

#Dienlínea UNIA: guía para una docencia innovadora en red





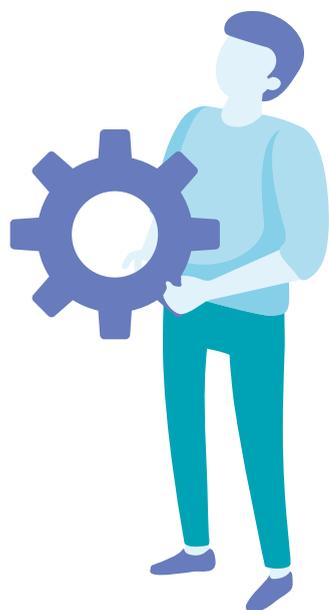
Shulman, L. S. (1986). Those who understand: Knowledge growth in teaching. *Educational Researcher*, 15 (2), 4-14. doi.org/10.3102/0013189X015002004

Shulman, L. S. (1992). Toward a pedagogy of cases. In J. Shulman (ed), *Case Methods in Teacher Education*. New York: College Press.

Silver, H. (2010). Does a University Have a Culture? *Studies in Higher Education*, 28 (2), 157-169. doi.org/10.1080/0307507032000058118

Smith, K. (2012). Lessons learnt from literature on the diffusion of innovative learning and teaching practices in higher education. *Innovations in Education and Teaching International*, 49 (2), 173-182. doi.org/10.1080/14703297.2012.677599

Vaillant, D. y Marcelo, C. (2015). *El A,B,C y D de la formación docente*, Madrid: Narcea.



Diseño/adaptación de programas formativos a e-learning: claves y toma de decisiones

MARÍA SÁNCHEZ GONZÁLEZ

Presentación

El **diseño y la planificación**, fundamentales en cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje, se hacen **imprescindibles** desde una perspectiva amplia, que aborde cuestiones metodológicas, tecnológicas y organizativas, **ante actividades formativas impartidas total o parcialmente en red**. Las razones son varias. Entre ellas, la propia distancia hace que planificar y comunicarlo a los estudiantes sea básico para romper miedos y ganar transparencia, así como para mejorar la coordinación entre el equipo docente y otros roles que participan en actividades formativas online. Planificar nos sitúa además en mejores condiciones de adaptarnos rápido a cambios sobrevenidos; y cuando la definición de indicadores y de un sistema de seguimiento forman parte de dicha planificación fomenta la mejora continua. Un diseño adaptado a las peculiaridades de la enseñanza en red, con un enfoque holístico que considere las tecnologías y herramientas al servicio de la innovación didáctica y metodológica y la importancia de los recursos formativos y de la acción tutorial, nos sitúa en mejores condiciones para **innovar y mejorar la experiencia del alumnado**, tanto desde el punto de vista del desarrollo de competencias como de otros aspectos subjetivos (percepción, emociones...), igualmente importantes para el aprendizaje.

En este capítulo repasamos distintos modelos de formación online, tanto semipresenciales como totalmente online, y abordamos **claves, ideas y casos prácticos** relacionados con la estructuración y secuenciación de programas, diseño de contenidos, recursos y actividades, tutorización- entendida como seguimiento proactivo, dinamización y respuesta a consultas online- y evaluación del alumnado en red. Tomaremos como referencia, para ello, el modelo de enseñanza-aprendizaje virtual de la Universidad Internacional de Andalucía (UNIA), junto a experiencias propias de virtualización táctica de docencia presencial universitaria ante la pandemia de la Covid-19.

Las **tecnologías** llevan años usándose como apoyo a la docencia presencial, y las universidades y otras instituciones universitarias vienen proporcionando al profesorado acceso a sus campus virtuales y a otras herramientas, como sistemas



de webconferencia, que llegaron al aula para quedarse. Ante la **virtualización de emergencia** fruto de la expansión del coronavirus durante 2020-21 éstas han sido imprescindibles en educación superior y otros niveles educativos, en un contexto que ha implicado también cambios culturales y nuevas competencias entre docentes y alumnado. Pero son también muchas organizaciones, como la propia UNIA, que antes de la pandemia venían ya apostando por la **enseñanza-aprendizaje en red como respuesta a las demandas** de modelos formativos flexibles de posgrado y formación permanente o con objeto de internacionalizar y ampliar su comunidad. Coexisten, en casos como éste, distintos modelos, desde actividades impartidas totalmente online en las que el campus virtual se erige como aula virtual y espacio centralizador, hasta otras semipresenciales, con más o menos «peso» de lo virtual y por tanto uso de plataformas de enseñanza-aprendizaje (campus virtual) y otras herramientas en red con una u otra finalidad según los casos.

Diversos autores -y la propia experiencia profesional- nos han mostrado las **posibilidades del e-learning y su eficacia**, para el aprendizaje activo, colaborativo y ubicuo, la formación permanente, la alfabetización mediática (Lara, 2009) y el desarrollo de competencias digitales básicas hoy para cualquier profesional (Álvarez, 2014), entendidas más allá de lo meramente técnico e instrumental (Cobo, 2008; Reig, 2009). Es así especialmente para los más jóvenes o aquellos que están habituados a desarrollar parte de su actividad en red, los llamados «residentes digitales» (White, 2011), siempre que se plantee de forma adecuada y se aproveche su apertura, interactividad y flexibilidad (cfr. p.ej. García Aretio, 2003, 2007: 61; Cabero y Barroso, 2007).

No se trata de improvisar o de hacer lo mismo y de la misma forma que venimos haciéndolo en docencia presencial. **Aportar un valor añadido, adoptar el potencial del e-learning y apropiarnos de las tecnologías**, haciéndolas transparentes, resulta fundamental independientemente del modelo, así como conectarlas en su caso con la enseñanza-aprendizaje presencial. Se trata de «expandir la universidad más allá de la enseñanza remota de emergencia» (Pardo y Cobo, 2020); de pensar no tanto en adaptación sino en **adopción de la enseñanza en red**, innovando en tecnologías pero también en metodologías y formas organizativas; y de diseñar no tanto modalidades sino **modelos híbridos o líquidos, conectados e innovadores**, donde desaparezcan las fronteras entre lo físico y lo virtual y las herramientas estén al servicio del aprendizaje activo y significativo del alumnado y de la gestión docente. El panorama actual nos ha enseñado a responder de forma táctica ante una crisis sanitaria, y nos ha mostrado que la



enseñanza en red, con todo, es una oportunidad para acortar distancias, innovar, aprender y disponer de recursos y formas de hacer las cosas en la nueva normalidad. Podemos, debemos, dar un paso más, ampliar nuestra visión **de lo táctico a lo estratégico**, anticiparnos para la construcción de estos modelos futuribles. Y ello implica también adoptar un **enfoque realista y sistémico** -considerando el contexto de nuestra institución y estudiantes y los recursos disponibles- para **tomar decisiones** sobre varias cuestiones estratégicas del diseño, que recogemos en los siguientes apartados.

