



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO

SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL

“Diseño instruccional para implementar las Horas de Aprendizaje Independiente en la asignatura *Calidad de Vida y Envejecimiento Activo* de la Licenciatura en Gerontología de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo”

Proyecto terminal de carácter profesional que para obtener el grado de:

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Presenta:

Francelia Sierra Olvera

Directora del proyecto terminal:

M.D.E.V. Ma. Isabel Morales Islas

Pachuca de Soto, Hidalgo, Agosto de 2014



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO
SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL**

**“Diseño instruccional para implementar las Horas de Aprendizaje
Independiente en la asignatura *Calidad de Vida y Envejecimiento Activo*
de la Licenciatura en Gerontología de la Universidad Autónoma del
Estado de Hidalgo”**

Proyecto terminal de carácter profesional que para obtener el grado de:

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Presenta:

Francelia Sierra Olvera

Directora del proyecto terminal:

M.D.E.V. Ma. Isabel Morales Islas

Pachuca de Soto, Hidalgo, Agosto de 2014

Acta de Revisión



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO
Dirección del Sistema de Universidad Virtual

E.T.E. Francelia Sierra Olvera,
Candidata a Maestra en Tecnología Educativa.
PRESENTE:

Por este conducto le comunico el jurado que le fue asignado a su Proyecto Terminal de Carácter Profesional denominado: "Diseño instruccional para implementar las Horas de Aprendizaje Independiente en la asignatura Calidad de Vida y Envejecimiento Activo de la Licenciatura en Gerontología de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo", con el cual obtendrá el Grado de Maestra en Tecnología Educativa y que después de revisarlo, han decidido autorizar la impresión del mismo, hechas las correcciones que fueron acordadas.

A continuación se anotan las firmas de conformidad de los integrantes del jurado:

PRESIDENTE: M.T.I. EDGAR OLGUÍN GUZMÁN
PRIMER VOCAL: M.D.V. MARÍA ISABEL MORALES ISLAS
SECRETARIO: M.E. ERIKA GONZÁLEZ FARFÁN.
SUPLENTE 1: M.T.I. ALEJANDRA HERNÁNDEZ SILVA
SUPLENTE 2: M.A. LUCINA MONZALVO SERRANO.

Sin otro asunto en particular, reitero a usted la seguridad de mi atenta consideración.

ATENTAMENTE
"AMOR, ORDEN Y PROGRESO"
Pachuca, Hgo., a 14 de agosto de 2014.

Mtra. Alejandra Hernández Silva.
Coordinadora de la Maestría en Tecnología Educativa



Bordes de Reforma, Sotopase,
Carretera Pachuca-Actopan, Km 4.5, Cof. Ocampo 1500
Pachuca de Soto, Hidalgo, México, C.P. 42030
Teléfono: 52 01 (771) 71 720-00 Ext. 5600
info.suv@uaeh.edu.mx

www.uaeh.edu.mx

Dedicatoria

Gracias a Dios por la vida y las bendiciones que me regala día con día para lograr mis sueños.

Gracias a toda mi familia quien sin su apoyo no hubiera logrado este proyecto, gracias por dedicarme el tiempo, la paciencia y la enseñanza que cuando se quiere se puede.

Agradecimientos

Mi agradecimiento a la Maestra Bertha Maribel Pimentel Pérez, por su amistad y confianza para la realización de este proyecto, por inspirarme a ser mejor docente día a día.

A mi directora de proyecto Maestra Isabel Morales, quien con su paciencia y conocimiento me guío durante este tiempo.

A la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo y al Sistema de Universidad Virtual, por la oportunidad de formarme profesionalmente.

¡Gracias!

ÍNDICE

Siglarío	
Resumen.....	1
Abstract.....	1
CAPÍTULO I. ORIGEN DEL PROYECTO	2
I.1 Presentación	2
I.2 Diagnóstico.....	3
I.3 Planteamiento del problema.....	8
I.4 Antecedentes	10
I.5 Justificación.....	15
I.6 Objetivos	16
I.6.1 General	16
I.6.2 Específicos.....	16
I.7 Metas	16
CAPÍTULO II. FUNDAMENTACIÓN.....	18
II.1 Educación virtual	18
II.1.1 Ambientes de Aprendizaje	20
II.1.2 Ambientes Virtuales	21
II.2 Fundamentos de las Teorías de Aprendizaje.....	26
II.3 Competencias genéricas y específicas	30
II.4 Plataformas Educativas.....	38
II.5 Diseño Instruccional	41
II.7 Estrategias de Evaluación.....	44

CAPÍTULO III	METODOLOGÍA	46
III.1	Fases.....	46
III. 2	Metodología de investigación	47
III.2.1	Diseño de instrumentos	47
III.3	Metodología de Diseño Instruccional	48
III.3.1	Modelo ADDIE.....	49
III.3.2	Modelo ASSURE.....	54
CAPÍTULO IV.	DISEÑO INSTRUCCIONAL EN LA MODALIDAD VIRTUAL PARA LA ASIGNATURA CALIDAD DE VIDA Y ENVEJECIMIENTO ACTIVO	56
IV.1	Fase I Análisis	56
IV.2	Fase II Diseño de la Guía Didáctica	60
IV.4	Material Didáctico.....	97
IV.4.1	Introducción al Trabajo en Plataforma <i>Blackboard</i>	97
IV.4.2	Unidad I. Calidad de Vida y Vejez.....	101
IV.4.3	Unidad II. Evaluación de Calidad de la Calidad de Vida.....	105
IV.4.4	Unidad III. Envejecimiento Activo.....	110
IV.4.5	Evaluación Formativa y Sumativa.....	113
IV.4.5	Rúbricas	113
IV.5	Estrategia de Implementación.....	122
IV.6	Recursos	124
IV.6.1	Recursos Humanos	124
IV.6.2	Muebles e inmuebles.....	125
IV.7	Evaluación del Curso.....	125
IV.7.1	Estrategias de evaluación.....	125
IV.7.1.1	Evaluación expertos	126

IV.7.1.2 Evaluación de Directivos y Académicos	126
IV.7.1.3 Evaluación usuarios	127
CONCLUSIONES.....	128
REFERENCIAS.....	128
Glosario de Términos.....	138

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Diseño del instrumento de recolección de información para la fase de análisis del diseño instruccional	139
Anexo 2. Calculadora de muestras	140
Anexo 3. Instrumento de recolección de información.....	141
Anexo 4. Gráficas de resultados	143
Anexo 5. Formatos para evaluar diseño e implementación de cursos	146
Anexo 6. Encuesta de opinión.....	148
Anexo 7. Programa de asignatura calidad de vida y envejecimiento activo	149

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Modelo ADDIE (Valencia, 2013)	49
Figura 2 Modelo ASSURE (Valencia, 2013).....	54
Figura 3. Registro de datos	97
Figura 4. Trabajando con <i>Blackboard</i>	98
Figura 5. Acceso a la plataforma <i>Blackboard</i>	99
Figura 6. Mapa Mental	100
Figura 7. Video de Bienvenida	101
Figura 8. Calidad de vida y vejez	102
Figura 9. Dimensiones de la calidad de vida.....	103
Figura 10. Vejez y envejecimiento	104
Figura 11 Objetividad y subjetividad.....	105

Figura 12. Evaluación de la calidad de vida	106
Figura 13. Factores implicados en la autopercepción	107
Figura 14. Dispositivos e instrumentos de medición	108
Figura 15. Tutorial distribución de frecuencias.....	109
Figura 16. Envejecimiento activo	110
Figura 17. Envejecimiento y salud	111
Figura 18. Promoción del envejecimiento activo	112
Figura 19. Formato estrategia de comprensión saber, quiero saber y aprendí.....	113
Figura 20. Rúbrica para evaluar audio	114
Figura 21 Rúbrica para evaluar cuadro sinóptico.....	115
Figura 22 Rúbrica para evaluar mapa conceptual.....	116
Figura 23. Rúbrica para evaluar mapa mental	117
Figura 24 Rúbrica para evaluar wiki.....	118
Figura 25. Rúbrica para evaluar resumen.....	119
Figura 26. Rúbrica para evaluar infografía	120
Figura 27. Rúbrica para evaluar presentación electrónica	121

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Guía instruccional.....	60
Tabla 2. Guía de actividades de introducción al trabajo en plataforma <i>Blackboard</i>	75
Tabla 3. Guía de actividades de la unidad I Calidad de vida y vejez	80
Tabla 4. Guía de actividades de la unidad II Evaluación de la calidad de vida	86
Tabla 5. Guía de actividades de la unidad III Envejecimiento activo.....	93

Siglario de términos

HAI	Horas de aprendizaje independiente
HAPS	Horas de aprendizaje profesional supervisado
ICSa	Instituto de Ciencias de la Salud
PE	Programa Educativo
TIVU	Taller de Inducción a la Vida Universitaria
UAEH	Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo

Resumen

Se presenta el diseño instruccional virtual para implementar las Horas de Aprendizaje Independiente de la asignatura *Calidad de Vida y Envejecimiento Activo* de la Licenciatura en Gerontología de la UAEH. Tiene la finalidad de fortalecer las competencias genéricas y específicas del campo problemático "contexto biopsicosocial del adulto mayor". La guía y recursos de aprendizaje fueron elaborados con la intención de enriquecer el proceso enseñanza-aprendizaje, mediante actividades teórico-prácticas en modalidad virtual que permitan al estudiante desarrollar habilidades, aptitudes, actitudes y valores para el trabajo de análisis crítico, creativo y colaborativo en escenarios diferentes al presencial a partir del primer semestre.

Palabras clave: Educación virtual, Gerontología, Diseño Instruccional, Competencias, Aprendizaje Significativo.

Abstract

Instructional design of the course on Quality of Life and Active Ageing for the Degree in Gerontology UAEH is presented. It aims to strengthen the specific and general problem area "biopsychosocial context of the Elderly" which forms the subject in the form online competitions. The guides and learning resources were developed with the intention to enrich the teaching-learning process, through theoretical and practical activities in virtual mode to enable students to develop different skills to work critical, creative and collaborative analysis in different scenario to face a from the first half. The virtual instructional design is presented to implement the Hours Independent Learning Unit Quality of Life Learning and Active Ageing for the Degree in Gerontology UAEH. It aims to strengthen the generic and specific problem area "biopsychosocial context of the Elderly" competencies. The guides and learning resources were developed with the intention to enrich the teaching-learning process, through theoretical and practical activities in virtual mode to enable students to develop skills, abilities, attitudes and values to the work of critical, creative and collaborative analysis different scenarios to face from the first semester.

Keywords: Virtual Education, Gerontology, Instructional Design, Competency, Meaningful Learning.

CAPÍTULO I. ORIGEN DEL PROYECTO

I.1 Presentación

Vivimos en una sociedad que avanza vertiginosamente en el campo de las tecnologías de la información y la comunicación TIC, estos avances obedecen a profundos cambios sociales que se vinculan con la educación modificando así las ofertas y modalidades educativas a través de la apertura de diferentes escenarios para el desarrollo del proceso enseñanza- aprendizaje.

El veloz desarrollo de las TIC, ha hecho más accesible la educación a un mayor número de población, sin importar edad, sexo, tiempo y espacio, permitiendo desarrollar el ejercicio de la enseñanza y el aprendizaje, utilizando diferentes escenarios que ayudan al fortalecimiento de las diferentes competencias que debe poseer el individuo hoy en día para alcanzar una educación para toda la vida. Sin embargo, actualmente ya no es suficiente adquirir un conocimiento o dominar una técnica, es necesario ir adquiriendo habilidades, conocimientos, actitudes y valores para ir construyendo paulatinamente las competencias.

Lo anterior, permitió desarrollar el proyecto Diseño Instruccional para implementar las horas de aprendizaje independiente en la asignatura *Calidad de Vida y Envejecimiento Activo* de la Licenciatura en Gerontología de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, cuyo objetivo es fortalecer los diferentes escenarios de aprendizaje que permitan al estudiante lograr un aprendizaje significativo.

Para determinar la pertinencia de esta propuesta, se elaboró un diagnóstico utilizando la matriz FODA que permitió considerar la viabilidad de elaborar el diseño instruccional para implementar las horas de aprendizaje independiente de la asignatura *Calidad de Vida y Envejecimiento Activo*, bajo la línea 1 de Generación y Aplicación de Conocimiento (LGAC) Diseño, gestión y desarrollo curricular a través de las TIC en la educación inciso c), 3ª opción de alcance: Propuesta de mejora, con diseño del proyecto sin instrumentación.

Se optó por el diseño instruccional en modalidad virtual, para integrar los tres escenarios donde se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje del programa educativo de la Licenciatura en Gerontología referente al uso de escenarios (real, virtual y de aula) que permite al estudiante desde primer semestre adquirir las habilidades, conocimientos, actitudes y valores e ir construyendo paulatinamente las competencias necesarias para el desarrollo del trabajo gerontológico en diferentes contextos.

La asignatura *Calidad de Vida y Envejecimiento Activo*, se conforma de tres unidades de trabajo, cada una integra teorías, modelos e instrumentos que permiten al estudiante contextualizar el proceso socio-histórico de calidad de vida, identificar instrumentos de evaluación, así conociendo diferentes modelos que intervienen en el envejecimiento activo situándolo en el contexto biopsicosocial del adulto mayor.

En la primera unidad el estudiante identifica los aspectos socio-históricos en el contexto de la calidad de vida y repercusiones en el adulto mayor, la segunda unidad incluye diferentes instrumentos que evalúan la calidad de vida del adulto mayor en diferentes contextos y por último la tercera unidad permite al estudiante conocer una gama de modelos para la promoción del envejecimiento activo.

La estructura del presente proyecto terminal se conforma de cuatro capítulos:

En el Capítulo I se introduce al lector en el área de oportunidad detectada en el primer semestre de la Licenciatura de Gerontología, este ejercicio se logró a partir del diagnóstico y análisis realizado a través de una matriz FODA, asimismo se ubica el planteamiento del problema considerando las características del Programa Educativo de Licenciatura en Gerontología, para elaborar antecedentes, justificación, objetivos y metas del proyecto.

En el capítulo II, el lector encontrará la fundamentación teórica que sustenta el proyecto a partir de la conceptualización de la educación virtual y sus características, las teorías pedagógicas en las que se fundamenta el proceso enseñanza-aprendizaje, las competencias específicas y genéricas que se pretenden desarrollar y por último, los elementos característicos de las plataformas educativas.

En el Capítulo III se presenta la metodología utilizada para el desarrollo del presente proyecto, se describe la población objetivo, los instrumentos utilizados, así como una descripción de la metodología utilizada para el diseño instruccional a partir del modelo ADDIE y ASSURE.

En el capítulo IV, el lector encontrará los productos creados y diseñados para abordar los contenidos, se encuentra la guía didáctica, las secuencias de aprendizaje por unidad, las estrategias de implementación, los recursos de autoría propia y los recuperados de otras fuentes; finalmente se describe el proceso para evaluar el producto. Para finalizar, se planten las conclusiones y sugerencias derivadas del desarrollo del proyecto.

I.2 Diagnóstico

La propuesta para realizar el Diseño Instruccional para implementar las Horas de Aprendizaje Independiente en la asignatura *Calidad de Vida y Envejecimiento Activo*, surge a partir de las características del programa educativo donde el uso de las tecnologías de la información y comunicación TIC, forman parte de las competencias genéricas que el estudiante debe desarrollar durante su formación profesional, considerando que el escenario virtual le permitirá fortalecer el proceso enseñanza-aprendizaje de manera significativa a partir del primer semestre de la Licenciatura en Gerontología.

De acuerdo al Modelo Curricular Integral de la UAEH (2009), entre las estrategias operativas básicas para implementar dicho modelo, se propone que el docente utilice diferentes escenarios de aprendizaje, los cuales son concebidos como “micro mundos de aula, virtuales y reales que ayudan al desarrollo de capacidades, hábitos, habilidades, conocimientos, actitudes, aptitudes y valores en los estudiantes” (p.96).

Asimismo, el impulso a nivel institucional que se ofrece a los académicos de la UAEH a través de los cursos de la Dirección de Superación Académica, que permiten desarrollar la labor docente utilizando las TIC, beneficiará al estudiante tomando en cuenta que le permitirá desarrollar el perfil de egreso planteado en el modelo educativo.

Para establecer la pertinencia de este proyecto se realizó el análisis FODA, identificando lo siguiente:

Entorno interno: Fortalezas

- ✓ Programa Educativo derivado del Modelo Educativo Universitario 2009.
- ✓ El impulso de la institución a través de la Dirección de Superación Académica para que los docentes incluyan estrategias de enseñanza apoyadas en las TIC.
- ✓ Presencia de trabajo colaborativo de la academia horizontal de primer semestre.
- ✓ Apoyo por parte de la Jefatura del Área Académica de Gerontología para impulsar el proyecto.
- ✓ El uso de dispositivos con tecnología que permite la accesibilidad a las TIC.
- ✓ Disponibilidad de plataforma educativa en la UAEH.
- ✓ La conectividad a Internet disponible en el Instituto de Ciencias de la Salud (ICSa).

Entorno externo: Oportunidades

- ✓ Los estudiantes cuentan con equipos de cómputo y conexión a Internet en hogares.
- ✓ El manejo de diferentes dispositivos que permite a los estudiantes tener acceso desde cualquier punto.
- ✓ El uso de Internet como herramienta para obtener información y elaborar aprendizajes significativos.
- ✓ Posibilidad de manejar la tecnología para desarrollar las competencias tecnológicas desde el primer semestre.

- ✓ Cuidado del medio ambiente al ofrecer al estudiante recursos digitales diseñados para ambientes virtuales.
- ✓ Nuevas formas de promover aprendizajes significativos.
- ✓ Oportunidad para que en futuro se pueda implementar un curso de educación continua en modalidad virtual.

Entorno interno: Debilidades

- Falta de hábitos de organización del tiempo por parte de los estudiantes;
- Algunos estudiantes no cuentan con equipos actualizados con las características básicas para el trabajo en ambientes virtuales;
- Desconocimiento de los estudiantes en el manejo de la plataforma educativa.

Entorno externo: Amenazas

- El uso desmedido de las redes sociales como distractor para el trabajo en colaborativo;
- La constante actualización de los dispositivos tecnológicos
- La poca cultura de resguardar la información en la Nube, para evitar pérdida de la misma cuando se daña o extravía el equipo de cómputo.
- El poco interés para alcanzar un aprendizaje significativo.
- La cobertura y fallas que presente la conexión a Internet.

Lo anterior permite identificar que se pueden aprovechar las fortalezas y oportunidades mientras las debilidades y amenazas podrán disminuirse en la medida que se implementen acciones adecuadas como: organización de tutoriales prácticos para el manejo de la plataforma *Blackboard*, socialización de estrategias para la organización y aprovechamiento del tiempo, diseñar recursos de apoyo *ad hoc*, selección de contenidos y diseño de actividades que permitan alcanzar los objetivos del proyecto.

I.3 Planteamiento del problema

En el primer semestre de la Licenciatura en Gerontología se cursan materias que corresponden al núcleo de formación básico, cuyos ejes transversales son educación para la salud y educación para la igualdad dentro del campo problemático contexto biopsicosocial del adulto mayor. Cada unidad de aprendizaje cuenta con un determinado número de horas distribuidas en: horas teoría, horas prácticas, horas de aprendizaje individual independiente y horas de actividades profesionales supervisadas.

La asignatura *Calidad de Vida y Envejecimiento Activo*, consta de 6 horas a la semana distribuidas de la siguiente manera 4 horas teoría-práctica, 1 hora de actividades profesionales supervisadas y 1 hora de aprendizaje individual independiente, esta última dedicada al trabajo virtual, derivado de ello, el estudiante de primer semestre debe adquirir diferentes habilidades, aptitudes, actitudes y valores que le permitan realizar trabajo en entornos virtuales, sin embargo, esto se realiza con dificultad, considerando que no todas las unidades de aprendizaje lo aplican (Anexo 7).

De lo anterior, surge la necesidad de elaborar un diseño instruccional que permita al alumno adquirir capacidades, aptitudes, habilidades, conocimientos, actitudes y valores que coadyuven a fortalecer el aprendizaje significativo que demostrarán en el trabajo integrador que se presenta al final del semestre, considerando que en este trabajo, como su nombre lo indica, se integran las acciones de formación de manera globalizada con las otras unidades de aprendizaje pertenecientes a la academia horizontal de primer semestre.

Por lo anterior, el problema quedó definido de la siguiente manera:

Falta de un diseño instruccional para implementar las Horas de Aprendizaje Independiente (HAI) en la asignatura *Calidad de Vida y Envejecimiento Activo* de la Licenciatura en Gerontología de la UAEH durante el año 2014.

I.4 Antecedentes

La Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo en respuesta a su compromiso con las demandas sociales y la dinámica de constantes cambios que surgen en el ámbito global, a partir del año 2009, se elaboró el Modelo Curricular Integral en él se busca atender a los futuros profesionales que de ella egresen, mediante un enfoque integral de calidad.

En este contexto en el Instituto de Ciencias de la Salud (ICSa) dependiente de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo se implementó el Programa Educativo Licenciatura en Gerontología, como una oferta educativa innovadora, interdisciplinar con el compromiso de formar profesionistas con una educación que responda a las demandas de la sociedad del conocimiento. La Licenciatura en Gerontología cuenta con alto reconocimiento social dada la calidad en la formación interdisciplinar, humanista y tecnológica que posee, cuya función principal se orienta al seguimiento del perfil progresivo del alumno a través de cuatro ejes transversales: a) Educación para la equidad, b) Educación integral, c) Educación para la vida activa y d) Educación para la salud, lo que permite una articulación con las competencias genéricas y específicas (UAEH, 2009)

Dentro de las características del programa educativo de la Licenciatura en Gerontología se plantean el desarrollo de habilidades, actitudes, valores en diferentes contextos y escenario por ello el uso de las tecnologías de la información y la comunicación TIC son una constante en la educación superior, que ha permitido ampliar la habilitación tecnológica de las universidades y adecuar estas herramientas a los programas educativos, propiciando el cambio y adaptación a la nuevas formas de hacer y de pensar iniciadas a partir de los años ochenta. En el ámbito académico, estas

herramientas han facilitado a un gran número de estudiantes el acceso a la información y ha modificado el proceso de enseñanza-aprendizaje. (López de la Madrid, 2007).

De acuerdo con Pérez (2006), el aprendizaje virtual permite la interactividad y promueve la motivación, la eficiencia y la mejora del conocimiento en un entorno flexible, lo cual facilita la formación del estudiante con las habilidades necesarias para hacer frente a esta compleja y emergente sociedad de la información.

Lo anterior, permite reflexionar que el uso de entornos virtuales ha revolucionado el papel del docente, quien hasta hace poco tiempo era la única referencia que tenía el alumno para el acceso al saber, considerado como el poseedor del monopolio del conocimiento especializados de la asignatura, los conceptos, las teorías, los procedimientos, los métodos, la bibliografía, etc. Sin embargo, Area (2002), reflexiona que hoy en día Internet, permite romper con el monopolio del saber, permitiendo a cualquier alumno el acceso a una enorme variedad de propuestas docentes de una misma disciplina. Así el proceso de aprendizaje no puede consistir en la mera recepción y memorización de datos, sino la permanente búsqueda, análisis y reelaboración de información obtenida en las redes.

Salinas (1998), citado por Area (2002), destaca que el uso de las TIC en el contexto de la educación superior exige un modelo educativo caracterizado, entre otros rasgos, por el incremento de la capacidad decisional del alumnado sobre su proceso de aprendizaje, desarrollando una mayor capacidad para seleccionar y organizar el aprendizaje abierto y flexible, entendiendo éste como la capacidad que le ofrece al alumnado para establecer su propio ritmo e intensidad de aprendizaje adecuándolo a sus intereses y necesidades.

El uso de Internet ha transformado el proceso enseñanza-aprendizaje vinculando la tecnología con las teorías de aprendizaje que ponen al alcance de los estudiantes el material de la clase e incluso se enriquece con otros recursos publicados en la misma, promueve la comunicación fuera de los límites áulicos entre alumnos y docente y alumnos entre sí, permite la familiarización con el uso de la tecnología, otra de las ventajas para el estudiantes es el acceso a los materiales desde cualquier computadora conectada a la red, se mantiene actualizado especialmente en los casos de clases numerosas, los alumnos logran comunicarse aun fuera del horario de clase sin tener que concurrir a clases de consulta, comparten puntos de vista con compañeros de clase, realizan trabajos en grupo, limita el uso de fotocopias ya que el estudiante decide si guarda las lecturas y contenido de la clase en cualquier medio electrónico, leen en pantalla o realizan impresión, según su estilo de aprendizaje. El uso de aulas virtuales como complemento de clase ha sido el punto de inicio de clase a distancia en casos en que los docentes y las instituciones han adecuado los materiales para ofrecerlos en clases semipresenciales o a distancia. (Scagnoli, 2000)

El Programa Educativo de la Licenciatura en Gerontología, UAEH (2009) se conforma por núcleos de formación, ejes temáticos, campos problemáticos y unidades de aprendizaje las cuales integran dos tipos de competencias las genéricas y específicas, así como cuatro ejes transversales, centrados en el estudiante y por ende en el aprendizaje, por lo que las estrategias tanto de enseñanza como de aprendizaje son de corte constructivista tomando en consideración para su elección tanto los objetivos, contenidos, métodos, recursos y/o materiales didácticos, así como la modalidad y evaluación, las cuales se incorporan en las unidades de trabajo, el desarrollo de las actividades académicas incluye una diversificación de escenarios de aprendizaje como áulico, virtual y real, que ayuden al desarrollo de capacidades, hábitos, habilidades, conocimientos, actitudes, aptitudes y valores del estudiante para poner en práctica sus propios estilos de aprendizaje y crear otros que se deriven del escenario buscando una formación.

En la práctica se observa que los escenarios virtuales en la Licenciatura en Gerontología son los priorizados para llevar a cabo las horas de actividades independientes (10% del total de horas del PE), sin embargo, hasta el momento no se ha implementado de forma sistemática el escenario virtual, lo que implica diseñar condiciones de aprendizaje adecuadas a las exigencias de la formación profesional, para lo cual se observa la necesidad de desarrollar las siguientes acciones, entre otras:

- Diseñar actividades didácticas donde se establezca un intercambio entre los estudiantes, tanto de las experiencias virtuales como de su experiencia de residencia profesional (escenarios naturales).
- Integrar las TIC a la asignatura para la conformación del portafolio de evidencias electrónico. Este dispositivo implicaría la elaboración de rúbricas, como parte de las evidencias que acompañan a todas las actividades de la asignatura (UAEH, 2009).

En este contexto, surge la propuesta para elaborar el diseño instruccional para las horas de aprendizaje independiente de la asignatura *Calidad de Vida y Envejecimiento Activo* que promueva el aprendizaje significativo, considerando que el manejo eficiente de la tecnología para fines de aprendizaje y para su aplicación a la vida cotidiana, forman parte de las competencias que deben desarrollarse en el futuro gerontólogo.

