



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

**MEJORA DE LAS CAPACIDADES DEL PERSONAL E INSTRUCTORES DEL  
INFOP PARA ACTUALIZAR Y ADMINISTRAR ENTORNOS VIRTUALES DE  
FORMACIÓN.**

MCP35: Apoyo al INFOP para modernizar y desarrollar capacidades en el departamento de  
E-Learning de la División de Acciones Formativas

Fecha de elaboración producto ejemplo:  
Agosto de 2023

Judith SCHNEIDER  
Hector BANEGAS

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.




**Instituto Nacional de  
Formación Profesional**

Gobierno de la República



**PROGRAMA MODULAR  
DE  
“FORMACIÓN PARA  
INSTRUCTORES EN  
HABILIDADES DIGITALES,  
HERRAMIENTAS DE  
ENSEÑANZA DIGITAL Y USO  
DE MOODLE”**



	SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD	DC-FO-011	
	DISEÑO CURRICULAR	Fecha 05/08/2022	Versión 01
	Formato Programa Modular	Página 2 de 21	

**PROGRAMA MODULAR  
DE  
“FORMACIÓN PARA  
INSTRUCTORES EN  
HABILIDADES DIGITALES,  
HERRAMIENTAS DE ENSEÑANZA  
DIGITAL Y USO DE MOODLE”**

Honduras INFOP

Programa Modular **“FORMACIÓN  
PARA INSTRUCTORES EN  
HABILIDADES DIGITALES,  
HERRAMIENTAS DE  
ENSEÑANZA DIGITAL Y USO DE  
MOODLE”**

**AUTORIDAD INSTITUCIONAL**

**Director Ejecutivo**

**EQUIPO DE TRABAJO**

**Dirección Técnica  
Gloris Koritza Díaz  
Jefa División Técnico Docente**


**Coordinación metodológica  
Hugo Chávez**

**Jefe Depto. Docencia**

**CONTENIDO TÉCNICO  
Judith Schneider**


**Transcripción:  
Judith Schneider**

Derechos reservados a favor del Instituto Nacional de Formación Profesional

 Copyright  
2022 (INFOP-UDC)  
Tegucigalpa, M.D.C., Honduras, C.A.

Los interesados pueden reproducir parte de esta publicación a condiciones de que citen la fuente de origen. En lo referente a la reproducción total o traducción de dichas publicaciones, deberá dirigirse la correspondiente solicitud a INFOP, Apartado Postal 3235, Tegucigalpa, M.D.C. Por ser un documento didáctico, es recomendable comprender el uso e interrelación de los elementos que lo integran

*Las publicaciones del INFOP pueden obtenerse en sus Oficinas, en los diferentes lugares donde estas funcionan*

	SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD	DC-FO-011	
	DISEÑO CURRICULAR	Fecha 05/08/2022	Versión 01
	Formato Programa Modular	Página 3 de 21	


## AUTORIZACIÓN

El Instituto Nacional de Formación Profesional a través del Departamento de Docencia de la División Técnico Docente, por medio de la presente AUTORIZA la emisión y uso del presente **PROGRAMA MODULAR “FORMACIÓN PARA INSTRUCTORES EN HABILIDADES DIGITALES, HERRAMIENTAS DE ENSEÑANZA DIGITAL Y USO DE MOODLE”**

” cuyo contenido técnico cuenta con los conocimientos de los expertos y técnicos de la ocupación y con los elementos que señala la metodología del diseño curricular, dándole una vigencia de tiempo indefinida, ya que esta dependerá de la demanda del mercado laboral.


En fe de lo cual firmo y sello a los quince días del mes de junio del dos mil veintitrés.

**HUGO CHÁVEZ**  
Jefe Departamento de Docencia

	SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD		DC-FO-011	
	DISEÑO CURRICULAR		Fecha 05/08/2022	Versión 01
	Formato Programa Modular		Página 4 de 21	

## INDICE

I. INTRODUCCIÓN	5
II. CONTENIDO MODULAR	6
III. CUADRO PROGRAMA MODULAR.	7
IV. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA EL PLANEAMIENTO DIDÁCTICO	15
V. ANEXOS	22
BIBLIOGRAFÍA	25

 <b>Instituto Nacional de Formación Profesional</b> <small>Gobierno de la República</small>	<b>SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD</b>	<b>DC-FO-011</b>	
	<b>DISEÑO CURRICULAR</b>	<b>Fecha</b> 05/08/2022	<b>Versión</b> 01
	<b>Formato Programa Modular</b>	<b>Página 5 de 21</b>	


## I. INTRODUCCIÓN

La División Técnico Docente presenta el Programa Modular de “FORMACIÓN PARA INSTRUCTORES EN HABILIDADES DIGITALES, HERRAMIENTAS DE ENSEÑANZA DIGITAL Y USO DE MOODLE” elaborado para dar respuesta a las necesidades de capacitación de los participantes, que atiende el INFOP mediante la plataforma E-Learning.


El documento dentro de su estructura describe la introducción, cuadro programa, anexos, disposiciones didácticas de aplicación y lista de equipo, herramientas y materiales.

Su planteamiento obedece al quehacer profesional de esta ocupación, presentándose los contenidos en forma modular, siguiendo los procesos de formación, facilitando al participante su rápida incorporación al mercado laboral.


