



## GUÍA DE APRENDIZAJE

*Esta guía le proporcionará información necesaria para orientarlo(a) durante su experiencia de aprendizaje. Lea y consulte con frecuencia este recurso.*

*Diseñada por el Dr. Fernando Senior  
22 de abril del 2020*

*(Nota: Este documento representa la versión original de la guía y no corresponde a la versión actual que se pueda estar utilizando en la impartición del Bootcamp.)*

# PRESENTACIÓN DEL CURSO

## Índice

Presentación del <i>Bootcamp</i> _____	1
Objetivos de aprendizaje _____	3
Programación _____	4
Dinámica del <i>Bootcamp</i> _____	5
Políticas del INDES _____	9
Equipo del <i>Bootcamp</i> _____	10

# PRESENTACIÓN DEL BOOTCAMP

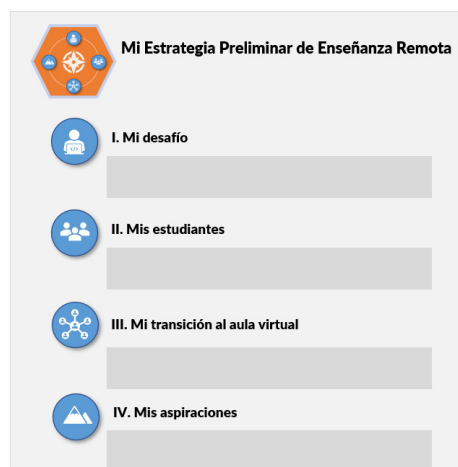
## Presentación del *Bootcamp*

Le extendemos una cordial bienvenida a este *Bootcamp* intensivo tutorizado y celebramos que se dé la oportunidad de vivir esta experiencia de formación en línea. En el transcurso de una semana trabajará en diferentes actividades individuales y colaborativas que buscarán que usted formule una estrategia preliminar de enseñanza remota.

El ***Bootcamp Virtual para la enseñanza remota*** le ofrece un conjunto de directrices esenciales para el diseño de una estrategia preliminar de enseñanza en línea. La palabra “bootcamp” proviene del inglés y se refiere a entrenamientos intensivos. Empleamos el término “preliminar” porque en el transcurso de una semana solo se pretende encaminar sus primeros pasos, mas no desarrollar una estrategia exhaustiva que pueda requerir meses o años (en especial, si se toma en cuenta el tiempo que toma formular estrategias institucionales de apoyo a la enseñanza remota de calidad).

El *Bootcamp* aborda la diferencia entre la enseñanza presencial y la enseñanza remota, así como los elementos que pueden tomar en cuenta para migrar al aula virtual. Mediante el uso del aula virtual, usted podrá tener la oportunidad de experimentar lo que implica ser estudiante remoto. En consecuencia, esto le permitirá convertirse en un(a) docente más consciente de los desafíos y oportunidades que plantea esta modalidad.

El foco del *Bootcamp* está puesto, no en la presentación de contenidos, sino en ayudarle a transformar un plan de docencia presencial en una propuesta de enseñanza remota. Por lo anterior, la invitación es a que utilice este espacio y oportunidad para generar una Estrategia Preliminar de Enseñanza remota (imagen a la derecha) que pueda implementar una vez que haya concluido el *Bootcamp*. Esto va a requerir compromiso de su parte, iniciativa, perseverancia y determinación para aprender y reaprender. Tendrá a su disposición instrucciones, recursos, oportunidades de retroalimentación en grupo y canales de comunicación constante.



*Estructura de documento a completar*

El *Bootcamp* le permite experimentar, de manera breve e intensiva, cinco grandes momentos:

1. Reconocer cómo usted se enfrenta a la enseñanza remota, con qué ambiciones e inquietudes; con qué conocimientos o destrezas; con qué recursos y servicios en su entorno inmediato.
2. Identificar cuáles son los principales elementos de un sistema de enseñanza remota y cómo se relacionan entre sí.
3. Distinguir las diferencias entre la enseñanza presencial y la enseñanza remota.