Se espera que al diseñar actividades de aprendizaje bajo la modalidad virtual el estudiante pueda desarrollar, fortalecer y consolidar su formación académica a través de estrategias significativas que le permitan elaborar aprendizajes, apoyándose en el uso de nuevas tecnologías, que posibiliten la interacción con ambientes virtuales, audiovisuales, videoconferencias, multimedia, códigos audiovisuales, animaciones en tercera dimensión, navegación hipertextual e hipermedia y cursos en línea (*e-learning*), entre otros. (UAEH, 2009)

Los puntos anteriores, permiten identificar la potencialidad del diseño instruccional para implementar las horas de aprendizaje independiente en la asignatura *Calidad de Vida y Envejecimiento Activo* con el propósito de que el alumno enriquezca sus canales de aprendizaje, permitiendo cubrir los objetivos a través de la interacción de distintos canales de comunicación, información y aprendizaje de manera activa (Rodrigo, 2003).

I.5 Justificación

Los requerimientos de una sociedad tan compleja y cambiante como la actual y el impacto de la tecnología en el proceso educativo hace pertinente buscar estrategias que permitan fortalecer el proceso enseñanza-aprendizaje a través de la selección de medios adecuados para cada estudiante considerando sus estilos de aprendizaje.

A través del diseño instruccional de la asignatura *Calidad de Vida y Envejecimiento Activo*, se busca incorporar elementos de la educación virtual que den respuesta a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes de la sociedad del conocimiento.

Cabe hacer mención, los estudiantes que ingresan a la Licenciatura en Gerontología, una vez que son aceptados participan en el Taller de Inducción a la Vida Universitaria (TIVU), en donde se les brinda información sobre las características del Programa Educativo de la Licenciatura y se les imparte un curso básico sobre el uso de la plataforma educativa *Blackboard*. Sin embargo, al iniciar las clases los estudiantes tienen inquietudes e incertidumbre sobre el trabajo en entornos virtuales, considerando que no todos provienen de bachilleratos donde se realice trabajo en modalidad virtual, asociado a la poca capacitación de los profesores para desarrollar el trabajo virtual en la plataforma educativa *Blackboard*, lo que dificulta cumplir con las horas de aprendizaje independiente.

Los puntos anteriores, permitieron proponer el diseño instruccional para implementar las horas de aprendizaje independiente de la asignatura *Calidad de Vida y Envejecimiento Activo*, del cual se espera lograr un acercamiento y familiarización del estudiante con el uso de la plataforma *blackboard* desde primer semestre, sin perder de vista que las actividades deben ser acordes al programa curricular, así como los

estilos de aprendizaje de los estudiantes para fortalecer el desarrollo de competencias genéricas y específicas que posibiliten aprendizajes significativos.

Todo lo anterior, se fundamenta en el Programa Educativo (PE) de la Licenciatura en Gerontología que incluye las modalidades de enseñanza necesarias para que los educandos adquieran los aprendizajes propuestos en los objetivos y los niveles de desempeño definidos en las competencias, considerando el conjunto de actividades que deben realizar en un marco espacio-temporal determinado, como aquellas que debe realizar de forma individual o grupal, con o sin presencia del docente (UAEH, 2009)

I.6 Objetivos

I.6.1 General

Desarrollar el Diseño instruccional de la asignatura *Calidad de Vida y Envejecimiento Activo* de la Licenciatura en Gerontología de la UAEH, para implementar un escenario virtual que posibilite la construcción de aprendizajes significativos y el desarrollo de competencias genéricas y específicas utilizando las TIC.

I.6.2 Específicos

- Diseñar estrategias de enseñanza-aprendizaje que familiaricen al estudiante con entornos virtuales para fortalecer las competencias genéricas y específicas establecidas en el PE.
- Establecer una propuesta para el tratamiento de la asignatura *Calidad de Vida y Envejecimiento Activo* mediante el uso de herramientas basadas en las TIC.

I.7 Metas

- Seguir una metodología de diseño instruccional basada en los modelos ADDIE y ASSURE.
- Desarrollar recursos y estrategias de aprendizaje para ambientes virtuales que sean innovadores, flexibles y coloquen al estudiante como el actor principal en la construcción de aprendizajes significativos.
- Diseñar estrategias de evaluación conforme a lo establecido en la metodología para la evaluación de cursos en línea (Hernández, 2013).

CAPÍTULO II. FUNDAMENTACIÓN

II.1 Educación virtual

En los últimos años cada cierto periodo se presenta una nueva tecnología que de alguna manera repercute en el campo de la educación. El correo postal, la radio, la televisión, el video en su momento modificaron las estrategias de enseñanza-aprendizaje, sin embargo, la aparición de las tecnologías de la información y comunicación TIC han propiciado una expansión nunca antes vista.

El impacto de las redes de comunicación sobre la formación y la educación es uno de los mayores cambios que haya dado lugar en las instituciones educativas en las últimas décadas para Cabero (2000), este puede compararse con la repercusión que tuvo la imprenta para la generación del conocimiento, la necesidad de la alfabetización por la transformación de una cultura oral a una escrita, y las modificaciones en las funciones y roles a desempeñar en los procesos de instrucción por los agentes participantes, ante esta nueva situación comenzaron a aparecer términos como “formación virtual”, “aula virtual” o “entornos virtuales de formación”.

En el mismo orden de ideas Castell (2001) , señala la educación virtual es un sistema y modalidad educativa que surge de la necesidad propia de la educación y tecnología educativa como respuesta a las demandas de las sociedades de acercar el conocimiento a través de diferentes modalidades, teniendo esta un mayor impacto en las nuevas generaciones, considerando que las sociedades actuales están construidas en torno a redes constituidas a partir de las tecnologías de la información y la comunicación, donde Internet no es solo una tecnología sino es el medio de comunicación que permite la forma organizativa de las sociedades constituyendo en

realidad la base material de nuestras vidas y de nuestras formas de relación, de trabajo y comunicación.

El *e-learning*, sea convertido en una de las alternativas para dar respuesta a las demandas de la sociedad del conocimiento, lo que ha dado como resultado la construcción de diferentes términos o expresiones cuya finalidad es coadyuvar en el campo de la educación, como lo señala Schell, (2001), citado por Cabero (2006), el aprendizaje en red, teleformación, *e-learning*, aprendizaje virtual, cada uno hace referencia a la formación que utiliza la red como tecnología de distribución sea abierta o cerrada, cuyo propósito en la mayoría de los cursos es la instrucción y pruebas, las cuales se logran utilizando recursos de fácil acceso en la Web.

La educación virtual, es real, Internet ha venido a confirmar y reforzar todas las ventajas que los estudiosos de la educación a distancias asignaban desde hace mucho tiempo a esta modalidad educativa como la apertura, flexibilidad, eficacia e interactividad, lo que permite considerar que las nuevas tecnologías de la información y de las comunicaciones han dado paso a un nuevo espacio social y cultural donde lo virtual abre nuevos espacios a la educación posibilitando nuevos procesos de aprendizaje y transmisión de conocimiento, cuyas características permiten el aprendizaje viable y efectivo que hace posible superar distancias geográficas, psicológicas y temporales, impulsando el intercambio de ideas, que se dan a través de interacciones significativas entre tutores y estudiantes y entre estos últimos. (Norte, 2005).

La inserción de la tecnología en el campo de la educación abrió nuevas perspectivas en el proceso enseñanza-aprendizaje propiciando nuevas oportunidades de preparación a los diferentes grupos etarios, hablar de la inserción de la tecnología en la educación no es solo hacer uso de la tecnología en el ámbito presencial, esta acción va más allá, se requiere diseñar espacios adecuados que respondan a la construcción del

saber dentro y fuera del aula, es decir ambientes destinados a la construcción del aprendizaje donde interactúen el espacio social, disciplinar e institucional que permita el intercambio de ideas, resolución de problemas del mundo real de manera individual y colaborativa.

II.1.1 Ambientes de Aprendizaje

Una de las funciones de los ambientes de aprendizaje en la educación, es enriquecer el proceso enseñanza-aprendizaje. Enríquez (2008) señala un ambiente de aprendizaje es un sistema de conocimiento en donde se definen funciones y relaciones entre los recursos físicos, humanos y materiales, hasta considerar el espacio arquitectónico deseable para que se puedan realizar las actividades inherentes a la escuela.

Un ambiente de aprendizaje se relaciona con situaciones y procesos que se vivencian y dan lugar a transformaciones, recreaciones donde la socialización permite intercambiar, observar, aprender en un tiempo y espacio, de ahí que Martínez (2003) destaca que un ambiente de aprendizaje es la previsión de mejores contextos para favorecer el aprendizaje dada una necesidad en un ambiente específico, estos se fundamentan en la necesidad y considera los proceso y principios psicológicos generales de aprendizaje, las características específicas del grupo meta, así como la naturaleza de los contenidos y proceso requeridos para su aprendizaje de manera que a través de una planeación se logren resultados de impacto en el aprendizaje.

En conclusión el ambiente de aprendizaje puede definirse como un lugar o espacio donde ocurren acciones que permiten al estudiante desarrollar habilidades, actitudes y valores con el objetivo de alcanzar un aprendizaje significativo.

II.1. 2 **Ambientes Virtuales**

Los ambientes virtuales se caracterizan por ser un ambiente virtual aprendizaje donde las nuevas tecnologías se han potencializado, rebasando al entorno escolar tradicional que favorece el conocimiento y la apropiación de contenidos, experiencias y procesos pedagógicos-comunicacionales, están conformados por el espacio, el estudiante, el asesor, los contenidos educativos, la evaluación y los medios de información y comunicación (Ávila, P & Bosco, D 2001).

Para Suárez (2007), los ambientes de aprendizaje son una nueva condición en que se regeneran los procesos sociales y donde, la educación como práctica social ha encontrado un nuevo escenario de aprendizaje en y a través de Internet, viendo a esta como un auténtico espacio educativo, un entorno que demarca una nueva territorialidad, un no lugar, con características propias que redefiniría las estrategias de enseñanza y aprendizaje propias de una educación anclada a la presencialidad, así como la comunicación en red, sincrónica o asincrónica, permitiendo la flexibilidad en la secuencialidad de las actividades curriculares.

A lo anterior, Avila P. & Bosco, D. (2001), infieren que se trata de espacios donde se crean las condiciones para que el estudiante se apropie de nuevos conocimientos, experiencias que le permitan generar procesos de análisis, reflexión y apropiación. Se conocen como virtuales en el sentido que no se llevan a cabo en un lugar predeterminado y que el elemento distancia, es decir la no presencia física está presente.

La UNESCO (1998) en su informe mundial de la educación, señala que los entornos de aprendizaje virtuales, constituyen una forma totalmente nueva de tecnología educativa y ofrecen una compleja serie de oportunidades y tareas a las instituciones de

enseñanza de todo el mundo. Definiéndolo como un programa informático interactivo de carácter pedagógico que posee una capacidad de comunicación integrada asociado a Nuevas Tecnologías.

En lo que se refiere a las condiciones para diseñar un ambiente de aprendizaje, Miranda (2004), señala se deberá tener en cuenta el carácter integral de los propósitos y, por esto deben de enunciar de manera precisa lo que se espera que los alumnos aprendan de las tres dimensiones del desarrollo humano que comprenden: Los aspectos socio-afectivos, que se refiere a las emociones, sentimientos, actitudes y valores, los aspectos cognitivos, se refieren a nociones, proposiciones, conceptos y argumentos y por último los aspectos físico creativos, incluyen comunicación, creación e innovación.

Otra de las características de los ambientes virtuales son las estrategias formativas las cuales pueden resolver muchos de los problemas educativos como el aislamiento geográfico del estudiante de los centros del saber hasta la necesidad de perfeccionamiento constante que produce la sociedad del conocimiento (Cabero, 2006).

II.2 Diseño Instruccional

El uso de las tecnologías de la información y comunicación, han propiciado un sinfín de oportunidades para adquirir el conocimiento en la sociedad actual, sin embargo, en estos espacios podemos encontrar una gran cantidad de información, pero no diseñada para el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje, para ello es importante conocer las diferentes aportaciones relacionadas con el diseño instruccional.

El diseño instruccional, es un proceso planificado y estructurado donde se produce una variedad de materiales educativos que respondan a las necesidades de los estudiantes, a partir del marco que ofrece una teoría sobre el aprendizaje, el diseño instruccional es la concreción de un método para desarrollar la instrucción que considere: los objetivos educativos que se pretenden, las características generales del alumnado, el contexto en el que se ha de realizar, la estrategia didáctica que se seguirá y la evaluación (Marqués, 2002).

Para Bruner (1969), citado por Belloch (s/f) el diseño instruccional se ocupa de la planeación, la preparación y el diseño de los recursos y ambientes necesarios para que se lleve a cabo el aprendizaje, la misma autora menciona a Berger y Kam (1996), quienes consideran el diseño instruccional como la ciencia de creación de especificaciones detalladas para el desarrollo, implementación, evaluación y mantenimiento de situaciones que facilitan el aprendizaje de pequeñas y grandes unidades de contenidos, en diferentes niveles de complejidad, por último para Richey, Fields y Foson (2001), el diseño instruccional requiere una planificación instruccional sistemática que incluye la valoración de necesidades, el desarrollo, la evaluación, la implementación y el mantenimiento de materiales y programas, siendo estos últimos quienes consideran el diseño instruccional como un proceso que requiere constante retroalimentación.

El diseño instruccional en el modelo de educación a distancia cuya característica es la separación física y temporal entre el estudiante y asesor, demanda un proceso de planificación de la enseñanza y aprendizaje, a fin de lograr los objetivos y asegurar el éxito de los estudiantes. Para Simmons (2006) citado por Umaña (2008) el diseño instruccional se ha constituido en un proceso fundamental para asegurar la calidad.

A lo anterior, se agrega, el diseño instruccional contempla un conjunto de elementos como son: el estudiante, los contenidos, el método, los materiales y recursos tecnológicos por utilizar, citando a Dick & Carey (2005) el diseño instruccional se sustenta en una teoría de la instrucción, aunque no se puede hablar de un diseño exclusivo considerando que no existe una única teoría, estos autores señalan que los diseños instruccionales se sustentan en teorías conductistas o cognoscitivas, planteando que en un modelo ecléctico, se rescatan elementos de ambas teorías y además se integran las constructivistas. (Umaña, 2008).

Por último Díaz (2005) Plantea que el diseño instruccional apoyado en las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, han permitido allanar la distancia geográfica y ampliar la cobertura, sin embargo se requiere suministrar la instrucción de una forma más eficiente y efectiva que promuevan mejores aprendizajes, que no se deben quedar solo en el nivel de herramientas de enseñanza eficaz, sino que ayuden a los alumnos a adquirir y practicar contenidos curriculares de manera eficiente, que se transforme en una visión de construcción significativa del conocimiento donde se cuente con diseños flexibles orientados o centrados en el alumno, no solo a la transmisión de la información.

Actualmente con el avance vertiginoso de las TIC, el diseño instruccional se ha convertido en un factor importante en los ambientes virtuales la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, no siendo ajena a estos avances a través del Sistema de Universidad Virtual realiza la práctica educativa centrada en el estudiante, donde se encuentran enfoques del constructivismo, personal social y crítico-dialógico así como el conectivismo (UAEH, 2011).

De lo anterior, se desprende las características consideradas en el diseño de cursos en línea, como son el tratamiento de los contenidos, a partir de los cuales se realiza la planeación de actividades de aprendizaje individuales y colaborativas de acuerdo con objetivos y competencias por alcanzar, cuidando la relación entre los medios y recursos educativos digitales para ser integrados en una plataforma educativa, sin dejar de lado el trabajo de expertos quienes son un apoyo que facilita el aprendizaje de los estudiantes (UAEH, 2011).

Lo anterior de acuerdo al Modelo Educativo del Sistema Virtual, UAEH (2011), corresponde a las características del diseño instruccional adoptado en el Sistema de Universidad Virtual, el cual se desarrolla bajo el modelo ADDIE¹, el cual permite guiar y planificar sistemáticamente paso a paso los procesos de aprendizaje y enseñanza, complementándose con el modelo ASSURE², cuya finalidad es guiar la selección, utilización óptima, aplicación y adquisición de medios y materiales didácticos (Ramírez, 2009).

¹ ADDIE: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación

² ASSURE: Analizar las características de los aprendices, Selección y establecimiento de objetivos, Selección de métodos, medios y materiales instruccionales, Utilización de medios y materiales, Requiere la práctica de los aprendices, Evaluación y Revisión

II.2 Fundamentos de las Teorías de Aprendizaje

Una de las características del aprendizaje humano es ir más allá de un simple cambio de conducta, es conducir a un cambio en el significado de la experiencia, considerando que no solo se ven implicados pensamientos, sino también afectividad y únicamente cuando se consideran en conjunto se capacita al individuo para enriquecer el significado de su experiencia.

El conductismo, se basa en los cambios observables en la conducta del sujeto, se enfoca hacia la repetición de patrones de conducta hasta que estos se realizan de manera automática, se concentra en el estudio de conductas que se pueden observar y medir Good & Brophy (1990) citado por Mergel (1998) destaca que la mente es como una “caja negra”, en el sentido de que las respuestas a estímulos se pueden observar cuantitativamente ignorando totalmente la posibilidad de todo proceso que pueda darse en el interior de la mente.

Mientras la teoría cognoscitiva, destaca que una buena cantidad de aprendizaje involucra las asociaciones que se establecen mediante la proximidad con otras personas y la repetición, reconoce también la importancia del reforzamiento, resaltando su papel como elemento retroalimentador para correcciones de respuestas y sobre su función como un motivador. El proceso de aprendizaje se ve como la adquisición o reorganización de las estructuras cognitivas a través de las cuales las personas procesan y almacenan la información (Mergel, 1998).

Continuando con la teoría cognoscitiva, Lasses (2003) menciona que esta se centra en el estudio de la mente humana para comprender cómo interpreta, procesa y almacena la información la memoria. Es decir, busca descubrir cómo la mente humana es capaz de pensar y aprender.

El constructivismo es básicamente un enfoque epistemológico, que se basa en la relación e interacción que se establece entre el objeto de conocimiento y el sujeto que aprende, es decir, la relación objeto-sujeto, basado en perspectivas filosóficas, psicológicas, epistemológicas y pedagógicas (Mazario & Mazario s/f).

Chrobak (1998) define al constructivismo como:

“Una cosmovisión del conocimiento humano como un proceso de construcción y reconstrucción cognoscitiva llevada a cabo por los individuos que tratan de entender los procesos, objetos y fenómenos del mundo que los rodea, sobre la base de lo que y ellos conocen” (p. 111).

El aprendizaje *virtual* no sería posible, sino se sustentara en diferentes teorías del aprendizaje y su aplicación al uso de medios tecnológicos, entre las que destaca la teoría constructivista, centrándose en la combinación de estrategias pedagógicas, de los modelos presenciales y estrategias de los modelos formativos sustentados en las TIC.

Para Mergel (1998), esta teoría indica cómo el conocimiento está construido de forma activa por el estudiante donde se va a erigir como un actor activo, consciente y responsable de su propio aprendizaje, por ello que a partir de esta teoría se diseñan estrategias de enseñanza – aprendizaje que potencialice el proceso de aprendizaje de manera significativa para emplearlo dentro del trabajo tanto individual como colaborativo.

Es importante señalar que el conocimiento que adquieren los estudiantes es dado por la interacción que estos mantienen, no hay que olvidar que en la mayoría de las ocasiones los trabajos y prácticas son efectuadas en grupo, donde se desarrolla el trabajo colaborativo que permite el intercambio de opiniones, ideas y discusiones que enriquecen y amplían los puntos de vista los alumnos.

La modalidad virtual, se caracteriza por la flexibilidad e interacción que facilitan los recursos de información y las herramientas comunicativas-interactivas las cuales permiten superar los obstáculos que en el desarrollo de trabajo en grupo y búsqueda de respuestas y soluciones conjuntas entre los alumnos propios de los sistemas presenciales (Vera, 2008).

Los principios de la teoría constructivista son aplicables a la modalidad virtual a través de la tecnología utilizada, no obstante, los estudiantes adquieren aprendizajes significativos de manera individual y, de esta forma logran el desarrollo de competencias para la vida, lo que permite resumir que el aprendizaje es un proceso interno en el que la información es trabajada intencionalmente gracias a la interacción que hace el sujeto con la información proveniente de su entorno (Ramírez, 2013).

Lo descrito en estas líneas coadyuva en los propósitos de este proyecto considerando que una de las características del Programa Educativo de la Licenciatura en Gerontología, es el trabajo crítico, constructivo, creativo, colaborativo, humano en el contexto de los adultos mayores.

Por lo anterior, es importante conocer las teorías en las que se sustenta el aprendizaje virtual, sin olvidar fundamentalmente la identificación de los estilos de aprendizaje del estudiante, considerando que éstos se constituye por los rasgos cognitivos, afectivos, fisiológicos de preferencias por el uso de los sentidos, ambiente, cultura, psicología, comodidad, desarrollo, personalidad que sirven como indicadores relativamente estables de como las personas perciben, interrelacionan y responden a sus ambientes de aprendizaje y a sus propias estrategias de aprender (Di Bernardo, 2005).

Cabe mencionar que la enseñanza-aprendizaje en modalidad *e-learning* utilizando la red, es la facilidad de interacción que se desarrolla entre profesor-estudiantes, estudiantes-estudiantes, Osorio, (2009) citando a Mclisacc y Gunawardena (1996), menciona las características de los cuatro tipos de interacción que se desarrollan en este tipo de ambientes.

1. Estudiante-profesor, proporciona motivación, retroalimentación, diálogo, orientación personalizada
2. Estudiante- contenido; acceso a los contenidos instruccionales, a la materia de estudio.
3. Estudiante- estudiante, permite el intercambio de información, ideas, motivación, ayuda no jerarquizada
4. Estudiante- interface comunicativa; toda la comunicación entre los participantes del proceso formativo y el acceso de éstos a la información se realiza a través de algún tipo de interfase como son material impreso, teléfono, redes informáticas o videoconferencia, el uso de las distintas interfaces viene determinado por diversas variables como son (costo de oportunidad, eficacia, y disponibilidad).

En resumen, las teorías pedagógicas y estilos de aprendizaje permiten reflexionar que la enseñanza es un proceso mediante el cual se integran diferentes factores que generan un proceso de comunicación a través de formas de pensamiento, acciones, métodos y competencias que se conjuntan para facilitar el aprendizaje.

II.3 Competencias genéricas y específicas

Para conocer las características de las competencias genéricas y específicas es importante conceptualizar qué es una competencia, la cual de acuerdo al diccionario de la lengua española es una pericia, aptitud, idoneidad para hacer algo o intervenir en un asunto determinado.

En el campo educativo las competencias son orientadas fundamentalmente por proyectos internacionales de educación como el Proyecto *Tuning* de la Unión Europea, el Proyecto *Alfa Tuning* Latinoamérica, o porque constituyen la base para orientar el currículo, la docencia, el aprendizaje y la evaluación desde un marco de calidad ya que brindan principios, indicadores, y herramientas para hacerlo más que cualquier otro enfoque educativo (Tobón, 2006).

El mismo autor señala que las competencias son un enfoque porque sólo se focalizan en unos aspectos específicos de la docencia, aprendizaje y evaluación como son la integración de los conocimientos, los procesos cognoscitivos, destrezas, habilidades, valores y actitudes en el desempeño ante actividades y problemas.

Tobón (2006) citando a Chomsky (1970) Menciona que el concepto de competencia se comenzó a estructurar en la década del sesenta con base en las aportaciones de la lingüística de Chomsky y la psicología conductual de Skinner, siendo el primero quien propuso el concepto de competencia lingüística como una estructura mental implícita y genéticamente determinada que se ponía en acción mediante el desempeño comunicativo haciendo uso efectivo de la capacidad lingüística en situaciones específicas, a partir de esto, el concepto de competencias comenzó a tener múltiples desarrollos, críticas reelaboraciones tanto en la lingüística como en la psicología y la educación.

Schmelkes (1991), citada por Ysunza (2011) define la competencia como un complejo que implica y abarca, en cada caso, al menos cuatro componentes: información, conocimiento, -en cuanto apropiación-, procesamiento y aplicación de la información, habilidad y actitud o valor.

El desarrollo de las competencias corresponde a un enfoque de la educación centrado en el estudiante y su capacidad de aprender, que exige de éste más protagonismo y compromiso puesto que es él quien desarrolla la capacidad de acceder, cotejar y evaluar la información en una gran variedad de formas (Benavides, 2011).

En México, el concepto de educación basado en competencias se encuentra ligado a la globalización de las economías iniciada en las décadas de los sesenta y setenta, cuando las empresas crecieron y se convirtieron en corporativos multinacionales, fue así como las instituciones de educación superior se convirtieron en el centro de presiones externas e internas para que la formación de sus profesionales se ajuste a las demandas específicas del sector productivo y de las políticas económicas internacionales (Barrón, 2000).

Lo anterior, demanda a los profesionales actuales construir significados y desarrollar estructuras que expliquen las situaciones particulares. Es decir, el vínculo entre la formación inicial y la formación permanente necesita hacerse más específico, Benavides (2011) citando a Gonczi (1994), menciona los métodos de enseñanza, en todos los niveles educativos deben sentar las bases para una vida donde el cambio social y tecnológico hará necesario aprender y volver a aprender.

Por ello para Benavides (2011) la demanda por competencias laborales genéricas y específicas en diferentes niveles, se ha impulsado en las últimas décadas desde el

mundo laboral y económico, remitiendo a un conjunto de competencias propias de la nueva cultura del trabajo, tales como adaptabilidad, la polivalencia y el trabajo en equipo.

En el modelo curricular integral de la UAEH (2009), la competencia se aborda:

“desde un enfoque constructivista e integral y se entiende como la integración de contenidos y saberes saber, saber hacer en la vida y para la vida, el saber ser y emprender y convivir para lograr el desempeño profesional satisfactorio” (p. 20).

Las competencias que se desarrollan en el Programa Educativo de la Licenciatura en Gerontología, se entienden como el conjunto de capacidades complejas que poseen distintos grados de integración y ponen de manifiesto una gran variedad de situaciones correspondientes a los diversos ámbitos de la vida humana, personal y social, se refieren al saber hacer para lo que es necesario el desarrollo de las capacidades intelectuales que refieren a procesos cognoscitivos para operar con símbolos, representaciones, conceptos, ideas, imágenes y abstracciones, constituyendo la base de la construcción de las demás operaciones complejas del pensamiento (UAEH, 2009)

Las capacidades prácticas están referidas al saber hacer, implican saberes conceptuales y valorativos que se manifiestan en la dimensión práctica partiendo de una serie de atributos genéricos integrados necesarios como conocimiento, habilidades, actitudes y valores para el desempeño profesional, considerando el contexto y la cultura desde una perspectiva holística y flexible.

El Modelo Curricular Integral de la UAEH considera dos tipos de competencias: las genéricas para todos los programas educativos y las específicas de cada plan de estudios deberá incorporar de acuerdo con las especificidades de su disciplina, y en lo que el perfil de egreso establezca (UAEH, 2009).

Las competencias dentro del Programa Educativo son:

Las competencias genéricas de la UAEH son siete, se caracterizan por ser comunes a todos los programas educativos y se integran por formación, liderazgo colaborativo, comunicación, creatividad, pensamiento crítico, uso de la tecnología y ciudadanía, cada una de ellas contribuye de manera sistémica, de tal manera que en conjunto permitan asumir el perfil de competencias integrales.