Se considera este programa de aplicación institucional y de carácter oficial a partir de su publicación por parte del INFOP, siendo validado por un período de tiempo indefinido.

	SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD		DC-FO-011	
	DISEÑO CURRICULAR		Fecha 05/08/2022	Versión 01
	Formato Programa Modular		Página 6 de 21	


<b>II. CONTENIDO MODULAR Presencial</b>		
<b>MÓDULO</b>	<b>“FORMACIÓN PARA INSTRUCTORES EN HABILIDADES DIGITALES, HERRAMIENTAS DE ENSEÑANZA DIGITAL Y USO DE MOODLE”</b>	<b>TIEMPO HORAS</b>
<b>M-01</b>	<b>Conociendo la Formación para el empleo</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ familias profesionales en Honduras</li> <li>▪ Marco Nacional de cualificaciones laborales</li> <li>▪ Formación para el trabajo</li> <li>▪ Resolver problemas reales</li> </ul>	01:00
<b>M-02</b>	<b>La tutoría en line Moodle desde el rol del tutor</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Etapas del diseño instruccional</li> <li>▪ Rol, del tutor</li> <li>▪ Identificar recursos básicos de Moodle para la docencia: creación de recursos, actividades y herramientas de comunicación</li> </ul>	02:00
<b>M-03</b>	<b>Estilos de aprendizaje: adecuar las decisiones de diseño</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aprender de manera interdisciplinaria en entornos virtuales</li> <li>▪ Aprendizaje colaborativo</li> </ul>	01:00
<b>M-04</b>	<b>Aprender a utilizar Canvas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tipos de presentaciones</li> <li>▪ Aprender a utilizar el programa</li> </ul>	02:00
<b>M-05</b>	<b>Enseñar y Aprender en entornos Virtuales</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Enseñar y aprender en entornos virtuales. Características de la Enseñar y aprender en entornos virtuales.</li> <li>▪ Características de la educación en línea.</li> <li>▪ Conceptos teóricos que la sustentan la educación en línea.</li> </ul>	04:00
<b>M-06</b>	<b>Aprender a utilizar Genially</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tipos de presentaciones</li> <li>▪ Aprender a diseñar con Canvas</li> </ul>	02:00
<b>TOTAL</b>		<b>12 00 hs</b>

 <b>Instituto Nacional de Formación Profesional</b> <small>Gobierno de la República</small>	<b>SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD</b>		DC-FO-011	
	<b>DISEÑO CURRICULAR</b>		Fecha 05/08/2022	Versión 01
	Formato Programa Modular		Página 7 de 21	

<b>II. CONTENIDO MODULAR Virtual</b>		
<b>MÓDULO</b>	<b>CURSO DE MOODLE</b>	<b>TIEMPO HORAS</b>
<b>M-01</b>	<b>¿Qué es Moodle?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Plataforma Moodle</li> <li>- El aula Virtual</li> <li>- Creación y edición de cursos</li> </ul>	01.:00
<b>M-02</b>	<b>Uso de la plataforma desde el rol del tutor</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso de la plataforma desde el rol del tutor</li> <li>- Primeros pasos en Moodle como docente y tutor</li> <li>- Creación y configuración de un curso</li> </ul>	02 :00
<b>M-03</b>	<b>Recursos y Actividades</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Recursos y contenidos</li> <li>- Actividades</li> </ul>	02:00
<b>M-04</b>	<b>Creación de foros y seguimiento del cursante</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Herramientas de Moodle para la gestión, administración, evaluación y seguimiento de un curso.</li> </ul>	02:00
<b>M-05</b>	<b>Los materiales didácticos destinados a cursos virtuales</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué es un modelo didáctico?</li> <li>- ¿Cuál es la función de los materiales didácticos?</li> <li>- La intencionalidad educativa en el desarrollo de los materiales didácticos.</li> </ul>	02:00
<b>M-06</b>	<b>Creación de Recursos Digitales</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Recursos audiovisuales</li> <li>- Video</li> <li>- Infografías</li> <li>- Práctica: Creación de una infografía con Canva</li> </ul>	03:00
<b>TOTAL</b>		<b>12.:00</b>


 <p><b>Instituto Nacional de Formación Profesional</b> Gobierno de la República</p>	SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD		DC-FO-011	
	DISEÑO CURRICULAR		Fecha 05/08/2022	Versión 01
	Formato Programa Modular		Página 8 de 21	

CÓDIGO DEL MÓDULO: 01		TÍTULO DEL MÓDULO DE APRENDIZAJE: ¿QUÉ ES MOODLE?				
<b>Objetivo General del Módulo:</b>		Al finalizar el módulo, los (las) participantes serán competentes en: conocer las características de las metodologías de Moodle				
<b>Prerrequisitos:</b>		Personas con conocimientos básicos de computación. Graduado de educación media.				
<b>Duración del Módulo: 1:00 hrs</b>		Horas Teóricas: 1:00		Horas Prácticas: 1		
<b>Unidad Didáctica 01:</b>		¿Qué es Moodle?				
<b>Objetivo de la Unidad Didáctica:</b>		Al finalizar la unidad didáctica los participantes serán competentes en: conocer las características de las metodologías de Moodle.				
<b>Tiempos Propuestos: 04:00</b>		Horas Teóricas: 02:00		Horas Prácticas: 02 :00		
CONTENIDOS						HORAS
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	SABER	SABER HACER	SABER SER	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	T	P
Reconocer los conceptos del Ambiente Virtual de Aprendizaje Moodle..	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plataforma Moodle</li> <li>El aula Virtual</li> <li>Creación y edición de cursos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar características y elementos del diseño educativo de un ambiente virtual de aprendizaje (objetivos, materiales, propuesta metodológica y de evaluación).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ordenado: realiza su trabajo respetando la programación establecida para la realización de cada tarea.</li> <li>Iniciativa: demuestra diligencia y dinamismo</li> <li>Investigativo: busca información relevante sobre los ambientes virtuales de aprendizaje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>las lecturas facilitadas en línea han sido analizadas y comprendidas.</li> </ul>	2	2

