



ASISTENCIA TÉCNICA AL PROGRAMA  
"ACCESO AL EMPLEO A TRAVÉS DE LA MEJORA DE LAS HABILIDADES LABORALES Y EL  
FOMENTO EMPRESARIAL EN HONDURAS" (EURO EMPLEO)  
LA/2019/412-746

**CURSOS DE APRENDIZAJE PARA TUTORES.**

MCP22: Diseño y actualización técnica de la oferta formativa virtual del INFOP de acuerdo  
con sus lineamientos estratégicos 2021-2022

Fecha de elaboración producto ejemplo:  
Diciembre de 2021

Judith SCHNEIDER

Asistencia Técnica implementada por:

**IDOM**  **involas**



Este documento fue realizado con la contribución de la Unión Europea. Su contenido es exclusiva responsabilidad de sus autores y no necesariamente refleja los puntos de vista de la Unión Europea.





## Contenidos

### Tabla de contenido

Producto 4 y Producto 5.....	7
Introducción.....	7
Producto 4:.....	7
Producto 5:.....	10
Curso 1: Evaluación en Entornos Virtuales. 80 hs de duración. ....	10
<b>Fundamentación del curso.....</b>	<b>11</b>
<b>Objetivos .....</b>	<b>11</b>
Unidad 1:.....	11
<b>El estudiante virtual como protagonista del aprendizaje. El significado de estudiar en un entorno virtual. La primera experiencia en entornos digitales. Cambios sociales y cambios en el estudiante. El rol del estudiante virtual y sus competencias.....</b>	<b>11</b>
Unidad 2 .....	11
<b>El rol evaluativo del tutor. Una aproximación a los roles y funciones del tutor. Competencias. El sentido de la evaluación. La evaluación mediada por la tecnología y la virtualidad. Tipos de evaluación según su función.....</b>	<b>11</b>
Unidad 3 .....	11
Unidad 4.....	11
Unidad 5.....	12
Unidad 6.....	12
<b>Instrumentos disponibles en entornos virtuales. Principios de la evaluación de aprendizajes. La incorporación de tecnologías en la educación.Las herramientas de evaluación en entornos de aprendizaje virtuales.....</b>	<b>12</b>
Actividad Final Integradora Memoria descriptiva: .....	12
Encuentros sincrónicos.....	16
Curso 2: .....	17
<b>Herramientas para la enseñanza virtual: Diseño de contenidos para cursos virtuales en plataforma. 80 hs de cursado .....</b>	<b>17</b>
Fundamentación del curso.....	17
Objetivos.....	18
Unidad 1.....	18
Unidad 2.....	18
Unidad 3.....	18



Unidad 4.....	18
Unidad 5.....	18
Unidad 6.....	18
Unidad 7.....	19
<b>Actividad Final Integradora.....</b>	<b>19</b>
Memoria descriptiva:.....	19
<b>Imágenes del curso en plataforma: .....</b>	<b>20</b>
Anexo 1 aula Instructores Puntuales .....	23
Anexo 2 aula Instructores Puntuales .....	26
Anexo 3.....	31
Anexo 4.....	35

## Producto 4 y Producto 5

### Introducción

Informe de los productos realizados según TDR Productos 4 y 5

**Producto 4:** Imagen renovada y diseñada del ambiente virtual de aprendizaje (plataforma virtual) En el marco de este producto se desarrollarán las siguientes actividades:

- Diseño gráfico del portal de la plataforma de INFOP (LMS) para el ingreso de usuarios de manera fácil y amigable.
- Se desarrolla el diseño gráfico y la plantilla en HTML5 para el maquetado de los cursos.

Esta consultoría realizó el diseño renovado e intuitivo de ingreso a la plataforma virtual de INFOP DIGITAL Enlace: <https://plataformavirtual3.infop.hn> en la cual las ofertas formativas se encuentran descritas en la misma interface y la creación de iconos gráficos modernos que facilitan al usuario obtener información del curso sus descriptores, tiempos y formato de la cursada.