Todas estas son cuestiones aplicables tanto para crear desde cero asignaturas o programas pensados inicialmente como enseñanza-aprendizaje en red como para adaptar aquellos que, por circunstancias sobrevenidas o estratégicas como las ya citadas, habían venido siendo presenciales pero deban virtualizarse. Es, en fin, una **guía para diseñar o adaptar programas formativos a e-learning** en medio del actual **proceso de transformación digital de la enseñanza-aprendizaje**. Un proceso que implica tanto a gestores como a docentes, que requiere de un cambio cultural y de una innovación entendida en sentido amplio, así como de la puesta en marcha de servicios y recursos de apoyo, capacitación y guía al profesorado, como viene haciendo la propia UNIA y otras muchas universidades. Como apuntaba Enrique Dans en un artículo escrito durante el Estado de Alarma en España fruto de la Covid-19 y en plena virtualización táctica de la docencia universitaria y de otros niveles:

«El cambio no va a ser puntual, sino permanente: en el futuro, toda actividad educativa tendrá lugar no en modo presencial u online, sino en modo líquido, capaz de trasladarse de uno a otro soporte de manera inmediata y sin solución de continuidad, y de manera persistente a lo largo de toda la vida del alumno. (...) Las instituciones, los directores académicos, los profesores o los alumnos que no sean capaces de adaptarse a esa nueva situación, simplemente no tendrán plaza en ese nuevo escenario». (Dans, 2020)

Objetivos

- Reflexionar sobre la importancia del diseño y la planificación en actividades formativas en red.
- Disponer de ideas, claves y casos prácticos, desde el punto de vista organizativo, tecnológico y didáctico-metodológico, para el diseño/adaptación de programas en línea.
- Comprender la función y saber plasmar los aspectos fundamentales del diseño en las guías didácticas (y guías visuales) en programas en red.



Contenido básico/ideas clave

1 La docencia en red como planificación estratégica

Decíamos al presentar el capítulo que, como cualquier proyecto, poner en marcha actividades formativas en red requiere de una **planificación estratégica** acorde al contexto, a los destinatarios, a los objetivos del proyecto y al propio perfil del profesorado. Planificar implica **tomar decisiones sobre distintas alternativas, definir aspectos clave** (modalidad, organización modular y secuenciación, recursos tecnológicos y humanos necesarios...) y **diseñar, a partir de ahí, las principales dimensiones** de cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje en red (recursos de apoyo y guía, contenidos y actividades para el aprendizaje, sistema de evaluación y tutorización en red).

La planificación no está reñida con la innovación sino más bien todo lo contrario. Analizar, evaluar, tomar decisiones, etcétera, durante el diseño institucional es siempre factor clave del éxito (Sánchez, 2018; 2020c). Y hacerlo como adelantamos desde un **enfoque realista y sistémico**, para lo que sea hace necesario conocer la estrategia, objetivos, valores de nuestra institución, los recursos tecnológicos y de capacitación docente disponibles en ésta, así como lo recogido en normativa y guías, garantizando con todo ello que nuestro diseño es factible y coherente al contexto próximo. Adoptar, para ello, una actitud de escucha activa y colaboración, así como caminar con otros mejor que solo (Marcelo, 2020), es también vital para enfrentar cualquier proceso de innovación.



En la grabación del *webinar* «Diseñar/adaptar programas formativos en red...» impartido por la misma autora de estos contenidos (Sánchez, 2020a) en junio de 2020, además de en la propia presentación en que se basó, hay información más detallada sobre lo abordado aquí y acceso a plantillas, documentos y ejemplos de interés. Ambos recursos pueden consultarse desde el repositorio institucional de la UNIA: dspace.unia.es/handle/10334/5320

RECURSOS RELACIONADOS

La práctica totalidad de los ejemplos reseñados en dichos contenidos están extraídos de la **propia experiencia de la UNIA como universidad en red, con varias particularidades que definen su actividad**: con un profesorado de perfil híbrido (académico y profesional), cambiante y disperso geográficamente, como también parte de su alumnado (en parte procedente de Latinoamérica y Magreb), y una estructura distribuida, con sedes en distintas localizaciones andaluzas y un personal habituado a trabajar en red, su apuesta por la enseñanza online se da desde prácticamente sus inicios. Con una metodología flexible y una oferta de formación de posgrado y formación permanente mayoritariamente virtual o semipresencial, su campus virtual, en marcha desde antes de 2007, viene usándose en estos programas y existe

también un área (Innovación) encargada de su gestión y de la capacitación docente, entre otras cuestiones vinculadas al aprendizaje en red y a la innovación educativa.

El **modelo de enseñanza virtual de la UNIA** recoge, en este contexto, **cuatro ejes**, que implican una visión holística de la innovación: tecnológico (innovación tecnológica); didáctico-metodológico (innovación docente); formativo y de apoyo/guía (innovación educativa al servicio de la formación del profesorado); y organizativo-procedimental (innovación en la gestión y en la comunicación interna).

Sobre estas bases se ha creado una **guía para responsables académicos de programas en red**, accesible y disponible vía unia.es/guiamodelovirtual, y cuya consulta es de utilidad para conocer las bases de dicho modelo y algunas claves relacionadas con el diseño de e-learning que pueden inspirar no sólo al profesorado de la universidad.



REFERENCIAS EXTERNAS

Aquellas personas interesadas en conocer más sobre **claves para adaptación de asignaturas universitarias presenciales a semipresenciales o virtuales** pueden consultar también esta presentación empleada para un curso virtual dirigido a docentes ecuatorianos impartido desde la sede La Rábida de la UNIA y disponible desde el repositorio institucional de la Universidad (Sánchez, 2021): dspace.unia.es/handle/10334/5958 Ésta se basa en otras anteriores, como la usada por la misma autora como ponente invitada encargada de abrir unas jornadas virtuales sobre innovación en la Universidad Técnica Federico Santa María en Chile (Sánchez, 2020c): bit.ly/ciberChile2020



2 Decisiones base del proyecto

¿Cuáles son por tanto las decisiones clave para el diseño de actividades formativas en red? A continuación enumeramos las principales, desde una visión más orientada a programas modulares diseñados desde el principio como virtuales o semipresenciales.

Todas estas decisiones deben además plasmarse, como contamos más adelante, además de en la propuesta académica que se presente, en las correspondientes guías didácticas y/u otros documentos informativos/de difusión, de forma que tanto estudiantes como potenciales estudiantes las conozcan con antelación.





En la UNIA existe, para ello, un **modelo de guía didáctica general de programa** que contiene, entre otra información, fundamentos del programa/módulo; datos básicos; equipo docente; competencias genéricas y específicas; estructura y contenidos; metodología y estrategias de aprendizaje; actividades y criterios de evaluación; vías de contacto; cronograma; etc.

Se elaboran por los **responsables docentes** del programa, y además de en la web, se da acceso desde el **campus virtual** para su consulta por el alumnado.

Como se comenta más adelante, las guías didácticas (que no son propuestas académicas sino una traducción comprensible para estudiantes y potenciales estudiantes de estas), cumplen un **doble objetivo**: sirven al equipo docente para terminar de definir el diseño y la metodología del programa/módulo, comprobar la coherencia entre bloques y la proporcionalidad entre actividades y horas de dedicación, por un lado; y son imprescindibles para, como adelantamos, que el alumnado tenga claro desde el principio qué, cómo y cuándo tiene que hacer para superar el curso y pueda organizarse.



EJEMPLO

En el caso de programas modulares a partir de esta guía general se elaboran también **guías didácticas específicas de asignaturas/módulos**, con información más pormenorizada sobre actividades y sistema de evaluación, plan de trabajo y cronograma, etc.

Y más recientemente se está incentivando la incorporación de **video-guías**, a modo de «síntesis» humanizada de lo anterior, puesto que son los docentes responsables los que exponen los rasgos de la actividad ante la cámara. Se trata además de excelentes herramientas de captación de estudiantes online, y se publican, por ello, junto a la información del programa en la web de la UNIA y a través de redes sociales.

Al final del capítulo aportamos más información sobre ello.

2.1 Modelo y enfoque metodológico

Lo primero es determinar **si la impartición será totalmente online o se opta por b-learning, esto es, enseñanza semipresencial, y dentro de este modelo, el «peso» y el papel que ocuparán lo presencial y lo virtual** respectivamente y, por ende, su planteamiento.