 <b>Instituto Nacional de Formación Profesional</b> <small>Gobierno de la República</small>	<b>SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD</b>		DC-FO-011	
	<b>DISEÑO CURRICULAR</b>		Fecha 05/08/2022	Versión 01
	Formato Programa Modular		Página 9 de 21	


<b>CÓDIGO DEL MÓDULO: 02</b>		<b>TÍTULO DEL MÓDULO DE APRENDIZAJE: USO DE LA PLATAFORMA DESDE EL ROL DEL TUTOR</b>				
<b>Objetivo General del Módulo:</b>		Al finalizar el módulo, los (las) participantes serán competentes en: Configurar los parámetros generales de un curso en la plataforma Moodle.				
<b>Prerrequisitos:</b>		Haber aprobado el módulo 1				
<b>Duración del Módulo: 3:00 hrs</b>		Horas Teóricas: 1:00		Horas		
		Prácticas: 2:00				
<b>Unidad Didáctica 02:</b>		<b>Uso de la plataforma desde el rol del tutor</b>				
<b>Objetivo de la Unidad Didáctica:</b>		Al finalizar la unidad didáctica los participantes serán competentes en: Configurar los parámetros generales de un curso en la plataforma Moodle.				
<b>Tiempos Propuestos: 03:00</b>		Horas Teóricas: 01:00			Horas Prácticas:02 :00	
CONTENIDOS						HORAS
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	SABER	SABER HACER	SABER SER	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	T	P
Conoce como Aplicar y gestionar roles dentro de la plataforma Moodle.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Reconocer las características principales de Moodle</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Uso de la plataforma desde el rol del tutor</li> <li>▪ Primeros pasos en Moodle como docente y tutor</li> <li>▪ Creación y configuración de un curso</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Observador: para verificar la programación orientada a objetos.</li> <li>▪ Responsable: cumple con las actividades asignadas a tiempo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ gestionar activamente los roles de usuario de la plataforma Moodle</li> </ul>	1	2

<b>CÓDIGO DEL MÓDULO: 03</b>		<b>TÍTULO DEL MÓDULO DE APRENDIZAJE: RECURSOS Y ACTIVIDADES</b>				
<b>Objetivo General del Módulo:</b>		Al finalizar el módulo, los (las) participantes serán competentes en: Aplicar nociones básicas de diseño instruccional de contenidos, recursos y actividades/tareas en Moodle en un modelo virtual.				
<b>Prerrequisitos:</b>		Haber aprobado el módulo 2				
<b>Duración del Módulo: 3:00 hrs</b>		Horas Teóricas: 1:00		Horas		
		Prácticas: 2:00				
<b>Unidad Didáctica 03:</b>		<b>Recursos y Actividades</b>				
<b>Objetivo de la Unidad Didáctica:</b>		Al finalizar la unidad didáctica los participantes serán competentes en: Aplicar nociones básicas de diseño instruccional de contenidos, recursos y actividades/tareas en Moodle en un modelo virtual.				
<b>Tiempos Propuestos: 03:00</b>		Horas Teóricas: 01:00			Horas Prácticas:02 :00	
CONTENIDOS						HORAS
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	SABER	SABER HACER	SABER SER	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	T	P
Reconocer los diferentes roles y sus funciones: autor, tutor y editor en Moodle.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Recursos y contenidos</li> <li>▪ Actividades</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aplicar herramientas básicas de</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Observador: para verificar la programación</li> </ul>	las herramientas básicas para configurar en Moodle el modelo de	1	2

 <p><b>Instituto Nacional de Formación Profesional</b> Gobierno de la República</p>	<b>SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD</b>		<b>DC-FO-011</b>	
	<b>DISEÑO CURRICULAR</b>		<b>Fecha</b> 05/08/2022	<b>Versión</b> 01
	<b>Formato Programa Modular</b>		<b>Página 10 de 21</b>	


	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocer herramientas básicas de comunicación en Moodle</li> </ul>	<p>edición de recursos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar las herramientas de Moodle para construir un plan de dinamización</li> <li>Diseñar el uso del foro como herramienta de dinamización.</li> <li>Reconocer los parámetros que se pueden configurar para definir las distintas actividades y el flujo entre ellas.</li> </ul>	<p>orientada a objetos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Responsable: cumple con las actividades asignadas a tiempo.</li> </ul>	<p>evaluación para la docencia, son identificadas y definidas</p>		
--	--	--	---	---	--	--