Se trabajó en el diseño gráfico y maquetación web en HTML 5 junto al equipo del Departamento de Acciones Formativas de INFOP

Se desarrolló el diseño gráfico y la plantilla en HTML5 para el maquetado de los cursos en web page con el desarrollo de tablas, títulos, tipografías y colores acordes al nuevo diseño de INFOP digital que permite el desarrollo de los cursos de manera vistosa y atractiva para el cursante.

Imágenes en plataforma virtual del diseño de plantilla para maquetación web

## 2.2 Conceptos fundamentales

### Fabricación digital sustractiva



Este término hace referencia a una técnica utilizada en la fabricación de piezas, las cuales se consiguen a partir de un bloque sólido al que se le va eliminando el material sobrante, hasta conseguir el resultado deseado.

Hoy por hoy, la fabricación sustractiva es el método más recurrente, sobre todo al trabajar con materiales como el metal o la madera. Puede realizarse de forma manual, o bien por medio del mecanizado por control numérico computarizado, es decir, el mecanizado CNC, siendo esta última opción la más eficiente.

Por tanto, son numerosos los procesos que se pueden utilizar para este fin, teniendo en cuenta cuál va a ser la forma deseada para la pieza: tornos, sierras, fresadoras, cortadoras, taladros, etc. Y también podrían considerarse el corte por láser o el mecanizado de descarga eléctrica (EDM) como métodos de fabricación sustractiva.

¿El resultado? La obtención de piezas con un acabado perfecto, resistentes, duraderas, con mayor tolerancia y suaves acabados. Entre los principales beneficios, se destaca por ser una técnica más efectiva y productiva frente a grandes producciones.

### Entorno de trabajo en Tinkercad

El registro en la página de Tinkercad es muy sencillo, dándonos la posibilidad de vincular una casilla de gmail o crear nuestro usuario mediante cualquier otra cuenta de correo propia.



Crear cuenta Tinkercad.

Una vez que ingresemos a nuestro usuario de Tinkercad, veremos las diferentes opciones que nos da esta aplicación, no solo de modelado sólido sino también de diseño electrónico y programación de Arduino.

#### ¿Cuenta personal o profesor?

Cuando ingresamos a crear nuestra cuenta de usuario de Tinkercad, se observarán tres opciones: profesor, estudiante o crear cuenta personal.

Para los fines de este curso, basta con crear una cuenta personal. No obstante, ingresando como profesores, seremos capaces de crear un aula en donde podremos colaborar con los estudiantes a los que invitemos y ver su progreso en tiempo real. El aula de Tinkercad es adecuada si queremos dar una clase a distancia, pero mostrando los comandos más utilizados o interactuando en el espacio de trabajo de nuestros estudiantes.



**Datos sucios**

- Datos duplicados
- Datos falsos,
- Etc.

El origen de estos datos sucios es realmente variado. Uno de los causas más comunes es el error humano al momento de que el dato entry ingresa los datos al sistema y se equivoca al introducirlos en el sistema. Otra de las causas suele ser porque esos datos han quedado obsoletos y nadie los ha actualizado a través de toda la infraestructura, como, por ejemplo, un cambio de domicilio de un cliente. O bien porque los datos se generaron con intenciones maliciosas para ofuscar cierta información, ya sea con objetivos ilegales como, por ejemplo, manipulación de registros de pagos.

Estos son un potencial riesgo para cualquier análisis que se planea hacer sobre los datos, debido a que pueden generar resultados no deseados y/o irregulares. Para evitar que estos datos sucios influyan en el procesamiento de estos datos, se suele aplicar las pautas de la limpieza de datos.

Y las consecuencias de los datos sucios no son poca cosa, se estima que en Estados Unidos, las pérdidas monetarias por consecuencia de los datos sucios ronda alrededor de 3.100 millones de dólares anuales, una cifra para nada pequeña.

Dirty Data Fuente

! El objetivo principal de la limpieza de datos es poder mantener la calidad de los datos lo más alta posible. Para lograr ese objetivo se trata de ir por fases.

