

VICERRECTORADO ACADÉMICO**RESOLUCIÓN N° 217-2024-VRAC -UAC.**

Cusco, 10 de mayo de 2024

EL VICERRECTOR ACADÉMICO DE LA UNIVERSIDAD ANDINA DEL CUSCO

VISTO, el Oficio N° 368-2024-DDA-UAC, de fecha 9 de mayo de 2024, enviado por la Directora de Desarrollo Académico, quién pone a consideración del Vicerrectorado Académico el Manual para el Diseño y Producción de Material Educativo Digital, para su aprobación;

CONSIDERANDO:

Que, la Universidad Andina del Cusco es una Institución Privada, destinada a impartir Educación Superior, se rige por la Ley Universitaria N° 30220, por la Ley de su creación N° 23837, la Resolución N° 195-92-ANR de la Asamblea Nacional de Rectores, su Estatuto propio y normas conexas que la gobiernan en el Marco de la Constitución Política del Perú;

Que, son funciones y atribuciones del Vicerrectorado Académico el de conducir y supervisar la marcha académica de la universidad, normando en materia académica dentro del marco de las leyes y del estatuto de la Universidad;

Que, mediante el documento del visto, la Directora de Desarrollo Académico de la Universidad Andina del Cusco, refiere que, o a través de la Coordinación de Educación Virtual y a Distancia se ha elaborado el MANUAL PARA EL DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE MATERIAL EDUCATIVO DIGITAL con la finalidad de promover el desarrollo de contenidos digitales que alimenten las asignaturas implementadas en el Aula Virtual.

Que, mediante resolución N° 170-CU-2023-UAC de fecha 3 de mayo de 2023 otorgan facultades extraordinarias al Vicerrector Académico y al Vicerrector de Investigación de la Universidad Andina del Cusco, para resolver con mayor celeridad las acciones académicas y administrativas de su competencia que no tengan implicancias económicas y puedan emitir resoluciones en el marco de sus funciones y atribuciones conforme establece el Estatuto Universitario y el Manual de Organización y Funciones, las mismas que deberán dar cuenta al Consejo Universitario.

Por tanto, en uso de las atribuciones que le confiere la Ley Universitaria N° 30220 y el Estatuto de la Universidad Andina del Cusco;

RESUELVE:

PRIMERO.- APROBAR el MANUAL PARA EL DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE MATERIAL EDUCATIVO DIGITAL, cuyo texto en anexo forma parte de la presente resolución, en mérito a los considerandos expuestos.

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho".

VICERRECTORADO ACADÉMICO

SEGUNDO.- DISPONER a las dependencias académicas y administrativas que corresponda adopten las medidas complementarias y necesarias para el cumplimiento de la presente Resolución. Regístrese, comuníquese y archívese. -----



UNIVERSIDAD ANDINA DEL CUSCO



Dr. Luis Mendoza Quispe
VICERRECTOR ACADÉMICO

VRAC/LMQ/rm
Cc. DDA
Archivo.



Firmado digitalmente por:
MENDOZA QUISPE LUIS
AMADEO
Motivo: En señal de
conformidad
Fecha: 16/05/2024 14:22:09-0500



Universidad
Andina
del Cusco

VICERRECTORADO ACADÉMICO

UNIVERSIDAD ANDINA DEL CUSCO

MANUAL PARA EL DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS EDUCATIVOS DIGITALES



Dirección de Desarrollo Académico
Coordinación de Educación Virtual y A Distancia



Elaborado por:

Equipo Técnico de la Coordinación de Educación Virtual y a Distancia de la Dirección de Desarrollo Académico