Formación: Pretende que los estudiantes logren integrar con autonomía y valores expresando convicciones y compromiso a través de los contenidos en diversas situaciones (académicas, profesionales, sociales, productivas, laborales e investigativas) para la solución de problemáticas, mediante el empleo de métodos centrados en el aprendizaje

Liderazgo colaborativo: Permitirá al estudiante identificar, desarrollar ideas y/o proyectos del campo profesional y social por medio de los procesos de planificación toma de decisiones, asegurando el trabajo en equipo, la motivación y conducción a metas comunes.

Comunicación: El estudiante desarrollará la capacidad de comunicación en español y en un segundo idioma para su interacción social a través de signos y sistemas de mensajes que pueden ser orales y escritos derivado del lenguaje y pensamiento vinculándolos con su entorno social, cultural, político, económico o religioso, según sea el caso.

Creatividad: Se busca que los estudiantes apliquen la creatividad para detectar, formular y solucionar problemas de forma original e innovadora, integrando contenidos y estrategias didácticas que generen el pensamiento divergente, cooperativo e innovador.

Pensamiento crítico: Pretende que el estudiante desarrolle esta competencia para llegar a un juicio razonable, ejercitando una mente abierta y reflexiva a través del descubrimiento, el análisis, la evaluación y construcción del conocimiento.

Ciudadanía: Formar en base a los principios generales de respeto a la diversidad cultural con responsabilidad social y compromiso ciudadano, para enfrentar y resolver conflictos profesionales, con base en los valores universales y principios éticos aceptados.

Uso de la tecnología: Aplicar las tecnologías de la información y la comunicación como herramientas de apoyo para la solución de problemáticas del campo profesional y social, haciendo uso apropiado de recursos y metodologías para el desarrollo del aprendizaje, la comunicación, la formación disciplinar y la investigación.

En suma las competencias genéricas forman parte de los saberes, habilidades y valores que en interacción con las competencias específicas cuya característica es el desarrollo en las áreas disciplinares y son exclusivas de cada profesión, estas competencias se complementan e interrelacionan entre sí, son un conjunto que evoluciona y complejiza conforme el alumno avanza en su formación contemplando tres niveles de complejidad profundización, autonomía y complejidad (UAEH, 2009).

El Programa Educativo de la Licenciatura en Gerontología se conforma de seis competencias específicas las cuales son:

1. **Comprensión de los procesos biogerontológicos y su aplicación para el fomento de la salud:** Permite al estudiante conocer los fundamentos teóricos de las ciencias de la salud, aplicados a la Gerontología para abordar de manera interdisciplinaria los procesos de salud-enfermedad-bienestar del adulto mayor.
2. **Acompañamiento psicogerontológico:** Es el conocimiento y aplicación de los fundamentos teóricos, y modelos de evaluación e intervención de la psicogerontología, desde una perspectiva dinámica-humanista, para prevención, y atención de los problemas psicosociales del adulto mayor.
3. **Fomento de Habilidades para el envejecimiento activo** Es el conocimiento y aplicación de los fundamentos teóricos-metodológicos y de intervención de las ciencias sociales aplicados a la gerontología social, para la atención de los problemas socioeconómicos, culturales, políticos y legales del adulto mayor.
4. **Evaluación integral gerontológica:** Es la aplicación interdisciplinaria de los diversos métodos de las ciencias gerontológicas y de la salud para evaluar los procesos bio-psico-sociales del viejo, la vejez y el envejecimiento.
5. **Transferencia e integración:** Es integrar y aplicar interdisciplinariamente los conocimientos, modelos y métodos de las ciencias gerontológicas y de la salud, en los niveles de intervención: individual, Institucional, grupal, organizacional, comunitario y societal.

6. **Investigación aplicada:** La interdisciplina y la epistemología es la base de la investigación gerontológica, desde una postura compleja y multireferencial, cuyo sujeto-objeto de estudio es el adulto mayor y su calidad de vida. En torno a las diversas problemáticas que afectan al adulto mayor en el nivel individual, institucional, grupal, organizacional, comunitario y societal, para generar conocimientos, proponer modelos metodológicos y aplicar modelos teóricos, que contribuyan a mejorar las condiciones de vida de la población adulta mayor.

Cada una de las competencias específicas le permite al estudiante ir avanzando en el perfil progresivo e ir desarrollando las competencias necesarias para su desempeño profesional.

Cabe señalar en la asignatura de *Calidad de Vida y Envejecimiento Activo* se inserta en la competencia específica número tres correspondiente al **fomento de habilidades para el envejecimiento activo**, el cual se integra de tres niveles aplicando para esta el nivel 1 con los indicadores 1,2 y 3.

Nivel 1: Dimensiones de la de competencia

- A) Profundización: Basándose en principios teóricos de la Gerontología Social y las ciencias sociales y de la salud en general, demuestra un dominio de los contenidos básicos de los aspectos sociales que intervienen en el proceso de envejecimiento secundario.
- B) Autonomía: Baja responsabilidad y autonomía, necesita supervisión.
- C) Complejidad: Afronta situaciones sencillas y resuelve problemas habituales en contextos estructurados.

Indicadores:

1. Define conceptos y categorías de la gerontología social, en un primer nivel de construcción de conocimientos básicos necesarios para integrarlos a conocimientos y procedimientos aún más complejos.
2. Identifica los principales conceptos de la gerontología social;
3. Describe hechos, teorías y modelos, en el campo de conocimiento interdisciplinar de la gerontología siguiendo el modelo biopsicosocial para comprender la influencia de los factores socioculturales en el proceso de envejecimiento (UAEH, 2009).

Por último, es importante señalar para lograr que el estudiante obtenga un aprendizaje significativo, deberá integrar contenidos, conductas, habilidades y actitudes por aprender, considerando las necesidades actuales y los problemas que enfrenta y vive, en el medio en el que se da el aprendizaje.

II.4 Plataformas Educativas

El uso de las tecnologías de la información TIC, cambiaron en poco tiempo el trabajo en el ámbito educativo, las nuevas generaciones ven de manera natural esta nueva forma de aprender y los beneficios que estos les proporcionan, ante este cambio se hace necesario la utilización de sistemas que ayuden con el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que se han desarrollado entornos educativos con una adecuada estrategia didáctica que potencialice la enseñanza.

Existen diversas denominaciones y definiciones para las plataformas de enseñanza virtual, describiremos las señaladas por Macías (2010):

IMS *Instruccional Management System*, es un software que generalmente se ejecuta como un servidor que distribuye contenidos educativos o de formación a estudiantes a través de la red, apoya la colaboración entre estudiantes y profesores y registra la información relativa al seguimiento y evaluación académica de los estudiantes.

Plataforma LMS *Learning Management System*, es un sistema de gestión del aprendizaje en el que se puede organizar y distribuir los materiales de un curso, desarrollar foros de discusión, realizar tutorías, seguimiento y evaluación de los estudiantes

EVEA: Entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje, también llamados EVA Entorno Virtual de Aprendizaje o AVA Ambientes Virtuales de Aprendizaje.

Las características de estos espacios se centran en la pedagogía de la enseñanza y el aprendizaje combinando diversas herramientas o grupos de estas para atender las funciones específicas para la enseñanza como son la gestión de materiales, comunicación sincrónica y asincrónica e intercambio (Ronchi, 2005).

Revisando diversas aportaciones se resume que las plataformas virtuales educativas son programas informáticos, cuyas características permiten integrar diferentes recursos como la comunicación sincrónica y asincrónica, manejo de modelos instruccionales, herramientas de trabajo para el estudiante, herramientas para el asesor, herramientas para el trabajo colaborativo, facilidad para entrega de actividades así como la retroalimentación continua, manejo de materiales multimedia, etc.

Existen diferentes plataformas educativas algunas son de uso gratuito disponibles en la red como *Claroline, Moodle, Teleduc, Ilias, Ganesha, Fle3, Dokeos*, etc, mientras las no gratuitas tenemos *WebCt, eCollege, Angel 5.55, FirstClass y Blackboard* (Victoria s/f), siendo esta última la que se utilizará para el desarrollo del diseño instruccional de la asignatura de Calidad de Vida y Envejecimiento Activo.

Las características de la plataforma virtual *Blackboard* son:

La plataforma educativa *Blackboard Learn* es un sistema para la administración y gestión del aprendizaje, este sistema integra aplicaciones como: procesadores de texto, hojas de cálculo, mensajería, herramientas de comunicación, contiene un *Content Management* que permiten almacenar, categorizar y compartir contenidos en líneas, un *Course Delivery*, el cual facilita las herramientas necesarias para que la experiencia de aprendizaje sea interactiva, un *Community Engagement*, para la formación de comunidades abiertas y cerradas, el *Outcomes Assessment* facilita la

evaluación y medición de los aprendizajes o resultados para la toma de decisiones, estas características permiten ofertar a través de este sistema cursos en línea de forma virtual o parcial (Salas, s/f.)

La flexibilidad de la plataforma educativa *Blackboard*, permite desarrollar el trabajo desde diferentes medios móviles, permitiendo el acceso a través de diferentes buscadores contribuyendo al trabajo interactivo plataforma-estudiante-asesor.

Roseen (2004), describe las bondades de utilizar la plataforma educativa *Blackboard*:

- Mayor cobertura
- Flexibilidad de tiempo
- Diversificación de actividades virtuales
- Distribución de contenidos
- Comunicación sincrónica y asincrónica
- Monitoreo de los avances de los estudiantes

Para Hernández (s/f) la plataforma *Blackboard* permite desarrollar actividades de carácter informativo correspondiente a los elementos, actividades de comunicación que son las herramientas y actividades evaluativas que vienen siendo las evaluaciones.

II.5 Diseño Instruccional

Para fundamentar el desarrollo del proyecto se seleccionaron dos modelos de diseño instruccional: ADDIE y ASSURE.

La flexibilidad del modelo ADDIE, permite la construcción del diseño instruccional interactivo donde el producto final de una fase es el producto de inicio de la siguiente fase, cabe mencionar que ADDIE es el modelo básico de Diseño Instruccional, pues contiene las fases básicas (Valencia, 2013).

Análisis

El paso inicial es analizar el alumnado, el contenido y el entorno cuyo resultado será la descripción de una situación y sus necesidades formativas, en esta etapa se aplicaron 28 cuestionarios a estudiantes de primer semestre de la Licenciatura en Gerontología cuya edad promedio es de 18 a 23 años, con algunas excepciones de adultos con una edad promedio de 40 a 55 años, este cuestionario tuvo como finalidad conocer los estilos de aprendizaje de los estudiantes.

Diseño

Se desarrolla un programa del curso deteniéndose especialmente en el enfoque pedagógico y en el modo de secuenciar y organizar el contenido, a partir de las características del modelo educativo de la Licenciatura en Gerontología, considerando el núcleo de formación, el eje transversal y campo problemático que permite el desarrollo de las competencias genéricas y específicas correspondientes.

Desarrollo

La creación real (producción) de los contenidos y materiales de aprendizaje basados en la fase de diseño, el desarrollo de los materiales se fundamentaron en los puntos señalados en el diseño.

Implementación

Ejecución y puesta en práctica de la acción formativa con la participación de los alumnos.

Evaluación

Esta fase consiste en llevar a cabo la evaluación formativa de cada una de las etapas del proceso ADDIE y la evaluación sumativa a través de pruebas específicas para analizar los resultados de la acción formativa.

Modelo ASSURE de Heinich y colbs.

Heinich, Molenda, Russell & Smaldino (1993) desarrollaron este modelo incorporando los eventos de instrucción de Robert Gagné para asegurar el uso efectivo de los medios de instrucción.

Este modelo tiene sus raíces teóricas en el constructivismo, partiendo de las características concretas del estudiante, sus estilos de aprendizaje y fomentando la participación activa y comprometida del estudiante, a través de seis fases o procedimientos (Valencia, 2013).

Fases del modelo ASSURE

- Analizar las características del estudiante. Antes de comenzar se debe conocer las características de los estudiantes, en relación a:
 - Características Generales: nivel de estudios, edad, características sociales, físicas, etc.

- Capacidades específicas de entrada: conocimientos previos habilidades y actitudes y estilos de aprendizaje
- Establecimiento de objetivos de aprendizaje, determinando los resultados que los estudiantes deben alcanzar al realizar el curso, indicando el grado que serán conseguidos
- Selección de estrategias, tecnologías, medios y materiales.
 - Método Instruccional que se considera más apropiado para lograr los objetivos para lograr los objetivos para esos estudiantes particulares.
- Los medios que serían más adecuados: texto, imágenes, video, audio y multimedia.
 - Los materiales que servirán de apoyo a los estudiantes para el logro de los objetivos.
 - Participación de los estudiantes. Fomentar a través de estrategias activas y cooperativas la participación del estudiante.
- Evaluación y revisión de la implementación y resultados del aprendizaje. La evaluación del propio proceso llevará a la reflexión sobre el mismo y a la implementación de mejoras que redunden en una mayor calidad de la acción formativa.

II.6 Recursos de Aprendizaje

Para Méndez, Rivas & Del Toro (2007), Los nuevos escenarios educativos mediados por entornos virtuales, están centrados en el estudiante buscando potencializar el aprendizaje significativo y activo, en situaciones que se aproximen en lo posible al mundo real, exigen enfoques innovadores que permitan al estudiante y al asesor transitar por el complejo proceso de adquirir conocimiento.

Los recursos de aprendizaje son el medio que sirve de enlace entre el profesor y el estudiante en el proceso enseñanza-aprendizaje. Se caracterizan por ser formativos e informativos, profundizan en el desarrollo del conocimiento, proponen la práctica según el contexto, mantienen el interés hasta transversalizar el conocimiento, instruyendo en la aplicación de nuevas formas de evaluar el aprendizaje.

Se clasifican en: Medios impresos, recursos o medios audiovisuales, recursos visuales, medios interactivos (videos, software, hipertextos) (Infante, 2009)

II.7 Estrategias de Evaluación

La evaluación en el modelo instruccional basado en el enfoque constructivista constituye un elemento importante, considerando que se concibe como un proceso integral, orientado a la reflexión crítica y permanente del proceso de aprendizaje, bajo este enfoque la evaluación no solo involucra la cantidad de información que acumuló el alumno, sino que posibilita el proceso de reflexión compartido con el diseño instruccional a través de la evaluación considerando que esta deja de ser un acto memorístico y mecánico para pasar a ser un proceso de descubrimiento y construcción

de significados a partir de la información y la experiencias influenciados por las percepciones, pensamientos y sentimientos individuales (Molina, 2005).

Una evaluación auténtica debe partir de la participación, compromiso, empeño, iniciativa y cooperación, para lograrlo existen algunas estrategias para la evaluación como son rúbricas, portafolios, mapas conceptuales, pruebas de desempeño, proyectos, casos, escalas y pautas de valoración y actitudinales (Díaz, 2005).

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

III.1 Fases

Para desarrollar este proyecto se consideraron dos fases: Diseño del proyecto y desarrollo de la propuesta.

El diseño del proyecto se elaboró durante la asignatura Seminario de Investigación, donde se identificó el área de oportunidad a través de un análisis FODA para determinar la viabilidad de la alternativa de solución al problema identificado.

Posteriormente, se desarrolló el diseño instruccional en la asignatura optativa Diseño de Cursos en línea, donde se dio seguimiento al problema anterior.

Más adelante, en la asignatura Seminario de Tesis, se procedió a realizar una integración de los productos elaborados en las asignaturas antes citadas y se identificó la necesidad de conocer más sobre las características de la población objetivo y las posibilidades reales de implantar la propuesta, por lo que se elaboró un pequeño instrumento para recabar información que permitiese un mejor análisis de los sujetos a quienes estaba dirigido el curso. Finalmente, se revisó la congruencia interna del producto y se afinaron los detalles para enviarlo a dictamen.

III. 2 Metodología de investigación

El propósito de las acciones de investigación fue conocer más detalles sobre las características de la población objetivo, con ello se fundamentó la primera fase de Análisis que proponen los modelos ADDIE Y ASSURE de diseño instruccional.

Para ello se diseñó un instrumento (encuesta) (Anexo 3), dirigida a los alumnos, y una entrevista no estructurada dirigida a las autoridades educativas, para evaluar las potenciales ventajas y desventajas de implementar el diseño instruccional en la asignatura de *Calidad de Vida y Envejecimiento Activo* a partir del primer semestre de la Licenciatura en Gerontología.

Se utilizó una metodología de tipo no experimental transversal utilizando el método descriptivo de encuesta que combina características cualitativas y cuantitativas, seleccionando una muestra probabilística simple.

Los resultados que arrojaron dichos instrumentos se encuentran en el apartado de Análisis, correspondiente al Capítulo IV donde se presenta el producto elaborado.

Las estrategias implementadas para este ejercicio fueron:

- Selección de la población
- Diseño del instrumento
- Aplicación del instrumento a una muestra de alumnos que cursaron la asignatura de *Calidad de Vida y Envejecimiento Activo* en primer semestre
- Preparar la cita para desarrollar la entrevista no estructurada

Para calcular la muestra probabilística simple se utilizó un software en línea (Anexo 2) que calcula la población objetivo tomando como número total los alumnos que han cursado en el primer semestre la asignatura de *Calidad de vida y Envejecimiento Activo*, durante los seis semestres anteriores, sumando un total de 123 alumnos, a partir del cálculo de la muestra se aplicaron 94 encuestas, y una entrevista no estructurada a la Jefa del Área Académica de Gerontología.

III.2.1 Diseño de instrumentos

Para diseñar la encuesta se elaboró una matriz (Anexo 1) que especifica las variables a medir. Esta se dividió en cuatro apartados con un determinado número de preguntas identificando edad, sexo, lugar de procedencia, bachillerato de procedencia, habilidades tecnológicas, conocimiento y uso de software y trabajo en ambientes virtuales.

El instrumento final constó de veinticuatro ítems planteados en escala Likert (Anexo 3). Se aplicaron a un total de 94 alumnos. El tratamiento de los datos obtenidos se realizó utilizando SPSS versión 19, lo que permitió ordenar y clasificar las variables correspondientes, cuyas gráficas se encuentran disponibles en el (Anexo 4), para su consulta.

III.3 Metodología de Diseño Instruccional

El diseño instruccional es útil en la planeación de un curso, al respecto (Jiménez 1997, citado por Ramírez & Pérez, 2013), sirve de herramienta para elegir las didácticas y objetivos más apropiados para cada escenario, éste ayudará en la búsqueda e incorporación de mejores estrategias para alcanzar los propósitos educativos

deseables, que permitan optimizar los métodos de enseñanza para generar cambios, habilidades y conocimientos necesarios para el desarrollo de los estudiantes.

De acuerdo con Ramírez (2013), el diseño instruccional se concibe como un conjunto de elementos que se interrelacionan y trabajan de manera simultánea para el logro de un propósito, por lo cual, debe considerarse al estudiante, asesor y el contexto educativo, entre otros aspectos, a su vez la inserción de las tecnologías de información y comunicación los diseños instruccionales están más centrados en el estudiante lo que permite fomentar el aprendizaje cooperativo, la indagación y el aprender a aprender, a través de la interacción social que motiva la discusión y reflexión.

III.3.1 Modelo ADDIE

El modelo ADDIE (Figura 1) consta de cinco fases interrelacionadas que permiten la retroalimentación continua entre cada fase.



Figura 1 Modelo ADDIE (Valencia, 2013)

A continuación se describe cada fase de desarrollo:

Análisis

A través del diagnóstico se detectó la necesidad de elaborar un diseño instruccional bajo la modalidad virtual para la asignatura de *Calidad de Vida y Envejecimiento Activo*, a fin de que los alumnos que ingresan al primer semestre de la Licenciatura en Gerontología tengan la oportunidad de involucrarse en un escenario de aprendizaje virtual desde sus inicios formativos, para ello se consultó el perfil de egreso el cual contempla tres campos del conocimiento: “*el científico*, que abarca todas las formulaciones de las ciencias y sus métodos, cualesquiera que sean sus clasificaciones; *el humanista* y su amplio espectro del saber asociado a los productos culturales más acendrados y persistentes, y *el tecnológico*, con su componente científico y su potencialidad de instrumentación de todas las formas anteriores del saber”³.

Se consideró el número de estudiantes que ingresan a primer semestre grupo dos en la asignatura de *Calidad de Vida y Envejecimiento Activo*, en promedio 30 estudiantes con una edad promedio entre 18 y 23 años con excepciones de adultos mayores maduros cuyas edades fluctúan entre los 40 y 50 años.

La necesidad de desarrollar el diseño instruccional se sustenta en los requerimientos del Programa Educativo de la Licenciatura en Gerontología, el cual requiere que cada asignatura cuente con antologías, secuencias didácticas donde se involucren los diferentes escenarios de enseñanza-aprendizaje.

³Modelo Educativo de la UAEH, p. 64

Se revisaron las competencias a desarrollar, el objetivo de la asignatura así como los objetivos por unidad de trabajo lo que permitió realizar el diseño que se encuentra en los materiales del apartado IV correspondiente al material didáctico.

Para conocer más sobre las características y necesidades de aprendizaje de los alumnos se diseñó un instrumento para conocer cómo se auto-percibían respecto a su competencia tecnológica y cuáles eran sus condiciones reales de acceso a los recursos tecnológicos.

En resumen, se observó que los estudiantes cuentan con conocimientos básicos en el uso y manejo de la tecnología, pero se identificó la necesidad de promover el aprendizaje independiente y supervisado de manera significativa para coadyuvar al fortalecimiento de las competencias de los estudiantes, a fin de que en semestres subsecuentes tengan un mayor conocimiento del trabajo en ambientes virtuales.

Diseño

Considerando las características de la población a quien va dirigido, el tipo de escenarios que demanda el modelo educativo, así como los objetivos de la asignatura, los contenidos de las unidades de trabajo se desarrolló la guía didáctica la cual se puede consultar en el capítulo IV.2, en esta se busca que el estudiante desarrolle habilidades que contribuyan al desarrollo de las competencias que requiere en su formación profesional, aprovechando el potencial que ofrece la UAEH para el uso de la plataforma educativa *Blackboard*, lo que hace posible utilizar esta modalidad en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Desarrollo

Se realizó el diseño del curso de acuerdo a la metodología del Modelo Curricular de la Licenciatura en Gerontología, organizando los contenidos de manera secuencial lo que coadyuvará a que el estudiante adquiriera las habilidades y actitudes necesarias para el trabajo en la modalidad virtual, así como un aprendizaje significativo de la asignatura de *Calidad de Vida y Envejecimiento Activo*. En cada unidad de trabajo se diseñaron materiales que coadyuvarán en el proceso de enseñanza-aprendizaje considerando que se desarrolló cada unidad con diferentes materiales, que permitirán al estudiante revertir el aprendizaje en las clases presenciales.

Lo característico del diseño de actividades, de acuerdo con Suárez (2007), consiste en proporcionar una enseñanza basada en Internet, pero desde la aplicación de una estructura de aprendizaje diseñada a modo de una secuencia jerárquica que incluya pasos bien definidos.

Implementación

La implementación del diseño instruccional de la asignatura *Calidad de Vida y Envejecimiento Activo*, se realizó de la siguiente manera: Al inicio de semestre enero-junio 2014, se solicitó al administrador de la plataforma educativa *Blackboard* la apertura del curso en línea, una vez autorizado se realizó la organización del curso, se incluyeron los apartados de avisos, asesora, prerrequisitos, introducción, objetivos, competencia, calendario del curso, metodología, políticas, carpetas de contenidos con las unidades de trabajo en cada unidad las cuales incluyen materiales, actividades, foros que permitieran al estudiante realizar un trabajo individual y colaborativo que le permita desarrollar un aprendizaje significativo en cada unidad.

Cabe mencionar que el curso se encuentra implementado en la plataforma educativa *Blackboard*, y se pretende instrumentar al 100% en el semestre julio-diciembre 2014.

Evaluación

Se realizaron los trámites necesarios ante la Jefatura del Área Académica de Gerontología y la Academia Horizontal de Primer Semestre para la validación correspondiente, siendo esta última la que realizará la evaluación correspondiente a través de formatos que permitan evaluar contenido, interacción, recursos didácticos, foros, etc.

Cabe mencionar que adicional al modelo ADDIE, se utilizó el modelo ASSURE de Heinich y cols. (1993), del cual se recuperaron los eventos de instrucción de Robert Gagné para asegurar el uso efectivo de los medios en la instrucción.

III.3.2 Modelo ASSURE

El modelo ASSURE (Figura 2) tiene sus raíces teóricas en el constructivismo, partiendo de las características concretas del estudiante, sus estilos de aprendizaje y fomentando la participación activa y comprometida del estudiante. De acuerdo con Valencia (2013), este modelo presenta seis fases o procedimientos:

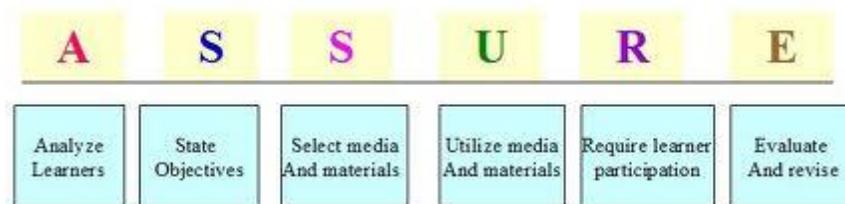


Figura 2 Modelo ASSURE (Valencia, 2013)

Con base en este modelo se hizo lo siguiente:

Analizar las características del estudiante para establecer este parámetro se consideraron aspectos como edad, lugar de procedencia, bachillerato, conocimientos previos mismos que se obtuvieron del instrumento aplicado (Anexo 3), vinculados a las características del Programa Curricular de Gerontología. Así mismo se establecieron los objetivos de aprendizaje que deberían alcanzar los estudiantes al realizar el curso así como establecer las habilidades y actitudes que deberán conseguir durante y al final del curso.

Para lograr un aprendizaje significativo con los materiales diseñados se consideraron estrategias que permitieran al estudiante la comprensión, análisis reflexión e

intervención que coadyuven en el desarrollo de las competencias genéricas y específicas del programa educativo.

Se desarrolló el curso creando situaciones de aprendizaje que permitan utilizar la modalidad virtual, utilizando medios y materiales mencionados en el párrafo anterior con estrategias activas y cooperativas que permitan la participación del estudiante de manera individual y colaborativa para lograr un aprendizaje significativo.

Referente a la evaluación, revisión de la implementación y resultados del aprendizaje, se realizará una vez que se aplique, considerando que este proyecto solo es una propuesta de mejora.

CAPÍTULO IV. DISEÑO INSTRUCCIONAL PARA IMPLEMENTAR LAS HORAS DE APRENDIZAJE INDEPENDIENTE EN LA ASIGNATURA CALIDAD DE VIDA Y ENVEJECIMIENTO ACTIVO

IV.1 Fase I Análisis

La edad promedio de los estudiantes se encuentra en un rango de 18 años, compuesta por un grupo heterogéneo del sexo femenino y masculino, provienen de diferentes bachilleratos localizados dentro y fuera del estado de Hidalgo, la mayoría cuenta con conocimientos básicos en el manejo de software, lo que permitirá al estudiante hacer uso de diferentes recursos para la construcción del aprendizaje.

En relación a la pregunta si cuenta con computadora en casa y acceso a Internet, se obtiene que la mayoría cuenta con ambos recursos, lo que hace factible la inserción del trabajo virtual, sin embargo, aunque el número de quienes no cuentan con alguno de los dos recursos es mínimo, se requiere tomarlo en consideración para la implementación de este proyecto.

