos formatos de acuerdo con la metodología de materiales multimedia (Preproducción, producción y postproducción). En la primera, se hace un análisis de cuáles serán los elementos gráficos generales que han de aplicarse, las imágenes que representan contenidos y el software para producir audio y animaciones. En la segunda (producción), se generan los recursos visuales planteados en la preproducción y se verifica que correspondan con las especificaciones didácticas, de comunicación y gráficas especificadas. y en la tercera (Posproducción) se realizan pruebas de funcionalidad y se identifican las posibles áreas de oportunidad para mejora del producto.

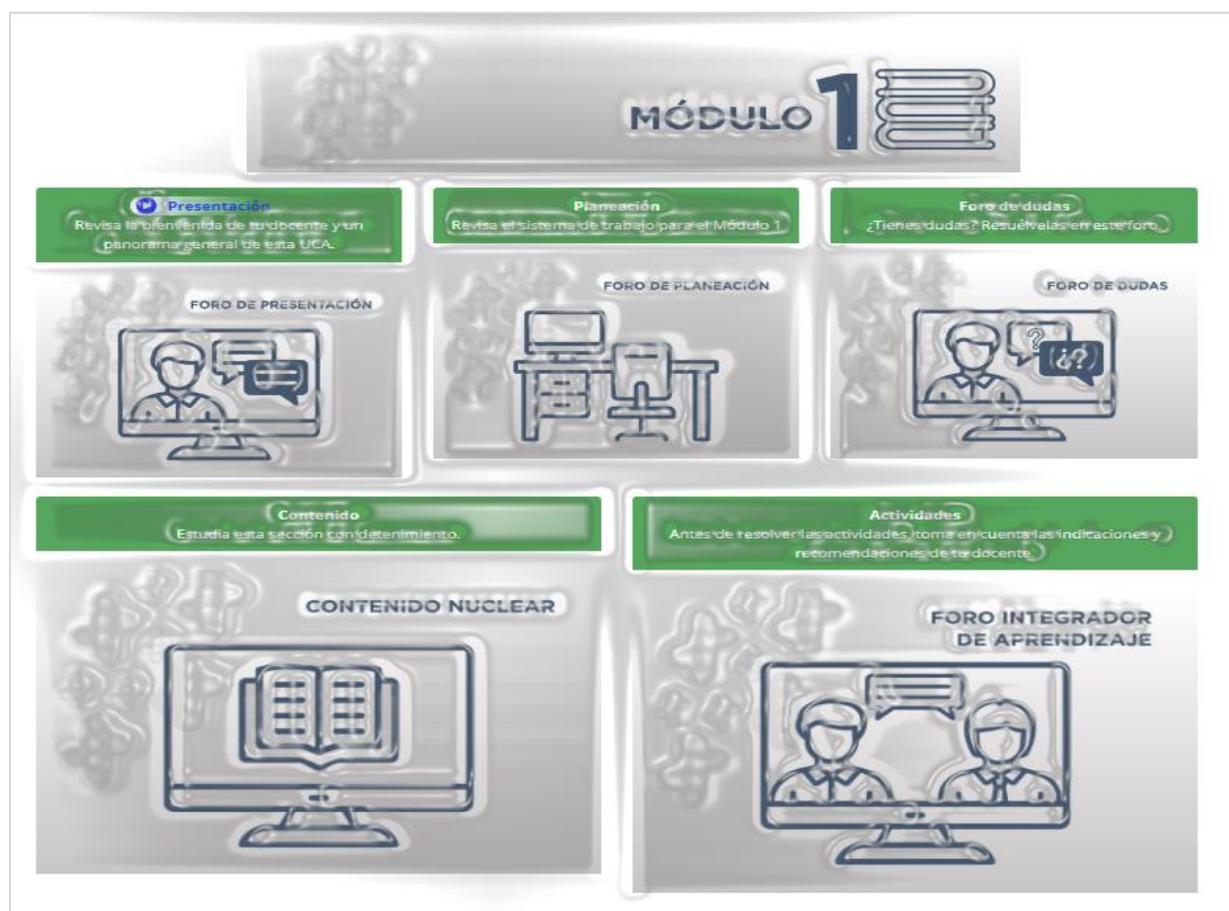
**Figura 4.** Representación del proceso didáctico y comunicacional de creación de contenidos, recursos y materiales educativos de un ambiente de aprendizaje virtual.