<b>CÓDIGO DEL MÓDULO: 04</b>		<b>TÍTULO DEL MÓDULO DE APRENDIZAJE: CREACIÓN DE FOROS Y SEGUIMIENTO DEL CURSANTE</b>				
<b>Objetivo General del Módulo:</b>	Al finalizar el módulo, los (las) participantes serán competentes en: Proponer y moderar foros para debatir y/o reflexionar alrededor de un tema determinado.					
<b>Prerrequisitos:</b>	Haber aprobado el módulo 3					
<b>Duración del Módulo: 3:00 hrs</b>	<b>Horas Teóricas: 1:00</b>		<b>Horas Prácticas: 2:00</b>			
<b>Unidad Didáctica 04:</b>	<b>Creación de foros y seguimiento del cursante</b>					
<b>Objetivo de la Unidad Didáctica:</b>	Al finalizar la unidad didáctica los participantes serán competentes en: Proponer y moderar foros para debatir y/o reflexionar alrededor de un tema determinado.					
<b>Tiempos Propuestos: 03:00</b>	<b>Horas Teóricas: 01:00</b>		<b>Horas Prácticas: 02 :00</b>			
<b>CONTENIDOS</b>					<b>HORAS</b>	
<b>OBJETIVOS DE APRENDIZAJE</b>	<b>SABER</b>	<b>SABER HACER</b>	<b>SABER SER</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>T</b>	<b>P</b>
Crear un foro en la plataforma Moodle	<ul style="list-style-type: none"> <li>Herramientas de Moodle para la gestión, administración, evaluación y seguimiento de un curso.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Poner en práctica diferentes técnicas que permitan crear verdaderos equipos de trabajo en la plataforma.</li> <li>Idear dinámicas para trabajar en</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observador: para verificar la funcionalidad los equipos de trabajo</li> <li>Responsable: cumple</li> </ul>	Plantear una actividad para los estudiantes utilizando el recurso tarea de Moodle	1	2


 <b>Instituto Nacional de Formación Profesional</b> <small>Gobierno de la República</small>	<b>SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD</b>		<b>DC-FO-011</b>	
	<b>DISEÑO CURRICULAR</b>		<b>Fecha</b> 05/08/2022	<b>Versión</b> 01
	<b>Formato Programa Modular</b>		<b>Página 11 de 21</b>	

		<ul style="list-style-type: none"> <li>foros virtuales</li> <li>Identificar los roles que intervienen en el aula</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>con las actividades asignadas a tiempo.</li> </ul>			
--	--	---	---	--	--	--

<b>CÓDIGO DEL MÓDULO: 05</b>	<b>TÍTULO DEL MÓDULO DE APRENDIZAJE: LOS MATERIALES DIDÁCTICOS DESTINADOS A CURSOS VIRTUALES</b>					
<b>Objetivo General del Módulo:</b>	Al finalizar el módulo los participantes serán competentes en: Reconocer las características de un material didáctico adecuado para ser utilizado en un entorno virtual.					
<b>Prerrequisitos:</b>	Haber aprobado el módulo 4					
<b>Duración del Módulo: 04:00 hrs</b>	<b>Horas Teóricas: 01:00</b>			<b>Horas Prácticas: 1:00</b>		
<b>Unidad Didáctica 05:</b>	<b>Los materiales didácticos destinados a cursos virtuales</b>					
<b>Objetivo de la Unidad Didáctica:</b>	Al finalizar la unidad didáctica los participantes serán competentes en: Reconocer las características de un material didáctico adecuado para ser utilizado en un entorno virtual.					
<b>Tiempos Propuestos: 02:00</b>	<b>Horas Teóricas: 02:00</b>			<b>Horas Prácticas: 02 :00</b>		
<b>CONTENIDOS</b>						<b>HORAS</b>
<b>OBJETIVOS DE APRENDIZAJE</b>	<b>SABER</b>	<b>SABER HACER</b>	<b>SABER SER</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>T</b>	<b>P</b>
Identificar la intencionalidad educativa en los materiales didácticos y específicamente en aquellos destinados a ser utilizados en cursos virtuales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Qué es un modelo didáctico</li> <li>Cuál es la función de los materiales didácticos</li> <li>La intencionalidad educativa en el desarrollo de los materiales didácticos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Administrar las opciones de carpeta para estructurar un curso.</li> <li>Identificar y utilizar las herramientas que ofrece Moodle para publicar información.</li> <li>Reconocer las posibilidades de uso de recursos digitales tomados de Internet, acorde con la legislación sobre derecho de autor.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Innovador: encuentra formación y renovación de conocimientos, de manera que pueda integrar a su trabajo nuevas metodologías, herramientas o recursos.</li> </ul>	Los materiales didácticos son elaborados.	2	2

 <b>Instituto Nacional de Formación Profesional</b> <small>Gobierno de la República</small>	<b>SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD</b>		DC-FO-011	
	<b>DISEÑO CURRICULAR</b>		Fecha 05/08/2022	Versión 01
	Formato Programa Modular		Página 12 de 21	