## Producto 5:

Diseño y dictado de dos (2) cursos de 80 horas de aprendizaje cada uno para los tutores contratados por el INFOP en: evaluación de aprendizaje y en Gestión de aulas virtuales; cursos de 20 horas de duración de manera virtual con encuentros sincrónicos para 160 destinatarios.

### Curso 1: Evaluación en Entornos Virtuales. 80 hs de duración.

Se dictó el curso de manera sincrónica con dos encuentros de 4 hs de duración para el grupo de instructores permanentes de INFOP y otros dos encuentros sincrónicos para los instructores puntuales de INFOP.

Además de desarrollo y maquetado en dos aulas virtuales el desarrollo tanto de los cursos, los materiales y los recursos interactivos digitales como la evaluación de los aprendizajes

El propósito de este curso fue brindar a los tutores de INFOP un espacio de análisis y reflexión en torno a las prácticas de evaluación en los entornos virtuales.

Se partió de la experiencia de los tutores para desde allí y en el marco de las propuestas que ofreceremos en el taller, planificar una evaluación continua y de resultados.

La evaluación es un elemento constitutivo de los procesos de enseñanza y aprendizaje, y como tal, resulta fundamental para producir información que les permita a los estudiantes reconocer aciertos y dificultades en su proceso y actuar en consecuencia.

Total de instructores convocados a la capacitación: 166 Instructores

93 instructores puntuales



73 instructores permanente

Enlace: [Curso: Evaluación en entornos digitales Puntuales \(infop.hn\)](#)

- Usuario: usuariodeprueba
- Clave: Infop#2021

### Fundamentación del curso

Tal como veremos en este curso, en los escenarios formativos virtuales la tutoría implica facilitar el aprendizaje de nuestros estudiantes a través del apoyo de actividades y de contenidos que les permitan construir e intercambiar conocimiento.

Para medir el cumplimiento de esta meta, la evaluación se enfocará en la retroalimentación o feedback, un proceso en el que se espera involucrar tanto al tutor como a los alumnos. Acompañada del uso de las herramientas virtuales adecuadas, la evaluación permitirá que los estudiantes respondan a las expectativas del curso y de la tutoría.

### Objetivos

- Comprender el significado del aprendizaje para el estudiante virtual.
- Analizar el rol evaluativo del tutor y sus competencias.
- Facilitar una mentalidad de crecimiento en el aprendizaje de los estudiantes.
- Identificar las orientaciones principales y las herramientas disponibles para diseñar evaluaciones virtuales.

### Unidad 1:

El estudiante virtual como protagonista del aprendizaje. El significado de estudiar en un entorno virtual. La primera experiencia en entornos digitales. Cambios sociales y cambios en el estudiante. El rol del estudiante virtual y sus competencias.

### Unidad 2

El rol evaluativo del tutor. Una aproximación a los roles y funciones del tutor. Competencias. El sentido de la evaluación. La evaluación mediada por la tecnología y la virtualidad. Tipos de evaluación según su función.

### Unidad 3

La mentalidad de crecimiento. Aprender luego de un fracaso. Mentalidad fija vs. mentalidad de crecimiento. Creación de la mentalidad en el proceso educativo. Aplicación práctica: mentalidad de crecimiento en otros aspectos de la vida. Cómo tener una mentalidad de crecimiento.

### Unidad 4



La retroalimentación o feedback como eje central. La retroalimentación en la evaluación formativa. Componentes. El papel del tutor. Sugerencias para actividades grupales e individuales.

### Unidad 5

Directrices para lograr una buena evaluación. El desafío de la evaluación virtual. El diseño instruccional. Aspectos claves a la hora de diseñarlas evaluaciones. Diseño de las tareas de evaluación en línea.

### Unidad 6

Instrumentos disponibles en entornos virtuales. Principios de la evaluación de aprendizajes. La incorporación de tecnologías en la educación. Las herramientas de evaluación en entornos de aprendizaje virtuales.