Lic. LOURDES MARLENI LIMA VALDIVIA

Directora de la Dirección de Desarrollo Académico

Mtro. Ing. MARÍA YORNET CUBA DEL CASTILLO

Coordinadora de Educación Virtual y A Distancia

Mtro. Ing. ADRIEL RAMÍREZ VARGAS

Personal de apoyo CEVYAD-DDA

Mtro. Ing. FÉLIX ENRIQUE HUAMÁN ATAULLUCO

Especialista en producción de contenidos educativos digitales

Cusco - 2024

INDICE DE CONTENIDOS

I.	PRESENTACIÓN.....	3
II.	BASE TEÓRICA.....	6
	2.1. Definición de manual.....	6
	2.2. Material Educativo Digital MED.....	6
	2.3. Definición de manual de diseño y producción de MED.....	6
III.	DISEÑO DE MATERIAL EDUCATIVO DIGITAL.....	6
	3.1. Fases del proceso de diseño y producción de material educativo digital.....	6
	FASE 1: CONCEPCIÓN DEL MED.....	8
	FASE 2: ELABORACIÓN DEL GUION DEL MED.....	9
	FASE 3: DESARROLLO DEL MED.....	13
	FASE 4: IMPLEMENTACIÓN EN EL AULA VIRTUAL Y EVALUACIÓN.....	16
	A. IMPLEMENTACIÓN EN EL AULA VIRTUAL.....	16
	B. EVALUACIÓN.....	17
IV.	CREACIÓN DE DOCUMENTOS DE TEXTO.....	19
	4.1. Elaboración de la Portada.....	19
	4.2. Elaboración del contenido.....	21
V.	CREACIÓN DE PRESENTACIONES.....	23
VI.	CREACIÓN DE VIDEOS.....	32
	6.1. Grabación del video.....	32
	6.2. Creación de video animado.....	34
	6.3. Grabar video usando una presentación con diapositivas.....	35
VII.	CARACTERÍSTICAS DE LOS MED.....	37
VIII.	GUÍA DE ESTILO.....	38
	BIBLIOGRAFÍA.....	40

INDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración N° 1. FASES DE DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE MED.....	7
Ilustración N° 2. TIPOS DE MED.....	13
Ilustración N° 3. MATERIAL DIDÁCTICO AUDIOVISUAL	14
Ilustración N° 4. MATERIAL INTERACTIVO	14
Ilustración N° 5. MATERIAL DIDÁCTICO TEXTUAL.....	15
Ilustración N° 6. MATERIALES ICONOGRÁFICOS.....	15
Ilustración N° 7. FORMATO DE PORTADA N° 1	19
Ilustración N° 8. FORMATO DE PORTADA N° 2	20
Ilustración N° 9. FORMATO PARA CONTENIDO.....	22
Ilustración N° 10. COMO CREAR UNA BUENA PRESENTACIÓN.....	24
Ilustración N° 11. FORMATO DE PLANTILLA DE PRESENTACIÓN N° 1	25
Ilustración N° 12. FORMATO DE PLANTILLA DE PRESENTACIÓN N° 2.....	26
Ilustración N° 13. FORMATO DE PLANTILLA DE PRESENTACIÓN N° 3.....	27
Ilustración N° 14. FORMATO DE PLANTILLA DE PRESENTACIÓN N° 4.....	28
Ilustración N° 15. FORMATO DE PLANTILLA DE PRESENTACIÓN N° 5.....	29
Ilustración N° 16. FORMATO DE PLANTILLA DE PRESENTACIÓN N° 6.....	30
Ilustración N° 17. FORMATO DE FONDO DE PRESENTACIÓN N° 1	31
Ilustración N° 18. FORMATO DE FONDO DE PRESENTACIÓN N° 2.....	31
Ilustración N° 19. FORMATO DE FONDO DE PRESENTACIÓN N° 3.....	32
Ilustración N° 20. VIDEO	34
Ilustración N° 21. VIDEO CREADO CON POWTOON	35
Ilustración N° 22. OPCIÓN ¿QUÉ DESEA HACER? DE POWER POINT.....	35
Ilustración N° 23. OPCIÓN GRABAR PRESENTACIÓN CON DIAPOSITIVAS	36
Ilustración N° 24. PRESENTACIÓN CON VIDEO EN CANVA.....	36
Ilustración N° 25. OPCIÓN PRESENTAR Y GRABAR PARA INICIAR GRABACIÓN DE VIDEO.....	36
Ilustración N° 26. CARACTERÍSTICAS DE LOS MED.....	37
Ilustración N° 27. GUÍA DE ESTILO	38

INDICE DE TABLAS

Tabla N° 1. GUION DE DISEÑO DE MED	9
Tabla N° 2. EJEMPLO DE GUION DE MED.....	10
Tabla N° 3. RECURSOS DEL AULA VIRTUAL	16
Tabla N° 4. ACTIVIDADES DEL AULA VIRTUAL	17
Tabla N° 6. GUION DE VIDEO.....	33

I. PRESENTACIÓN

La dinámica del proceso de enseñanza-aprendizaje ha sido reconfigurada al incorporar las potentes ventajas que ofrecen las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), las cuales pueden fortalecer el quehacer educativo al aportar innovación en la forma en que se planifican y elaboran los materiales didácticos. En las modalidades semipresencial y a distancia, la plataforma virtual adquiere un papel importante, ya que deberá contener el Material Educativo Digital (MED) elaborado por el docente y consultado por los estudiantes. Este material constituye un soporte para la interacción entre el docente y el estudiante, cumpliendo diversas funciones pedagógicas, tales como presentar el contenido de manera didáctica, facilitar las actividades de aprendizaje de los estudiantes y evaluar los aprendizajes.