De la muestra obtenida relacionada con habilidades tecnológicas y contar con una computadora en casa, permite al estudiante tener mayores habilidades en el manejo de software, considerando que una mayoría conoce las aplicaciones básicas en el uso del software, esto representa una ventaja que coadyuvará en el desarrollo de la asignatura *Calidad de Vida y Envejecimiento Activo* en modalidad virtual.

De la muestra obtenida relacionada con el conocimiento y manejo de la plataforma *Blackboard*, desarrollo de trabajo académico en la misma y uso de los foros de discusión, se obtuvo un resultado de solamente 6 alumnos que refieren conocer muy bien el uso de la plataforma *Blackboard*, lo que demanda el diseño de tutoriales básicos que familiaricen al estudiante de manera eficiente y eficaz con el manejo de entornos virtuales para sincronizar el trabajo en modalidad virtual, considerando que cuentan con conocimientos básicos que fortalecerán el trabajo en ambientes virtuales.

Después de analizar los datos obtenidos en la muestra se encontraron elementos que confirman la viabilidad del curso propuesto en modalidad virtual, considerando que se cuenta con una edad promedio de 18 años, cuyos conocimientos básicos en el uso de software es regular, así como el acceso a Internet en casa, lo que permitirá realizar el trabajo sincrónico y asincrónico, por último se detectó la necesidad de diseñar tutoriales básicos para el manejo de la plataforma *Blackboard* desde el inicio del semestre, considerando que los alumnos que ingresan al primer semestre de la Licenciatura en Gerontología provienen de diferentes bachilleratos donde no manejan el trabajo en ambientes virtuales, sin embargo, la edad, la disposición y el entusiasmo son aspectos que coadyuvarán a instrumentar este curso.

La entrevista no estructurada se realizó a la Jefa del Área Académica de Gerontología, quien planteó la necesidad de integrar el trabajo académico en ambientes virtuales, considerando que una de las características del Modelo Educativo de la Universidad y del Programa Curricular de la Licenciatura en Gerontología, es promover que el estudiante desarrolle las diferentes competencias en los escenarios contemplados durante su formación académica.

Por otro lado, destacó la necesidad de involucrar a los profesores para que en un futuro a partir de primer semestre, conozcan la metodología de aprendizaje virtual para obtener mejores resultados en los proyectos integradores que desarrollan los alumnos como producto de fin de semestre donde intervienen todas las asignaturas, esto ayudaría a que a través del ambiente virtual se pueda dar seguimiento aprovechando las potencialidades de construir a través de la plataforma *Blackboard* un seguimiento integral del desarrollo del trabajo.

Para el desarrollo de esta propuesta se consideraron diferentes elementos que contribuirán al éxito del diseño instruccional propuesto. La Licenciatura en Gerontología se sustenta bajo el Modelo Educativo Universitario el cual contempla tres grandes campos del conocimiento: “*el científico*: que abarca todas las formulaciones de las ciencias y sus métodos, cualesquiera que sean sus clasificaciones; *el humanista* y su amplio espectro del saber asociado a los productos culturales más acendrados y persistentes; y *el tecnológico*, con su componente científico y su potencialidad de instrumentación de todas las formas anteriores del saber (UAEH, 2007).

En virtud de lo expuesto en el párrafo anterior se propone el diseño instruccional para promover el aprendizaje significativo de la asignatura *Calidad de Vida y Envejecimiento Activo* dentro de este programa educativo, lo que coadyuvará en el desarrollo de la competencia tecnológica a través de un ambiente virtual, permitiendo la interacción en diferentes escenarios de aprendizaje que fomenten, desarrollen y fortalezcan habilidades, conocimientos, actitudes y valores que no se crean en el aula; de esta manera en el programa de la Licenciatura en Gerontología se trabajan escenarios, además del áulico, virtuales y reales. El virtual permite el desarrollo de la competencia en aplicación de nuevas tecnologías, con lo que se fortalece el perfil de egreso (UAEH, 2009).

Se propone el desarrollo de este curso en el primer semestre considerando diferentes variables como edad, lugar de procedencia, diversidad de bachilleratos de procedencia de cada estudiante, nivel de conocimientos, manejo básico de las tecnologías, sumado a lo anterior, permitirá que el estudiante se habitúe al proceso de aprendizaje en diferentes escenarios lo que fortalecerá el desarrollo de competencias que lo hagan competitivo en el ámbito del conocimiento.

IV.2 Fase II Diseño de la Guía Didáctica

Tabla 1 Guía Instruccional

Plantel	 <p>Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo Instituto de Ciencias de la Salud Área académica de Gerontología</p> 
Programa	Licenciatura en Gerontología

Nombre del asesor	Francelia Sierra Olvera
Correo	fsobob@gmail.com

Nombre oficial de la asignatura/curso	Calidad de vida y envejecimiento activo
Clave	DGER008
Modalidad	Virtual
Duración	18 semanas

INFORMACIÓN GENERAL DEL CURSO

PRE-REQUISITOS	
De estudio	Hábitos de estudio, habilidades y actitudes para el estudio autónomo, iniciativa, responsabilidad, honestidad, pensamiento crítico, trabajo en equipo, búsqueda de información, manejo de equipo de cómputo, facilidad para la comunicación y la creatividad
De Conocimientos	Contar con conocimientos básicos en las áreas de biología, física, química orgánica, anatomía, matemáticas, estadística, sociología, y manejar las bases de la metodología de la investigación, de la lengua inglesa y de la computación.
Duración	18 Semanas
De Hardware/Software	<p>Hardware:</p> <p>Procesador Intel o AMD que soporte Windows XP Service pack2, Windows Vista , Windows 7 o Windows 8 Al menos 1GB en memoria RAM o superior 40 GB de espacio libre en disco duro Tarjeta de audio Bocinas o audífonos Conexión a Internet (Banda ancha)</p> <p>Software:</p> <p>Windows XP, Windows Vista, Windows 7o Windows 8 Internet Explorer Google Chrome Mozilla Firefox Microsoft Office 2010 Adobe Reader 6 o superior Java RuntimeEnvironment Adobe Flash Player 8 o superior Adobe Captivate Cmaptools Edraw Mind map MindManager X5 JClíc Audacity MovieMaker</p>

INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA O CURSO

Justificación :

La Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo cuyo compromiso permanente con la sociedad valora sus funciones sustantivas para tomar acciones de mejora continua, que permitan ofrecer una educación de calidad, puso en marcha el Nuevo Modelo Educativo Universitario, en este sentido en el Instituto de Ciencias de la Salud, se implementó en el 2009 la Licenciatura en Gerontología, cuyo modelo destaca el desarrollo de competencias que dan flexibilidad al plan de estudios a través de la interdisciplinariedad, escenarios de aprendizaje, movilidad de los estudiantes, perfil progresivo, incorporación por competencias y actualización del plan de estudios.

Asimismo, dentro de sus objetivos a corto plazo se busca implementar alternativas que en un futuro la licenciatura en Gerontología pueda ofrecer posgrados en el área disciplinar, atender la educación abierta y a distancia, y realizar diversas líneas de investigación e intervención en el estado, para lograr egresados que sean competitivos, colocándose como el mejor programa del país.

Descripción general del curso:

El curso virtual de la asignatura *Calidad de Vida y Envejecimiento Activo*, coadyuvará en el fortalecimiento de las competencias genéricas y específicas fomento de habilidades para el envejecimiento activo, para que el estudiante pueda analizar y evaluar la calidad de vida en el contexto del adulto mayor para alcanzar un envejecimiento activo.

Objetivo del curso:

Analizar las condiciones socio-históricas del desarrollo social y su relación con la calidad de vida de la población adulta mayor a fin de detectar que factores tanto objetivos como subjetivos intervienen en el envejecimiento activo.

INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA O CURSO

Unidades del programa:

Curso introductorio Plataforma *Blackboard*

Registro

Acceso a plataforma *Blackboard*

Personalizando mi *Blackboard*

Conociendo *Blackboard*

Foro de Discusión “conociéndonos”

Aprendiendo con *Blackboard*

Envío de actividades

Identificando a mi grupo

Unidad de trabajo I Calidad de vida y vejez

1.1 Contexto social de la calidad de vida

1.2 Concepto de la calidad de vida

1.3 Dimensiones de la calidad de vida

1.4 Calidad de vida y adultos mayores

1.5 Calidad de vida y salud

Unidad de Trabajo II Evaluación de la calidad de vida

2.1 Objetividad y subjetividad en la evaluación de la calidad de vida

2.2 Factores implicados en la autopercepción de la calidad de vida

2.3 Dispositivos e instrumentos de evaluación

Unidad de Trabajo III Envejecimiento activo

3.1 Envejecimiento activo

3.2 Ciclo vital

3.3 Contexto

3.4 Conceptos

3.5 Determinantes

3.6 Estilos de vida saludable

OBJETIVOS Y/O COMPETENCIAS

General:

Analizar a través de la teoría las condiciones socio-históricas del desarrollo social y su relación con la calidad de vida de la población adulta mayor a fin de evaluar los factores objetivos y subjetivos que intervienen en el envejecimiento activo.

Específicos:

Curso introductorio a *Blackboard*: Conocerá el trabajo en ambientes virtuales.

Unidad 1: Distinguirá y definirá las categorías, términos, y elementos básicos que constituyen a la calidad de vida en la vejez.

Unidad 2: Identificará los métodos, técnicas y herramientas para evaluar la calidad de vida.

Unidad 3: Identificará los factores que intervienen en el envejecimiento activo, y el estilo vida, a fin de fomentarlo dentro de la población adulta mayor.

Competencias genéricas

Instrumentales:

- Técnicas aprendizaje autónomo
- Análisis crítico
- Saberes conceptuales y valorativos
- Organización y planificación
- Resolución de problemas
- Toma de decisiones
- Comunicación oral y escrita

<p>Competencias genéricas</p>	<p>Interpersonales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en colaborativo • Razonamiento crítico • Autonomía • Compromiso ético • Reconocimiento de la diversidad cultural • Respeto por la vida y la dignidad humana • Tolerancia • Negociación • Automotivación <p>Sistémicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adaptación a nuevas situaciones • Creatividad • Liderazgo • Iniciativa y espíritu emprendedor • Trabajo en equipo inter y multidisciplinario
<p>Competencias específicas</p>	<p>Desarrollar en los gerontólogos habilidades y destrezas para atender los cambios biológicos, psicológicos, sociales y culturales que acompañan al proceso de envejecimiento a nivel individual y grupal en el entorno familiar, institucional y comunitario, a fin de incrementar la calidad de vida de los adultos mayores</p>

Conocimientos	<p>Planear, evaluar y tomar decisiones para solucionar problemas complejos, relacionados con la salud y bienestar del adulto mayor, de manera interdisciplinaria basada en los modelos de la Gerontología.</p> <p>Mantener un liderazgo colaborativo y solidario trabajando en equipos multi e interdisciplinarios con responsabilidad ético-social, a fin de dar respuestas integrales a los problemas multifactoriales de salud que presenta el adulto mayor.</p> <p>Resolver problemas de la profesión de forma creativa, en diversos contextos y escenarios.</p>
---------------	--

<p>Habilidades</p>	<p>El alumno tendrá la habilidad de:</p> <p>Habilidad técnica:</p> <p>Aplicar las tecnologías de la información y la computación como herramienta de apoyo para la solución de problemas del campo profesional y social a través del uso apropiado de recursos y metodologías para el desarrollo del aprendizaje, la comunicación, la formación disciplinar y la investigación logrando una eficiencia en la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación.</p> <p>Habilidad humana:</p> <p>Actuar ante los distintos colectivos de acuerdo con los principios generales con responsabilidad social y compromiso ciudadano para enfrentar y resolver conflictos profesionales, ejerciendo su ciudadanía democrática, lo cual le permite resolver problemas en un contexto multicultural y diverso con base en los valores universales y principios éticos aceptados y considerados propios, fomentando con ello el desarrollo de la sociedad.</p> <p>Habilidad de conceptualización:</p> <p>Aplicar el liderazgo colaborativo para identificar y desarrollar ideas y/o proyectos del campo profesional y social por medio de los procesos de planificación y toma de decisiones, asegurando el trabajo en equipo, la motivación y la conducción hacia metas comunes.</p>
--------------------	---

<p>Habilidades</p>	<p>Habilidad de diseño:</p> <p>Aplica la creatividad para detectar, formular y solucionar problemas de forma original e innovadora, a través de la integración de contenidos y mediante el uso de estrategias didácticas que generen el pensamiento divergente, problemático, investigativo, cooperativo, innovador, entre otras.</p> <p>Habilidades del pensamiento:</p> <p>Aplicar el pensamiento crítico y autocrítico para identificar, plantear y resolver problemas por medio de los procesos de abstracción, análisis y síntesis, procesando la información procedente de diversas fuentes que permitan un aprendizaje significativo y una actualización permanente</p>
<p>Actitudes y Valores</p>	<p>Actuar ante los distintos colectivos de acuerdo con los principios generales con responsabilidad social y compromiso ciudadano para enfrentar y resolver conflictos profesionales, ejerciendo su ciudadanía democrática, lo cual le permite resolver problemas en un contexto multicultural y diverso con base en los valores universales y principios éticos aceptados y considerados propios, fomentando con ello el desarrollo de la sociedad.</p>

ESTRUCTURA TEMÁTICA

Nombre de la unidad	Temas de la unidad	Duración de cada unidad
Introducción al trabajo en plataforma <i>Blackboard</i>	Registro Acceso a plataforma <i>Blackboard</i> Personalizando mi <i>Blackboard</i> Conociendo <i>Blackboard</i> Foro de Discusión “conociéndonos” Aprendiendo con <i>Blackboard</i> Envío de actividades Identificando a mi grupo	2 semanas
1. Calidad de vida y vejez	1.1 Contexto social de la calidad de vida	1 semana
	1.2 Concepto de la calidad de vida	1 semana
	1.3 Dimensiones de la calidad de vida	1 semana
	Calidad de vida y adultos mayores	1 semana
	1.5 Calidad de vida y salud	2 semana
2. Evaluación de la calidad de vida	2.1 Objetividad y subjetividad en la evaluación de la calidad de vida	1 semana
	2.2 Factores implicados en la autopercepción de la calidad de vida	1 semana
	2.3 Dispositivos e instrumentos de evaluación	2 semana
3. Envejecimiento activo	3.1 Envejecimiento activo	1 semana
	3.2 Ciclo vital	1 semana
	3.3 Contexto	1 semana
	3.4 Conceptos	1 semana
	3.5 Determinantes	1 semana
	3.6 Estilos de vida saludable	1 semana
Total		18 Semanas

METODOLOGÍA

Enseñanza-Aprendizaje

Pre instruccionales

A través de la unidad de aprendizaje Calidad de Vida y Envejecimiento Activo se fortalecerán competencias específicas y genéricas que permiten al estudiante desarrollarse en los ámbitos de aplicación de éstas a través del aprendizaje de las características de la salud física, la salud mental, el bienestar psicosocial, la promoción, elevación y sostenimiento de la calidad de vida del adulto mayor.

Para desarrollar lo anterior se utilizarán diversos recursos donde el estudiante aplique principios y técnicas en la solución de problemas, a través de:

Actividades implementadas en línea, recursos de autoría propia para predisponer positivamente hacia la formación de los nuevos conocimientos

Se utilizarán estrategias pedagógicas para recuperar información sustancial como: mapas conceptuales, mentales, presentaciones electrónicas en power point, prezi, manejo de audio y video, etc.

La unidad de aprendizaje Calidad de Vida y Envejecimiento Activo, consta de 3 unidades de trabajo durante las cuales se desarrollarán actividades diagnósticas, formativas y evaluativas que fortalezcan las competencias genéricas y específicas del campo profesional. Su diseño se fundamentó en un enfoque constructivista del aprendizaje, el cual considera al estudiante como elemento central del proceso, y el cual construye su conocimiento a través de la interacción significativa con los materiales disponibles en el curso y mediante la colaboración entre pares.

Co instruccionales

La metodología de trabajo o estrategias de enseñanza se organizan alineadas con cada unidad de trabajo de manera que al finalizar el semestre el alumno integre las diferentes competencias en un proyecto integrador.

Los recursos empleados para alcanzar estos objetivos son presentaciones, comprensión y análisis de textos, discusión de temas en foros, elaboración de mapas conceptuales y mentales, animaciones interactivas, videos.

La comunicación será de forma sincrónica y asincrónica a través de medios como correo electrónico, foros de discusión, entrega de trabajos a través de la plataforma educativa con *feedback* constante.

Post instruccionales

La entrega de tareas, participación en foros de discusión, creación de portafolio de evidencias todos estos desarrollados en el ambiente de la plataforma *Blackboard*, siguiendo las políticas del curso.

Evaluación	Actividad	Porcentaje	Tipo
	Introducción al trabajo en plataforma <i>Blackboard</i>		
	Registro	.5%	Individual
	Acceso a plataforma <i>Blackboard</i>	.5%	Individual
	Personalizando mi <i>Blackboard</i>	.5%	Individual
	Conociendo <i>Blackboard</i>	--	Individual
	Foro de Discusión “conociéndonos”	.5%	Individual
	Aprendiendo con <i>Blackboard</i>	1%	Individual
	Envío de actividades	.5%	Individual
	Identificando a mi grupo	.5%	Individual
Unidad 1			
Línea de tiempo	5%	Individual	
Foro	5%	Individual	
Mapa conceptual	5%	Colaborativa	
Presentación electrónica	6%	Colaborativa	
Audio	5%	individual	
Unidad 2			
Cuadro sinóptico	5%	colaborativa	
Ejercicios en Excel	2%	Individual	
Mapa conceptual	5%	Individual	
Presentación electrónica	10%	Colaborativa	
Reporte de frecuencias y gráficas	15%	Colaborativa	
Unidad 3			
Wiki	5%	Colaborativa	
infografía	7%	Individual	
Wiki	5%	colaborativa	
Presentación electrónica	7%	Individual	
Wiki	10%	Colaborativa	
Autoevaluación, coevaluación	5%	individual	
TOTAL	100%		

Políticas	<p>La entrega de actividades se realizará en el espacio personal o de equipo de acuerdo a lo establecido en el calendario de actividades.</p> <p>La participación en los foros será en el periodo indicado, siguiendo las normas de etiqueta de Internet.</p> <p>Todas las dudas serán resueltas a través del foro de dudas.</p> <p>La fecha y hora de entrega será de acuerdo al calendario de cada actividad donde encontrará día y hora específico.</p> <p>La fuente para documentos Word será Arial 12 espacio 1.5</p> <p>Para adjuntar la bibliografía, se deberá utilizar la herramienta de Word.</p> <p>Todo trabajo deberá incluir las referencias en formato APA</p> <p>Todo trabajo incluirá la rúbrica correspondiente.</p> <p>El envío de los trabajos o productos deberá seguir el siguiente formato ejemplo:</p> <p>Actividad_1.1_Francisco_Ruíz</p> <p>El uso de fuentes confiables, no se aceptarán referencias provenientes de Wikipedia, Rincón del Vago, Monografías, etc.</p>
------------------	---

Calendario del Curso		
Nombre de la unidad	Temática	Duración de cada unidad
Introducción	Aprendizaje del ambiente virtual Plataforma Educativa <i>Blackboard</i>	2 semanas
Unidad de Trabajo I	Calidad de vida y vejez	6 semana
Unidad de Trabajo II	Evaluación de la calidad de vida	4 semana
Unidad de Trabajo III	Envejecimiento activo	6 semana
Total		18 Semanas

Diseño Instruccional	
Elaborado por	El diseño instruccional de la asignatura calidad de vida y envejecimiento activo fue elaborado por Francelia Sierra Olvera.
Aprobado Por	El diseño instruccional de la asignatura calidad de vida y envejecimiento activo fue aprobado por la Jefatura de la Licenciatura en Gerontología y la Academia Horizontal de Calidad de Vida.
Fecha de Elaboración	Julio-diciembre 2013.

IV.3 Guías de actividades didácticas

Tabla 2. Guía de actividades de Introducción al trabajo en plataforma *Blackboard*

Nombre de la unidad	Introducción al trabajo en plataforma <i>Blackboard</i>	
Número de semanas	2	
Objetivos específicos	Desarrollar las habilidades y actitudes para desarrollar el trabajo en la plataforma educativa <i>Blackboard</i>	
Saber	Saber hacer	Saber ser
Elementos de plataforma educativa Características de los espacios virtuales	Accesar a la plataforma <i>Blackboard</i> Navegar en los apartados de la plataforma <i>Blackboard</i> Elaboran y exponen esquemas relevantes como mapas conceptuales, mentales Participar en foros de discusión Trabajo Colaborativo	Capacidad de aprender por cuenta propia Comunicación Respeto a la opinión de los demás Responsabilidad para el trabajo con otros Compromiso Respeto a la diversidad cultural

ACTIVIDADES	
Nombre de la actividad	Registro a plataforma <i>Blackboard</i>
Descripción	Registra tus datos en el siguiente enlace Registro de datos plataforma <i>Blackboard</i> esto permitirá solicitar la clave de acceso a la plataforma <i>Blackboard</i> , introduce de manera adecuada: Nº de cuenta, apellidos, nombre completo y correo electrónico
Forma de realización	Individual
Evaluación	0.5

Nombre de la actividad	Acceso a plataforma <i>Blackboard</i>
Descripción	<p>Revisa el siguiente video de Sierra, F. (2013), Trabajando con Blackboard te llevará al tutorial de acceso a la plataforma.</p> <p>Después de haber revisado el tutorial anterior, ya puedes Ingresar a la plataforma Blackboard, no olvides N° de cuenta y Contraseña</p>
Forma de realización	Individual
Evaluación	0.5
Nombre de la actividad	Personaliza tu espacio Blackboard
Descripción	Felicidades haz entrado al mundo virtual de Blackboard , te invito a explorar cada uno de los apartados, puedes personalizar tu página, actualizar tus datos personales, etc.
Forma de realización	Individual
Evaluación	0.5
Nombre de la actividad	Conociendo <i>Blackboard</i>
Descripción	<p>Iniciamos explora cada uno de los apartados.</p> <p>Identifica el apartado “Aprendiendo con Blackboard”, encontrarás las actividades que te permitirán familiarizarte con el ambiente <i>Blackboard</i></p>
Forma de realización	Individual
Evaluación	- - -

Nombre de la actividad	Foro de Discusión Conociéndonos
Descripción	Participa en el Foro de Discusión “Conociéndonos” , comparte con tus compañeros tus gustos, pasatiempos, lugar de procedencia, cuál fue tu motivación para elegir estudiar Gerontología.
Forma de realización	Individual
Evaluación	0.5
Nombre de la actividad	Aprendiendo con Blackboard
Descripción	Identifica la Actividad 1 “Aprendiendo con Blackboard” , realiza la lectura de “Zavala (S/F). Comportamiento de las Diferentes Generaciones” , Revisa el “Tutorial para elaboración de mapas mentales utilizando Edraw Mind Map” Descárgalo el software Edraw Mind Map en tu computadora, familiarízate para que puedas elaborar mapas mentales
Forma de realización	Individual
Evaluación	0.5

Nombre de la actividad	Envío de actividades
Descripción	<p>Ahora que leíste, a “Zavala (S/F). Comportamiento de las Diferentes Generaciones”, realiza el siguiente ejercicio.</p> <p>Revisa la lectura “Mapas Mentales”, encontrarás las características para elaborar un mapa mental.</p> <p>Elabora un mapa mental donde destagues las características generacionales, utiliza el software que ya instalaste en tu computadora Edraw Mind Map, guárdalo en formato jpg o imagen, envíalo a tu espacio personal</p>
Forma de realización	Individual
Evaluación	0.1
Nombre de la actividad	Identificando a mi grupo
Descripción	<p>Identifica dentro de la “Plataforma Blackboard el apartado Mi Grupo”, encontrarás los nombres de compañeros con quienes compartirás el trabajo colaborativo.</p> <p>Este espacio te permitirá construir todos los trabajos colaborativos, foros, wikis, blogs, etc.</p> <p>Selecciona tu grupo,</p> <p>Una vez que identificaste a tu grupo de trabajo envía un correo electrónico a los integrantes del mismo, comparte un video, una canción o una imagen relacionada con la gerontología.</p> <p>Continúa explorando las diferentes herramientas que contiene la plataforma <i>Blackboard</i></p>
Forma de realización	Individual
Evaluación	0.5

Nombre del foro de debate	Conociéndonos
Indicaciones de la actividad en el foro de debate	<p>Comparte con tus compañeros tus gustos, pasatiempos, lugar de procedencia, cuál fue tu motivación para elegir estudiar Gerontología.</p> <p>Realiza tu primera aportación antes del miércoles, no mayor a doscientas palabras, respetando ortografía.</p> <p>Posteriormente selecciona dos opiniones de tus compañeros y emite un comentario a las aportaciones de tus compañeros.</p>

Tabla 3. Guía de actividades de la unidad I Calidad de Vida y Vejez

Nombre de la unidad de trabajo	Calidad de vida y vejez	
Número de semanas	4	
Objetivos específicos	En esta unidad el alumno distinguirá y definirá las categorías, términos, y elementos básicos que constituyen a la Calidad de vida en la vejez.	
Resultados de Aprendizaje		
Saber	Saber hacer	Saber ser
Herramientas de la plataforma <i>Blackboard</i> Conceptos, principios y teorías explicativas de la calidad de vida	Trabajar en plataforma <i>Blackboard</i> Identifica el contexto social a través de teorías conceptos y dimensiones que lo contextualizan en la calidad de vida de adultos mayores y salud.	Capacidad de aprender por cuenta propia Comunicación Respeto a la opinión de los demás Responsabilidad para el trabajo con otros Compromiso Respeto a la diversidad cultural
ACTIVIDADES		
Nombre de la actividad	Información del Curso	
Descripción	Antes de comenzar el desarrollo del curso, es necesario revise el apartado Información del curso, donde encontrarás datos de asesora y tutor, pre-requisitos, metodología del curso, características del curso, calendario del curso, duración y políticas <u>Escucha el audio de Sierra, F (2013) Bienvenida</u>	
Forma de realización	Individual	
Evaluación	- -	

Nombre de la actividad	Actividad 1.1 Compartiendo mi experiencia en <i>Blackboard</i>
Descripción	Participa en el Foro de discusión “Compartiendo mi experiencia en Blackboard” , tiene como objetivo identificar tu aprendizaje en el curso introductorio del manejo de <i>Blackboard</i> El tiempo asignado a esta unidad a partir del primer día de acceso al tercero para intercambiar ideas.
Forma de realización	Individual
Evaluación	- -

Nombre de la actividad	1.1.2 Contexto social de la calidad de vida
Descripción	Realiza la lectura Castro, A. (2011) “Desarrollo Humano, salud y calidad de vida” , identifica el contexto sociohistórico de la calidad de vida. Revisa la presentación Sierra, F. (2012) “Calidad de vida y vejez” , identifica elementos que te permitirán contextualizar la evolución histórica del concepto de calidad de vida Ardila, R. (2003). “Calidad de vida: una definición integradora .Revista Latinoamericana de Psicología” 35(2) 161-164 Revisa el tutorial como elaborar una línea de tiempo utilizando Dipity De la última lectura elabora una línea de tiempo utilizando “ <i>Dipity</i> ”, destaca las principales aportaciones teóricas “Envía la URL” de la línea de tiempo al Espacio Personal .
Forma de realización	Individual
Evaluación	5% Revisa “rúbrica de línea de tiempo”