# PRESENTACIÓN DEL BOOTCAMP

4. Formular una estrategia preliminar de enseñanza remota para un desafío específico.
5. Participar en la retroalimentación de grupo donde, podrá a) fortalecer su estrategia preliminar y b) aprender de las soluciones de otros participantes.

## PÚBLICO OBJETIVO Y PRERREQUISITOS

El *Bootcamp* va dirigido a profesionales de América Latina y El Caribe que poseen responsabilidades sobre el diseño y/o impartición de cursos en modalidad remota.

Con relación a los requisitos técnicos mínimos se espera que usted:

- Use correctamente uno o varios de los navegadores de Internet. Recomendamos el navegador Chrome para acceder a los contenidos del *Bootcamp*.
- Domine el uso de un procesador de palabras, tales como Microsoft Word o documentos Google, además del software de Acrobat para visualización y descarga de documentos.
- Disponga y maneje correctamente una cuenta de correo electrónico personal para recibir notificaciones y estar informado sobre las novedades del *Bootcamp*.

## DURACIÓN DEL BOOTCAMP

El *Bootcamp* requiere que dedique un mínimo de **7 horas a lo largo una semana**. Se indica un número de horas mínimas porque usted podría elegir dedicarle más tiempo al desarrollo de su estrategia preliminar, además de aprovechar la oportunidad de ofrecer y recibir retroalimentación entre los participantes del *Bootcamp*.

# PRESENTACIÓN DEL BOOTCAMP

## Objetivos de aprendizaje

Al finalizar el *Bootcamp* usted será capaz de:

1. Reflexionar sobre las preferencias, hábitos y capacidades individuales e institucionales para la docencia remota.
2. Analizar los principales elementos que integran un entorno de aprendizaje remoto y sus equivalentes en la enseñanza presencial.
3. Formular una estrategia preliminar para migrar de la docencia presencial y sincrónica a la docencia remota y asincrónica.
4. Identificar posibles acciones que contribuyan a su desarrollo profesional.

## MÓDULOS

El *Bootcamp* consta de cinco módulos, los cuales están estructurados y secuenciados para permitirle concluir su propia estrategia preliminar de enseñanza remota a partir de De la identificación previa de un curso presencial existente de su elección y/o preferencia.

### **Módulo 1: Comience aquí**

- 1.1 Bienvenida al *Bootcamp*
- 1.2 Cómo navegar en el curso
- 1.3 Guía del participante
- 1.4 Calendario de trabajo

### **Módulo 2: Fundamentos de la educación remota**

- 2.1 ¿Cómo funciona la educación remota?
- 2.2 Comparación ente lo presencial y lo remoto
- 2.3 El rol fundamental de las actividades asincrónicas

### **Módulo 3: Mi transición al aula virtual**

- 3.1 Opciones tecnológicas para el aula virtual
- 3.2 Estructura del proceso de enseñanza
- 3.3 Canales y estrategia de comunicación
- 3.4 Actividades de aprendizaje
- 3.5 Opciones de evaluación y retroalimentación
- 3.6 Selección, creación y presentación de contenidos

### **Módulo 4: Conclusión del *Bootcamp***

- 5.1 Reflexiones de cierre
- 5.2 Conclusión de trabajos

# PRESENTACIÓN DEL BOOTCAMP

## Programación

La estructura muestra la programación de las acciones a concretar durante el desarrollo del *Bootcamp*. **Tenga presente que para acreditar el *Bootcamp* debe haber concluido todos los trabajos antes de la media noche del día lunes (hora de Washington, D.C.).**