Este manual plantea y detalla los pasos que el docente seguirá en la planificación, diseño, producción y evaluación de los materiales educativos (MED).

Dirección de Desarrollo Académico
Coordinación de Educación Virtual y A Distancia

II. BASE TEÓRICA

2.1. Definición de manual

Es un documento o publicación en el cual se establecen de manera ordenada y consecutiva los pasos y procedimientos a seguir para llevar a cabo con éxito una tarea o adquirir un conocimiento.

2.2. Material Educativo Digital MED

El material educativo digital MED, se refiere a cualquier recurso de aprendizaje que se presenta en formato digital, es decir, en forma de archivos electrónicos que pueden ser visualizados, interactuados o manipulados, a través de dispositivos electrónicos como computadoras, tabletas, dispositivos móviles u otros medios digitales.

Estos materiales pueden abarcar una amplia variedad de formatos, como texto, imágenes, audio, video, animaciones, simulaciones, juegos educativos, software educativo, y otros recursos multimedia, su propósito es facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Además, el material educativo digital puede ser utilizado en las diferentes modalidades de educación: presencial, semipresencial y a distancia.

2.3. Definición de manual de diseño y producción de materiales educativos

Un manual de diseño y producción de material educativo digital es un documento que contiene las pautas, procedimientos y recomendaciones para el desarrollo, diseño y producción de materiales educativos digitales. Este manual proporciona información detallada sobre cómo planificar, diseñar, desarrollar y evaluar MED, con el objetivo de garantizar la calidad, efectividad y usabilidad de los mismos en contextos educativos.

III. DISEÑO DEL MATERIAL EDUCATIVO DIGITAL

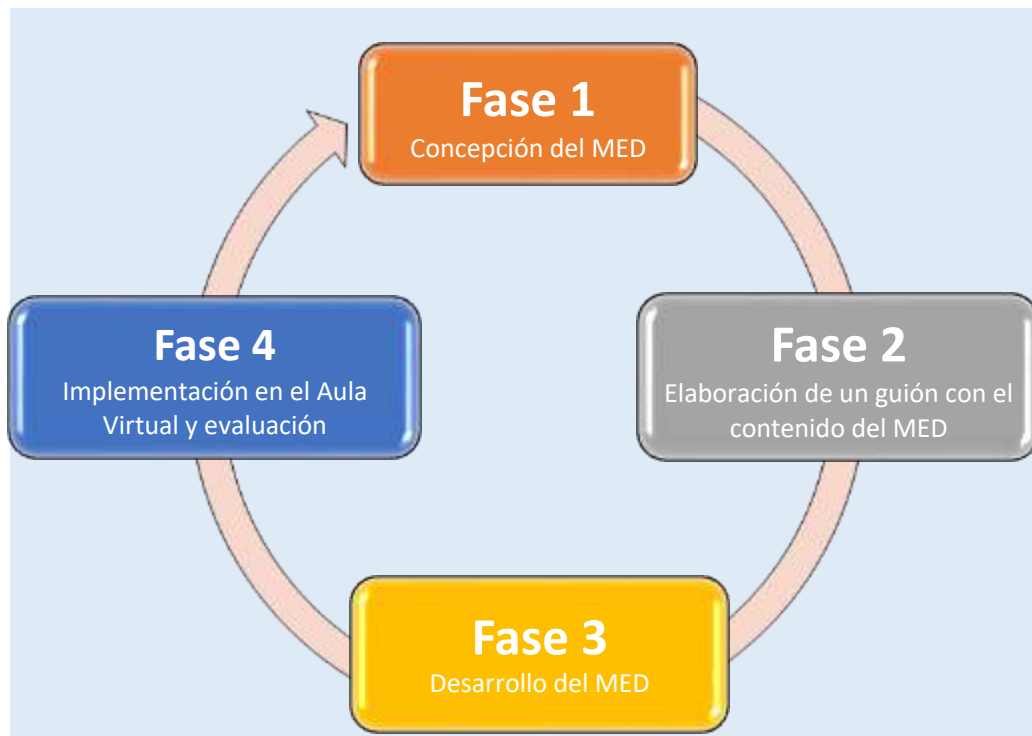
El diseño de material educativo digital busca crear experiencias de aprendizaje más atractivas, accesibles, personalizadas y efectivas para los estudiantes.

3.1. Fases del proceso de diseño y producción del material educativo digital

Para el diseño y producción del MED es necesario seguir los siguientes pasos:

Ilustración N.º 1

FASES DE DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE MED



Nota: Elaboración DDA

Fase 1: Concepción del MED

FASE 1: CONCEPCIÓN DEL MED

Antes de iniciar la elaboración del material educativo, se debe reflexionar sobre algunos aspectos importantes a partir de los cuales se toman decisiones de diseño y se elige el tipo de MED que se desarrollará.