<b>CÓDIGO DEL MÓDULO: 06</b>		<b>TÍTULO DEL MÓDULO DE APRENDIZAJE: CREACIÓN DE RECURSOS DIGITALES</b>				
<b>Objetivo General del Módulo:</b>	Al finalizar el módulo los participantes serán competentes en: Identificar y seleccionar herramientas para la creación de animaciones.					
<b>Prerrequisitos:</b>	Haber aprobado el módulo 5					
<b>Duración del Módulo: 4:00 hrs</b>	Horas Teóricas: 1:00		Horas			
	Prácticas: 1:00					
<b>Unidad Didáctica 06:</b>	<b>Creación de Recursos Digitales</b>					
<b>Objetivo de la Unidad Didáctica:</b>	Al finalizar la unidad didáctica los participantes serán competentes en: Identificar y seleccionar herramientas para la creación de animaciones.					
<b>Tiempos Propuestos: 02:00</b>	Horas Teóricas: 02:00		Horas Prácticas: 02 :00			
<b>CONTENIDOS</b>						
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	SABER	SABER HACER	SABER SER	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	HORAS	
					T	P
Identificar aplicaciones para crear recursos de audios y videos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Recursos audiovisuales</li> <li>▪ Video</li> <li>▪ Infografías</li> <li>▪ Práctica: Creación de una infografía con Canva</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Realizar captura y edición de audio y vídeo como recurso didáctico.</li> <li>▪ Realizar captura y edición de imagen como recurso didáctico</li> <li>▪ Identificar las mejores prácticas en la creación y uso de recursos audiovisuales.</li> <li>▪ Identificar las aplicaciones habituales para la creación de infografías.</li> <li>▪ Reconocer las características principales de una infografía.</li> <li>▪ Reconocer las características principales de una animación.</li> <li>▪ Desarrollar una infografía y una animación básica como recursos digitales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Responsable: actúa con firmeza y cumple con las tareas asignadas</li> <li>▪ Investigativo: busca información con la intención de incrementar sus conocimientos sobre un tema específico.</li> </ul>	Rubrica para evaluar recursos es creada.	2	2

	SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD		DC-FO-011	
	DISEÑO CURRICULAR		Fecha 05/08/2022	Versión 01
	Formato Programa Modular		Página 13 de 21	

## IV. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA EL PLANEAMIENTO DIDÁCTICO

### 1. Estrategias de enseñanza aprendizaje:

Las estrategias de enseñanza aprendizaje recomendadas para contenidos del área cognoscitiva son:

- Constructivista
- E- learning

### 2. Ambiente de Formación:

- E-Learning
- Mesas, sillas
- Espacio pedagógico luminoso y ventilación según la normativa.


## REQUERIMIENTO DE RECURSOS

### 3. Lista Maestra de recursos (Herramientas y Utilería)

- Computadora
- Parlantes
- Audio
- Lápices carbón y tinta

#### Medios didácticos

- Internet
- Equipo de computación
- Recursos interactivos
- Recursos multimedia

	SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD	DC-FO-011	
	DISEÑO CURRICULAR	Fecha 05/08/2022	Versión 01
	Formato Programa Modular	Página 14 de 21	

## GLOSARIO DE TERMINOS DESCONOCIDOS

### Acceso a Internet

Formas o medios por los que un individuo o grupo humano se conecta a la red de comunicación Internet. Puede realizarse mediante cualquier tipo de línea digital o analógica, y por medio de cualquier tipo de equipo (ordenador personal, portátil, PDA, teléfono móvil, etc).

### ACROBAT

Programa de Adobe que permite capturar documentos y verlos en su apariencia original. Acrobat trabaja con archivos

### Administración electrónica

Aplicación de las tecnologías avanzadas de información y telecomunicaciones a los procesos de la Administración Pública, entre ellos, y en lugar destacado, las transacciones on-line con los ciudadanos y las empresas, la cumplimentación de formularios oficiales y su envío, por ejemplo, la 'declaración de la renta'.

### Antivirus

Programa de ordenador que detecta y elimina la presencia de otro programa que ha sido instalado sin el consentimiento del usuario, y que tiene un carácter destructivo del software instalado en el ordenador. Pueden ser aplicaciones que se ejecutan en un momento determinado o que permanecen en funcionamiento de forma permanente (centinelas)

### APP

Es una aplicación de tipo programa informático diseñado como herramienta, para permitir a un usuario realizar diversos tipos de trabajos. Por dispositivo: Aplicación web, la que los usuarios pueden utilizar a través de Internet o una intranet. Por ejemplo: app bancaria para transacciones financieras, app informativa por infracciones de tránsito, multas y demás, app para recordar la hora de tomar un medicamento. Entre otros usos.

### AUTOPISTA DE INFORMACIÓN

Es conocida también como la red de redes, que permite la conexión de varios usuarios a la vez, es una gran red heterogénea que permita a empresas y particulares conectarse e intercambiar información en todo el mundo de manera sencilla. Para ello sólo es necesario disponer de un ordenador, equipado con el software de comunicaciones adecuado y conectado a un modem.

### BACKUP


También llamado copia de seguridad, es la tarea de duplicar y guardar cualquier tipo de datos o información en otro lugar (disco, servidor...) para que pueda ser recuperado en caso de la pérdida de la información original.

### Blended leaning

Técnica educativa que combina las clases tradicionales con el aprendizaje online o móvil

### Blog

Un blog ó w eblog, o en español, una bitácora, es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos INE. Instituto Nacional de Estadística 3 de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente. El término blog proviene de las palabras web y log ('log' en inglés = diario).

	SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD	DC-FO-011	
	DISEÑO CURRICULAR	Fecha 05/08/2022	Versión 01
	Formato Programa Modular	Página 15 de 21	

#### CACHE

Es una memoria existente en el disco duro que permite guardar copias temporales de archivos para poder acceder a ellos en ciertos momentos. Cuando se accede a Internet, esto resulta muy útil ya que puede guardar algunos elementos de páginas Web para no tener que cargarlos en la próxima visita a la misma página.

#### Campus Virtual

es una plataforma estructurada que permite brindar capacitación y formación a través de los recursos tecnológicos que ofrece internet a una comunidad virtual en la que se desarrollan las actividades académicas de una institución educativa en cualquiera de sus formas, desde un pequeño entorno de capacitación, hasta englobar una universidad completa.

#### CECOP

Consejo Estatal de Contratación para la Obra Pública, CECOP, es el sistema por medio del cual se hacen las contrataciones dentro del sector público. Las instituciones educativas lo utilizan para llevar a cabo las contrataciones. sistema, contratación, sector público.

#### Chats, Conversaciones o Foros

Comunicación simultánea entre dos o más personas a través de Internet, que permite a dos personas conectadas a ordenadores situados en dos lugares distintos comunicarse por escrito a través de Internet en tiempo real. Hasta hace pocos años sólo era posible la 'conversación' escrita pero los avances tecnológicos permiten ya la conversación audio y vídeo.

#### Ciberespacio

Es un entorno artificial que se desarrolla mediante herramientas informáticas, es decir, es un entorno esencialmente virtual.

ClassDojo: Para la gestión de informes respecto al comportamiento de los estudiantes, bastante útil para compartir con los padres de familia.

#### Cloud

También conocido como las "nube" se refiere al alojamiento de datos en un equipo físico como un ordenador portátil o de sobremesa

#### Computación en la nube (cloud)


Ofrece servicios de computación a través de la red, Internet. Son servidores en Internet, encargados de atender las peticiones de los usuarios en cualquier momento.

#### Comunicación Asíncrona

Es aquella comunicación que se establece entre personas de manera diferida en el tiempo, es decir, cuando no existe coincidencia temporal. Ejemplo: Correo electrónico.

#### Comunicación Sincrónica

Cuando dos personas llevan un diálogo conjuntamente a una hora determinada y pueden reaccionar directamente a

	SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD	DC-FO-011	
	DISEÑO CURRICULAR	Fecha 05/08/2022	Versión 01
	Formato Programa Modular	Página 16 de 21	

preguntas, respuestas y comentarios. es el intercambio de información por Internet en tiempo real.

#### Digital citizenship

Aplicación de los derechos humanos y derechos de la ciudadanía a la sociedad de la información y el mundo online. También conocido como ciudadanía digital y una de las asignaturas del futuro

#### DIRECCION IP

Conjunto de reglas que regulan la transmisión de paquetes de datos a través de Internet. El IP es la dirección numérica de un PC en Internet de forma que cada dirección electrónica se asigna al equipo conectado a Internet y por lo tanto es única. La dirección IP está compuesta de cuatro octetos como por ejemplo, 132.248.53.10

#### Dropbox

Dropbox almacenar documentos, imágenes y datos para acceder desde cualquier dispositivo

#### E-book

Es un libro pero en formato digital y con la peculiaridad de que no se compra en una librería convencional sino por Internet.

#### EBOOK

Es un libro en formato electrónico o digital. Está confeccionado para ser leído en cualquier tipo de ordenador o en dispositivos específicos como los lectores de tinta electrónica e incluso, en ordenadores de bolsillo o teléfonos móviles.

#### Edublog

(acrónimo de “education” y “blog”) todos aquellos blogs que se dedican a poner en circulación desde prácticas pedagógicas hasta los trabajos de los mismos alumnos realizan y que normalmente, quedan en el ámbito privado del aula, entre otras utilidades posibles.

#### EXAMTIME

Plataforma de aprendizaje online en la que es posible crear, compartir y descubrir recursos educativos como mapas mentales, fichas de estudio, test y apuntes online.

#### Firewall


Es un dispositivo que asegura las comunicaciones entre usuarios de una red e Internet.

#### Firmware

Conjunto de instrucciones integrado en el hardware que controla y dirige actividades de la memoria del microprocesador.

#### Gamificación

es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. Esta emergente práctica empresarial consiste en “el uso de elementos de juego y técnicas de Game Design en un contexto no lúdico.

	SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD	DC-FO-011	
	DISEÑO CURRICULAR	Fecha 05/08/2022	Versión 01
	Formato Programa Modular	Página 17 de 21	

**Cibercultura:** cultura nacida de la aplicación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, en medios de comunicación como Internet.

**Correo electrónico:** es una herramienta telemática, es decir, aquella herramienta basada en un conjunto de técnicas y servicios que combinan las telecomunicaciones y la informática y que se constituye en el correo del Tercer Milenio. Correo sin barreras de tiempo y espacio, que viaja en fracciones de segundos, con textos, sonidos e imágenes. Se puede enviar el mensaje de correo electrónico a uno o varios remitentes al mismo tiempo, con dirección visible o encriptada, con listas de distribución públicas o privadas.

#### HDMI

(High Definition Multimedia Interface (interfaz multimedia de alta definición): Es la conexión que permite una alimentación directa de video y audio de una fuente (por ejemplo, un HD DVD) a un televisor de alta definición sin pérdida de calidad.