Creación propia (2024)

Los materiales educativos una vez que han tenido el tratamiento gráfico de acuerdo con la identidad institucional se integran al ambiente virtual de aprendizaje a modo de acondicionar y concretar el componente híbrido y dual, en el sentido de representar la esencia de los referentes psicopedagógicos del modelo educativo de la Universidad. Vallejo (2005) Por ello, el ambiente virtual es un espacio de colaboración continua y graduada, como lo ideó en algún momento García Aretio (2003) en donde todos los elementos que lo integran facilitan el planteamiento didáctico de los contextos problematizadores (problema prototípico e incidente crítico), posibilitando definir un trayecto formativo de la Unidad Curricular de aprendizaje (UCA).

**Figura 5.** Estructura secuencial del ambiente virtual de aprendizaje



Creación propia (2024)

Además de lo anterior, promueve la autogestión del aprendizaje y el estudio independiente, aprendizaje colaborativo y el desarrollo del pensamiento crítico en el estudiante. Los elementos que integran el ambiente virtual de aprendizaje son los siguientes.

## CONCLUSIÓN

Se puede expresar que esta experiencia en su sentido más amplio ha implicado un proceso disruptivo para todas las personas que colaboraron en él, en el sentido de transitar de los procesos tradicionales del llamado diseño instruccional que implican atomizar y gestionar el proceso de aprendizaje en actividades y tareas desvinculadas de las competencias establecidas en los programas de estudio, así como de los contenidos ideales para la transmisión y apropiación del conocimiento de los estudiantes. Hacía una forma de comunicación educativa que implica colocar al estudiante en un escenario problemático en la cual moviliza su aprendizaje a través de la colaboración de los pares y el docente. Teniendo como eje de esta propuesta metodológica que educar y formar son siempre un acto comunicativo que desde la perspectiva de la educación a distancia implica una mediación pedagógica en su sentido más amplio, lo que conlleva establecer nuevos planteamientos pedagógicos y didácticos acordes a las necesidades y problemáticas de la sociedad actual.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Adell, M. A. (2009). E-Learning: enseñar y aprender en espacios virtuales. *ResearchGate*.
- Alexias, A. B. (2017). Teaching to emerge: Toward a bottom-up pedagogy. *Cogent Education*, 4(1), 14. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/2331186X.2017.1377506>
- Arreguit, E. A. (2019). El futuro de la Universidad y la Universidad del Futuro. *Aula Abierta*, 48(4), 480. <https://doi.org/10.17811/rifie.48.4.2019.447-480>
- Asinsten, J. C. (2007). *Guía del docente-contenidista*. Educación y derecho.
- Andreou, A. Generative AI Could Help Solve the U.S. Mental Health Crisis. *Psychology Today*.  
Available online: <https://www.psychologytoday.com/au/blog/the-doctor-of-the-future/202303/generative-ai-could-help-solve-the-us-mental-health-crisis>
- Barriga, F. D. (2006). *Enseñanza Situada*. McGraw-Hill.
- Bates, A. W. (10 de 10 de 2019). Enseñar en la Era Digital "guía para el diseño de la enseñanza y el aprendizaje". Columbia, Columbia, E.E.U.U.