Los distintos **modelos de b-learning de la UNIA** pueden servir de inspiración en este sentido en el ámbito de los **posgrados**. Hay cursos semipresenciales donde prima lo virtual (esto es, programas online con apoyo presencial a través de sesiones concretas presenciales periódicas, de asistencia obligatoria o no) y, a la inversa,

cursos semipresenciales donde prima lo presencial (esto es, el campus virtual y otras herramientas online se usan con una finalidad específica -tutorías, subida de materiales, entrega de proyectos finales, según los casos- y complemento a la enseñanza presencial, mayoritaria en créditos y horas, durante el programa). Y existen también cursos presenciales con módulos/asignaturas totalmente online, con determinados créditos/horas computados como virtuales; y, al contrario, cursos virtuales que, excepcionalmente, incluyen asignaturas o determinadas actividades presenciales, concentradas en un periodo concreto o para determinada finalidad (por ejemplo, prácticum).

En el ámbito de la **docencia universitaria de Grado** encontramos, entre otros casos, el llamado modelo semipresencial de clases bimodales por el que han optado muchas universidades, entre ellas las públicas andaluzas como la UNIA, durante parte del curso 2020-21 ante la pandemia de la Covid-19. Este modelo se caracteriza porque la impartición de las clases se da en el aula (en realidad para el docente este modelo es siempre presencial), con la mitad del alumnado presencialmente y la otra mitad siguiéndolas de forma síncrona, esto es, en directo, a través de sistemas de webconferencia que posibilitan la interacción (en función de los turnos asignados); al tiempo que se intensifican los recursos y las tutorías en red a lo largo de toda la asignatura. Un modelo similar había sido ya puesto en marcha, antes de la pandemia, **en determinados posgrados interuniversitarios** (entre ellos, algunos en los que participa la UNIA) con varias «sedes» docentes: según los días las clases se impartían desde una u otra universidad participante, con parte del alumnado siguiendo dichas clases a distancia, a través de videoconferencia o streaming, evitando así desplazamientos y posibilitando contar con estudiantado de procedencia diversa.

El enfoque metodológico varía en función de lo anterior, de los créditos/horas asignados oficialmente, en los programas/guías, como virtuales, de la naturaleza de la materia y el perfil del alumnado y del propio contexto en el que se imparta la formación (normativa, recursos disponibles en la organización... como ya citamos). Es cierto, y así lo ha demostrado la pandemia, que virtualizar no supone, *per sé*, innovar; y de hecho pasa, como en su día ocurrió a los propios medios de comunicación, que a veces, por las prisas, la inercia o el desconocimiento, encontramos modelos facsimilares de enfoques tradicionales llevados del aula física al aula digital, no adaptados al potencial de la educación en red. Pero también es cierto que, al contrario, son/ somos muchas las personas que intentamos innovar en enseñanza presencial, que venimos planificando nuestras asignaturas o cursos, aplicando enfoques metodológicos innovadores y que fomentan aprendizaje activo y significativo de nuestros estudiantes y empleando, como apoyo a lo presencial y como medio, nunca como fin, espacios virtuales de enseñanza-aprendizaje



y otras herramientas digitales. En estos casos, virtualizar será sin duda más sencillo, no solo por la propia experiencia adquirida en el manejo de las TICs sino por el conocimiento de lo que funciona bien (recursos, actividades...) y por el control de los tiempos, tan importantes.

Pero incluso en estos casos se hace necesario adaptar, y siempre cabe la mejora. Como también a veces es casi más sencillo (volviendo al símil de la prensa) empezar desde cero pensando en digital. De cualquier forma, en e-learning la distancia hace más esencial que nunca tanto los enfoques innovadores, en cuanto a contenidos, actividades, y sistemas de evaluación en red, empleando el campus virtual como espacio centralizador junto a otras herramientas como la webconferencia (ver tabla 1), como el acompañamiento, apoyo y guía del alumnado online. Más adelante resumimos algunas ideas para ello.

Aspecto de la enseñanza-aprendizaje	Algunas ideas para virtualizar
Exposición de contenidos	<ul style="list-style-type: none"> — Sesión en el aula con la mitad del alumnado presencialmente, emitida en directo por webconferencia para su seguimiento por la otra mitad online («clases bimodales»)/sesiones online síncronas por webconferencia (videoclases). Posterior grabación en su caso y subida al campus junto a material base. — Creación de test/pruebas de autoevaluación online de su seguimiento por estudiantes. — Producción de contenidos (vídeos, videotutoriales...) que ayuden a «liberar» tiempo de exposición en el aula/aula virtual y al seguimiento de la asignatura online. — Selección e inclusión de recursos complementarios en el campus virtual. — Charlas/seminarios monográficos con expertos invitados, en el aula/por webconferencia.

Aspecto de la enseñanza-aprendizaje	Algunas ideas para virtualizar
Actividades prácticas y evaluación continua	<ul style="list-style-type: none"> — Actividades «síncronas» grupales/colaborativas en el aula/aula virtual, por grupos/por webconferencia con la totalidad del alumnado (exposición de proyectos, debates, simulación, resolución de problemas y casos prácticos insitu...). — Proyectos prácticos individuales/grupales de desarrollo/diseño, a trabajar en el aula/aula virtual bajo tutela/de forma autónoma, entrega posterior online (ej. tareas) y evaluación vía rúbricas. — Exámenes o pruebas parciales objetivas vía cuestionarios online, a realizar en el aula/a distancia. — Actividades optativas online (ej. foros de debate u otras colaborativas: wikis, glosarios...). — ¡Valorar asistencia/participación online y en el aula/aula virtual! — Configurar sistema de calificaciones del campus virtual y aportar <i>feedback</i> personalizado.
Orientación y tutorías	<ul style="list-style-type: none"> — Reforzar recursos de apoyo y orientación online (ej. guía didáctica; publicaciones con bienvenida, avisos y planning semanal de trabajo por el foro, indicaciones de prácticas «autosuficientes»...). — Atención a consultas, empleando webconferencia y herramientas del campus virtual (sistema de mensajería y/o foros). — Evaluación formativa y personalizada en red (<i>feedback</i> a tareas, criterios y rúbricas...).

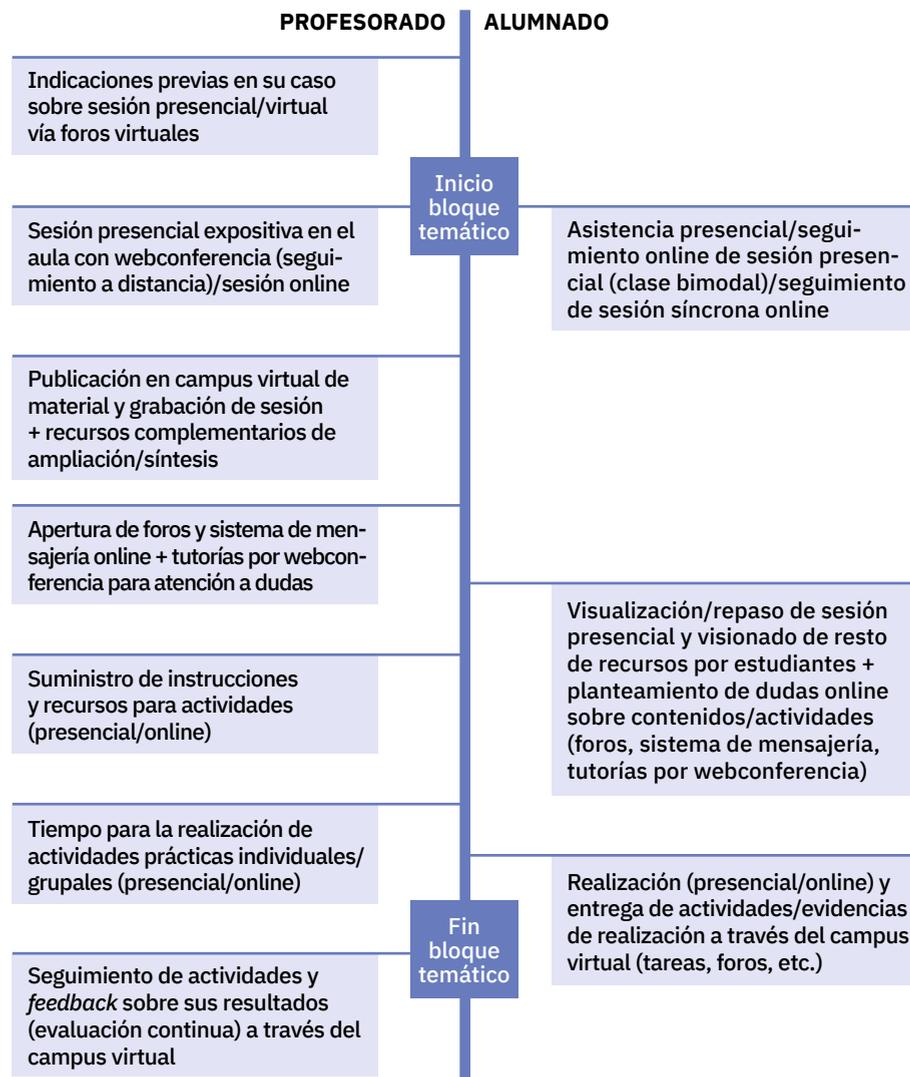
Tabla 1. Esquema-guía con algunas ideas para virtualizar. Fuente: elaboración propia (Sánchez González, 2021), adaptado de Área de Innovación (2020) y de mi propia experiencia docente.