#### HTTP

(Hyper Text Transfer Protocol): método utilizado para transferir archivos hipertexto por internet.

#### KINDLE

Es una tableta diseñada por Amazon.com como la versión multimedia del lector de libros electrónicos Amazon Kindle. El gobierno hizo entrega de estos dispositivos en las instituciones educativas, para la promoción de la lectura y el uso pedagógico de las Tic.

#### Mediación tecnológica

La mediación tecnológica está definida como el aprendizaje realizado por el usuario a través de los medios tecnológicos que ofrecen el internet y otros medios audiovisuales.

#### Medios audiovisuales

Denominamos como medios audiovisuales a aquellos medios de comunicación masiva que apelan a la utilización de los sentidos de la vista y el oído para transmitir sus mensajes. Es decir, los medios audiovisuales combinan imágenes y sonido, y por caso, el receptor puede ver y escuchar el mensaje en cuestión. Entre los medios audiovisuales más destacados se cuentan la televisión, el cine e internet.


#### MOOC

Es el acrónimo en inglés de Massive Online Open Courses, es decir se trata de un curso a distancia, accesible por Internet al que se puede apuntar cualquier persona y prácticamente no tiene límite de participantes.

#### NANOTECNOLOGIA:

La etimología de la palabra está compuesta por el prefijo Nano, proveniente del griego que indica una medida ( $10^9 = 0,000\ 000\ 001$ ) en notación científica, representando una escala muy pequeña y "Tecnología" referido a el avance y evolución de la ciencia en relación a la aplicación de esta a la sociedad y la industria.

Consiste en el estudio, análisis, estructuración, formación, diseño y operación de materiales a escalas moleculares. La nanotecnología ha sido en los últimos 20 años un importante complemento de la evolución de la ciencia, ya que gracias a los avances del estudio microscópico se han descubierto enigmas médicos y resuelto problemas "Micro" con consecuencias "Macro".

	SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD		DC-FO-011	
	DISEÑO CURRICULAR		Fecha 05/08/2022	Versión 01
	Formato Programa Modular		Página 18 de 21	

#### OFIMÁTICA

La ofimática es aquel conjunto de herramientas, técnicas y aplicaciones que se utilizan para facilitar, optimizar, mejorar y automatizar las tareas referentes a la oficina. Es decir que la ofimática alude a los métodos que se emplean para todo lo relacionado a las actividades de la oficina que logran el procesamiento computarizado de datos escritos, sonoros y visuales. La palabra ofimática se forma de los acrónimos de los vocablos oficina e informática. El objetivo principal de esta práctica es brindar ciertos elementos que posibiliten y auxilien en la mejora y simplificación en cuanto a la organización de las actividades que realizan un grupo de personas o una compañía en particular.

#### OVA

Objeto Virtual de Aprendizaje. Es un conjunto de recursos digitales, autocontenible y reutilizable; con un propósito educativo y constituido por al menos tres componentes internos: Contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización.

#### PDF

Portable Document Format o Formato de documento portátil se utiliza para presentar e intercambiar documentos de forma fiable, independiente del software, el hardware o el sistema operativo. Inventado por Adobe, PDF es ahora un estándar abierto y oficial reconocido por la Organización Internacional para la Estandarización (ISO).

#### PODCASTING

Consiste en la creación de archivos de sonido (generalmente en formato mp3 o ACC y en algunos casos ogg) y de vídeo (llamados videocasts o vodcasts) y su distribución mediante un archivo RSS que permite suscribirse y usar un programa que lo descarga para que el usuario lo escuche en el momento que quiera, generalmente en un reproductor portátil.

#### POWTOON

Es una plataforma para la creación de animaciones y presentaciones en vídeo. Es una herramienta muy útil para captar la atención de la audiencia y para dar a conocer y potenciar una marca. Es una herramienta muy sencilla con la que se consigue crear contenidos animados en vídeo con muy buenos resultados de viralidad

#### PREZI


Es un programa de presentaciones para explorar y compartir ideas sobre un documento virtual basado en la informática en nube (software como servicio). La aplicación se distingue por su interfaz gráfica con zoom, que permite a los usuarios disponer de una visión más acercada o alejada de la zona de presentación, en un espacio.

#### SIMAT

Sistema Integrado de Matrícula, SIMAT, es una herramienta que permite organizar y controlar el proceso de matrícula de los estudiantes de instituciones educativas oficiales, con ella, se tiene una fuente de información confiable y disponible para la toma de decisiones, ya que facilita la inscripción de los alumnos, el registro y actualización de sus datos. Además, no solo se emplea para la consulta por institución sino también para los cambios de institución, entre otros.

#### Tecnologías digitales

Las tecnologías digitales no son más que todos los avances que logra el hombre para la mejorar la calidad de vida, por ende cuando o tratamos en el área digital "tecnología digital" significa que estamos hablando de todos los avances de la nueva era de la información y nuevas maneras de comunicación estructuras especiales del la nueva era del

	SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD	DC-FO-011	
	DISEÑO CURRICULAR	Fecha 05/08/2022	Versión 01
	Formato Programa Modular	Página 19 de 21	

electrónica donde todo tiene un forma sistemática de ser.

#### Tutor Virtual

persona profesional experto en tecnologías de la información y la comunicación encargada de orientar un curso.