#### Actividad Final Integradora Memoria descriptiva:

Estructura del curso	Tipo de recurso	Observaciones
introducción	Objeto dinámico diseñado en Powtown	Explica las indicaciones de la cursada y aprobación del curso
Formato del curso	5 clases maquetadas con recursos interactivos Genially y webpages en plataforma INFOP Digital	
Cantidad de evaluaciones 6	Evaluaciones de cada unidad cuestionarios de 5 preguntas	
Evaluación final	Cuestionario de preguntas 30 preguntas	
Material descargable	PDF	Cada unidad posee material descargable para el usuario y lectura plana
Encuentros sincrónicos con el tutor	2 encuentros sincrónicos con el tutor de 4 hs de duración cada uno	
Espacio de intercambio	Foro de consultas generales del curso. Mensajería interna de plataforma virtual.	

Imágenes de los cursos en plataforma INFOP DIGITAL



# EUROEMPLEO

Acceso al empleo a través de la mejora de las habilidades laborales y el fomento empresarial en Honduras.

**Evaluación en entornos digitales**

GOBIERNO DE LA REPÚBLICA DE HONDURAS  
INSTITUTO NACIONAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL (INFOF)

**¡BIENVENIDOS!  
AL CURSO  
EVALUACIÓN EN ENTORNOS  
DIGITALES**

00:00 / 01:42

**Unidad 1**

**El estudiante virtual  
como protagonista  
del aprendizaje**

**EVALUACIÓN EN ENTORNOS DIGITALES**

GOBIERNO DE LA REPÚBLICA DE HONDURAS  
INSTITUTO NACIONAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL (INFOF)



**INFOP Digital**

## 1. Introducción

**Objetivo general**

- Comprender el proceso de evaluación en los entornos virtuales, sus principios y las herramientas que permitan medir los logros del aprendizaje en línea.

Objetivos específicos	Contenidos
<ul style="list-style-type: none"><li>- Comprender el significado del aprendizaje para el estudiante virtual.</li><li>- Analizar el rol evaluativo del tutor y sus competencias.</li><li>- Habilitar una mentalidad de crecimiento en el aprendizaje de los estudiantes.</li><li>- Identificar las orientaciones principales y las herramientas disponibles para diseñar evaluaciones virtuales.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- El estudiante virtual como protagonista del aprendizaje.</li><li>- El rol evaluativo del tutor.</li><li>- La mentalidad de crecimiento.</li><li>- La retroalimentación o feedback como eje central.</li><li>- Directrices para lograr una buena evaluación.</li><li>- Instrumentos disponibles en entornos virtuales.</li></ul>


[Programa del curso](#)

GOBIERNO DE LA REPÚBLICA DE HONDURAS  
INSTITUTO NACIONAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL (INFOP)

**INFOP Digital**

## Módulo 1

### Enseñar y aprender en entornos virtuales.



*Enseñar y aprender en entornos virtuales.*  
Fuente: [Cerealis](#)

**Objetivos**

- Conocer el alcance de enseñar y aprender en entornos virtuales con el fin de lograr una base de sustentación teórica para el diseño de contenidos para cursos virtuales.
- Reconocer las características y los conceptos básicos que sustentan la educación en línea.

**Contenidos**

- 1.1. Seleccionar un entorno virtual
- 1.2. En línea, virtual o presencial, algunas precisiones conceptuales
- 1.3. Cómo diseñar el curso
- 1.4. ¿Opciones complementarias o qué?



**INFOP Digital**

**Módulo 6**

**Elaboración de materiales didácticos digitales – Parte 2**



*Los materiales didácticos digitales.*  
Fuente: [Freemix](#).

**Objetivos**

- Comprender la importancia de una adecuada organización de los materiales didácticos digitales en el aula virtual.
- Conocer cómo elaborar materiales didácticos sencillos y de calidad con herramientas gratuitas o Freemium.