DÍA DE SEMANA	MÓDULO	TEMÁTICA	ACTIVIDADES	DEDICACIÓN
Martes	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bienvenida al <i>Bootcamp</i></li> <li>• Cómo navegar en el curso</li> <li>• Guía del participante</li> <li>• Plantilla del proyecto</li> <li>• Calendario de trabajo</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conformación de grupos</li> <li>2. Foros de consultas</li> <li>3. Foro Café</li> </ol>	1 h
Miércoles	2	Fundamentos de la educación remota <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo funciona la educación remota?</li> <li>• Comparación ente lo presencial y lo remoto</li> <li>• El rol fundamental de las actividades asincrónicas</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <u>Videoconferencia de inicio: miércoles 29 de abril, 12:00 pm,</u> hora Washington, D.C.</li> <li>2. Lecturas</li> <li>3. Ejercicio de autoevaluación</li> <li>4. Entrega - Sección I &amp; II de estrategia preliminar de enseñanza remota</li> <li>5. Foros de consultas</li> </ol>	1 h
Jueves	3	Mi transición al aula virtual <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Opciones técnicas para el aula virtual</li> <li>2. Estructura del proceso de enseñanza</li> <li>3. Canales y estrategia de comunicación</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lecturas</li> <li>2. Ejercicio de autoevaluación</li> <li>3. Foros de consultas</li> </ol>	1.5 h
Viernes	3	Mi transición al aula virtual: Cont. <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Actividades de aprendizaje</li> <li>5. Opciones de evaluación y retroalimentación</li> <li>6. Selección, creación y presentación de contenidos</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Entrega – Sección I a III de la estrategia preliminar de enseñanza remota</li> <li>2. Foros de consultas</li> </ol>	1.5 h
Sábado/ Domingo	3	Retroalimentación en grupos	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar aciertos y sugerencias de mejoras</li> <li>2. Foros de consultas</li> </ol>	1 h
Lunes	4	Conclusión de trabajos y cierre del <i>Bootcamp</i>  <u>Hora límite de entrega: media noche (hora de Washington, D.C.).</u>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <u>Videoconferencia de cierre: lunes 4 de mayo, 12:00 PM,</u> hora Washington, D.C.</li> <li>2. Entrega final de estrategia preliminar de enseñanza remota (Sección I a IV actualizadas)</li> <li>3. Foro opcional para compartir trabajos finales</li> </ol>	1 h
Mínimo de horas de dedicación				<b>7 h</b>

# PRESENTACIÓN DEL BOOTCAMP

## Dinámica del *Bootcamp*

La dinámica del curso se basa en tres principales tipos de actividades:

- **Actividades sincrónicas.** El *Bootcamp* contempla dos sesiones sincrónicas de 60 minutos vía videoconferencia, una al inicio y otra al cierre. La primera sesión proveerá un encuentro simultáneo para familiarizarse con los objetivos del *Bootcamp*, acercarse a su tutor/a, establecer un primer contacto con sus compañeros(as) y responder las inquietudes que puedan surgir. La segunda sesión proveerá una oportunidad de cierre y reflexión sobre las lecciones aprendidas. Todas las demás actividades se llevarán a cabo de forma asincrónica.
- **Actividades de aprendizaje individuales.** Estas actividades le permitirán alcanzar los objetivos concretos, relacionados con el desarrollo de su estrategia preliminar de enseñanza remota.
- **Actividades de retroalimentación en grupos.** Al iniciar el *Bootcamp* será asignado a un grupo de participantes. Podrá utilizar este espacio para compartir, recibir y ofrecer retroalimentación entre sus compañeros(as) de grupo sobre sus respectivas estrategias. De esta manera podrá enriquecerse de otros ejemplos, así como fomentar vínculos profesionales con otros educadores/as de la región.

Todas las entregas que se proponen en el *Bootcamp* son necesarias para concluir el proceso de aprendizaje exitosamente. Además de las actividades requeridas, encontrará recursos complementarios que expandirán varios de los aspectos analizados.

Desde el inicio del *Bootcamp*, los/as participantes podrán revisar las indicaciones de las actividades de todos los módulos, los productos esperados en cada una de ellas y los recursos necesarios para realizarlas; sin embargo, la entrega de las actividades está programada por cada día, iniciando el martes y finalizando el siguiente lunes a las 24 horas, como se muestra en el apartado “Estructura del *Bootcamp*” de este documento, y en cada actividad dentro del aula virtual. La posibilidad de observar el *Bootcamp* en su complejidad permite que cada participante organice su tiempo y trabajo de la manera más conveniente, aunque recibirá un recordatorio de las actividades y los plazos para su entrega.

## INTERACCIÓN

La interacción es clave para el proceso de enseñanza-aprendizaje que en gran parte depende de la cantidad y calidad de los diálogos que se llevan a cabo en los **foros** y que se proponen a lo largo del *Bootcamp*.