#### Web 2.0

Se refiere a las páginas en la [www](http://www) que hacen énfasis a los contenidos generados por los usuarios. Permite la interacción y colaboración entre los usuarios (comunidad virtual).

#### Web 3.0

Está relacionada a lo que se conoce como web semántica. Los usuarios y los equipos, en este marco, pueden interactuar con la red mediante un lenguaje natural, interpretado por el software.

#### Webinar

Conferencia web entre dos o más personas que permite a los asistentes interactuar y compartir documentos y aplicaciones. Los webinars se han popularizado enormemente en los últimos años y son ideales para realizar tutoriales o clases a distancia.


#### Wikispaces

Espacio para creación y alojamiento de Wikis. Cuenta con una herramienta, Wikispaces Classroom, especialmente desarrollada para el ámbito escolar que incluye un newsfeed y la posibilidad de organizar grupos o clases y monitorizar el trabajo de cada alumno. Es de pago, pero permite prueba gratuita.

#### YouTube para escuelas


YouTube para escuelas: Una versión especial de YouTube para educadores donde se podrá disponer de cientos de videos académicos de sitios como YouTube EDU, Stanford y TED.

## V. ANEXOS

 <b>Instituto Nacional de Formación Profesional</b> <small>Gobierno de la República</small>	<b>SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD</b>		<b>DC-FO-011</b>	
	<b>DISEÑO CURRICULAR</b>		<b>Fecha</b> 05/08/2022	<b>Versión</b> 01
	<b>Formato Programa Modular</b>		<b>Página 20 de 21</b>	

## **DISPOSICIONES DIDÁCTICAS DE APLICACIÓN**

1. El Instituto Nacional de Formación Profesional (INFOP) debe capacitar a sus instructores para implementar en todo su contenido este programa de formación, especialmente en aquellas áreas que no son de su dominio. Este entrenamiento estará basado en un Estudio de Necesidades de Capacitación previamente realizado.
2. Por su organización el programa podrá ser utilizado en los diferentes modos y modalidades de formación en el INFOP, sin que se pierdan los objetivos finales.
3. Para la implementación del programa preferiblemente se deberá realizar un diagnóstico zonal, a fin de detectar las necesidades reales de capacitación existentes, y en base a esto hacer la planificación de actividades y así asegurar el desarrollo y éxito del programa.
4. Con el fin de formar un programa acorde con el conocimiento y grado de experiencia que posee una persona o grupo de ellas, se practicará una prueba diagnóstica que permita utilizar los módulos completos o parte de ellos, de acuerdo con el principio de flexibilidad que posee el programa.
5. Este programa puede ser sujeto a modificaciones y ampliaciones en su contenido de acuerdo con los avances de la tecnología, pero éstas no podrán hacerse en forma unilateral por los instructores, sino de común acuerdo con la División Técnico Docente.
6. El equipo de INFOP debe asegurarse de que todo el contenido esté dispuesto y funcional en la plataforma a disposición de los participantes, de modo que el/la mismo/a pueda avanzar sin problema y de esa forma pasar al tema siguiente y así hasta concluir el programa autodirigido.
7. Para la evaluación del aprendizaje, los discentes tendrán a disposición estas las cuales brindarán retroalimentación de manera automática, mediante los instrumentos necesarios y reales de acuerdo con el tema a evaluar.

	SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD		DC-FO-011	
	DISEÑO CURRICULAR		Fecha 05/08/2022	Versión 01
	Formato Programa Modular		Página 21 de 21	

8. Para que se realice correctamente el proceso de enseñanza aprendizaje y se logren los objetivos propuestos, los participantes deberán contar con todos los recursos didácticos como: computadoras con internet, herramientas, materiales y otros insumos necesarios de acuerdo con la demanda del curso.
9. Los contenidos modulares sujetos a cambio o sustitución de los temas por otros serán factibles siempre y cuando no cambie su contenido operacional y conocimientos, al efectuarse la permuta.
10. En primera instancia el jefe inmediato será el responsable de la supervisión de actividades que los instructores realicen, en la aplicación de este programa.

## BIBLIOGRAFÍA

- La línea del tiempo de Moodle (2021, 20 septiembre). History. Moodle. Recuperado noviembre 2021, <https://moodle.com/es/history/>
- Pedagógicamente hablando. Moodle. Plataforma de Aprendizaje. (s. f.). Educablab.  
[http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/184/2021\\_cd/M1\\_introduccion/pedaggicamente\\_hablando.html](http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/184/2021_cd/M1_introduccion/pedaggicamente_hablando.html)
- Filosofía-MoodleDocs. (s. f.). Moodle. Recuperado noviembre 2021, <https://docs.moodle.org/all/es/Filosof%C3%ADa>
- Garrido, C. A. M., & Prieto, M. S. F. (2011). El uso de Moodle como entorno virtual de apoyo a la enseñanza presencial. In La práctica educativa en la Sociedad de la Información: Innovación a través de la investigación (pp. 291-300). Editorial Marfil.
- Lechuga Ruiz, A. L., & Rojas Marín, A. C. (2016). Moodle como herramienta de Comunicación enseñanza aprendizaje, desde un constructivista. Revista Digital Universitaria UNAM, enfoque D 17 (11)  
<http://www.revista.unam.mx/vol.17/num11/art79/>
- Conde Vides, J. V., García Luna, D., García R Fuente:  
<http://conceptodefinicion.de/nanotecnologia/>