**Contenidos**

- 6.1 Fase 1: desarrollo de los materiales didácticos digitales – Parte 1
- 6.2 Fase 2: desarrollo de los materiales didácticos digitales – Parte 2
- 6.3 Fase 4: evaluación de la propuesta

**INFOP Digital**

**Unidad 5**

**Directrices para lograr una buena evaluación**

**EVALUACIÓN EN ENTORNOS DIGITALES**

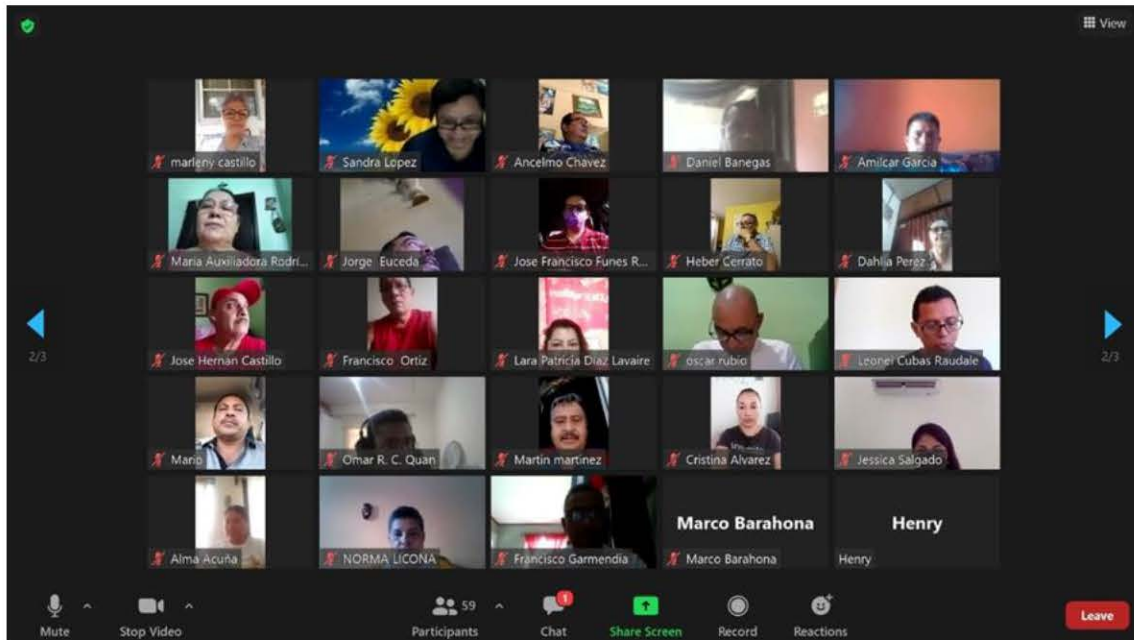


  
GOBIERNO DE LA REPÚBLICA DE HONDURAS

  
INSTITUTO NACIONAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL  
INFOP



## Encuentros sincrónicos



Listado de cursantes por aula y estado de aprobación del curso :

En anexo 1 y 2



## Curso 2:

**Herramientas para la enseñanza virtual:** Diseño de contenidos para cursos virtuales en plataforma. 80 hs de cursado.

El curso se desarrollo en dos aulas en una con los tutores permanentes y en otra aula los tutores puntuales, en ambas aulas se desarrollarlo un encuentro sincrónico con todos los participantes del curso de 4 hs de duración.

Este curso tienen como finalidad dotar a los tutores permanentes y puntuales de INFOP de recursos didácticos para mejorar la calidad de sus prácticas de enseñanza bimodal y beneficiar así el aprendizaje de los estudiantes.

Total de instructores convocados a la capacitación : 231 tutores

118 instructores puntuales

113 instructores permanentes

Link aal curso en pataforma :

[Curso: Diseño de contenidos para cursos virtuales en plataforma-Permanentes \(infop.hn\)](#)

- Usuario: usuariodeprueba
- Clave: Infop#2021

## Fundamentación del curso

Esta propuesta formativa propicia la articulación de saberes tecnológicos y pedagógicos a partir del diseño y desarrollo de materiales didácticos en los que se amalgaman herramientas conceptuales, metodologías y prácticas vinculadas a la didáctica y a los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Contempla acciones de formación para los docentes, enfocadas en la adquisición y desarrollo de habilidades y destrezas que les permitan seleccionar, curar y diseñar contenidos aptos para ser utilizados en plataformas virtuales, tanto en propuestas educativas semipresenciales como totalmente en línea. La atención al contexto, la adecuación de los materiales como mediadores dialógicos en la interrelación estudiante-plataforma-docente o tutor, conforman los ejes centrales de este curso, con vistas a constituir una base segura a partir de la cual los participantes puedan continuar incrementando saberes y actualizando su conocimiento en un entorno fluido y cambiante.