# PRESENTACIÓN DEL BOOTCAMP

1. **Foro Novedades.** Funciona como un *Tablón de noticias*. En este espacio el/la coordinador/a del *Bootcamp* y/o tutor/a publica información periódica sobre cada uno de los módulos que se van habilitando y las actividades a desarrollar en ellos. Además, se dan a conocer anuncios o aclaraciones importantes sobre el desarrollo del *Bootcamp* que son de interés para todos las/los participantes.
2. **Foro Café.** Es un espacio informal que se utiliza sobre la marcha del *Bootcamp* para presentarse e intercambiar diversos aspectos, tales como experiencia profesional, pasatiempos y datos familiares, entre otros. Este foro busca desarrollar “presencia social” entre todos/as los/las participantes, incluidos los/las tutores/as.
3. **Foro de Consultas.** En este foro podrá solicitar aclaraciones sobre los recursos y/o las actividades de cada módulo.

El *Bootcamp* contempla también dos sesiones sincrónicas al inicio y al cierre, las cuales servirán como espacio para familiarizarse con el contenido, acercarse a su tutor/a y responder las inquietudes que puedan surgir.

## COMPROMISOS Y ROLES EN EL *BOOTCAMP*

El/la tutor/a del *Bootcamp* guía, interactúa y monitorea el desarrollo del curso, utilizando diferentes herramientas de comunicación disponibles en la plataforma en línea. El tutor además tiene el compromiso de:

1. Contestar a los mensajes en un plazo de 24 horas (con excepción de los recibidos en fin de semana, que serán respondidos a mayor brevedad posible, y en menos de 48 horas).
2. Retroalimentar el trabajo final dentro de los 5 días posteriores a la fecha de entrega.

Cada participante del curso deberá ser responsable de su propio proceso de aprendizaje y asumirá los siguientes compromisos:

1. Revisar la Guía de aprendizaje y el cronograma de trabajo.
2. Ingresar al aula con regularidad, al menos una vez al día, para mantenerse informado(a) sobre propuestas de actividades, lecturas y tareas del curso. Dar seguimiento a los anuncios del Tablón de Novedades
3. Desarrollar y entregar todas las actividades de acuerdo con el cronograma establecido, participando activamente en cada una de tales actividades, sean individuales o grupales.
4. Respetar las Reglas de Netiqueta publicadas en el curso para compartir comentarios o postear en los foros de trabajo.

Finalmente, el equipo del Aula Virtual tiene a su cargo dar soporte técnico a los participantes durante la ejecución del *Bootcamp* a través del sistema de INDES-HELP.



# PRESENTACIÓN DEL BOOTCAMP

## HERRAMIENTAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS

El *Bootcamp* cuenta con herramientas y recursos didácticos que facilitarán su proceso de aprendizaje. Las herramientas disponibles en el *Módulo de orientación* son:

- **Guía de aprendizaje.** A partir de ahora, esta guía será su carta de navegación para esta experiencia de aprendizaje.
- **Plantilla para Estrategia Preliminar de Enseñanza Remota.** Esta es su guía paso a paso para el documento que habrá de producir como resultado de este *Bootcamp*.
- **INDES HELP.** Dentro del *Bootcamp* usted podrá acceder a nuestro sistema de tickets para reportar cualquier incidencia técnica o administrativa que se presente durante el desarrollo del mismo.
- **Herramientas.** Se pondrán a disposición diversas herramientas necesarias para realizar las actividades de cada módulo del *Bootcamp*.
- **Contenidos.** Se trata del conocimiento organizado específicamente para el *Bootcamp*: tutoriales, documentos y plantillas de trabajo.
- **Actividades formativas.** Las actividades formativas se convierten en soportes prácticos de los contenidos del *Bootcamp*, y le permiten acercarse a situaciones reales.
- **Recursos de referencia.** Es el conjunto de materiales en formato electrónico disponibles para los participantes, cuyo propósito es servir como base informativa de los contenidos de *Bootcamp*.

## EVALUACIÓN

Su evaluación se realizará de forma continua, a través de la revisión de tutoriales, actividades y participación en la retroalimentación en grupo. Todas las entregas solicitadas del *Bootcamp* son obligatorias, puesto que cada una de ellas contribuye a su proceso de aprendizaje.