Nombre de la actividad	1.2 Concepto de calidad de vida
Descripción	<p>Previamente realiza la lectura de “Oliveira, M. (2007). Calidad de Vida de mayores y sus aspectos bio-psico-sociales”. Identifica las principales aportaciones en la evolución histórica de la calidad de vida.</p> <p>Continúa con la lectura de “Schalock , R y Verdugo, M. (2002). Revisión actualizada de la calidad de vida”.</p> <p>Las lecturas te proporcionará elementos para participar en el Foro de discusión “Conceptualización de la calidad de vida”</p> <p>Después de participar en el foro, elabora un resumen de las aportaciones que realizan los autores en la evolución histórica de la calidad de vida. Deposítalo en el Espacio Personal</p>
Forma de realización	Individual
Evaluación	5% Revisa rúbrica para elaboración de resumen

Nombre de la actividad	1.3 Dimensiones de la calidad de vida
Descripción	<p>Revisa la siguiente presentación de Sierra, F. (2012). Dimensiones de la calidad de vida</p> <p>Lee la lectura de Oliveira, M. (2007). Calidad de Vida de mayores y sus aspectos bio-psico-sociales. Identifica las dimensiones de la calidad de vida y sus características de cada una.</p> <p>Elaboren de manera colaborativa un mapa conceptual con cada una de la dimensiones, sólo un integrante lo enviará al Espacio personal</p>
Forma de realización	Colaborativa
Evaluación	5% Revisa rúbrica mapa conceptual

Nombre de la actividad	1.4 Calidad de Vida y Adultos mayores
Descripción	<p>Lee la lectura de Dione, M. (2004). El adulto mayor en Centro de recreación para adultos mayores, este ejercicio te permitirá identificar diferentes elementos relacionados con el adulto mayor.</p> <p>Revisa el mapa mental de Sierra, F. (2011) Vejez y Envejecimiento, te permitirá conocer las etapas del envejecimiento.</p> <p>Después de revisar las lecturas anteriores elabora una presentación electrónica utilizando power point en el destacaes las diferentes etapas del envejecimiento.</p> <p>No olvides referencias en formato APA</p>
Forma de realización	Individual
Evaluación	<p>6 %</p> <p>Revisa rúbrica de “presentación electrónica”</p>

Nombre de la actividad	1.5 Calidad de Vida y Salud
Descripción	<p>Lee la lectura de González-Celis, A. (2009). Calidad de Vida en Evaluación de la calidad de vida. México, UNAM.</p> <p>Revisa el tutorial de Audacity instala en tu computadora el Software libre “audacity”, este material te permitirá elaborar audios.</p> <p>Elabora un audio de 3 minutos donde describas las tres dimensiones globales de calidad de vida que mencionan Sánchez-Sosa &González-Celis (2006), conviértelo a formato MP3 y comparte en el Foro de discusión “compartiendo audio”</p>
Forma de realización	Individual
Evaluación	<p>5%</p> <p>Revisa rúbrica de “elaboración de audio”</p>

Nombre del foro de debate	Compartiendo mi experiencia en <i>Blackboard</i>
Indicaciones de la actividad en el foro de debate	<p>En este espacio deberás redactar tu experiencia en el curso introductorio a <i>Blackboard</i>, comparte tu aprendizaje, dudas, errores.</p> <p>Tiempo de participación los tres primeros días de la semana</p>

Nombre del foro de debate	Conceptualización de la calidad de vida
Indicaciones de la actividad en el foro de debate	<p>De acuerdo a las lecturas realizadas, realiza una aportación sobre la construcción conceptual de Calidad de Vida, menciona algunos autores que hayan participado en la construcción del concepto de calidad de vida</p> <p>Dinámica de participación</p> <p>Realiza tu aporte colocando un nombre significativo al asunto de la secuencia.</p> <p>Tu aporte debe ser mayor a las 50 palabras</p> <p>Al final de tu aporte colocar las referencias consultadas.</p> <p>Selecciona la participación de algún compañero que consideres interesante y dale un aporte significativo.</p>

Nombre del foro de debate	Compartiendo audio
Indicaciones de la actividad en el foro de debate	En este espacio comparte el audio que elaboraste. Dinámica de participación Coloca tu audio Selecciona el audio de un compañero y dale un aporte significativo.

Tabla 4. Guía de actividades de la unidad II Evaluación de la Calidad de Vida

Nombre de la unidad de trabajo	Evaluación de la Calidad de Vida	
Número de semanas	6	
Objetivos específicos	Identificar los métodos, técnicas y herramientas para evaluar la calidad de vida.	
Saber	Saber hacer	Saber ser
Factores de objetividad y subjetividad e instrumentos en la evaluación de la calidad de vida	<p>Identifica los factores implicados en la objetividad y subjetividad así como de los dispositivos e instrumentos de evaluación de calidad de vida</p> <p>Elabora organizadores gráficos</p> <p>Aplicar instrumentos de evaluación</p> <p>Participar en foros de discusión</p>	<p>Capacidad de aprender por cuenta propia</p> <p>Comunicación</p> <p>Respeto a la opinión de los demás</p> <p>Responsabilidad para el trabajo con otros</p> <p>Compromiso</p> <p>Respeto a la diversidad cultural</p>

ACTIVIDADES

Nombre de la actividad	2.1 Objetividad y subjetividad en la evaluación de la calidad de vida
Descripción	<p>Antes de iniciar los contenidos de esta unidad descarga a tu computadora el formato SQA y contesta cada apartado relacionado con objetividad y subjetividad, comparte con tus compañeros. <i>Comparte tu aprendizaje con tus compañeros en el foro de discusión</i></p> <p>Revisa la lectura Moreno, B. & Ximénez, C. (1996). Evaluación de la Calidad de Vida en Buela, G. (1996). Manual de evaluación en psicología clínica y de la salud. Madrid, Siglo XXI, identifica los factores objetivos y subjetivos que intervienen en la evaluación de la Calidad de vida</p> <p>Revisa el siguiente video de Sierra, F. (2012). Objetividad y subjetividad, te permitirá identificar los factores objetivos y subjetivos que intervienen en la evaluación de la calidad de vida. contesta las preguntas</p> <p>Elabora un cuadro sinóptico con las características de las dimensiones objetiva y subjetiva de la calidad de vida, un integrante enviará al Espacio grupal</p>
Forma de realización	Colaborativa
Evaluación	5%
	Revisar rúbrica de cuadro sinóptico

Nombre de la actividad	Actividad 2.1.1 Aspectos objetivos y subjetivos de la calidad de vida
Descripción	<p>Lee la lectura Oliveira, M. (2007). Calidad de Vida de mayores y sus aspectos bio-psico-sociales. esta lectura te permitirá tener mayor información acerca de los aspectos objetivos y subjetivos que intervienen en la calidad de vida.</p> <p>Analiza la presentación electrónica de Sierra, F. (2013) Evaluación de la calidad de vida e identifica los componentes a considerar para evaluar la calidad de vida en adultos mayores.</p> <p>Revisa el siguiente tutorial para conocer uso de base de datos utilizando Microsoft Excel, investiga cómo elaborar una tabla, filtrar información, ordenar datos, realizar operaciones básicas como sumar, restar, multiplicar, dividir, elaborar gráficas.</p> <p>Posteriormente elabora una tabla con los datos de la siguiente tabla activada 2.1 tabla para trabajar excel, cuando tengas lista la tabla elabora una gráfica de pastel con los datos de Escolaridad enviar a espacio personal.</p>
Forma de realización	Individual
Evaluación	2%

Nombre de la actividad	2.2. Factores implicados en la autopercepción de la calidad de vida
Descripción	<p>Realiza la lectura Velarde-Jurado, E & Avila-Figueroa, C. (2002). “Evaluación de la Calidad de vida. Salud Pública México. 44, (349.360).</p> <p>Realiza la lectura de Vargas, L. (2012). Las condiciones bioculturales y el envejecimiento., te permitirá identificar la función de los aspectos culturales en la percepción de la calidad de vida</p> <p>Revisa el archivo PDF Sierra, F. (2012) “factores implicados en la autopercepción” identifica factores que intervienen en la autopercepción de la calidad de vida.</p> <p>Elabora un mapa conceptual con los factores que intervienen en la autopercepción, envía al Espacio Personal</p>
Forma de realización	Individual
Evaluación	<p>5%</p> <p>Revisa “rúbrica de mapa conceptual”</p>

Nombre de la actividad	2.3 Dispositivos e instrumentos de evaluación
Descripción	<p>Previamente realiza la lectura de Oliveira, M. (2007). Calidad de Vida de mayores y sus aspectos bio-psico-sociales, Identifica los diferentes instrumentos para evaluar calidad de vida.</p> <p>Revisa el siguiente la presentación de Sierra, F. (2013) “Dispositivos e instrumentos e evaluación”, identifica los factores que intervienen en la evaluación de la calidad de vida.</p> <p>Revisa el tutorial uso de PREZI, software que te permite elaborar presentaciones electrónicas en línea, compartir, portable para presentar en espacio sin conexión a internet.</p> <p>Elabora una presentación utilizando PREZI, en los que destagues las características de los instrumentos para evaluar la calidad de vida, comparte el enlace en el Espacio Personal.</p> <p>Elabora un resumen de las aportaciones que realizan los autores en la evolución histórica de la calidad de vida. Depositalo en el Espacio Personal.</p>
Forma de realización	Individual
Evaluación	<p>5%</p> <p>Revisa rúbrica “Presentación electrónica”</p> <p>Revisa rúbrica “resumen”</p>

Nombre de la actividad	2.3.1 Dispositivos e instrumentos de evaluación (duración 2 semanas)
Descripción	<p>Revisa el capítulo 3 de González-Celis, A. (2009). Evaluación de la calidad de vida a través del WHOQOL en población de adultos mayores en México. México. UNAM.</p> <p>Investiga las habilidades que necesitas para aplicar un instrumento de evaluación, apóyate en la lectura ¿Qué son las encuestas?</p> <p>Revisa las características del instrumento Actividad: 2.3 Instrumento WHOQOL-BREF, el cual es un instrumento que consta de 26 ítems diseñado para evaluar la Calidad de Vida en cualquier contexto cultural. Lee las preguntas, analiza cómo, cuándo y dónde aplicarlo, identifica los diferentes dominios y como estos se cuantifican.</p> <p>Identifica Las preguntas que forman parte de cada dominio, elabora un listado de cada dominio en un documento Word. Envía a tu Espacio Personal;</p> <p>Posteriormente aplica de manera individual a 10 personas en un rango de edad de 60 a 70 años.</p> <p>Después de aplicar los cuestionarios, realiza el cálculo en el formato adecuado, puedes utilizar las hojas de Microsoft Excel.</p> <p>Cuando hayas realizado los cálculos por encuestado, revisa el espacio de equipo encontrarán el formato Captura de Datos que les permitirá realizar la captura de los datos obtenidos en cada cuestionario en este formato compartirán los datos con la finalidad de elaborar una base de datos; (Ten cuidado no modificar las columnas rojas contienen fórmulas las cuáles al introducir los datos arrojan los resultados de manera automática).</p> <p>Revisa Sierra, F. (2013). Tabla para trabajar frecuencias elaborado en Excel y power point para obtener frecuencias, obtén las frecuencias por cada dominio, posteriormente utiliza lo aprendido en el uso y manejo de Microsoft Excel para concluir elaboren gráficas por cada dominio, depositen en el espacio de equipo.</p>
Forma de realización	Colaborativa
Evaluación	15%

Nombre del foro de debate	Compartiendo mi aprendizaje
Indicaciones de la actividad en el foro de debate	<p>En este espacio comparte el formato SQA elementos de la objetividad y subjetividad de Calidad de Vida</p> <p>Dinámica de participación</p> <p>Coloca tu formato SQA,</p> <p>Espera que tus compañeros compartan sus formatos</p> <p>Posterior selecciona una portación de alguno de tus compañeros y comenta sus aportaciones.</p>

Tabla 5 Guía de actividades de la unidad III Envejecimiento Activo

Nombre de la unidad de trabajo	Envejecimiento activo
Número de semanas	6
Objetivos específicos	Identifica los factores que intervienen en el envejecimiento activo, el estilo vida, a fin de fomentarlo dentro de la población adulta mayor.

Resultados de Aprendizaje

Saber	Saber hacer	Saber ser
Factores que intervienen en el envejecimiento activo, y el estilo vida, a fin de fomentarlo dentro de la población adulta mayor.	Investigar en Internet Trabajar en forma colaborativa en una Wiki Elaborar presentación electrónica Elaborar infografía Identifica factores que intervienen en el envejecimiento activo, y el estilo vida, a fin de fomentarlo dentro de la población adulta mayor.	Capacidad de aprender por cuenta propia Comunicación Respeto a la opinión de los demás Responsabilidad para el trabajo con otros Compromiso Respeto a la diversidad cultural

ACTIVIDADES

Nombre de la actividad	<p>3.1 Envejecimiento Activo</p> <p>Lee la lectura OMS, (2002). Envejecimiento activo: un marco político Revista Especializada Geriatr Gerontol;37 (S2):74-105, encontrarás las políticas del surgimiento del envejecimiento activo.</p> <p>Revisa la presentación de Sierra, F. (2012). Envejecimiento Activo, te permitirá identificar elementos que intervienen en la promoción del envejecimiento activo.</p> <p>Elaboren un resumen de los determinantes del envejecimiento activo, <i>utilicen el Espacio de la wiki de equipo</i></p>
Forma de realización	Colaborativa
Evaluación	5%, Revisar rúbrica de Wiki

Nombre de la actividad	Actividad 3.2 Ciclo Vital
Descripción	<p>Revisa el documental de National Geographic El Viaje de la Vida, este documental te llevará por cada etapa de la vida que vive el ser humano.</p> <p>Investiga en Internet el diseño y creación de la infografía, utiliza software libre.</p> <p>Posteriormente elabora una infografía donde destagues las etapas del ciclo vital que vive el ser humano, comparte tu infografía en el foro de discusión.</p>
Forma de realización	Individual
Evaluación	<p>7%</p> <p>Revisa rúbrica Infografía</p>

Nombre de la actividad	3.3 Contexto, conceptos y determinantes
Descripción	<p>Realiza la lectura Perfiles de mujeres y hombres en México. Identifica en el apartado de adultos mayores el porcentaje de población de 65 años y más por entidad federativa en México.</p> <p>Realiza la lectura de Marco. C. (2002). El envejecimiento activo. Murcia. FORMCARM, identifica cuales son los determinantes que intervienen en el envejecimiento.</p> <p>Realiza la lectura de Pinazo, S. (2012). Envejecimiento activo y solidaridad intergeneracional. Te brindará elementos para construir la actividad en la wiki.</p> <p>Revisa el archivo PDF Sierra, F. (2013) “Envejecimiento y Salud”, identifica los elementos del Modelo de Envejecimiento Activo para el Desarrollo de un Plan Gerontológico.</p> <p>Participa en la wiki de equipo, construyan un apartado que titulen “Determinantes del Envejecimiento Activo”.</p>
Forma de realización	Colaborativa
Evaluación	<p>5%</p> <p>Revisa “rúbrica de wiki”</p>

Nombre de la actividad	3.4 Estilos de Vida Saludable
Descripción	<p>Realiza la lectura de Regatos, P. (2003). El envejecimiento activo desde la perspectiva de la atención primaria. Identifica los diferentes instrumentos para evaluar calidad de vida.</p> <p>Realiza la lectura de Salas, E. (2002) Aprendiendo a envejecer. Identifica las propuestas que realiza la autora para lograr un envejecimiento activo desde los cuatro pilares de la educación.</p> <p>Revisa el siguiente material de la Sociedad Española de Geriatria y Gerontología “Guía didáctica saber envejecer, prevenir la dependencia” Dispositivos e instrumentos e evaluación”, revisa las propuestas didácticas y participa en la wiki de equipo en la construcción de una propuesta para promover el envejecimiento activo.</p> <p>Revisa el archivo Sierra, F. (2013) “Promoción del Envejecimiento activo”, identifica las características para promover el envejecimiento activo.</p> <p>Elabora de manera individual una presentación utilizando power point en la realices una propuesta didáctica para promover el envejecimiento activo, <i>envía al Espacio Personal</i>. Concluir la wiki elabora por equipo una propuesta para promover el envejecimiento activo desde la teoría de la actividad</p>
Forma de realización	Individual Colaborativa
Evaluación	7% Revisa rúbricas presentación electrónica 5% Revisa rúbrica trabajo en wiki Revisa rúbrica “Presentación electrónica”
Nombre de la actividad	3.5 Autoevaluación y coevaluación
Descripción	Revisa el enlace habilitado para la evaluación y coevaluación
Forma de realización	Individual
Evaluación	10%

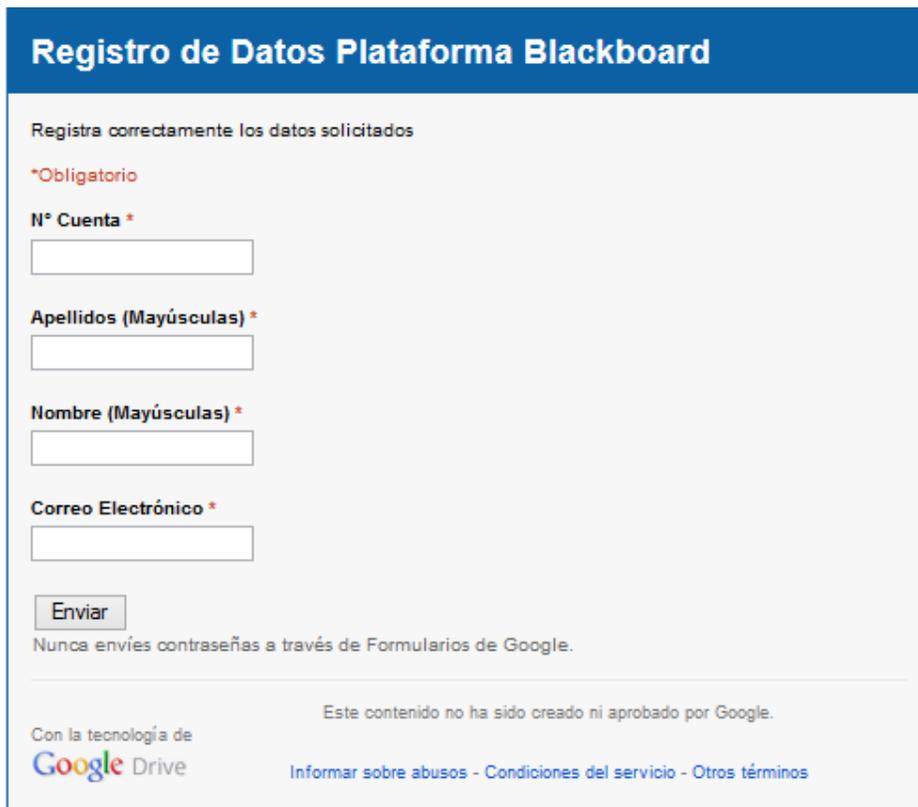
Nombre del foro de debate	Compartiendo Infografía
Indicaciones de la actividad en el foro de debate	En este espacio comparte la Infografía que diseñaste Dinámica de participación Coloca tu Infografía Realiza una portación seleccionando la infografía de alguno de tus compañeros

IV.4 Material Didáctico

En las siguientes páginas se presentan los materiales diseñados para el curso introductorio al trabajo en la plataforma *Blackboard*, unidades de trabajo y rúbricas de evaluación correspondientes al Diseño Instrucción de la asignatura de Calidad de Vida y Envejecimiento Activo. Cabe mencionar que éstos se complementan con otros materiales de apoyo que coadyuvan al desarrollo de los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes de primer semestre de la licenciatura en Gerontología.

IV.4.1 Introducción al Trabajo en Plataforma *Blackboard*

[Registro de datos plataforma *Blackboard*](#)



Registro de Datos Plataforma Blackboard

Registra correctamente los datos solicitados

*Obligatorio

N° Cuenta *

Apellidos (Mayúsculas) *

Nombre (Mayúsculas) *

Correo Electrónico *

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Con la tecnología de  **Google Drive**

[Informar sobre abusos](#) - [Condiciones del servicio](#) - [Otros términos](#)

Figura 3. Registro de Datos



Figura 4. Trabajando con *Blackboard*

[Acceso a la plataforma Blackboard](#)

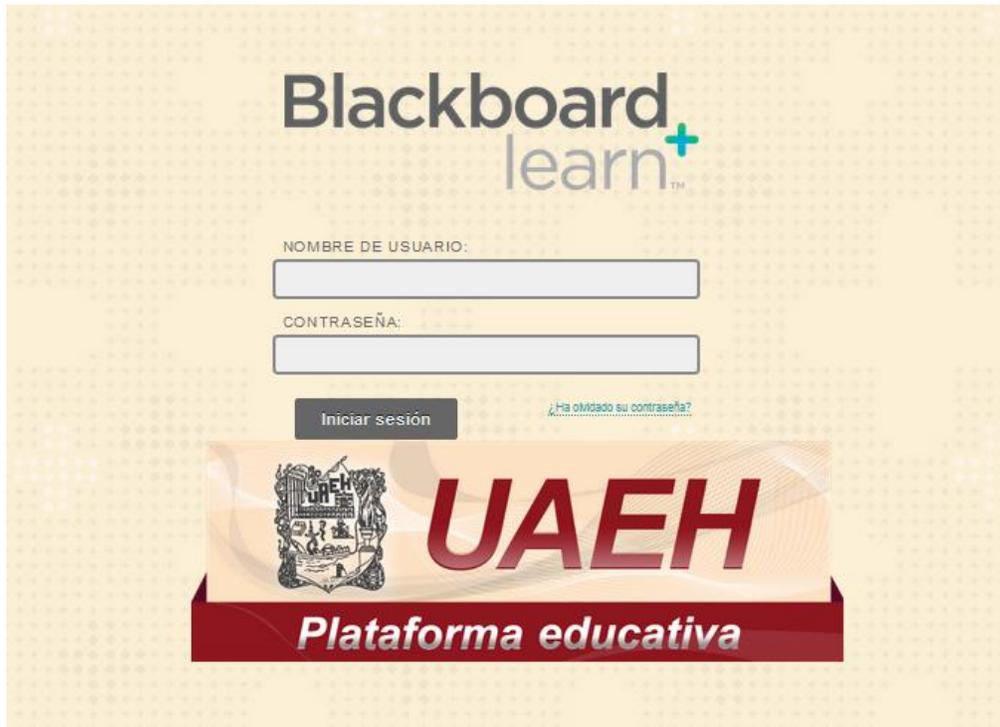


Figura 5. Acceso a la Plataforma *Blackboard*

Qué es un mapa mental



Figura 6. Mapa Mental

IV.4.2 Unidad I. Calidad de Vida y Vejez

[Video de Sierra, F \(2013\) Bienvenida](#)



Figura 7. Video de Bienvenida



Figura 8. Calidad de vida y vejez



Figura 9. Dimensiones de la calidad de vida

Mapa Conceptual Sierra, F. (2011) Vejez y Envejecimiento



González, A. (2009). La Vejez en Evaluación de la Calidad de Vida. México: UNAM

Figura 10. Vejez y Envejecimiento

IV.4.3 Unidad II. Evaluación de Calidad de la Calidad de Vida

[Video de Sierra, F. \(2012\). Objetividad y subjetividad](#)



Figura 11 Objetividad y Subjetividad



Figura 12. Evaluación de la Calidad de Vida



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO
Instituto de Ciencias de la Salud
Área Académica de Gerontología

CALIDAD DE VIDA Y ENVEJECIMIENTO ACTIVO

2.2 Factores implicados en la autopercepción

The slide features a red background. At the top left is the university's coat of arms, and at the top right is a logo with a stylized 'G' and the word 'gerontología'. In the center is a circular image showing a small orange kitten on the left and a lion's head in a mirror on the right. At the bottom, there are two horizontal bars: a brown one on the left and a grey one on the right.

Figura 13. Factores implicados en la autopercepción



Figura 14. Dispositivos e instrumentos de medición

[Instrumento Actividad: 2.3 Instrumento WHOQOL-BREF](#)(archivo en formato PDF, contiene el instrumento para evaluar la calidad de vida)

[Formato captura de datos 2.3 WHOQOL BREF](#), (nota para visualizar el formato completo es necesario descargarlo), cuando se implementa en el blog de equipo dentro de la plataforma *Blackboard* se habilita a través del *Drive*.

Sierra, F. (2012). [Tabla para trabajar frecuencias elaborado en Excel y power point para obtener frecuencias](#)

The slide features a blue background with a red triangle on the left. At the top left is the coat of arms of the Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. The top center text reads: "Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo", "Instituto de Ciencias de la Salud", and "Área Académica de Gerontología". The top right has a logo with a stylized figure and the word "gerontología". The main title is "Calidad de Vida y Envejecimiento Activo". Below it is a black and white photograph of two elderly people walking on a sidewalk, with their shadows cast on a wall behind them. The shadow of the person on the left is cast in a dynamic, active pose, while the shadow of the person on the right is cast in a more static, leaning pose. At the bottom center, a blue box contains the text "Actividad_2.3_Tutorial_Distribución_de_frecuencias."

Figura 15. Tutorial Distribución de Frecuencias

IV.4.4 Unidad III. Envejecimiento Activo

[Presentación electrónica de Sierra, F. \(2012\). Envejecimiento Activo](#)



Figura 16. Envejecimiento Activo

Envejecimiento y salud

UNA PROPUESTA PARA UN PLAN DE ACCIÓN:

Figura 17. Envejecimiento y Salud



Figura 18. Promoción del Envejecimiento Activo

IV.4.5 Evaluación Formativa y Sumativa

Se diseñaron rúbricas acorde con las actividades lo que permitirá realizar la evaluación en diferentes momentos de los materiales, actividades individuales, participación en foros, exámenes en línea, trabajo colaborativo, cada una califica desde diferentes aristas los productos derivados mismos que los estudiantes alojarán en el espacio personal de forma individual o grupal con la finalidad que la asesora evalúe en tiempo y forma registrando de acuerdo a las rúbricas el valor correspondiente en el apartado de calificaciones de la plataforma *Blackboard*.

IV.4.5 Rúbricas

Formato Estrategia de Comprensión Saber, quiero saber, aprendí (SQA)



Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo
Instituto de Ciencias de la Salud
Licenciatura en Gerontología



Cuadro SQA

Lo que sé	Lo que quiero saber	Lo que aprendí

Figura 19. Formato Estrategia de Comprensión Saber, quiero saber, aprendí (SQA)



Rúbrica para evaluar Audio

CATEGORIAS	NIVELES DE DESEMPEÑO Y PONDERACION			
	EXCELENTE 10	SUFICIENTE 9	SATISFACTORIO 8	DEFICIENTE 7-6
Sonido-Emoción	La música es excelentemente adecuada al tema	La música es adecuada al tema	La música está bien y no distrae	La música distrae, es inapropiada o no fue usada.
Voz-Consistencia	La calidad de la voz es clara y consistentemente audible durante la presentación.	La calidad de la voz es clara y consistentemente audible durante la mayoría (95-85%) de la presentación.	La calidad de la voz es clara y consistentemente audible durante algo (85-70%) de la presentación.	La calidad de la voz necesita más atención.
Voz-Ritmo	El ritmo (la puntuación de ritmo y voz) ayuda a la audiencia a involucrarse en el tema	Ocasionalmente habla muy rápido o muy despacio para El ritmo (la puntuación de ritmo y voz) es relativamente atractivo para la audiencia.	Trata de usar el ritmo (la puntuación de ritmo y voz), pero con frecuencia se nota que el ritmo no encaja. No es consistentemente atractivo para la audiencia.	No intenta igualar el ritmo al relato es poco entendible para la audiencia.
Punto de Vista-Propósito	Se establece un propósito temprano y se mantiene el enfoque claro durante todo del tema	Se establece un propósito temprano y se mantiene el enfoque durante la mayor parte de la presentación.	Hay pocos errores en enfoque, pero el propósito es claro.	Es difícil distinguir el propósito de la presentación.