Este curso propone a los docentes aproximarse al conocimiento del diseño didáctico de contenidos, destinados a ser utilizados en plataformas virtuales. Sea el caso de cursos o asignaturas en modalidad semipresencial o totalmente virtuales, los



materiales didácticos que se utilicen en estos entornos deberán contar con determinadas características para lograr la adquisición de aprendizajes verdaderamente significativos. Para esto, se trabajará en la formación de criterios que permitan identificar cuáles son las decisiones más acertadas a la hora de seleccionar, curar y diseñar contenidos, teniendo en cuenta el perfil de los destinatarios y sus posibilidades de acceso a conectividad y dispositivos tecnológicos.

## Objetivos

- Conocer las características del enseñar y el aprender en un entorno virtual.
- Identificar los principales basamentos teóricos que sustentan el diseñodidáctico de materiales destinados a ser utilizados en un entorno virtual.
- Relacionar las particularidades del diseño didáctico en la virtualidad con las mayores o menores posibilidades de lograr aprendizajes significativos.
- Reconocer los vínculos entre las decisiones de diseño, las posibilidades tecnológicas de los estudiantes y los requerimientos de una plataformavirtual.

## Unidad 1.

Enseñar y aprender en entornos virtuales. Características de la educación enlínea. Conceptos teóricos que la sustentan.

## Unidad 2.

Materiales didácticos: definición. La intencionalidad pedagógica.

## Unidad 3.

Planificar el diseño de materiales didácticos. El modelo ADDIE: un marco para el diseño instruccional. Nuevas tendencias, actualización y adaptaciones.

## Unidad 4.

Estilos de aprendizaje: adecuar las decisiones de diseño. Los medios: texto, imagen, audio y video. Interacciones posibles y pedagógicamente pertinentes.

## Unidad 5.

Elaboración de materiales didácticos digitales 1: selección y curaduría de contenidos. Decisiones pedagógicas y de diseño en función de los destinatarios y el contexto.

## Unidad 6.



Elaboración de materiales didácticos digitales 2: desarrollo a partir del o los recursos disponibles. Estructura. Interactividad. Articulación con herramientas de comunicación.

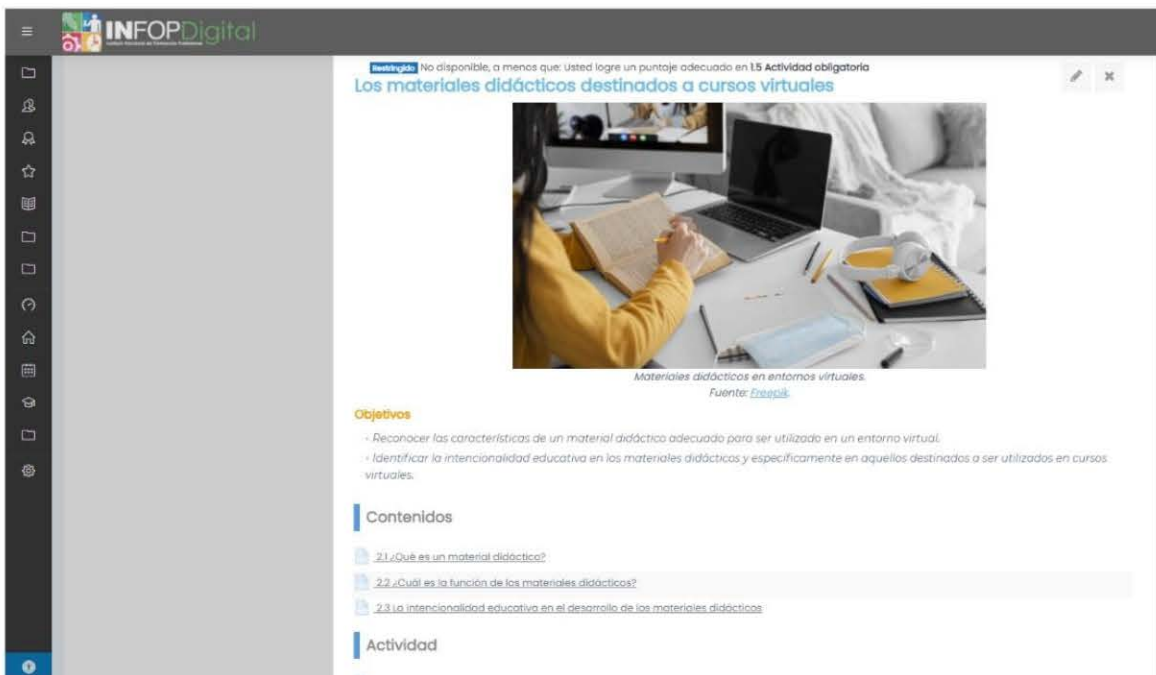
### Unidad 7.