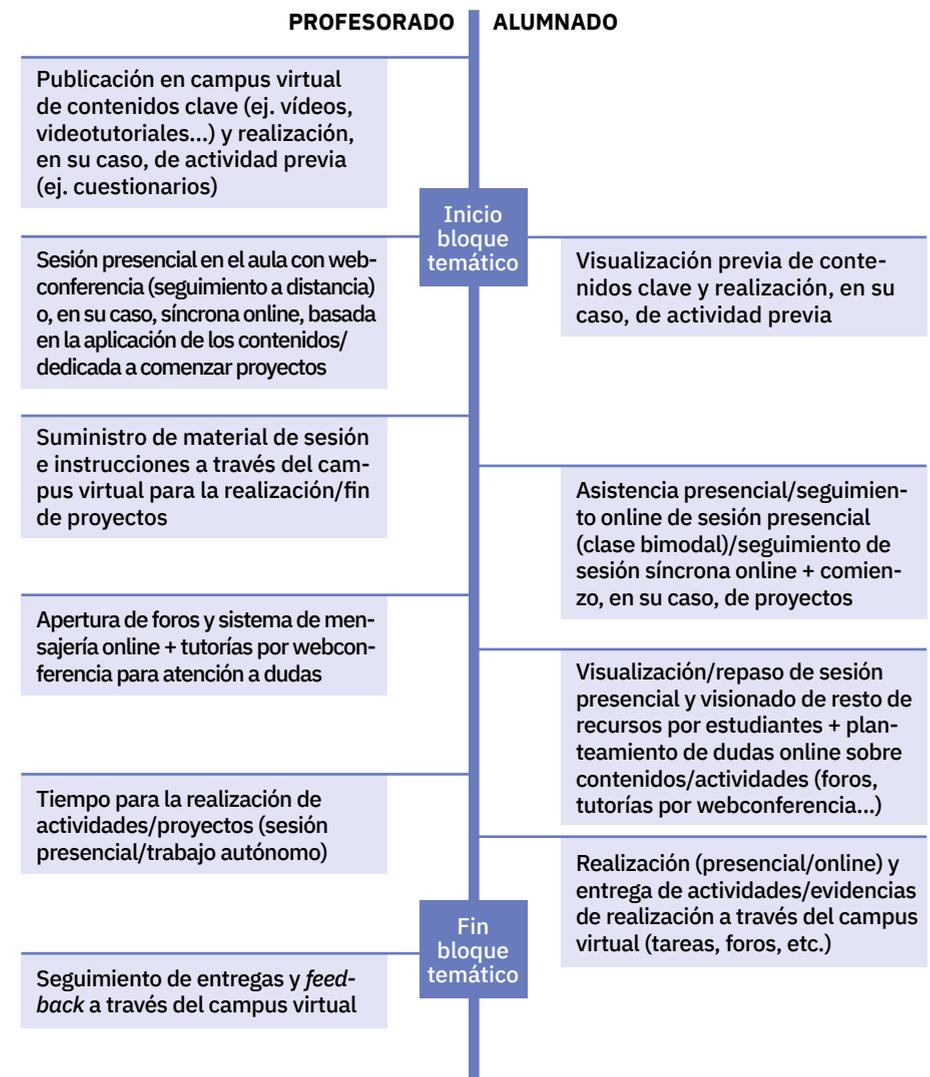
Todo ello puede recogerse en un **esquema a modo de proceso/secuencia, semanal o por actividad**, donde se vayan marcando los hitos o *inputs* realizados por el docente y lo que el estudiante debe realizar a partir de ahí, empezando por la activación del correspondiente espacio en el campus virtual y la remisión de indicaciones o puesta a

disposición de los contenidos, por ejemplo, previo a la sesión presencial. En las figuras inferiores (Sánchez González, 2021) se muestran dos modelos de secuencia, correspondientes, respectivamente, a enfoques clásicos (exposición-aplicación) y a aprendizaje invertido para contenidos o actividades de laboratorios, prácticas, etcétera.

Secuencia tipo metodología «clásica»: exposición-aplicación



Secuencia próxima al *Flipped Classroom* para contenidos/actividades (laboratorios, prácticas...)



Figuras 2 y 3. Secuencia correspondiente a un enfoque clásico (exposición-aplicación) y secuencia de otro

próximo al llamado *flipped classroom*, respectivamente. Fuente: elaboración propia (Sánchez González, 2021).



2.2 Herramientas para la enseñanza-aprendizaje online

En cualquier actividad en red es fundamental que docentes y estudiantes dispongan de un **espacio centralizador online**, y ese espacio normalmente está en el **campus virtual** de la organización correspondiente. Así, independientemente de la plataforma que usemos (Moodle, Blackboard u otras), todos los campus virtuales tienen funcionalidades y herramientas que permiten usarlos como depósito de contenidos elaborados por el profesorado y enlace a otros externos; espacio para el intercambio de documentación y recursos entre docentes y estudiantes (foros y otras actividades colaborativas); vía de entrega/realización de actividades de diverso tipo (interactivas y autoevaluables, de desarrollo...); canal para la planificación, dinamización y seguimiento de los estudiantes en red así como para la respuesta a consultas (foros y sistema de mensajería privado, sistema de estadísticas...); y cuadro de mando para calificar y evaluar online (actividades con sistema de evaluación y hoja de calificaciones promediada).

La **webconferencia**, a través de sistemas integrados en el propio campus virtual o externos, se constituye en excelente complemento para incluir sesiones síncronas online con diversa finalidad, desde clases en directo hasta sesiones de trabajo colaborativo sobre determinados proyectos o actividades, exposición de trabajos, tutorías en red....

Otros recursos con los que cuentan casi todas las organizaciones educativas, al menos, universitarias, como **repositorios online y bibliotecas digitales** con acceso remoto a bases de datos, pueden ser también de gran utilidad tanto para proporcionar material complementario a los estudiantes como para compartirles recursos base para la realización de actividades en red.

Y siempre existe la posibilidad de emplear **redes sociales** como Twitter o incorporar otras **herramientas online**, gratuitas, para trabajar documentos de forma colaborativa en la nube (ej. Drive), crear rúbricas (ej. CoRubric), producir contenidos digitales de diverso tipo (infografías, vídeos, podcasts, etcétera) o incluso crear, con todo ello, portafolios multimedia con los trabajos de estudiantes.