Figura 20. Rúbrica para evaluar audio



CUADRO SINÓPTICO

Es una forma gráfica de presentar la información, organizada jerárquicamente mediante llaves.

Metodología

- Identifica las ideas centrales o principales del tema a tratar.
- Ordena las ideas centrales de forma jerárquica (las ideas más importantes habrán de presentarse más cerca del margen izquierdo y, según pierdan importancia, avanzarán hacia el lado derecho)
- Presenta en un esquema las ideas principales identificadas, relacionándolas entre sí.
- Emplea "llaves" como conectores.

Aspecto	Descripción	Puntaje	Puntaje obtenido
Datos generales	Incluye datos personales: Nombre, N° de Cuenta, materia, fecha.	1	
Ortografía y redacción	No presenta ningún error ortográfico y está escrito con ideas claras, lógicas y con secuencia.	1	
Bibliografía	Inclusión apropiada de datos bibliográficos apegados a los lineamientos de la APA.	1	
TOTAL		3	

Figura 21 Rúbrica para evaluar Cuadro Sinóptico



Rúbrica para evaluar mapa conceptual

CATEGORIAS	NIVELES DE DESEMPEÑO Y PONDERACION			
	EXCELENTE 10	SUFICIENTE 9	SATISFACTORIO 8	DEFICIENTE 7-6
Conceptos y terminología	Muestra un entendimiento del concepto o principio y usa una notación y una terminología adecuada.	Comete algunos errores en la terminología empleada y muestra algunos vacíos en el entendimiento del concepto o principio.	Comete muchos errores en la terminología y muestra vacíos conceptuales profundos.	No muestra ningún conocimiento en tomo al concepto tratado.
Conocimiento de las relaciones entre conceptos	Identifica todos los conceptos importantes y demuestra un conocimiento de las relaciones entre estos.	Identifica importantes conceptos, pero realiza algunas conexiones erradas.	Realiza muchas conexiones erradas.	Falla al establecer en cualquier concepto o conexión apropiada.
Habilidad para comunicar conceptos a través del mapa conceptual	Construye un mapa conceptual apropiado y completo, incluyendo ejemplos, colocando los conceptos en jerarquías y conexiones adecuadas y colocando relaciones en todas las conexiones, dando como resultado final un mapa que es fácil de interpretar.	Coloca la mayoría de los conceptos en una jerarquía adecuada estableciendo relaciones apropiadas la mayoría de las veces, dando como resultado un mapa fácil de interpretar.	Coloca sólo unos pocos conceptos en una jerarquía apropiada y usa sólo unas pocas relaciones entre los conceptos, dando como resultado un mapa difícil de interpretar.	Produce un resultado final que no es un mapa conceptual.

Figura 22 Rúbrica para evaluar Mapa Conceptual



Rúbrica para evaluar Mapa Mental

CRITERIOS	NIVELES DE DESEMPEÑO Y PONDERACIÓN			
	Excelente 10	Suficiente 9	Satisfactorio 8	Deficiente 7-6
Título	El título del mapa conceptual presenta claramente el contenido.	El título del mapa conceptual presenta no muy claramente el contenido.	El título del mapa conceptual presenta poco claramente el contenido.	El título del mapa conceptual presenta el contenido de manera confusa.
Selección	El mapa conceptual contiene un desarrollo muy lógico de los conceptos se aprecia que el alumno realmente estudió e hizo un muy buen análisis.	El mapa conceptual contiene un desarrollo lógico de los conceptos, se aprecia que el alumno realmente estudió.	El mapa conceptual contiene un desarrollo algo lógico, pero con algunos desaciertos; el alumno estudió pero no hizo un buen análisis.	El mapa conceptual no contiene un desarrollo lógico de los conceptos, hay confusión evidente.
Agrupación	Los conceptos que contiene el mapa conceptual están agrupados muy lógicamente.	Los conceptos que contiene el mapa conceptual están agrupados lógicamente, con algunos desaciertos.	Los conceptos que contiene el mapa conceptual están agrupados no muy lógicamente, y tiene desaciertos.	Los conceptos que contiene el mapa conceptual están agrupados no muy lógicamente, y contiene incoherencias.
Orden	Organizó los conceptos utilizando todas las reglas de orden.	Organizó los conceptos utilizando algunas reglas de orden.	Organizó los conceptos utilizando pocas reglas de orden.	Organizó los conceptos utilizando las reglas de orden incorrectamente.
Representación	Situó los conceptos de manera lógica y organizada.	Situó los conceptos de manera no muy lógica pero con cierto orden.	Situó los conceptos de manera no muy lógica aunque hay cierto desorden.	Situó los conceptos de manera ilógica y desorganizada.
Conexión	Colocó las flechas teniendo en cuenta las relaciones entre los conceptos.	Colocó las flechas teniendo en cuenta las relaciones entre los conceptos, con algunos errores.	Colocó las flechas teniendo en cuenta las relaciones entre los conceptos con ciertos errores.	Colocó las flechas incorrectamente.
Entrega en tiempo y forma	El mapa conceptual fue entregado en el plazo establecido para ello y cumple con los requisitos de formato.	El mapa conceptual no fue entregado en el plazo establecido para ello, aunque el alumno presenta una razón médica justificada.	El mapa conceptual no fue entregado en el plazo establecido para ello, aunque el alumno presenta una razón familiar justificada por uno de sus padres.	El mapa conceptual no fue entregado en el plazo establecido para ello y el alumno dice tener una razón justificada pero no presenta comprobantes de ello.

Figura 23. Rúbrica para evaluar Mapa Mental

Rubrica para edición de Wiki		
Puntos	Autoría/Edición en un Wiki (Aplicar)	Contenido (Comprender)
1	<ul style="list-style-type: none"> • Ortografía deficiente y errores gramaticales. • Texto publicado sin hacerle mejoras. • Carece de estructura y fluidez. 	<ul style="list-style-type: none"> • Página simple que no demuestra conocimiento, profundidad o que es superficial. • La <i>entrada</i> es corta y con frecuencia irrelevante con el tema. La mayoría de las secciones se refieren al contenido y se han cortado y pegado o muestran un nivel de reescritura pobre. • El lenguaje que se utiliza no concuerda con el lenguaje corriente del estudiante. Muestra poca comprensión.
2	<ul style="list-style-type: none"> • Algunos errores de ortografía y de gramática. • Texto publicado con pocas mejoras. • Las mejoras que se hacen al texto son simples. • Las páginas del Wiki tienen una estructura o un flujo limitado. La página contiene enlaces o imágenes. El estudiante tiene un enfoque consistente del diseño. 	<ul style="list-style-type: none"> • Página sencilla que muestra alguna profundidad o cierto nivel de comprensión. • Las entradas son cortas y en general pertinentes para el tema. • Algunas secciones del contenido se han cortado y pegado o muestran un nivel de reescritura superficial. • La página muestra algún grado de comprensión. • La página intenta atender los objetivos de aprendizaje. • Se mencionan las fuentes de información.
3	<ul style="list-style-type: none"> • Pocos errores de ortografía y de gramática. El texto se ha mejorado. • El texto tiene estructura y las entradas fluyen. El contenido publicado en entradas tiene un orden lógico. • La entrada tiene enlaces, archivos o imágenes apropiadas. • Se agregan títulos utilizando estilos de encabezado. El estudiante tiene un enfoque consistente del diseño. 	<ul style="list-style-type: none"> • La página muestra que el estudiante la ha leído y entendido y además la ha reescrito. • El contenido tiene enlaces o imágenes pertinentes y estas se pueden referenciar. • La página atiende los objetivos de aprendizaje. Se da crédito a las fuentes de información.
4	<ul style="list-style-type: none"> • Los errores de ortografía y de gramática son escasos. • La página Wiki tiene estructura, formato y mejoras que facilitan su lectura. • Contiene enlaces, archivos o imágenes apropiados. • Se le da reconocimiento a los autores de las imágenes y se incluye el pie de la imagen. • Se hace referencia a las imágenes y a los enlaces dentro del texto. • Los títulos se agregan usando estilos de encabezado. • Se incluyen características de los Wikis como medios embebidos, líneas horizontales divisorias en el texto y tabla de contenido. • El estudiante tiene un enfoque apropiado y consistente tanto del diseño como de la diagramación. 	<ul style="list-style-type: none"> • La página demuestra apropiación, profundidad y comprensión. • El contenido, enlaces, archivos, medios e imágenes son pertinentes y están conectados con el tema. • Es evidente que el contenido lo escribió el estudiante y éste muestra un grado satisfactorio de comprensión y conocimiento. • Es claro que la página atiende los objetivos de aprendizaje. Las fuentes de información se citan con un formato adecuado.

Figura 24 Rúbrica para evaluar Wiki

Rúbrica para evaluar Resumen



Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo
 Instituto de Ciencias de la Salud
 Licenciatura en Gerontología



Aspectos a evaluar	Excelente 2 puntos	Bien 1 punto	Suficiente .5 punto	Total
Profundización del tema	Descripción clara y sustancial del tema y buena cantidad de detalles	Descripción ambigua del tema algunos detalles que no clarifican el tema	Descripción incorrecta del tema, sin detalles significativos o escaso	
Aclaración sobre el tema	Resumen bien organizado y claramente presentado así como de fácil seguimiento	Resumen bien focalizado pero no suficientemente organizado	Resumen impreciso y poco claro, sin coherencia entre las partes que lo componen	
Alta calidad del diseño	Resumen sobresaliente y atractivo que cumple con los criterios de diseño planteados, sin errores de ortografía	Resumen simple, pero bien organizado con al menos tres errores de ortografía	Resumen mal planteado que no cumple con los criterios de diseño planteados y con más de tres errores de ortografía	
Elementos propios del resumen	El resumen fue breve y las ideas se relacionaron entre sí en un solo texto. Solo fueron plasmadas las ideas más importantes	Se seleccionaron las ideas más importantes pero no se relacionaron coherentemente, el resumen carece de sentido	El resumen es extenso y no se distinguen las ideas más importantes de las ideas secundarias	
Presentación del resumen	La presentación/exposición fue hecha en tiempo y forma, además se entregó de forma limpia en el formato establecido (digital)	La presentación/exposición fue hecha en tiempo y forma, aunque la entrega no fue en el formato pre establecido	La presentación/exposición no fue hecha en tiempo y forma, además la entrega no se dio de la forma pre establecida por el docente	
Calificación de la actividad				

Fuente: CUDI. (s/f). Catálogo de rúbricas para la evaluación del aprendizaje.

Figura 25. Rúbrica para evaluar Resumen



Rúbrica para evaluar Infografía

Criterios	Excelente	Bien	Regular	No cumple
	25%	20%	15%	10%
Presentación. La infografía se presenta con orden y pulcritud en la fecha. El trabajo se presenta en el formato indicado				
Estructura La infografía presenta titular, texto, cuerpo, fuente y el crédito.				
Diseño La infografía presenta una adecuada organización de los elementos en el espacio.				
Redacción Se han usado convenientemente los signos de puntuación. Los textos carecen de errores ortográficos. El texto es legible.				
Proceso Utilizó las fuentes correspondientes.				
Total				

Figura 26. Rúbrica para evaluar Infografía



Rúbrica para evaluar Presentación Electrónica		
Documento electrónico gráfico que permite incorporar y combinar varios elementos como: gráficas, animaciones, fotografías, sonido, video e interacción, en un solo producto mediante la utilización de un administrador de presentaciones, como PowerPoint de Microsoft		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Incluye sólo puntos clave. 2. Presenta una idea por diapositiva. 3. Utiliza palabras y frases cortas. 4. Atrae y mantiene la atención mediante el uso de títulos atractivos y viñetas. 5. Combina texto, gráficas, fotografías, sonido etc. 6. Utiliza combinación de colores en contraste. 7. El número de diapositivas va en función de la duración de la presentación (30'-60'). 8. Las letras deben tener por lo menos 28 puntos o medio centímetro. 9. Evitar áreas con bordes y que los objetos cubran el texto. 10. La apariencia debe de ser consistente: Mismas fuentes y tamaños, tipo de viñetas, color, uso de mayúsculas 		
Forma		
Puntos	Variable	Descripción
3	Datos generales	Nombre, matrícula, nombre del profesor, nombre del curso, módulo, actividad, fecha, equipo (en caso de ser un trabajo grupal), título de la actividad
7	Bibliografía	Inclusión apropiada de datos bibliográficos. Consultar con el profesor y/o tutor los lineamientos a seguir para reportar libros u otros materiales escritos, así como otras fuentes de información que hayan sido utilizadas para elaborar el documento. Reportar todas las fuentes correctamente.
10	Ortografía y redacción	Ortografía: Sin errores. Redacción: Ideas claras, lógicas y secuenciadas en todos los párrafos.
Puntos	Variable	Descripción
20	Tema principal	Incluye los elementos principales de las actividades 1 y 2
20	Comentarios personales	Presenta información adicional al material consultado en la bibliografía básica.
20	Organización gráfica	Los elementos gráficos presentan al menos 7 de los 10 que se describen en el primer apartado.
20	Conexión con el tema	Vincula los temas de la actividad uno con los de la actividad de manera lógica, y creativa.

Figura 27. Rúbrica para evaluar Presentación Electrónica

Al término del curso el estudiante realizará una autoevaluación y una coevaluación en el espacio correspondiente dentro de la plataforma *Blackboard*, con ello se pretende que el estudiante desarrolle diferentes habilidades, actitudes y aptitudes en la formación profesional.

IV.5 Estrategia de Implementación

El Diseño Instruccional de la asignatura *Calidad de vida y Envejecimiento Activo* se desarrollará de la siguiente manera considerando los periodos correspondientes mismos que se describen a continuación.

Actividades	Fecha programada
Etapa 1: Análisis de las necesidades para el Diseño Instruccional Etapa 2: Diagnóstico a través de encuestas y entrevista no estructurada Etapa 3: Elaboración de las estrategias didácticas Etapa 4: Elaboración de las guías didácticas y materiales	Se realizaron en el periodo Noviembre-Diciembre 2013
Etapa 5: Implementación en la plataforma <i>Blackboard</i>	Enero-Junio 2014
Etapa 6: Presentación y Evaluación ante la Jefatura del Área Académica de Gerontología y miembros de la academia de primer semestre de la Licenciatura en Gerontología.	Enero-Junio 2014
Etapa 7: Seguimiento y Evaluación	Esta etapa solo se realizará hasta la implementación

Cabe mencionar que las etapas 1,2, 3, 4 se realizaron durante el curso de la asignatura seminario de tesis de la Maestría en Tecnología Educativa, la etapa 5 se realizará en el periodo Enero-Junio 2014, considerando que la titular de la asignatura solicitó la apertura del curso para iniciar el proceso antes mencionado, la etapa 6 correspondiente a la presentación y evaluación por parte de la jefatura de la Licenciatura en Gerontología se realizará en el periodo Enero-Junio 2014, por último la etapa 7 sólo se realizará la evaluación de la implementación del curso por expertos de la Maestría en Tecnología Educativa y miembros de la Licenciatura en Gerontología, considerando que el alcance del proyecto no incluye instrumentación.

IV.6 Recursos

En este proyecto los gastos económicos serán mínimos y serán absorbidos por la titular de la asignatura *Calidad de Vida y Envejecimiento Activo*.

Dentro de los recursos relacionados con trámites académico-administrativos se cuenta con el apoyo de la Jefatura del Área Académica de Gerontología para los trámites necesarios como solicitud para el uso de la plataforma *Blackboard*, asesorías, revisiones, entre otras cosas.

IV.6.1 Recursos Humanos

Una vez que se evalúe la implementación del curso, se proyectará para el periodo julio-diciembre 2014 la instrumentación con los respectivos procesos, asimismo se evaluarán los alcances del diseño instruccional para proyectar la implementación e instrumentación en las demás asignaturas de primer semestre, el costo será relativo, considerando que algunos profesores se están capacitando a través de los cursos propuestos por la Dirección de Superación Académica, mientras lo que no estén en estos cursos se buscarán estrategias internas de capacitación al concluir el semestre dentro de los horarios acordados con la Jefatura del Área Académica.

Para el diseño de materiales didácticos, se solicitará asesoría a las instancias correspondientes dentro de la UAEH.

IV.6.2 Muebles e inmuebles

Se utilizarán los espacios asignados a la Licenciatura en Gerontología

IV.7 Evaluación del Curso

Para evaluar el curso es necesario considerar las actividades que se implementarán en el diseño instruccional definiendo cuales son las que el estudiante pueda realizar de manera individual, colaborativa o que requiera asesoría personalizada.

IV.7.1 Estrategias de evaluación

En el periodo de la optativa “Estrategias de enseñanza en línea”, se compartieron formatos para el diseño de los cursos en línea, lo que permitió elaborar el diseño instruccional de la asignatura de *Calidad de Vida y Envejecimiento Activo*, la evaluación de la información del curso, prerrequisitos, objetivos, introducción, políticas, metodología), competencias, campo problemático, actividades (redacción, ortografía, congruencia disciplinar, instrucciones, modo de evaluación), materiales (formatos congruencia con contenidos, citas siguiendo formato APA), implementación en plataforma *Blackboard* con la respectiva distribución como son (carpetas de contenido, actividades, foros, unidades de aprendizaje, carpeta de equipos, calificaciones) .

IV.7.1.1 Evaluación expertos

Una vez implementado el curso en la plataforma educativa *Blackboard* de la UAEH, se solicitará a expertos de la Maestría en Tecnología Educativa realicen la evaluación del curso, las actividades, materiales e implementación, utilizando los formatos diseñados para la evaluación de cursos en línea (Hernández, 2013), ver (Anexo 5).

IV.7.1.2 Evaluación de Directivos y Académicos

La evaluación del proyecto después de haber sido implementado en la plataforma educativa *Blackboard* y evaluador por expertos, se someterá a una evaluación por parte de la Jefatura del Área Académica de Gerontología y Profesores miembros de la academia de primer semestre, utilizando el formato de evaluación de cursos en línea de (Hernández, 2013), ver (Anexo 5).

Durante el desarrollo e implementación del curso se solicitará a expertos, directivos y profesores evalúen materiales, actividades e implementación para tomar decisiones que fortalezcan el ciclo del modelo ADDIE.

IV.7.1.3 Evaluación usuarios

Los alcances del proyecto no contemplan la instrumentación por lo que no se aplicará la evaluación de usuarios, esta se realizará una vez instrumentado en el semestre julio-diciembre 2014, será continua la primera etapa se realizará en las primeras dos semanas cuando los estudiantes realicen el curso introductorio a la Plataforma *Blackboard*, este será diseñado utilizando recursos de Internet, para posteriormente aplicar la encuesta de opinión de los usuarios.(Troncoso, 2010), ver (Anexo 6).

CONCLUSIONES

El diseño instruccional de la asignatura *Calidad de Vida y Envejecimiento Activo* ha sido fundamental para identificar las metas considerando que representará un impulso en la organización de tiempo para los estudiantes quienes, tienen un horario vespertino de lunes a viernes e incluso días sábado, razón por la cual el diseño instruccional propuesto permitirá el desarrollo de las actividades que requieren desarrollarse en escenarios diferentes al presencial, contribuirá en la programación de horarios por los propios estudiantes, lo que conllevará a fomentar hábitos de disciplina, organización de tiempo, trabajo colaborativo, comunicación síncrona y asíncrona.

Otra de las áreas de oportunidad para el desarrollo de este proyecto son las metas a corto plazo que tiene planteadas el Programa Educativo de la Licenciatura en Gerontología es la promoción de educación a distancia virtual como modalidad alternativa para diferentes grupos etarios, esto permitirá que el Diseño Instruccional propuesto sea el primero en su tipo en la Licenciatura, impulsando así las competencias genéricas y específicas del estudiante para integrarlas al final del semestre en los proyectos integradores del campo problemático contexto biopsicosocial del adulto mayor.

Este proyecto permitirá fortalecer las competencias genéricas y específicas características del Programa Educativo de Licenciatura en Gerontología en consonancia con el Modelo Educativo Integral de la UAEH, considerando que hoy en día la educación en todos sus niveles demanda una formación integral.

Se diseñaron diferentes materiales por cada unidad de trabajo utilizando diferentes medios con la finalidad que el estudiante tenga la oportunidad de aprender utilizando recursos cuyas características responden a diferentes tipos de aprendizaje.

La implementación del diseño instruccional fortalecerá el proceso de enseñanza-aprendizaje, sin embargo se tendrá que evaluar el impacto en las demás asignaturas, considerando que el uso de las tecnologías de la información y la comunicación se utilizan de manera básica y aislada, es decir no cuentan con un diseño instruccional.

Lo anterior, coadyuvará en conjunto con los cursos de capacitación que se imparten en la Dirección de Superación Académica de la UAEH, formular propuestas para integrar diseños instruccionales en modalidad virtual que fortalezcan el aprendizaje individual independiente en todos los semestres.

Otro de los factores de impacto del diseño instruccional será en el sistema de evaluación considerando que integra un 85% en la heteroevaluación, 10% coevaluación y 5% en la autoevaluación, lo que permitirá explotar la plataforma educativa a través de la implementación e instrumentación de los diferentes instrumentos de evaluación, haciendo uso de este recurso de una forma integral.

REFERENCIAS

- Abreu, F. e. (2000). Problemas y dilemas en la definición de calidad de vida. En M. e. Daltauit, *Calidad de Vida, salud y ambiente* (págs. 17-31). México: UNAM.
- Area, M. (2000). *Tecnología Educativa. Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación en la Educación*. Obtenido de Tecnología Educativa. Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación en la Educación: http://www.aprendizajesemivirtual-ese.com.mx/mat/proy_protocolo2013/KAREN_BERENICE_ZUNIGA_SANCHEZ/texto/Que%20aporta%20internet%20al%20cambio%20pedagogico%20en%20la%20educacion%20superior.pdf
- Arteaga, C. S. (2005). *Necesidades sociales y desarrollo humano: Un acercamiento metodológico*. México: Plaza & Vázquez.
- Avila, P., & Martha, B. (5 de Abril de 2001). *Ambientes Virtuales de aprendizaje una nueva experiencia*. Recuperado el 28 de Enero de 2013, de Ambientes Virtuales de aprendizaje una nueva experiencia: http://investigacion.ilce.edu.mx/panel_control/doc/c37ambientes.pdf
- Bello, R. (s.f.). *Educación Virtual: Aulas sin paredes*.
- Belloch, C. (s/f). *Universidad de Valencia*. Obtenido de Universidad de Valencia: <http://www.uv.es/~bellochc/pedagogia/EVA4.pdf>
- Benavides, L. &. (2011). La educación basada en competencias breve bosquejo de su evolución. En L. Y. Benavides, *La Educación basada en competencias* (págs. 25-44). México: UAM.
- Cabero, J. (2000). *La formación virtual: principios, bases y preocupaciones*. Oviedo, España. Recuperado el 03 de diciembre de 2013, de La formación virtual: principios, bases y preocupaciones: <http://tecnologiaedu.us.es/nweb/htm/pdf/87.pdf>
- Cabero, J. (2006). Bases pedagógicas del e-learning. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 1-10.

- Cabero, J. (2011). *El papel del profesor en los nuevos tecnológicos: competencias, capacidades y necesidad de formación*. Recuperado el 23 de agosto de 2012, de http://www.slideshare.net/_edutec_/julio-cabero-edutec2011
- Cardona, D. & Agudelo G, H. (2005). Construcción cultural del concepto calidad de vida. *Revista Facultad Nacional de Salud Pública* 23, 79-90.
- Castell, M. (2001). Internet y la Sociedad Red. *La Factoria*.
- Castro, A. (2011). Desarrollo humano, salud y calidad de vida. En A. e. Castro, *Promoción de la Salud y Calidad de Vida* (págs. 1-20). México: McGraw Hill.
- Chrobak, R. (1998). Metodologías para lograr aprendizaje significativo. En *Metodologías para lograr aprendizaje significativo*. Argentina: Editorial EDUCO.
- Delors, J. (1996). La educación encierra un tesoro. En J. Delors, *Los cuatro pilares de la educación*. México: UNESCO.
- Díaz, F. (2005). Principios de diseño instruccional de entornos de aprendizaje apoyados con TIC: un marco de referencia sociocultural y situado. *Revista Electrónica Tecnología y Comunicación Educativas*, 6-16.
- Enriquez, L. (2008). *Ambientes de aprendizaje en la educación del futuro en el futuro de la educación a distancia y del E-Learnig en América Latina. Una visión prospectiva*. México: ILCE.
- Española, D. d. (2013). *wordreference*. Recuperado el 28 de Abril de 2013, de <http://www.wordreference.com/definicion/dinamizar>
- Fernández-Ballesteros, R. (1998). Calidad de Vida: las condiciones diferenciales. *La Psicología en España*, 57-65.
- Geriatría, I. N. (2011). *Instituto Nacional de Geriatría Presidente " Eduardo Frei Montalva*. Recuperado el Abril de 2013, de <http://www.ingerchile.cl/vistas/conceptos.html>
- Gómez, M. y. (2011). *Calidad de vida evolución del concepto y su influencia en la investigación y la práctica*. Recuperado el Abril de 2010, de <http://campus.usal.es/~inico/investigacion/invesinico/calidad.htm>
- González, R. (2011). *Promoción de la salud en el ciclo de vida*. México: McGrawHill.

- González-Celis, A. (2009). Calidad de Vida. En A. e. González-Celis, *Evaluación de la Calidad de Vida a través de WHOQOL en población de adultos mayores en México* (págs. 23-32). México: FES Iztacala UNAM.
- Gonzalo, L. (2002). *Tercera Edad y Calidad de Vida aprender a envejecer*. Barcelona: Ariel Social.
- Hernández, M. &. (Diciembre de 2011). *Guía para elaboración del proyecto terminal para programas educativos de posgrado con orientación profesional*. Pachuca, Hidalgo, México.
- Hernández, R. e. (2006). Capítulo 3 Planteamiento del problema cuantitativo. En R. e. Hernández, *Metodología de la Investigación* (págs. 45-61). México: McGraw-Hill Interamericana.
- Hernández, S. (2013). Formato para la evaluación diseño de cursos en línea. *Formato para la evaluación diseño de cursos en línea*. Pachuca, Pachuca, Hidalgo: Sistema de Universidad Virtual, UAEH.
- Hernández, S. (s/f). Guía Didáctica. *Guía Didáctica*. Pachuca, Hidalgo, México: UAEH.
- Hoyos, H. (13 de Noviembre de 2006). *Implementación de B-Learning y la estrategia de formación de proyectos para generar soluciones educativas para el desarrollo de competencias*. Obtenido de Implementación de B-Learning y la estrategia de formación de proyectos para generar soluciones educativas para el desarrollo de competencia: <http://www.ufrgs.br/niee/eventos/RIBIE/2006/ponencias/art097.pdf>
- Infante, M. (30 de Junio de 2009). *Universidad Bolivariana de Venezuela*. Obtenido de Universidad Bolivariana de Venezuela: <http://tecnologiaeducativamediosdidacticos.blogspot.mx/>
- IPN, I. P. (s/f). *Plan de trabajo para el desarrollo de paquetes didácticos*. Recuperado el 23 de Agosto de 2012, de http://www.cibatlaxcala.ipn.mx/contenido/ute/recursoscpv/Instrumentacion_files/plandetrabajoPD.pdf
- Lagomarsino, J. (2004). *Evolución de la Calidad de Vida a grandes rasgos*. Instituto Primo San Carlos de Bariloche: Río Grande.