Recursos gratuitos y premium para el diseño didáctico de materiales digitales: una guía introductoria.

### Actividad Final Integradora

### Memoria descriptiva:


<b>Estructura del curso</b>	<b>Tipo de recurso</b>	<b>Observaciones</b>
introducción	Objeto dinámico diseñado en Powtown	Explica las indicaciones de la cursada y aprobación del curso
Formato del curso	7 clases maquetadas con recursos interactivos Genially y webpages en plataforma INFOP Digital	
Cantidad de evaluaciones 7	Evaluaciones de cada unidad cuestionarios de 5 preguntas	
Evaluación final	Cuestionario de preguntas 30 preguntas	
Material descargable	PDF	Cada unidad posee material descargable para el usuario y lectura plana
Encuentros sincrónicos con el tutor	2 encuentros sincrónicos con el tutor de 4 hs de duración cada uno	
Espacio de intercambio	Foro de consultas generales del curso. Mensajería interna de plataforma virtual.	



**Módulo 6**

**Objetivo** No disponible, o menos que Usted logre un puntaje adecuado en 5.4 Actividad obligatoria

**Elaboración de materiales didácticos digitales - Parte 2**



*Los materiales didácticos digitales.*  
Fuente: Canva.

**Objetivos**

- Comprender la importancia de una adecuada organización de los materiales didácticos digitales en el aula virtual.
- Conocer cómo elaborar materiales didácticos sencillos y de calidad con herramientas gratuitas o freemium.

**Contenidos**

- 6.1 Fase 1 desarrollo de los materiales didácticos digitales - Parte 1
- 6.2 Fase 2 desarrollo de los materiales didácticos digitales - Parte 2