2.3 Organización modular, carga lectiva semanal y calendarización

Cuando son programas extensos, como posgrados, conviene **dividirlos** en módulos y temas/asignaturas, determinando **contenidos, carga lectiva** de cada uno en ECTS/horas y **temporalización** y asignando, además de un equipo docente a los mismos, a una persona encargada de coordinarlo que, entre otras funciones y como se hace en la propia UNIA, se encarga de elaborar y publicar la correspondiente guía y otros recursos comunes en el campus virtual y coordinar la actividad de los docentes online.

Además de **no sobrecargar** y procurar que la carga lectiva asignada sea **coherente** al tiempo real de dedicación del estudiante «medio» para superar el curso, cuando sea posible se pueden dejar, entre bloques, márgenes temporales de unos días para «dar respiros», hacer recuperaciones insitu, etcétera. En todo caso, pensar también en una «secuencia» común en cuanto a recursos, sistema de evaluación...en los distintos bloques facilitará el aprendizaje al estudiante (ej. cuestionarios finales). Recordemos los esquemas comentados anteriormente en este sentido (secuencia clásica versus aprendizaje invertido).

2.4 Equipo humano: roles, funciones y responsabilidades

Resulta esencial cómo se ha adelantado conformar un **equipo docente** acorde a la materia y al enfoque del programa, más o menos numeroso según las características de éste. Cuando sean programas modulares/amplios, y más aún en red, se recomiendan **distintas figuras y roles**, similares a los que se crearon en su día en la UNIA para posgrados: director/a o coordinadores generales (diseño de programa y recursos comunes, comunicación con institución, supervisión de calidad...); responsables de módulo/materia (coordinación de profesorado de éste, creación de recursos modulares y aspectos de gestión: actas, comunicación con dirección...); y docentes (elaboración de materiales e impartición de cada bloque/tema).

Hay determinados proyectos, sobre todo los de aprendizaje abierto/masivo en red y carácter más visual, tipo MOOC y derivados, que requieren de un **equipo técnico** que cubra además de la coordinación docente y el soporte técnico a usuarios online, aspectos relacionados con producción audiovisual; o en los que en lugar de docentes son expertos elaboran materiales, pero no participan en la impartición, que corre a cargo de dinamizadores online.

Como ejemplos peculiares e inspiradores en este sentido pueden consultarse dos cursos de formación permanente gratuitos en línea impulsados y coordinados desde Innovación de la UNIA a partir de 2019 y 2020 y próximos al modelo SPOC, en cuanto a su marcado carácter audiovisual y a dirigirse a un grupo concreto de destinatarios:

- SPOC sobre Alhambra para profesorado: bit.ly/3r7MDQD
- SPOC sobre docencia innovadora de programas en red (#DIenlínea): bit.ly/3ekVrgS



En los enlaces anteriores hay información básica de ambos y acceso a las guías didácticas, con los detalles de su planteamiento y equipo.

En cualquier caso, garantizar la **gestión académica de los estudiantes** además del **soporte técnico a usuarios online** es fundamental en actividades formativas total o parcialmente en red.



2.5 Estructura de los programas en el campus virtual y recursos mínimos

Otra de las decisiones del equipo docente o sus responsables (si bien esto puede venir determinado por la «política» de la propia institución, como sucede en la UNIA), tiene que ver con el **número de espacios y la organización del programa en el campus virtual (número de espacios y usuarios que tendrá acceso a cada uno)**; o las **utilidades o recursos de ayuda** para el manejo del campus virtual disponibles. En la UNIA, por ejemplo, para programas modulares se crean varios espacios online, uno llamado curso índice, con recursos comunes, acceso de la totalidad de profesorado y estudiantes, y otro espacio para cada módulo/asignatura, con los recursos del bloque y acceso de docentes encargados de impartirlo y estudiantes matriculados en éste. Resulta igualmente importante definir una **secuencia común** para cada espacio también en cuanto a recursos comunes de orientación, apoyo y guía sobre la materia a los estudiantes (ej. video-guía, foro de dudas...), además de **fixar unos recursos mínimos para el aprendizaje a nivel de módulo/tema**, garantizando, como sucede en la UNIA y más aún ante programas totalmente online o mayoritariamente virtuales, que el campus virtual se use más allá de como mero repositorio y se incorporen materiales básicos, actividades, recursos complementarios, foros de dudas, etcétera.

2.6 Sistema de seguimiento y garantía de calidad

Por último, y aunque lo habitual es que la institución ya lo tenga fijado, conviene en todo caso conocer, proponiendo y diseñando los instrumentos complementarios en caso necesario (encuestas de expectativas iniciales, informes docentes finales...), el **sistema de seguimiento y evaluación del programa**. Además de las habituales encuestas de valoración de estudiantes y docentes, algunos indicadores útiles para analizar los resultados y proponer mejoras en futuras ediciones son la tasa de éxito y abandono, rendimiento académico, cumplimiento de la labor docente, incidencias, etcétera.

3 Diseño didáctico-metodológico: ideas sobre recursos, actividades, tutorías, evaluación...

Sobre lo abordado en el vídeo de este bloque, aportamos **algunas ideas, en forma de decálogo**, relacionadas con la creación/adaptación de contenidos, recursos y actividades, tutorización y evaluación de estudiantes en red.

- 1 **Emplear el campus virtual como eje centralizador, más allá de repositorio, haciendo el espacio usable y funcional.** Además de compartir los contenidos básicos y resultado, en su caso, de sesiones síncronas (grabaciones); facilitar recursos complementarios, digitalizar todo lo relacionado con las actividades y sistema de evaluación (con pruebas autoevaluables, tareas de

desarrollo y espacios para el aprendizaje colaborativo, incluyendo indicaciones y material para su realización, dando *feedback* y habilitando el sistema de calificaciones); e incentivar el seguimiento y apoyo del alumnado en red, con recursos digitales de orientación (por ejemplo, guías) y canales tanto para dinamizar e informar al alumnado (por ejemplo, foro de noticias/novedades en Moodle o listas de distribución) como para atender sus consultas (sistema de mensajería privada, foros o tutorías por webconferencia). La organización de la información, controlando la jerarquía de los recursos y garantizando su funcionalidad, así como la ayuda integrada y la prevención de errores, son principios propios de la usabilidad web que también deben caracterizar nuestros espacios online para mejorar la experiencia de aprendizaje del alumnado.

- 2 **Organizar sesiones síncronas por webconferencia** (¡y no sólo para clases en directo!, sino también para realizar actividades colaborativas, exposiciones de proyectos, tutorías online, seminarios con invitados..., cuidando aspectos técnicos, metodológicos, legales y comunicaciones relacionados con la organización y la impartición en directo ante la cámara) **y prevenir otros recursos «asíncronos», (audio)visuales, colaborativos o interactivos en red para humanizar y romper distancias** (por ejemplo, recursos de apoyo innovadores y visuales como video-guías, video-contenidos o audio-contenidos, vídeos de resolución de dudas o ejemplo de corrección; actividades colaborativas online o basadas en lo experiencial y que fomenten emociones y creatividad; etcétera).
- 3 **Flexibilizar, atender a la diversidad y gestionar el tiempo de estudiantes y docentes en red.** Respetar horarios y calendario asignado, especialmente en modelos semipresenciales o en aquellos casos en los que los estudiantes cursen varias asignaturas en paralelo, a la hora de organizar sesiones síncronas, tutorías online o plazos de entrega, es esencial. También lo es **no sobrecargar** (¡los días tienen las mismas horas en entornos virtuales!) y pensar, al diseñar recursos, actividades y sistema de evaluación, que el plan de trabajo sea coherente a las horas de dedicación y carga lectiva semanal asignadas a la asignatura/programa. Además, si algo caracteriza a la enseñanza-aprendizaje en red es su flexibilidad, en cuanto a que los estudiantes pueden **avanzar a su ritmo, dentro de unas reglas, y organizarse**. Conviene, para ello, usar lo síncrono con sentido y sin abusar; secuenciar recursos (compartir con margen y de forma ordenada); o proporcionar las grabaciones de sesiones y dejar margen para visualizarlas a quienes no pudieran seguir las en directo, así como contenidos en distintos formatos (por ejemplo, presentaciones base de sesiones y audio-contenidos o resúmenes visuales de materiales), atendiendo de esta forma a la diversidad y haciendo la formación más accesible gracias al poten-