- Lasses, M. (2013). Aproximaciones del proceso enseñanza-aprendizaje. *Aproximaciones del proceso enseñanza-aprendizaje*. Pachuca, Hidalgo, México: DISa-UAEH.
- Lifac, S. (1994). Envejecer en la sociedad actual. *XI Congreso latinoamericano Psicoterapia Analítica de Grupo, Bs As*. Buenos Aires: Grupo Bs As.
- López de la Madrid, M. (2007). Uso de las TIC en la educación superior en México. Un estudio de caso. . *Redalyc*, 63-81.
- Macias, D. (2010). *Plataforma de enseñanza virtual libres y sus características de extensión: Desarrollo de un bloque para la gestión de tutorías*. Obtenido de www2.uah.es/libretics/files/tutorias.pdf
- Marqués, P. (2002). *Diseño instructivo de unidades didácticas*. Obtenido de Diseño instructivo de unidades didácticas: <http://www.peremarques.net/ud.htm>
- Martínez, A. (2003). *Diseño de ambientes de aprendizaje*. Obtenido de http://www.knowledgesystems.org/Produccion_intelectual/notas_tecnicas/2003_PDF/csc2003-01.pdf
- Mazario, I. &. (s.f.). *Monografía El Constructivismo: Paradigma de la Escuela Moderna*. Obtenido de Monografía El Constructivismo: Paradigma de la Escuela Moderna: <http://www.bibliociencias.cu/gsd/collect/libros/index/assoc/HASH2243.dir/doc.pdf>
- Méndez, A. R. (2007). *Entornos virtuales de enseñanza aprendizaje*. Habana Cuba : Centro Universitario de las Tunas. Obtenido de Entornos virtuales de enseñanza aprendizaje.
- Mergel, B. (Mayo de 1998). *Diseño instruccional y teorías del aprendizaje*. Obtenido de Diseño instruccional y teorías del aprendizaje: http://www.suagm.edu/umet/biblioteca/Reserva_Profesores/janette_orengo_educ_173/Teorias.pdf
- Mesta, J. (s.f.). *Desarrollo Humano y Calidad de Vida*. <http://www.unidad094.upn.mx/revista/40/deshum.htm>.
- Miranda, G. (2004). De los ambientes virtuales de aprendizaje a las comunidades de aprendizaje en línea. *Revista Digital Universitaria*, 5-15.

- Molina, M. &. (2005). *Fundamentos teóricos de la educación a distancia diseño instruccional para el aprendizaje significativo*. Obtenido de Fundamentos teóricos de la educación a distancia diseño instruccional para el aprendizaje significativo: <http://e-spacio.uned.es/fez/eserv.php?pid=bibliuned:19405&dsID=n03molinaav05.pdf>
- Moreno, I. (2004). *La utilización de medios y recursos didácticos en el aula*. Recuperado el 22 de marzo de 2013, de La utilización de medios y recursos didácticos en el aula: <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/doe/profe/isidro/merecur.pdf>
- Moreno, M. (2009). *Innovar para diversificar y favorecer el aprendizaje histórico mediante entornos virtuales*. Recuperado el 03 de Abril de 2013, de Innovar para diversificar y favorecer el aprendizaje histórico mediante entornos virtuales: http://portalsej.jalisco.gob.mx/formacion-continua-superacion-profesional/sites/portalsej.jalisco.gob.mx/formacion-continua-superacion-profesional/files/pdf/texto_manuelmoreno.pdf
- Münch, L. y. (1998). *Métodos y Técnicas de Investigación*. México: Trillas.
- Norte, F. U. (2005). Educación Virtual. Reflexiones y Experiencias. *Católica del Norte Fundación Universitaria*, 72-74.
- Oliveira, M. (2007). Calidad de vida en mayores y sus aspectos biosicosociales estudio comparativo de los instrumentos WHOQOL BREF y SF-36 . *Tesis*. Granada, España: Universidad de Granada.
- Osorio, D. (10 de Marzo de 2009). *Las estrategias de aprendizaje en el entorno e-learning*. Obtenido de <http://tecnologiaedu.us.es/mec2011/htm/mas/6/61/9.pdf>
- Palacios, A. (2004). Desarrollo Humano y Calidad de Vida. *Economía Informa UNAM*. Recuperado el Abril de 2013, de http://www.rolandocordera.org.mx/esta_inter/desarrollo_humano.htm
- Pérez, F. (2006). *UNIZAR*. Obtenido de UNIZAR: http://www.unizar.es/eees/innovacion06/COMUNIC_PUBLI/BLOQUE_III/CAP_III_17.pdf
- Psicopedagogía.com*. (s.f.). Recuperado el Septiembre de 2011, de Dificultades en el aprendizaje de la historia: <http://www.psicopedagogia.com/articulos/?articulo=181>

- Ramírez, G. &. (2013). La planificación del blended learning, implementación del curso taller de arquitectura. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 1-17.
- Ramírez, G. (2009). *Modelo ASSURE: diseño instruccional para entornos virtuales*. Obtenido de Modelo ASSURE: diseño instruccional para entornos virtuales: <http://issuu.com/investigacionur/docs/monografia03>
- Rodrigo, M. (6 de octubre de 2003). *Educaweb*. Recuperado el 1 de Diciembre de 2013, de Educaweb: <http://www.educaweb.com/esp/servicios/monografico/formacionvirtual/1181087-a.html>
- Ronchi, R. (Noviembre de 2005). *Plataforma para la educación a distancia*. Obtenido de http://www.fac.org.ar/moodle/file.php/1/fiuner/docentes/Plataformas_para_educacion_a_distancia.pdf
- Rosario, J. (2005). *Observatorio para Sibersociedad*. Recuperado el 23 de Agosto de 2012, de Observatorio para Sibersociedad: <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=218>
- Rossen, S. &. (2004). *Teaching on line. A practical guide (2a Ed.)*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- S/A. (s.f.). *¿Qué es evaluar?* Obtenido de <http://hadoc.azc.uam.mx/evaluacion/queesevaluar.htm>
- S/N. (7 de Noviembre de 2013). *Calculadora de muestras*. Recuperado el 17 de Noviembre de 2013, de http://www.netquest.com/panel_netquest/calculadora_muestras.php
- Salas, I. (S/F). *Blackboard Learn*. Obtenido de Blackboard Learn: http://observatoriotecedu.uned.ac.cr/images/stories/actualidad/pdfs/pdfs_nuevo_emblem_a/blackboard_learn.pdf
- Salinas, J. y. (s.f.). *APRENDIZAJE ABIERTO Y EDUCACION A DISTANCIA*. Recuperado el 27 de AGOSTO de 2012, de APRENDIZAJE ABIERTO Y EDUCACION A DISTANCIA: <http://www.uib.es/depart/gte/aprenabi.html>
- Sánchez, J. (2009). Plataformas de Enseñanza Virtual para Entornos Educativos. *Pixel-Bit Revista de Medios y Comunicación* , 217-235.

- Santoveña, S. (2002). Metodología didáctica en plataformas virtuales de aprendizaje. *Etica Net*.
- Scagnoli, N. (2000). *El aula virtual: usos y elementos que la componen*. Obtenido de El aula virtual: usos y elementos que la componen: <https://ideals.illinois.edu/bitstream/handle/2142/2326/AulaVirtual.pdf?sequence=2>
- Sen, A. (2000). *Desarrollo y Libertad*. Barcelona: Planeta.
- Somarriba, N. (2008). *Tesis Doctorales*. Recuperado el 14 de Abril de 2013, de EDUMED: <http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2010/mnsa/>
- Suárez, C. (2007). Las dimensiones pedagógicas del modelo de formación b-learning USIL. *El tintero publicación electrónica sobre temas de educación a distancia*, 1-11.
- Tobón, S. (2006). *Aspectos básicos para la formación basada en competencias*. Obtenido de http://maristas.org.mx/gestion/web/doctos/aspectos_basicos_formacion_competencias.pdf
- Troncoso, O. C. (2010). El modelo B-learning aplicado a la enseñanza del curso de matemáticas I en la carrera de ingeniería civil. *Actualidades Investigativas en Educación*, 1-29.
- UAEH. (2007). Plan de Desarrollo Institucional 2006-2010. *Modelo Educativo de la UAEH*. Pachuca, Hidalgo, México: UAEH.
- UAEH. (2009). Programa Educativo Licenciatura en Gerontología. *Programa Educativo Licenciatura en Gerontología*. Pachuca, Hidalgo, México: UAEH.
- UAEH, S. d. (Febrero de 2011). Aspectos a tomarse en cuenta en la realización de proyectos académicos de formación para educación continua para modalidades alternativas a la presencial. Pachuca, Hidalgo, México.
- UNESCO. (Junio de 2010). *Educación Superior para Todos*. Obtenido de http://www.unesco.org.ve/index.php?option=com_content&view=article&id=2091:el-aprendizaje-virtual-y-la-gestion-del-conocimiento-una-experiencia-de-la-universidad-abierta-para-adultos-de-la-republica-dominicana&catid=126&Itemid=694&lang=es
- Valencia, U. d. (31 de Julio de 2013). *Entornos Virtuales de Formación*. Obtenido de <http://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA4.wiki?7>

Velarde-Jurado, E. &-F. (2002). Evaluación de la calidad de vida. *Salud Pública*, 349-361.

Vera, F. (2008). *Utem virtual*. Obtenido de Utem virtual :
http://www.utemvirtual.cl/nodoeducativo/wp-content/uploads/2009/03/fvera_2.pdf

Victoria, S. (s.f.). *Plataformas virtuales de enseñanza*. Obtenido de Plataformas virtuales de enseñanza: <http://www.slideshare.net/Hector58/plataformas-virtuales-de-aprendizaje-presentation>

Villar, G. (2007). *La evaluación de un curso virtual propuesta de un modelo*. Obtenido de <http://www.oei.es/tic/villar.pdf>

Glosario de Términos

Adulto mayor: Término que surge para denominar a la población de 60 y/o 65 años o más (Geriatría, 2011)

Aprendizaje significativo: Es el conocimiento que integra el alumno a sí mismo y se ubica en la memoria permanente, éste aprendizaje puede ser información, conductas, actitudes o habilidades. La psicología perceptual considera que una persona aprende mejor aquello que percibe como estrechamente relacionado con su supervivencia o desarrollo, mientras que no aprende bien (o es un aprendizaje que se ubica en la memoria a corto plazo) aquello que considera ajeno o sin importancia.

Calidad de Vida: Es la precepción individual de la propia posición dentro de un contexto, manteniendo independencia y autonomía. (OMS, 2002)

Diseño: Traza o delineación de un edificio o de una figura. Proyecto, plan. Concepción original de un objeto u obra destinados a la producción en serie. (Española, 2013)

Envejecimiento activo: Es el proceso de optimización de las oportunidades de salud, participación y seguridad, permitiendo al anciano realizar su potencial de bienestar, físico, mental y social. (OMS), 2002)

Estrategias: Modo de dirigir un asunto o sistema para lograr un fin. (española, 2013)

Gerontología: Ciencia que estudia todos los aspectos del envejecimiento (sanitarios, sociológicos, económicos, relativos al comportamiento, ambiente y otros.(Geriatría, 2011).

Virtual: Que tiene virtud para producir un efecto, aunque no lo produce de presente. Implícito, tácito. Que tiene existencia aparente y no real. (Española, 2013)

Anexo 1. Diseño del instrumento de recolección de información para la fase de Análisis del Diseño Instruccional

Variables	Concepto	Operacionalización
Edad	Permite conocer el rango de edad	Se mide aplicando un cuestionario a la población objetivo, a través de un ítem de respuesta.
Género	Permite conocer el sexo de la población encuestada	Se mide aplicando un cuestionario a la población objetivo, a través de un ítem de respuesta.
Bachillerato de procedencia	Permite identificar aspectos socioculturales del alumno	Se mide aplicando un cuestionario a la población objetivo, a través de un ítem de respuesta.
Facilidades e infraestructura en casa	Permite conocer los recursos que el alumno dispone en casa	Se mide aplicando un cuestionario a la población objetivo, a través de tres ítems de respuesta.
Formación previa	Permite identificar los conocimientos previos que posee el alumno sobre internet	Se mide aplicando un cuestionario a la población objetivo, a través de un ítem de cinco opciones de respuesta.
Competencia tecnológica	Se refiere a un uso seguro y crítico de las tecnologías y al dominio de las tecnologías de la información y comunicación	Se mide aplicando un cuestionario a la población objetivo, a través de diez ítems de cinco opciones de respuesta.

Sierra, F. (2014)

Anexo 2. Calculadora de Muestras

Calculadora de muestras

Si necesitas conocer el número de entrevistas que tienes que realizar a una población (universo) dado, utiliza la siguiente calculadora:

Margen de Error que estarías dispuesto a aceptar: (5% suele ser lo habitual)	5 %	Menores márgenes de Error requieren mayores muestras. ¿Qué es el margen de error ?
Nivel de confianza (90%, 95%, o 99%)	95 %	Cuanto mayor sea el nivel de confianza mayor tendrá que ser la muestra. ¿Qué es el nivel de confianza ?
Tamaño del universo a encuestar:	123	Número de personas que componen la población a la que se desea inferir los resultados.
Nivel de heterogeneidad (Suele ser 50%)	50 %	El nivel de heterogeneidad es lo diverso que sea el universo. Lo habitual suele ser 50%
El tamaño muestral recomendado es:	94	

Cálculo basado en una [distribución normal](#), usando script de [raosoft](#).

Figura 28. Calculadora de Muestra

Anexo 3. Instrumento de recolección de información

Encuesta para evaluar el nivel de la competencia tecnológica

Este ejercicio tiene como finalidad analizar el uso de las TIC, el objetivo es detectar las áreas que se requieren fortalecer para el desarrollo de la competencia tecnológica.

Le rogamos sea lo más sincero, cualquier aclaración que considere oportuna la puede agregar en el apartado de observaciones. Muchas gracias por su colaboración

Información personal:

Edad Sexo: Masculino Femenino

Bachillerato de procedencia: _____

Tienes computadora en casa: Si No

Tienes conexión a internet en casa Si No

Cuento con software para elaborar documentos de texto, presentaciones, archivos de imagen, archivos comprimidos, pdf Si No

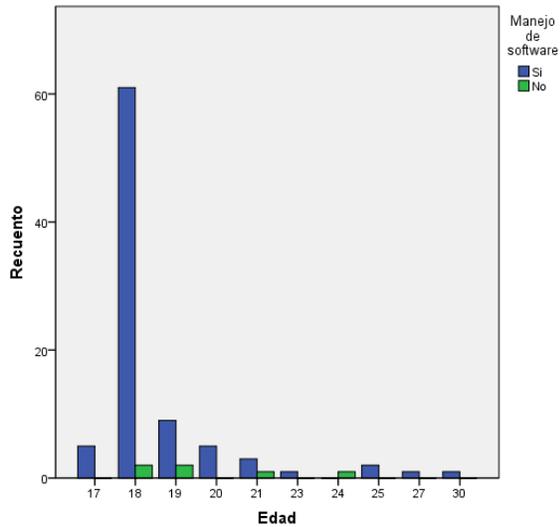
A continuación le presentamos una serie de ítems relacionados con la formación previa en competencias informáticas. Seleccione de acuerdo al siguiente criterio: 1. Nada; 2. Poco; 3. Regular; 4. Bien; 5. Muy bien

Ítem	1	2	3	4	5
Conozco los tipos de archivos más utilizados y los programas con los que están asociados (documentos de texto, presentaciones, archivos de imagen, pdf, archivos comprimidos...) para trabajar con ellos					
Sé que es un archivo comprimido (ZIP, RAR...) y utilizo los programas para descomprimir y comprimir (Winzip, Winrar...)					
Manejo el procesador de textos y lo utilizo habitualmente para crear y/o modificar documentos que puedan incluir, textos, imágenes, tablas, gráficos, índices, referencias					
Manejo programas de presentaciones y los utilizo habitualmente para crear, modificar y exponer trabajos					
Conozco los pasos necesarios para imprimir documentos desde diferentes programas					
Conozco el manejo básico de editores gráficos para crear/editar dibujos, fotografías y formatos de imagen más utilizados					
Utilizo las herramientas de navegación por internet y realizo con ellos tareas básicas de navegación, guardar					

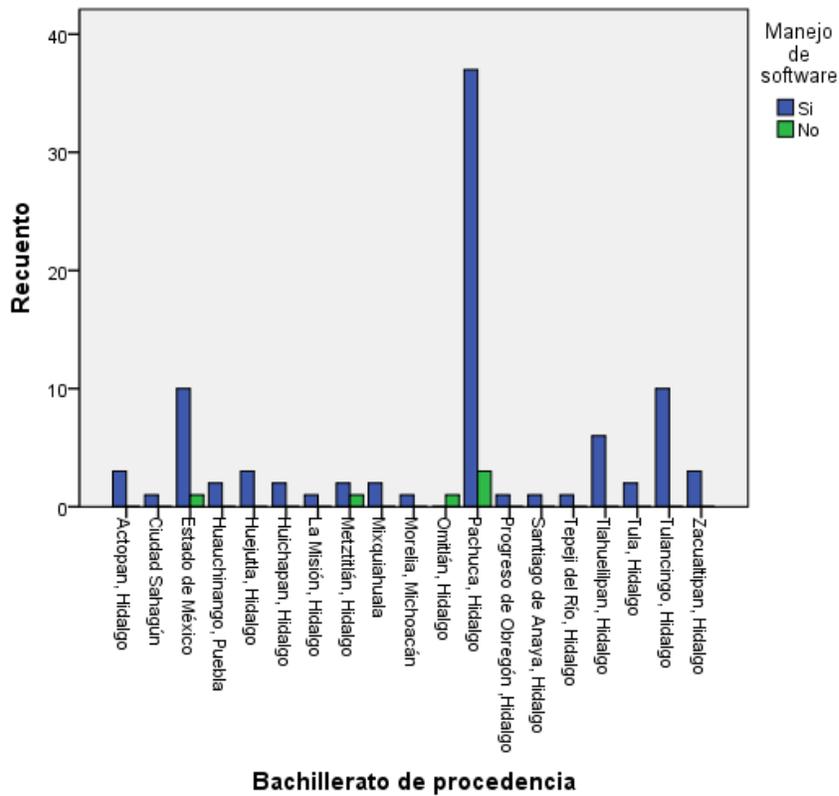
direcciones en marcadores favoritos, recuperar direcciones, búsquedas rápidas					
Manejo diferentes recursos de internet para descargar programas, imágenes, sonidos, texto, video, etc.					
Manejo herramientas de correo electrónico para enviar y recibir mensaje, archivos adjuntos y organizar la libreta de direcciones					
Utilizo herramientas de comunicación interpersonal como chats, foros, mensajería instantánea					
Utilizo herramientas para trabajar en proyectos colaborativos a través de internet como blogs, wikis, foros, plataformas educativas					
Utilizo las TIC de manera crítica, ética, respetuosa, responsable y segura					
Distingo diferentes usos de las TIC como herramientas de trabajo, recursos educativos, ocio y entretenimiento, comunicación.					
¿Considera que el uso de las TIC es importante en tu formación académica?					
Utilizo la computadora como recursos didáctico para estudiar					
Conozco la plataforma blackboard del sistema virtual de la UAEH					
Realizo trabajos académicos en la plataforma blackboard					
He utilizado los foros de discusión de la plataforma blackboard					
Observaciones:					

Anexo 4. Gráficas de Resultados

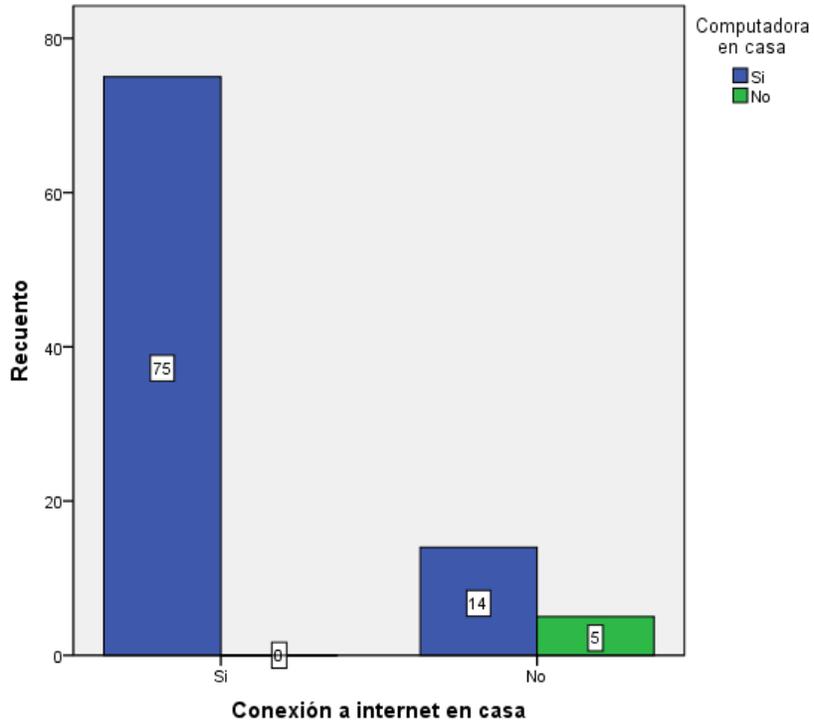
Gráfica 1. Edad de los estudiantes



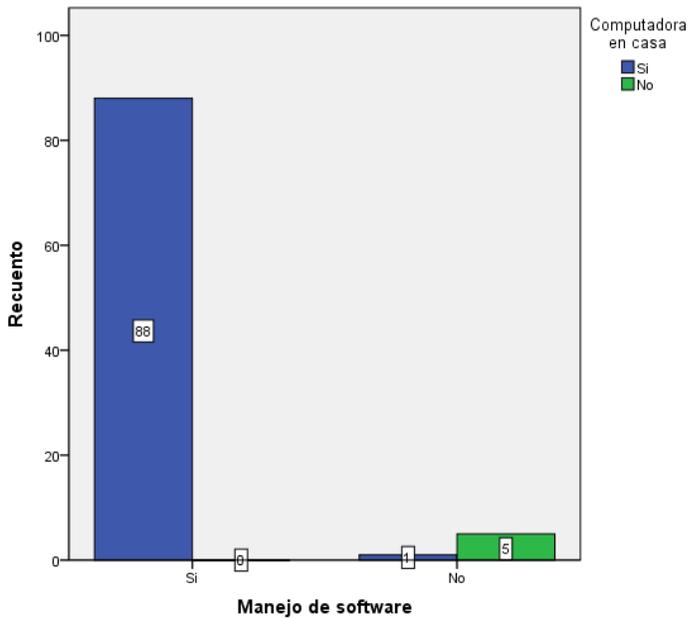
Gráfica 2. Bachillerato de procedencia



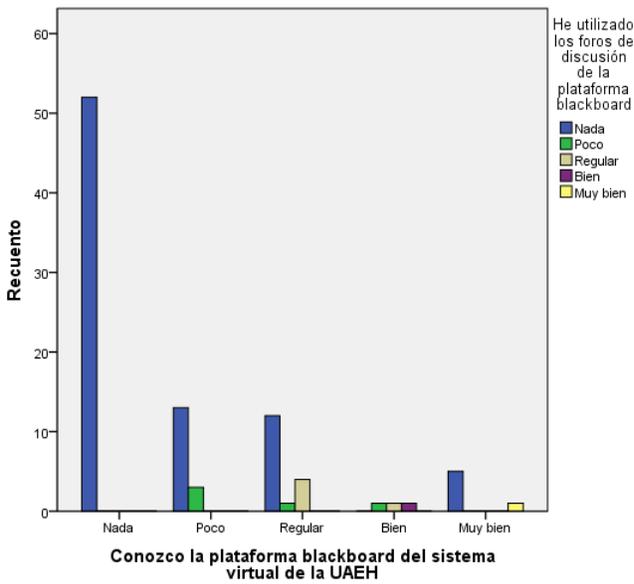
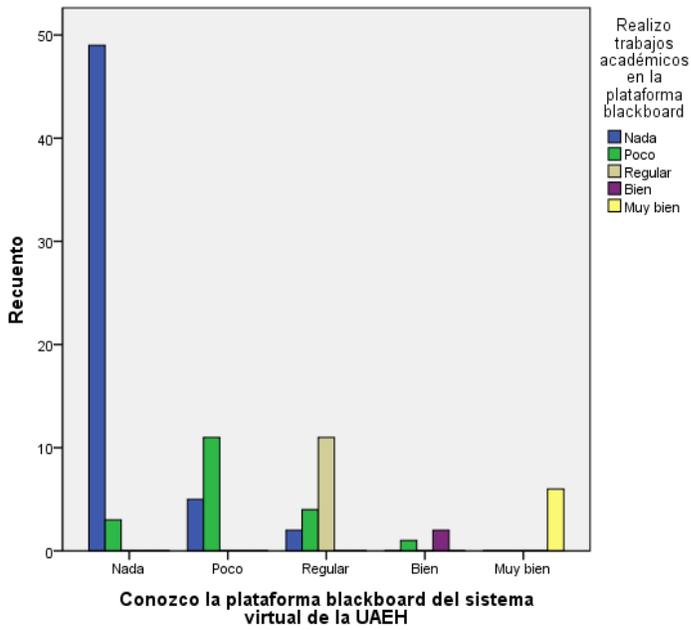
Gráfica 3. ¿Cuenta con computadora en casa?