## CERTIFICACIÓN

Al finalizar el *Bootcamp*, usted podrá recibir un certificado según las siguientes condiciones:

- **Certificado de aprobación:** si ha cumplido con todas las entregas y actividades evaluativas del *Bootcamp*.

## PRESENTACIÓN DEL BOOTCAMP

- **No se expedirá certificado en el *Bootcamp*:** si no ha cumplido con todas las entregas y actividades evaluativas del *Bootcamp*.

### INSIGNIAS DIGITALES

Una vez que ha aprobado el *Bootcamp*, usted también recibirá una insignia digital que podrá exhibir en redes sociales. Esta insignia se otorgará cuando el *Bootcamp* finalice y recibirá indicaciones precisas para su descarga a través de un email, que será enviado a la cuenta de correo registrada para el *Bootcamp*.

## Políticas del INDES

Como responsable de su proceso de formación, es su deber conocer y atender cada una de las políticas que rigen el desarrollo de este *Bootcamp*, y todos los del INDES. Por lo tanto, le invitamos a revisarlas con detenimiento en el siguiente enlace:

<https://indesvirtual.iadb.org/mod/page/view.php?id=66844&lang=es#>

A continuación, se describen brevemente las políticas:

### POLÍTICA DE PRIVACIDAD

Esta política describe los asuntos relacionados con la confidencialidad y el uso de sus datos e información personal.

### POLÍTICA DE ACCESIBILIDAD

Esta política se refiere a la capacidad de presentar contenidos en la Web a personas que tienen alguna discapacidad física.

### POLÍTICA DE PREVENCIÓN DE PLAGIO

Esta política informa sobre los fundamentos de la integridad académica y las acciones que se tomarán cuando se detecten casos concretos de **plagio** o **deshonestidad** académica.

### POLÍTICA DE ENTREGA TARDÍA

El/la participante de un *Bootcamp* en línea debe cumplir en tiempo y forma con las actividades programadas, y con ello demostrar habilidades de administración de tiempo, como una competencia necesaria de los procesos de formación en línea.

**Tomando en cuenta lo breve e intenso del taller, no se aceptarán trabajos finales pasada la media noche del lunes (hora de Washington, D.C.). Asegúrese de haber concluido todas sus tareas antes de este plazo.**

# EQUIPO DEL BOOTCAMP

## Equipo del *Bootcamp*

<b>Jefe del Instituto Interamericano para el Desarrollo Económico y Social - INDES:</b>	<b>Juan Cristobal Bonnefoy</b>
<b>Coordinador/a General del Programa:</b>	<b>Stella Porto</b>
<b>Coordinador/a del <i>Bootcamp</i> Virtual:</b>	<b>Sonia Elizabeth Filippin</b>
<b>Autor y tutor del <i>Bootcamp</i> Virtual:</b>	<b>Fernando Senior Canela</b>
<b>Tutores:</b>	<b>Yunen Bercerra Esperanza Cortez</b> <b>Esteban Cocorda</b> <b>José Furlan</b> <b>Karen Sánchez</b>

Copyright © 2020. Banco Interamericano de Desarrollo. Esta obra se encuentra sujeta a una licencia Creative Commons IGO 3.0 Reconocimiento-No Comercial-Sin Obras Derivadas (CC-IGO 3.0 BY-NC-ND) licencia Creative Commons IGO 3.0 Reconocimiento-No Comercial-Sin Obra Derivada (CC-IGO BY-NC-ND 3.0 IGO) (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/igo/legalcode>) y puede ser reproducida para cualquier uso no-comercial otorgando el reconocimiento respectivo al BID. No se permiten obras derivadas.

Cualquier disputa relacionada con el uso de las obras del BID que no pueda resolverse amistosamente se someterá a arbitraje de conformidad con las reglas de la CNUDMI (UNCITRAL). El uso del nombre del BID para cualquier fin distinto al reconocimiento respectivo y el uso del logotipo del BID, no están autorizados por esta licencia CC-IGO y requieren de un acuerdo de licencia adicional.

Note que el enlace URL incluye términos y condiciones adicionales de esta licencia.