**Módulo 4**

**Objetivo** No disponible, o menos que Usted logre un puntaje adecuado en 3.5 Actividad obligatoria

**Estilos de aprendizaje y su relación con el diseño de materiales didácticos digitales**



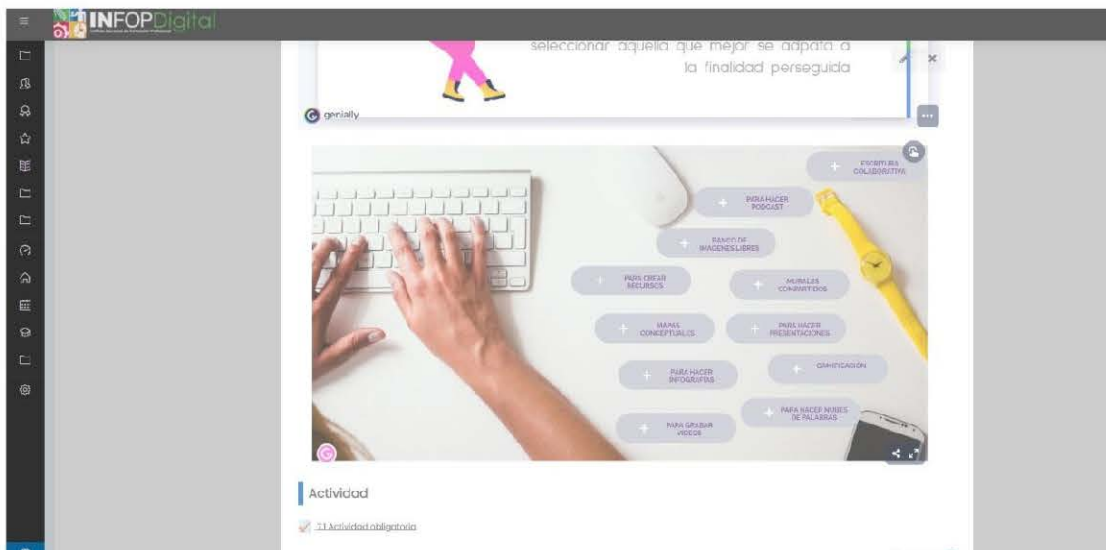
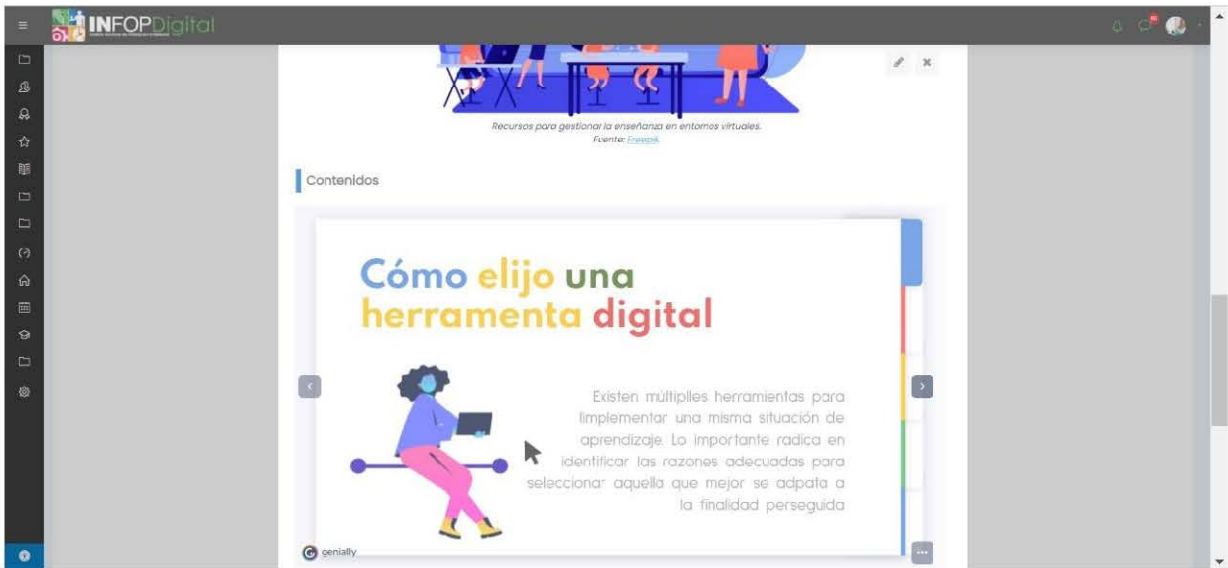
*Estilos de aprendizajes y el diseño de materiales didácticos digitales.*  
Fuente: NET.

**Objetivos**

- Reconocer la existencia de diferentes estilos de aprendizaje.
- Comprender que es necesario adecuar las decisiones de diseño a los diversos estilos de aprendizaje.

**Contenidos**

- 4.1 ¿Qué son los estilos de aprendizaje?
- 4.2 El ciclo de Kolb y los estilos de aprendizaje



Listado de cursantes por aula y estado de aprobación del curso :

En anexo 3 y 4