Gráfica 4. Manejo de software y aplicaciones básicas



Gráfica 5. Conocimiento y manejo de la plataforma Blackboard



Anexo 5. Formatos para evaluar diseño e implementación de cursos



Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo
Sistema de Universidad Virtual
Formato para evaluar diseño e implementación de cursos



Nombre del curso:		Evaluador :
Elaboró:		Fecha:

Instrucciones: Evalúe de manera objetiva cada uno de los apartados otorgando 1 punto como máximo a cada ítem

Categoría	Rubros	SI	NO	Observaciones
Los Prerrequisitos	1 Son acordes a la asignatura que se va impartir.			
	2 Menciona : los de estudio, los de conocimientos, Hardware y Software, y algunos otros propios de su asignatura.			
La Introducción	3 Los propósitos y finalidades académicas del contenido de la asignatura, área o módulo			
	4 La importancia del contenido en el contexto global de la especialidad y el campo profesional			
	5 El objeto o tema de estudio y las formas de abordarlo			
	6 Las teorías, conceptos, fenómenos o procesos centrales que abarca.			
	7 La organización y secuencia de las unidades temáticas a partir del nombre y número de unidades y el contenido particular de cada una			
Los objetivos	8 Especifica el objetivo general y específicos clasificados por unidades con las siguientes características			
	9 Antepone una breve leyenda para introducir los objetivos (para simular una conversación)			
	10 Inician con verbos en infinitivo que expresen lo que se espera como logro			
	11 Explícitamente refieren los logros que deberá alcanzar el estudiante (no el docente)			
	12 Especifican las acciones u operaciones que el estudiante realizará			
	13 Señalan el contenido sobre el cual dirigirá su acción			
Las competencias	14 Indican la utilidad de alcanzar tales objetivos de aprendizaje			
	15 Si el curso lo requiere señala las competencias genéricas y específicas			
Calendario del curso	16 Si el curso lo requiere señala las habilidades, conocimientos y actitudes por unidad			
	17 Contiene la estructura temática, indicando el nombre de la unidad, el desglose de los temas y la duración de la misma			
Metodología	18 En la metodología señala las estrategias de enseñanza-aprendizaje			
	19 En la metodología señala las estrategias de evaluación			
Políticas	20 Señala las políticas generales del curso			
	21 Señala las recomendaciones necesarias para el desarrollo del curso			
		Puntos	0	
		Calificación	0	



Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo
Sistema de Universidad Virtual
Formato para evaluar diseño e implementación de cursos



Nombre del curso:		Evaluador :
Elaboró:		Fecha:

Instrucciones: Evalúe de manera objetiva cada uno de los apartados otorgando 1 punto como máximo a cada ítem

Categoría	Rubros	SI	NO	Observaciones
Elementos básicos	1 La redacción es clara			
	2 Presenta buena ortografía			
	3 Los materiales tienen vista agradable a la vista			
Formato	4 Las diapositivas o páginas no están saturadas de información			
	5 Los audios o videos el sonido es claro y las imágenes nitidad			
	6 Los materiales son adecuados a la temática a abordar			
Congruencia disciplinar	7 Los materiales se presentan en diversos formatos			
	8 Los materiales están elaborados según lineamientos establecidos			
	9 Los materiales contribuyen al alcance de los objetivos de la unidad			
Referencias	10 Los materiales elaborados por el docente incluye referencia de autoría			
	11 Los materiales incluyen citas que den validez			
	12 Presentan referencias bibliográficas y webgráficas actualizadas (no más de cinco años de vigencia, excepto para aspectos históricos u obras clásicas)			
	13 Las referencias están en formato APA			
		Puntos	0	
		Calificación	0	



Nombre del curso:	Evaluador :
Elaboró:	Fecha:

Instrucciones: Evalúe de manera objetiva cada uno de los apartados otorgando 1 punto como máximo a cada ítem

Categoría	Rubros	SI	NO	Observaciones
Redacción y ortografía	1 La redacción es clara			
	2 Presenta buena ortografía			
Congruencia disciplinar	3 Las actividades son congruentes con la metodología presentada en la información del curso			
	4 Las actividades están alineadas a los objetivos específicos de cada unidad			
	5 Incluye actividades de aprendizaje individuales y colaborativas			
	6 Las actividades presentan un orden lógico que facilita el aprendizaje			
	7 Existe diversidad de actividades de aprendizaje (utiliza diferentes estrategias didácticas)			
	8 Las actividades son identificadas con un número consecutivo y un título referente a la actividad a realizar			
Instrucciones	9 Las instrucciones son claras (no presentan ambigüedad o se prestan a dobles interpretaciones)			
	10 Indica si la actividad es individual o colaborativa			
	11 Indica el espacio donde se subirá la actividad, o donde se realizará la participación			
	12 Indica claramente los materiales que se utilizarán para realizar cada actividad y menciona al autor en formato APA			
Evaluación	13 Indica claramente los casos en que existe una rúbrica de evaluación y el porcentaje de evaluación			
	14 La ponderación congruente con los criterios de evaluación			
	15 Las rúbricas o lista de cotejo son congruentes con la metodología de evaluación establecida la guía			
	16 Las rúbricas de evaluación o listas de cotejo son congruentes con lo solicitado en las actividades			
	17 Señala una evaluación o encuesta de satisfacción para el curso y el profesor			
		Puntos	0	
		Calificación	0	



Nombre del curso:	Evaluador :
Elaboró:	Fecha:

Instrucciones: Evalúe de manera objetiva cada uno de los apartados otorgando 1 punto como máximo a cada ítem

Categoría	Rubros	SI	NO	Observaciones
Menú	1 Presenta un menú adecuado al curso			
	2 Presenta buena ortografía			
	3 En el menú existen todos los apartados correspondientes a la información del curso			
	4 Funcionan todos los botones del menú			
Carpetas de Contenido	5 Existe una carpeta para cada unidad			
	6 Cada carpeta especifica el objetivo de la unidad			
Actividades o elementos	7 Las actividades o elementos tienen un formato uniforme			
	8 Utiliza imágenes o algún elemento que destaque los elementos o actividades			
	9 Todos los links de los recursos funcionan			
	10 La redacción es clara y sin faltas de ortografía			
Construcción de las actividades o elementos	11 La actividad o elemento contine el nombre y número de la actividad			
	12 La actividad o elemento indica la modalidad o escenario			
	13 La actividad o elemento indica las instrucciones claras y precisas (qué y para qué)			
	14 La actividad o elemento describe el modo de evaluación			
	15 La actividad indica la forma de realización (individual o colaborativa)			
		Aciertos	0	
		Calificación	0	

Puntos Información del Curso	-
Puntos actividades	-
Puntos materiales	-
Puntos Implementación	-
Total Puntos	-
Calificación	0.0

Anexo 6. Encuesta de Opinión

Con la finalidad de conocer habilidades y actitudes para el desarrollo del trabajo utilizando las TIC, conteste la siguiente encuesta de opinión

Nombre: _____

Pregunta	Si	No
Cuento con las condiciones necesarias para comenzar mis estudios haciendo uso de la modalidad virtual		
Es responsable para realizar sus estudios utilizando un ambiente virtual		
Es ordenado en dedicar tiempo a tareas y obligaciones		
Se siente seguro estudiar empleando Internet		
Tiene disposición para estudiar empleando Internet		
Ha recibido entrenamiento previo para estudiar bajo la modalidad virtual		
Tiene experiencia para buscar información a través de Internet.		
Se siente con ganas de autoevaluarse continuamente durante el proceso		
Se siente con ánimo de intercambiar y contrarrestar lo que lee y realiza con sus compañeros.		
Le gusta participar en foros, chat y actividades vía Internet.		

Encuesta de Opinión (Troncoso, 2010)

Anexo 7. Programa de Asignatura Calidad de Vida y Envejecimiento Activo



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO
División de Docencia
Dirección de Educación Superior

Instituto de Ciencias de la Salud		Programa Educativo Gerontología		Semestre Primero		Academia(s) Horizontal: 1° Semestre Introducción a la gerontología. Disciplinar: Fundamentos de la gerontología social	
Clave DGER008		Asignatura Calidad de vida y envejecimiento activo					
Horas Teoría Sem/semestre	Horas Práctica Sem/semestre	Horas de actividades de aprendizaje individual independiente Sem/semestre	Horas de actividades profesionales supervisadas Sem/semestre	Total de Horas: Semestre	Total de Créditos		
2/32	2/32	1/16	1/16	6/96	5		
Núcleos de Formación		Ejes transversales:		Eje Temático		Objetivo del eje temático	
Básico (X)	Profesional ()	Terminal y de integración ()	Complementario ()	Educación integral ()	Educación para la vida activa ()	Educación para la igualdad (X)	Educación para la salud (X)
				Contexto biopsicosocial del adulto mayor.		Describir, analizar y explicar los procesos biogerontológicos y sociales, por lo que atraviesa la vida del adulto mayor desde la perspectiva del ciclo vital, a fin de aplicar los fundamentos teóricos de la gerontología y campos de aplicación, problematizando su contexto sociohistórico, ubicando el quehacer del licenciado en gerontología.	

Competencia(s) Genérica(s)	Nivel	Competencia(s) específica(s)	Nivel
Ciudadanía Comunicación	1 Indicador 5 1 Indicador 7	Fomento de habilidades para el envejecimiento activo	1 Indicador 1, 2, 3.

Modalidad de Organización
Curso Taller Seminario Laboratorio Práctica de campo Visita industrial Conferencias
Actividad artística Actividad deportiva Otro(s): _____

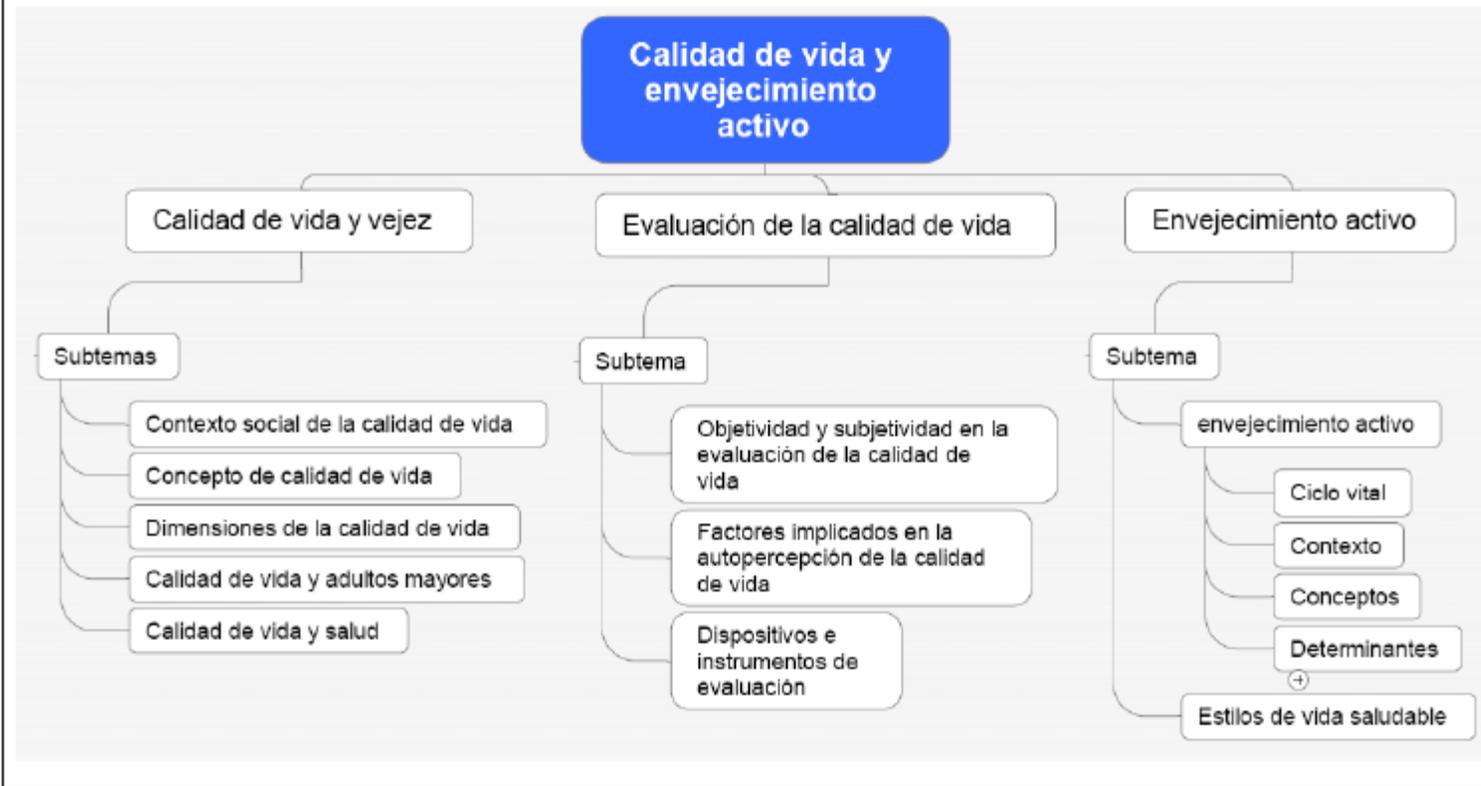
Actividades de aprendizaje individual independiente
Proyectos de investigación Exposiciones Recitales Maquetas Modelos tecnológicos Asesorías
Vinculación Ponencias Conferencias Congresos Visitas , otras: Resolución de un caso por medio de (ABP)

Actividades profesionales supervisadas
Estancias Ayudantías Prácticas profesionales Servicio social Internado Estancias de aprendizaje
Estancias de investigación Otra(s): Asesoría

Relación con otras Asignaturas		
a) Antecedente	b) Colateral	c) Consecuente
Ninguna	<ol style="list-style-type: none"> Aspectos generales de la biogerontología Antecedentes y paradigmas de la gerontología Contexto sociodemográfico y cultural de la vejez Aprender a aprender México multicultural 	<ol style="list-style-type: none"> Sujeto gerontológico: Una mirada desde la filosofía, la moral, y la bioética Género, sexualidad y vejez Aspectos macro y microeconómicos del envejecimiento Desarrollo sustentable y medio ambiente

Objetivo general de la asignatura
Analizar las condiciones sociohistóricas del desarrollo social y su relación con la calidad de vida de la población adulta mayor a fin de detectar que factores tanto objetivos como subjetivos intervienen en el envejecimiento activo.

Mapa conceptual de la Asignatura:



Nombre de la Unidad de Trabajo I: Calidad de vida y vejez							
Objetivo de la Unidad de Trabajo: Distingue y define las categorías, términos, y elementos básicos que constituyen a la Calidad de vida en la vejez.							
Temas, Subtemas y/o Tópicos	Bibliografía sugerida	Tipo de Competencia					
		Genérica			Específica		
		Nombre	Nivel	Indicador(es)	Nombre	Nivel	Indicador(es)
1.1. Contexto social de la calidad de vida	R 1 y 2	Ciudadanía	1	5	Orientación	1	1, 2 y 3
1.2. Concepto de calidad de vida	R 3	Comunicación	1	7			
1.3. Dimensiones de la calidad de vida	R 4						
1.4. Calidad de vida y adultos mayores	R 5 y 6						
1.5. Calidad de vida y salud	R 5 y 6						

Nombre de la Unidad de Trabajo I: Evaluación de la calidad de vida							
Objetivo de la Unidad de Trabajo: Identifica los métodos, técnicas y herramientas para evaluar la calidad de vida.							
Temas, Subtemas y/o Tópicos	Bibliografía sugerida	Tipo de Competencia					
		Genérica			Específica		
		Nombre	Nivel	Indicador(es)	Nombre	Nivel	Indicador(es)
2.1. Objetividad y subjetividad en la evaluación de la calidad de vida	R 1 y 2	Ciudadanía	1	5	Orientación	1	1, 2 y 3
2.2. Factores implicados en la autopercepción de la calidad de vida	R 3	Comunicación	1	7			
	R 4						
2.3. Dispositivos e instrumentos de evaluación	R 5 y 6						
	R 5 y 6						

Nombre de la Unidad de Trabajo III: Envejecimiento activo.							
Objetivo de la Unidad de Trabajo: Identifica los factores que intervienen en el envejecimiento activo y el estilo vida, a fin de fomentarlo dentro de la población adulta mayor.							
Temas, Subtemas y/o Tópicos	Bibliografía sugerida	Tipo de Competencia					
		Genérica			Específica		
		Nombre	Nivel	Indicador(es)	Nombre	Nivel	Indicador(es)
3.1. Envejecimiento activo	R. 10	Ciudadanía	1	5	Orientación	1	1, 2 y 3
3.2. Ciclo vital 3.3. Contexto 3.4. Conceptos 3.5. Determinantes 3.6. Estilos de vida saludable	T. 11 y 12. T. 16, 17. T. 13, 14, 15,	Comunicación	1	7			

Sugerencias de evaluación.

Dada la complejidad de los elementos que integra la asignatura, para diseñar el proceso de evaluación deberá consultar los siguientes anexos en el *Cuadernillo de Trabajo* que se adjunta, considerando estrategias para los tres momentos del Episodio de enseñanza y aprendizaje: *Preinstruccionales, Coinstruccionales y Postinstruccionales*.

Anexo a) denominado PROCESO PARA LA EVALUACIÓN DE LAS ASIGNATURAS Y UNIDADES DE TRABAJO.

Anexo b), denominado TABLA DE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL PROGRAMA EDUCATIVO EN GERONTOLOGÍA.

Anexo c) denominado IMPLEMENTACIÓN DE EJES TRANSVERSALES DE LA LICENCIATURA EN GERONTOLOGÍA.

Escenarios de aprendizaje

a) Reales ___% 15	b) Virtuales 15 %	c) Aulicos 70%
-------------------	-------------------	----------------

Referencias bibliográficas

Unidad de Trabajo I

1. HelpAge (2002). Informe sobre El envejecimiento y el desarrollo. Londo: HelpAge International
2. Sen, Amartya(2000). Desarrollo y libertad. México: Planeta.
3. Nussbaum, Martha; Amartya Sen (2002). La calidad de vida. México: Fondo de Cultura Económica.
4. Rodríguez, Marín Jesús. (2005). Psicología social de la salud. España: Síntesis .
5. OPS (2002). Salud y envejecimiento. Washington D.C. OPS
6. Calatayud, Morales Francisco. (2000): Introducción a la psicología de la salud. Buenos Aires: Paidós.

7. Cardona A., Doris; Agudelo G., Héctor Byron. Construcción cultural del concepto calidad de vida. Revista de la Facultad Nacional de Salud. <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/120/12023108.pdf> Pública, Vol. 23, Núm. 1, enero-junio, 2005, pp. 79-90

Unidad de Trabajo II

8. Pimentel Pérez, Bertha M. (2009). Calidad de Vida en Hidalgo. México: UAEH. (en prensa)
9. Morales, Francisco J. et al (2002) Psicología social. España: McGraw-Hill
10. Arronte, Rosales Alicia et al. (2008) *Manual para la evaluación gerontológica integral en la comunidad*. México: FEs-ZARAGOZA, UNAM.

Unidad de Trabajo III

11. OMS (2002). Envejecimiento activo: un marco político. En Rev. Esp. Geriátría y gerontología, No. 37 (S2), España.
12. Belsky, Janet (2001). Psicología del envejecimiento. Madrid: Paraninfo.
13. Rodríguez, Marín Jesús. (2005). Psicología social de la salud. España: Síntesis .
14. Gómez Pedrero, Carlos (2006) Psicología social de la salud. México Manual Moderno
15. Merino, Merino Begoña (2002). La evidencia de la eficacia de la promoción de la salud. Madrid: Ministerios de Sanidad
16. Glenn, John (2006). El ejercicio y su salud. Washington D.C. Instituto Nacional sobre envejecimiento.
17. Arronte Rosales, Alicia, et al. (2008). Manual para la evaluación gerontológica integral en la comunidad, México: FEZ-UNAM.
18. Calida de vida de la OMS (Instrumento WHOQoL Breve en español). Inventario de autoestima de Rosenberg.

Perfil del académico

1. Licenciado en medicina, demografía o sociología con estudios de posgrado en gerontología y/o Salud Pública.
2. Conocimientos y dominio de las TICs
3. Competencias docentes

Nombre de los académicos que elaboraron la asignatura

Mtra. Bertha Maribel Pimentel Pérez, Dra. Miriam Veras Godoy, Dra. Graciela Nava Chapa.

Fecha de última actualización

Marzo de 2009



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO
 División de Docencia
 Dirección de Educación Superior

UNIDAD DE TRABAJO I

Nombre de la Unidad de Trabajo I: Calidad de vida y vejez
Objetivo de la Unidad de Trabajo: Distingue y define las categorías, términos, y elementos básicos que constituyen a la Calidad de vida en la vejez.

Temas, Subtemas y/o Tópicos	Estrategias de aprendizaje y enseñanza			Recursos didácticos	Resultados de Aprendizaje	Número de referencia bibliográfica		Tiempo estimado en horas por subtema	
	Técnicas	Actividad Académico	Actividad Estudiante			Horas	Acumulado		
1.1. Contexto social de la calidad de vida	1. Pausa de los tres minutos	Actividad focal Introdutoria	Identificación conceptual simple.	Dispositivos grupales	Asimilación y comprensión de los aportes de la salud pública al campo de la gerontología a través de:	T 1	R 1 y 2	6 hrs.	6 hrs.
1.2. Concepto de calidad de vida	2. Estrategia S-Q-A	Diseño de objetivos	Elaboración de Inferencias	Antología con ejercicios didácticos	Contextualizar y dar sentido al aprendizaje	T. 2	R 3	6.hrs.	12 hrs.
1.3. Dimensiones de la calidad de vida	3. Enseñanza Recíproca	Realización de resúmenes	Resumir	Diapositivas	Codificar visual y semánticamente la Información	T 3	R 4	6.hrs.	22 hrs.
1.4. Calidad de vida y adultos mayores	4. Estrategia 2PL2R	Diseño de preguntas intercaladas	Elaboración conceptual y categorización	Recursos tecnológicos: PC, Cañón, Plataforma	Identificar y comprender la información relevante	T 4	R 5 y 6	6. hrs	28 hrs.
1.5. Calidad de vida y salud	5. Organizadores Gráficos 6. Aprendiendo Juntos 7. ABP	Realización de organizadores gráficos Realización de señalizaciones Elaboración de Mapas y redes conceptuales	Realización de mapas mentales y conceptuales Trabajo en equipos cooperativos		Recordar y comprender la información relevante.	T 5			



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO
 División de Docencia
 Dirección de Educación Superior

UNIDAD DE TRABAJO II

Nombre de la Unidad de Trabajo II: Evaluación de la calidad de vida
Objetivo de la Unidad de Trabajo: Identifica los métodos, técnicas y herramientas para evaluar la calidad de vida.

Temas, Subtemas y/o Tópicos	Estrategias de aprendizaje y enseñanza			Recursos didácticos	Resultados de Aprendizaje	Número de referencia bibliográfica		Tiempo estimado en horas por subtema	
	Técnicas	Actividad Académico	Actividad Estudiante			Horas	Acumulado		
2.1. Objetividad y subjetividad en la evaluación de la calidad de vida Factores implicados en la autopercepción de la calidad de vida Dispositivos e instrumentos de evaluación	1. Pausa de los tres minutos 2. Estrategia S-Q-A 3. Enseñanza Recíproca 4. Estrategia 2PL2R 5. Organizadores Gráficos 6. Aprendiendo juntos 7. ABP	Actividad focal Introductoria Diseño de objetivos Realización de resúmenes Diseño de preguntas intercaladas Realización de organizadores gráficos Realización de señalizaciones Elaboración de Mapas y redes conceptuales	Identificación conceptual simple. Elaboración de inferencias Resumir Elaboración conceptual y categorización Realización de mapas mentales y conceptuales Trabajo en equipos cooperativos	Dispositivos grupales Antología con ejercicios didácticos Diapositivas Recursos tecnológicos: PC, Cañón, Plataforma	Asimilación y comprensión de los aportes de la salud pública al campo de la gerontología a través de: Contextualizar y dar sentido al aprendizaje Codificar visual y semánticamente la Información Identificar y comprender la información relevante Recordar y comprender la información relevante.	T.7 T. 8 T. 9	R.7, R. 8 R. 9	6 hrs. 6 hrs. 6 hrs.	4 hrs. 12 hrs. 18 hrs. 20 hrs.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO
 División de Docencia
 Dirección de Educación Superior

UNIDAD DE TRABAJO III

Nombre de la Unidad de Trabajo III: Envejecimiento activo.
Objetivo de la Unidad de Trabajo: Identifica los factores que intervienen en el envejecimiento activo y el estilo de vida, a fin de fomentarlo dentro de la población adulta mayor.

Temas, Subtemas y/o Tópicos	Estrategias de aprendizaje y enseñanza			Recursos didácticos	Resultados de Aprendizaje	Número de referencia bibliográfica		Tiempo estimado en horas por subtema	
	Técnicas	Actividad Académico	Actividad Estudiante			Horas	Acumulado		
3.1 Envejecimiento activo 3. 2. Ciclo vital 3. 3. Contexto .Conceptos .Determinantes 3. 6. Estilos de vida saludable	1. Pausa de los tres minutos	Actividad focal Introdutoria	Identificación conceptual simple.	Dispositivos grupales	Asimilación y comprensión de los aportes de la salud pública al campo de la gerontología a través de:	T. 1	R. 10	6 hrs.	6 hrs.
	2. Estrategia S-Q-A	Diseño de objetivos	Elaboración de inferencias	Antología con ejercicios didácticos	Contextualizar y dar sentido al aprendizaje	T. 2	T. 11 y 12.	24 hrs.	30 hrs.
	3. Enseñanza Recíproca	Realización de resúmenes	Resumir	Diapositivas	Codificar visual y semanticamente la información				
	4. Estrategia 2PL2R	Diseño de preguntas Intercaladas	Elaboración conceptual y categorización	Recursos tecnológicos:	Identificar y comprender la Información relevante	T. 3	T. 13, 14, 15,	18 hrs.	48.
	5. Organizadores Gráficos	Realización de organizadores gráficos	Realización de mapas mentales y conceptuales	PC, Cañón, Plataforma	Recordar y comprender la Información relevante.				
	6. Aprendiendo Juntos	Realización de señalizaciones	Trabajo en equipos cooperativos						
	7. ABP	Elaboración de Mapas y redes conceptuales							

Elementos para la evaluación:

Formas de evaluación	Evidencias de aprendizaje (Qué evaluar)	Instrumentos de evaluación (Cómo evaluar)
<p><i>Describe el procedimiento según sea el caso:</i></p> <p>Autoevaluación : A partir de los indicadores establecidos en las rúbricas evaluará su nivel de desempeño.</p> <p>Coevaluación : A partir de los indicadores establecidos en las rúbricas evaluarán los estudiantes el nivel de desempeño de sus compañeros de equipo de trabajo.</p> <p>Heteroevaluación: participación alumno-alumnos-docente a partir de los indicadores establecidos en las rúbricas para evaluar las tareas asignadas, participaciones, exposiciones.</p>	<p>De conocimiento: Identificación y asimilación de conceptos y principios y teorías explicativas de la calidad de vida y el envejecimiento activo</p> <p>De desempeño: Demostrará las habilidades adquiridas al evaluar la calidad de vida de un grupo de personas de la tercera edad</p> <p>De actitud y valor: Demostrará mediante el desarrollo de habilidades sociales, su capacidad de socialización, mediante un comportamiento de respeto, orden y consideración y solidaridad hacia sus compañeros y las personas adultas mayores.</p> <p>De producto: Resolverá un caso integrando los aportes del total de las asignaturas que integran el semestre.</p>	<p>(x) Guías de Observación (x) Listas de Cotejo (x) Cuestionario (x) Exámenes</p> <p>Otros: Cuáles: <u>Resolución de un caso</u></p>

Escenarios de Aprendizaje (Descripción del uso y evaluación de los diversos campos)

a) Reales	b) Áulicos	c) Virtuales
El educando aplicará un instrumento para evaluar la calidad de vida de un grupo de personas adultas mayores.	El contenido de la asignatura es eminentemente teórico por lo que las clases se realizarán en el aula y las actividades allí realizadas se tomarán como parte de la evaluación del escenario.	Se llevará a cabo durante todo el semestre la resolución de un caso utilizando el método ABP, para lo cual se utilizará la PB, para presentar el caso dar instrucciones y efectuar las tareas, las cuales serán tomadas como evidencia y con ello se evaluará el escenario.