- Batista, M. A. (2006). *Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje: una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje*. Ciudad de México, México: REvista Iberoamericana de educación.
- Burgues, A. M. (2019). Tabla DK eLearning: optimización de la práctica docente en un ambiente online1. *RED Revista de educación a distancia*, 19(59), 30.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.6018/red/59/03>
- Coll, C. (2004). COLL, C., (2004). Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación. Una mirada constructivista. *Sinéctica, Revista Electrónica de Educación*, (25), 1-24. . *Sinéctica*, 1(24), 25.
- Cruz, A. C. (2015). Hacia un nuevo diseño para el aprendizaje. *Dialnet*, 6(2), 59.  
<https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5547081>
- Elisa, L. G. (2022). Desarrollo Profesional Docente más allá de la pandemia: Un estudio Delphi sobre el potencial del concepto de ecologías de aprendizaje. *Raffaghelli*, 31, 34.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.18800/educacion.202201.004>
- Estrada, M. A. (2022). Diseño instruccional: fortalecimiento de las competencias digitales a partir del modelo Addie. *Revista Iberoamericana para la Investigación y Desarrollo Educativo*, 13(25), 34. <https://doi.org/https://doi.org/10.23913/ride.v13i25.1309>
- Fuentes, R. S. (1993). *Didáctica de la problematización en el campo científico de la educación*. iresie.
- Gámez, I. E. (2014). *Los modelos Tecno - Educativos, revolucionando el aprendizaje del Siglo XXI*.
- Gonzalez, B. M. (2022). Diseño instruccional según el modelo ADDIE en la formación inicial docente. *Apertura*, 14(1), 16. <https://doi.org/http://doi.org/10.32870/Ap.v14n1.2160>
- Hidalgo Guillén, N. (2022). Resistencia para el Retorno a las Clases Presenciales. *Sapiencia Revista Científica Y Académica* , 2(2), 92-109. Recuperado a partir de  
<https://revistasapiencia.org/index.php/Sapiencia/article/view/24>
- L'Ecuyer, C. (2015). *Educación en la realidad*. Plataforma Editorial.
- Lara, D. L. (2015). Innovación en la práctica docente. *Vinculando*, 89.  
<https://doi.org/https://vinculando.org/educacion/innovacion-practica-docente.html>



- Manrique Lozada, B., Zapata Cárdenas, M., & Arango Vásquez, S. (2020). Entorno Virtual para cocrear recursos educativos digitales en la educación superior. Medellín, Colombia.
- Marenco, A. H. (1999). AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE: ENSEÑANZAS DEL PROYECTO OLL&T. *Uniandes-Lidie*, 12(2), 24.
- Morales Mendoza, C., & Gómez Hernández, A. (2022). La regulación de los datos personales en línea. *Estudios Y Perspectivas Revista Científica Y Académica*, 2(2), 01-22.  
<https://doi.org/10.61384/r.c.a.v2i2.12>
- Martínez Hernández, R. (2023). Blended Learning en el aprendizaje de idiomas: Una revisión de la literatura académica. *Estudios Y Perspectivas Revista Científica Y Académica*, 3(2), 113-138.  
<https://doi.org/10.61384/r.c.a.v3i2.36>
- navarro, M. (2017). *Lenguas, culturas e identidades en la educación superior*. Plural editores.
- Núñez, M. E. (2016). *Educación y cultura en ambientes virtuales*.  
<https://doi.org/http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/handle/123456789/1838>
- Ortíz, O. Y. (30 de Enero de 2021). Pedagogías emergentes en ambientes virtuales de aprendizaje. *Revista Internacional de Pedagogía e Innovación Educativa*,, pág. 26.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.51660/ripie.v1i1.25>
- Peña, E. P., & Porras Cosme, S. (2014). *Los momentos de la sesión a través de las rutas de aprendizaje. Propuesta de Horizonte de la ciudad*.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2014.7.113>
- Schwartzman, G. (2013). *Flacso. Pent.- Flacso*:  
<http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/materiales-didacticos-educacion-linea-por-que-para-que-como>
- superior, P. v. (2023). <https://burfon-com.ngontinh24.com/article/plataformas-virtuales-de-aprendizaje-en-la-educacion-superior>.



Vargas Ríos, N. (2023). Reporte de Caso: Apendicitis Aguda Causada por un Apendicolito Gigante.

Revista Científica De Salud Y Desarrollo Humano, 4(2), 135-142.

<https://doi.org/10.61368/r.s.d.h.v4i2.30>

Weinberg, G. (2020). *Modelos educativos en la historia de América Latina*. Solange Victory.

Zamora López, P., & Marín Peraba, C. (2021). Tiflotecnologías para el alumnado con discapacidad visua. Asunción, Paraguay.