cial de la educación en red. También es posible, en esta línea, aprovechar la **enseñanza online para «liberar» tiempo en el aula presencial**, lo que resulta especialmente importante en modelos semipresenciales (ej. videotutoriales o guías previas online sobre manejo de aplicaciones y tiempo en el aula para trabajar prácticas y atender dudas u otras fórmulas cercanas al aprendizaje invertido). Sin olvidar, por último, la importancia de **gestionar nuestro propio tiempo como docentes**. La docencia en red implica, sobre todo en primeras ediciones, más dedicación que la convencional, pero un buen diseño y organización de recursos en el campus virtual será útil a medio plazo, y éste además nos servirá como herramienta de gestión de información y cuadro de mando integral (ej. avisos, evaluación y calificaciones). Al margen de la tecnología, marcar unas normas y dejarlas claras (plazos de respuesta a tutorías, evaluación...) nos facilitará también la necesaria desconexión digital. Aprender o enseñar online no implica, en resumen, la instantaneidad ni la disponibilidad las 24 horas.

- 4 **(Re)planificar contenidos y metodología y probar nuevos enfoques.** La mejor forma de aprender es **haciendo**, así que atreverte con *flipped classroom* (aprendizaje invertido), gamificación, *storytelling* u otros enfoques innovadores, también para sesiones síncronas online. En cualquier caso, más aún cuando son programas «adaptados» que anteriormente se impartían de forma presencial, conviene también replanificar algunos aspectos de estos contenidos (división temática, naturaleza de materiales y recursos de apoyo...) para adaptarlos a la secuencia de aprendizaje en red (bloques) o a la duración y estructura de sesiones síncronas expositivas por webconferencia, más aun pensando que lo habitual es que estas se graben: divide los contenidos en bloques autónomos, que dé tiempo a exponer en cada sesión, crea presentaciones y/o recursos atractivos para compartir en pantalla, hay herramientas, como Genially (genial.ly) o Slidego de Freepik (slidesgo.com/es), que lo facilitan, y deja siempre tiempo/espacio para la interacción, planteamiento de dudas...
- 5 **(Re)diseñar materiales adaptados a lo online, esto es, atractivos, motivadores, y potenciadores del autoaprendizaje.** Puede optarse por distintos formatos, desde tipo e-book o manuales en pdf enriquecidos (con imágenes o capturas y enlaces a vídeos u otros recursos multimedia online, hipertextos a artículos y documentos en línea, etcétera), hasta presentaciones multimedia/hipermedia o contenidos estandarizados tipo SCORM. Lo importante es plantearlos con una estructura que incluya **recursos facilitadores y destacados visualmente** (del tipo sabías qué, importante...), **ilustrativos o captadores de la atención** (infografías, esquemas...) o **referentes a la realidad** (ejemplos, casos prácticos...) dentro de las páginas de exposición/desarrollo

de contenidos, y que más allá de éstas incorpore **secciones**, como objetivos, ideas clave/resúmenes o recursos complementarios, **que contextualicen y faciliten el aprendizaje autónomo y significativo**. Crear **plantillas** para distribuirlos entre el profesorado puede ser una buena idea para impulsar la homogeneidad y coherencia visual y estructural entre temas. Así como investigar opciones u herramientas para hacerlos **accesibles** a estudiantes con discapacidad.

- 6 **Seleccionar e incluir recursos adicionales en red: curación de contenido online.** Recuerda, **menos es más**, también al seleccionar e incorporar recursos en el campus virtual (tenemos más espacio pero no más tiempo). Escoge, para compartirlos, las **opciones más adecuadas** de la plataforma, **jerarquizándolos** e indicando si su visualización es obligatoria u opcional... y velando siempre que tengan un **sentido** para la totalidad de estudiantes o, al menos, para determinados grupos con necesidades especiales por su nivel de competencias, determinados intereses...
- 7 **Diseñar actividades en red: pasos (;prácticamente todo puede «virtualizarse») e ideas para aportar valor.** Lo primero, como en formación convencional, es **decidir el tipo de actividades** más adecuadas, según enfoque didáctico/desarrollo de competencias (debates, casos prácticos...); modo de realización (individuales vs grupales/colaborativas); importancia y peso (obligatorias y evaluables vs complementarias); o relación con contenidos/cronograma (avances parciales de proyectos, pruebas finales...). A partir de ahí habrá que **determinar cómo darles forma online**, esto es, qué herramientas del campus virtual o externas usaremos y con qué parámetros de configuración, elaborando a continuación, también *off line*, el **contenido base de la actividad** (enunciados, preguntas...) así como las **indicaciones para estudiantes y los recursos necesarios** para realizarlas (guía con criterios de evaluación, rúbricas, plantillas...). Todo puede como decíamos virtualizarse, y las utilidades integradas en los campus virtuales para actividades pueden usarse también como espacios para recoger evidencias/resultados de actividades realizadas «fuera del aula virtual». Basadas por ejemplo, como adelantamos, en la creación de contenidos digitales por estudiantes u otras que potencien la búsqueda y selección de información, u otras competencias digitales básicas hoy, empleando herramientas online. Proponer actividades que **«conecten» los dos hemisferios del cerebro** (Sánchez, 2020a), esto es, que aunque apliquen contenidos racionales lo hagan con un enfoque creativo o que dé importancia a lo emocional (desde elaborar contenidos multimedia con sus experiencias personales o profesionales, a modo de diarios o reportajes, hasta compartir resultados de actividades de desarrollo personal en sesiones síncronas), puede ser otra idea para motivar a estudiantes en red.



- 8 **Respetar la propiedad intelectual y los derechos de autor online**, tanto al incluir como docentes recursos de aprendizaje de otros como al poner en marcha actividades donde los estudiantes usan distintas fuentes de información (citas) o crean sus propios contenidos digitales a base de remezcla de recursos de otros. Incluir nociones básicas sobre forma de citación o uso de licencias digitales del tipo *Creative Commons* junto a las indicaciones de actividades ayudará a familiarizarse y a desarrollar competencias digitales básicas en este sentido. Sin olvidar la importancia de **detectar posibles plagios** en trabajos de desarrollo o proyectos y la utilidad que para ello tienen las herramientas integradas en muchas plataformas digitales de enseñanza-aprendizaje online.
- 9 **Evaluar en red=formar e innovar**. Debe primar la **evaluación continua, con formas variadas e innovadoras de evaluación en red** (autoevaluación y coevaluación; rúbricas o evaluación por competencias...), con **múltiples actividades secuenciadas**, que nos permitan ir conociendo el perfil del alumnado, y un sistema de evaluación que considere también **aspectos actitudinales**, como la participación online y, en su caso, presencial, como parte de la nota global. Es también esencial proporcionar **indicaciones** desde el inicio (guía) sobre cómo se evaluará, mínimos y otros aspectos valorables, forma de consultar calificaciones online, así como usar el **campus virtual como cuadro de mando**, configurando actividades y hoja de calificaciones conforme a nuestro sistema de evaluación y dando luego **feedback** a los estudiantes sobre los resultados de cada tarea y los resultados globales.
- 10 **Tutorizar en red, más allá de responder dudas**. Se trata de habilitar las vías correspondientes en el campus virtual, indicando su uso (foros, sistema de mensajería individual, webconferencia...) y atendiéndolas conforme al compromiso indicado (siendo importante también dejar claro a los estudiantes nuestro derecho a desconexión digital). Pero también de anticiparse y apoyar la experiencia de aprendizaje online de forma proactiva, diseñando recursos de ayuda y guía, y un sistema de seguimiento y dinamización online con varios mensajes conforme a los principales hitos del curso (bienvenida, recordatorios de entrega...) o a la propia actividad de los estudiantes en red (mensajes a los conjuntos de estudiantes que no hayan accedido, por ejemplo, a la plataforma). Siempre que se pueda, mejor dejar evidencia en el campus virtual, evitando el uso de otras herramientas como el correo electrónico. El tono, motivando y animando, es importante, pero también se puede humanizar y acortar distancias en red con formatos innovadores de respuesta a consultas online (minivideos con explicaciones a dudas frecuentes; ejemplos anonimizados de revisión de prácticas...).

Al margen de encuestas oficiales y de otros mecanismos asociados a los sistemas de garantía de calidad con los que cuentan universidades y otras instituciones, como docentes conviene que valoremos la percepción de los estudiantes y su satisfacción respecto a actividades clave online y otras novedades incorporadas, en su caso. El seguimiento de los indicadores proporcionados por las plataformas de enseñanza aprendizaje virtual (actividad y participación online, promedios de calificación por actividad...) así como los relativos al abandono y rendimiento académico (comparándolos, en su caso, con anteriores ediciones presenciales), y la propia percepción de los docentes implicados (satisfacción, percepción de debilidades y fortalezas, sugerencias...), puede ser información muy valiosa para realizar informes y, en todo caso, indicadores clave o KPI que nos permiten valorar los resultados y proponer mejoras futuras.



Aparte de lo comentado aquí, en este libro colectivo coordinado por Albert Sangrá (2020) en plena pandemia de la Covid-19 se recogen otras claves interesantes: openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/122307/1/9788491807766_no_venal.pdf



4 Recogida y comunicación de la planificación. Guías y video-guías

Concluimos el diseño y planificación de nuestra actividad formativa plasmando, como adelantamos, todas las decisiones fruto de éste en documentos al alcance del alumnado que son, incluso, vinculantes, como sucede con las propuestas académicas y programaciones docentes en el caso de docencia universitaria (guías).

Sucede sin embargo que estos documentos, que tienen enorme valor organizativo y se manejan también por parte de las personas encargadas de la gestión académica universitaria, no siempre son inteligibles para los estudiantes o están, debido a veces a los plazos en que hay que cumplimentarlos o a las limitaciones de espacio, formato, etcétera, suficientemente concretados o «aterrizados».

Es por ello por lo que conviene quizás elaborar otros documentos con los que comunicar a los estudiantes de forma más acotada, atractiva, y en un lenguaje menos administrativo/técnico, el planteamiento de la asignatura o programa. Este es el sentido de las presentaciones que a veces elaboramos para el primer día de clase, en docencia presencial; de las guías didácticas que se incorporan, como un paso más allá de las guías docentes (programaciones) a cursos online o semipresenciales en instituciones como la UNIA; o incluso de guías visuales o vídeo-guías que vienen incorporándose a numerosas titulaciones universitarias como comentamos más adelante.

¡10+1! Y, además, medir el cambio para mejorar: evaluación de la experiencia en red.



4.1 Guías didácticas

! La guía didáctica del programa NO es, como se adelantó, la propuesta académica ni tampoco exactamente la guía docente.

Más que exigencia, en este caso es una herramienta útil en varios sentidos:

- Para terminar de definir el diseño y metodología del programa/módulo, comprobar coherencia entre bloques, proporcionalidad entre actividades y horas de dedicación, etcétera.
- Para que el alumnado tenga claro desde el inicio cómo se plantea el curso y cada módulo; qué, cómo y cuándo tiene que hacer; o cómo se le va a evaluar.

Lo idóneo es compartirlas no sólo con estudiantes desde el campus virtual, también para posibles interesados desde web informativa del programa.

En el caso de la UNIA todos los cursos virtuales o semipresenciales suelen incorporar estas guías. En aquellos modulares, como los posgrados, se elaboran a dos niveles: una guía general y otra para cada uno de los módulos/asignaturas.

Estas guías específicas (y el propio modelo general que se usa para cursos no modulares) contienen la siguiente información: fundamentos del programa/módulo; datos básicos; equipo docente; competencias genéricas y específicas; estructura y contenidos; metodología y estrategias de aprendizaje; actividades y criterios de evaluación; vías de contacto; cronograma; etcétera.



Su elaboración corre a cargo, según los casos, de los responsables docentes del programa/módulo, a partir de plantillas y pautas facilitadas desde Innovación y tomando como base lo trabajado en las propuestas y guías académicas. Una vez elaboradas, se ponen a disposición del alumnado desde los correspondientes espacios del campus virtual.

Desde este espacio online en abierto pueden consultarse documentos de ayuda, plantillas y ejemplos: unia.es/guiasdidacticas

4.2 Video-guías o guías visuales

Se trata de vídeos, en los que según los casos el docente responsable de la asignatura/curso aparece ante la cámara o se muestran imágenes relacionados con la temática de la formación, acompañados de voz *en off* y/o rótulos, entre otros recursos.

Son por tanto una «síntesis» humanizada de las guías didácticas, contadas de forma audiovisual, que pueden también servir como recurso para captar a estudiantes, si se elaboran con tiempo y se mueven en red.

En la UNIA desde Innovación venimos también incentivando su inclusión en cursos virtuales, previa auto-grabación por el profesorado, para lo cual ofrecemos documentación de ayuda y guía y recursos de apoyo para su producción. En este espacio online en abierto pueden verse tales recursos y ejemplos de guías visuales: eva.unia.es/course/view.php?id=5421

EJEMPLO



Otro enfoque próximo, con una producción en este caso más compleja, sería el que venimos desarrollando desde el Departamento de Periodismo de la Universidad de Málaga, a través de un proyecto de innovación educativa coordinado por la profesora Laura Teruel y yo misma, que entre sus principales objetivos tiene la creación de guías de asignaturas de Grado de Periodismo y su publicación en Youtube, donde pueden consultarse: bit.ly/3efDu3i

Ejemplos/temáticas de aplicación (proyectos)

ENFOQUE 1: Diseño de nueva actividad en red

Sobre la base del esquema proporcionado (decisiones clave y enfoque didáctico-metodológico), desarrolla una **nueva propuesta de actividad formativa (asignatura o programa) impartida total o parcialmente online** relacionada con materias de tu especialización/interés. Pensar en los destinatarios, o en alguna institución en la que se podría impartir te ayudará a crear un contexto y a tomar decisiones realistas.

Puedes, si lo deseas, basarte en el esquema de guías de la UNIA, referenciadas anteriormente, e ir dando respuesta a la información de cada uno de los apartados.

ENFOQUE 2: Virtualización de asignatura presencial

Si lo prefieres, y considerando lo abordado en este bloque, escoge una **actividad formativa (asignatura/programa) que vengas impartiendo de forma presencial** y recoge de forma esquemática cómo se plantearía su **virtualización** en torno a estos grandes ejes (en los que se basan las guías didácticas universitarias, y que pueden servirte, tras un apartado donde recojas un poco el contexto y antecedentes, como esquema para desarrollar tu propuesta): 1) Contenidos; 2) Actividades formativas (metodología de aprendizaje); 3) Procedimiento de evaluación; y 4) Tutorías.



Esta presentación, elaborada para un seminario para docentes de la UMA a modo de **caso práctico de adaptación de asignatura universitaria de Grado** ante la Covid-19 durante el segundo semestre de 2019 (Sánchez, 2020a), puede servirte de inspiración: bit.ly/ciberUMA2020

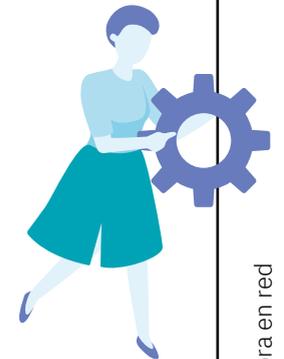
También pueden serte útil los materiales, citados al inicio de este capítulo, correspondientes, respectivamente:



- A la apertura de las jornadas virtuales de innovación educativa de la Universidad Técnica Federico Santa María en Chile (Sánchez, 2020c): bit.ly/ciberChile2020
- A la impartición de dos ediciones de un curso online sobre virtualización docente para profesorado de la Universidad de Quevedo, Ecuador (Sánchez, 2021), en el que participaron unos 400 docentes: dspace.unia.es/handle/10334/5958

Consulta las referencias y recursos complementarios para ver otros.

REFERENCIAS EXTERNAS



Referencias y recursos complementarios

Referencias bibliográficas

Álvarez Jiménez, D. (2014). *PLE: Aprendizaje conectado en red. Bloque 1. PLE: Entornos Personales de Aprendizaje* [manual en pdf]. Formación en Red Intef. formacion.intef.es/pluginfile.php/117279/mod_resource/content/3/PLE_14_10_17_B1_T1_Ple_EntornosPersonalesdeAprendizaje.pdf

Área de Innovación UNIA (2020a). *Guía para responsables académicos. Diseño, coordinación e impartición de programas conforme al modelo de enseñanza-aprendizaje virtual de la UNIA* [documento en pdf]. unia.es/guia-modelovirtual

Cabero, J. y Barroso, J. (2007) (coords.). *Posibilidades de la teleformación en el espacio europeo de educación superior*. Granada: Octaedro Andalucía.

Cobo, Cristóbal (13 de junio de 2008). Rumbo a Costa Rica. E-rgonomic. e-rgonomic.blogspot.com.es

Dans, E. (12 de abril de 2020). La enseñanza online ya no es una opción. Enrique Dans.com. enriquedans.com/2020/04/la-ensenanza-online-ya-no-es-una-opcion.html

García Aretio, L. (Coord.), Ruíz Corbella, M. y Domínguez Figaredo, D. (2007). *De la educación a distancia a la educación virtual*. Barcelona: Ariel

Lara, T. (2009). Alfabetizar en la cultura digital. En *La competencia digital en el área de Lengua*. Madrid: Editorial Octaedro [documento en pdf vía Tiscar.com]. tiscar.com/wp-content/uploads/2011/07/ALFABETIZAR_EN_LA_CULTURA_DIGITAL-TISCAR-LARA-COMPETENCIA_DIGITAL_LENGUA-2008.pdf

Marcelo, C. (2020). *Cómo plantear la docencia como innovación*. [REA webinar]. Área de Innovación/UNIA (coord.). Programa de #webinarsUNIA. Plan de Formación de Profesorado, curso 2020-21. dspace.unia.es/handle/10334/5318

Pardo, H. y Cobo, C. (2020). *Expandir la universidad más allá de la enseñanza remota de emergencia. Ideas hacia un modelo híbrido post-pandemia*. outliersschool.net/wp-content/uploads/2020/05/Expandir_la_universidad.pdf

Reig, D. (2009). Taxonomía de competencias digitales [archivo de imagen]. FlickrR. flickr.com/photos/12128685@N03/3689972503



Sánchez González, M. (2018). *Digitalizando la enseñanza-aprendizaje universitaria: claves y casos aplicables a la USM para no 'desvirtuar' lo virtual* [diapositiva PowerPoint]. Presentación de seminario para docentes de la Universidad Técnica Santa María de Chile, impartido en varias ediciones en agosto de 2018.

slideshare.net/cibermarikiya/digitalizando-la-enseanzaaprendizaje-universitaria-claves-y-casos-prcticos-aplicables-a-la-usm-para-no-desvirtualizar-lo-virtual

Sánchez González, M. (2020a). *Experiencia #ecap1920 #periodismoUMA. Virtualización táctica basada en la práctica, la colaboración y la evaluación online para acortar distancias* [diapositiva PowerPoint]. Presentación de conferencia invitada impartida online el 21 de mayo de 2020 en programa organizado por Servicio de Formación de Profesorado e Innovación de la Universidad de Málaga. bit.ly/ciberUMA2020

Sánchez González, M.(2020b). *Diseñar/adaptar programas formativos a e-learning: claves sobre el modelo de la UNIA* [REA Webinar]. Área de Innovación/UNIA (coord.). Programa de #webinarsUNIA. Plan de Formación de Profesorado, curso 2020-21. dspace.unia.es/handle/10334/5320

Sánchez González, M. (2020c). *Diseño e impartición de asignaturas universitarias en red ante la COVID-19* [diapositiva PowerPoint]. Presentación de seminario impartido online el 17 de agosto de 2020 como arranque de las Jornadas docentes «Nuevos tiempos exigen modelos docentes innovadores» de la Universidad Técnica Federico Santa María de Chile. bit.ly/ciberChile2020

Sánchez González, M. (2021). *Virtualizando la docencia universitaria: aspectos clave, ideas, herramientas y casos prácticos* [diapositiva Powerpoint]. Universidad Internacional de Andalucía. dspace.unia.es/handle/10334/5958

Sangrà, A. (coord.) (2020). *Decálogo para la mejora de la docencia online. Propuestas para educar en contextos presenciales discontinuos* [documento en pdf]. Barcelona: Editorial UOC. openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/122307/1/9788491807766_no_venal.pdf

White, D. S. (2011). Visitors and Residents: A new typology for online engagement. *First Monday*, 16 (9). firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/3171

Otros recursos externos recomendados

Área de Innovación/UNIA (2020). Kit de guías y recursos en abierto sobre e-learning, innovación educativa y competencias digitales: unia.es/innovacion/kit-de-guias-y-recursos-sobre-ensenanza-virtual-en-la-unia-para-afrontar-la-crisis-covid-19

Interés: incluye, entre otros, tutoriales sobre el manejo docente del campus virtual (Moodle) y de herramientas de webconferencia distintas (Collaborate, Connect, etc.); grabaciones y presentaciones de los #webinarsUNIA, sobre innovación y competencias digitales (¡medio centenar!); y contenidos educativos en abierto procedentes de cursos de formación de profesorado, sobre metodologías, herramientas e ideas para innovación educativa (auto-producción de vídeos, *flipped classroom*, creatividad y metodologías ágiles en innovación, aprendizaje colaborativo...)

Proyecto Facultad Cero. ¿Cómo diseñamos el próximo curso? (s. f.) facultadcero.org
Interés: iniciativa de la UGR (vía Medialab) arrancada en 2020 para fomentar la innovación educativa a través de la colaboración entre docentes de diversas instituciones, incluye recursos en abierto de interés para digitalizar la enseñanza-aprendizaje.

Sánchez González, M. (2020). Especial Teledocencia Covid-19. [Cibermarikiya.com](https://cibermarikiya.com). cibermarikiya.com/virtualizacion-de-docencia-especial-covid-19
Interés: pack de guías (uso educativo de webconferencia, evaluación online...) y otros recursos en abierto creados con motivo de la virtualización táctica fruto de la pandemia.

UNED/UOC (2020). La Universidad en casa. uned.es/universidad/inicio/uned_uoc_solidaria.html
Interés: portal de recursos sobre virtualización de la docencia #LaUniversidadEnCasa (creado con motivo de la Covid-19 a través de la CRUE-TIC).