Se sugiere analizar y responder algunas preguntas:

¿Cuál es el objetivo del material?

¿A quién va dirigido?

¿De qué tratará el material?

¿Se cuenta con suficientes contenidos de la temática a tratar?

¿Qué se va a elaborar? ¿Texto? ¿Video?



Fase 2: Elaboración del guion del MED

FASE 2: ELABORACIÓN DEL GUION DEL MED

Finalizada la fase 1 es tiempo de redactar el guion que pautará el diseño del material educativo digital, el cual debe contener lo indicado en la tabla N.º 1

Tabla N.º 1.
GUION DE DISEÑO DE MED

GUION DEL MED		
ASIGNATURA: (Colocar el nombre de la asignatura)		
UNIDAD DE APRENDIZAJE: (Colocar el número y título de la unidad)		
TÍTULO DEL TEMA A DESARROLLAR: (Colocar el título del tema)		
ESTRUCTURA	El material digital debe presentar: 1. Presentación 2. Objetivo de la sesión 3. Índice de contenidos que se van a desarrollar 4. El cierre que puede incluir: las síntesis y conclusiones 5. Bibliografía	
USO DE RECURSOS	Indicar los recursos que utilizará en el desarrollo de tema: ☐ Documento de texto ☐ Presentación con diapositivas ☐ Video ☐ Diagrama (organizador visual) ☐ Imágenes ☐ Enlaces de internet ☐ Otros (Ver Figura N.º 1 Tipos de MED)	
DINAMIZACIÓN	Se sugiere incluir al menos una actividad/recurso interactivo para fomentar la participación o interacción de los estudiantes.	
EVALUACIÓN		
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	1. Nombre de la actividad	Nombre de la actividad de aprendizaje
	2. Indicaciones generales	Descripción detallada y secuencial de las actividades e indicaciones de cómo se llevará a cabo, considerando el tipo de esta: participación en foro, entrega de informe, cuestionario u otros. Debe considerarse que el producto de la actividad será entregado en el Aula Virtual
	3. Características formales	Si corresponde, se debe detallar la extensión del trabajo, tipografía y tamaño de fuente, interlineado, tamaño de página, otros
	4. Instrucciones para la entrega	- Indicar la fecha y hora límite de entrega. - Si fuera el caso indicar el nombre con el que grabará el archivo
	5. Evaluación	Incluir el instrumento de evaluación (rúbrica, guía de evaluación)

A continuación, un **ejemplo** de guion de diseño del MED:

Tabla N.º 2

EJEMPLO DE GUION DE MED

GUION DE MATERIAL DIGITAL	
ASIGNATURA: Organización y administración de Sistemas de Información	
UNIDAD DE APRENDIZAJE: II UNIDAD	
TÍTULO DEL TEMA A DESARROLLAR: Los sistemas de información y los niveles organizacionales	
ESTRUCTURA	El material digital debe contener: 1. Presentación: Se presentará el tema con un video: Importancia de los Sistemas de Información, https://www.youtube.com/watch?v=nrDdCUDBM3U, extraído de WebNet Ideas 2. Objetivo de la sesión: ¿Qué lograremos en esta sesión? Comprender el rol que cumplen los tipos de sistemas de información en cada uno de los niveles de la organización y valorar la importancia que tienen. 3. Índice de contenidos a desarrollar en el tema: • Recordar: Definición de SI • Tipos de sistemas de información: indicar los tipos de SI y su definición, dar ejemplos de cada uno. • <u>Los niveles en la organización y los sistemas de información</u>: mostrar la pirámide organizacional y los SI asociados a cada nivel • Ejercicio interactivo en Genially 4. El cierre incluirá: • Resumen de los contenidos tratados en forma de esquema • Conclusiones: ➤ Los niveles de la organización tienen requerimientos específicos y diferentes, por ello necesitan Sistemas de Información que apoyen el manejo de la información que tienen. ➤ Los SI cumplen un rol muy importante en cada nivel de la organización porque no sólo manejan datos y los convierten en información, sino que los resultados que emiten ayudan en la toma de decisiones. ➤ Actividad de aprendizaje: Elaboración de mapa conceptual sobre los tipos de SI 5. Bibliografía consultada • Araya, S., & Orero, A. (s.f.). LOS SISTEMAS DE INFORMACIÓN Y SU INTERACCIÓN CON LA DIMENSIÓN CULTURAL DE LAS ORGANIZACIONES. Dialnet, 5-17. • Chiavenato, I. (2009). Comportamiento organizacional. La dinámica del éxito en las organizaciones. México D.F.: McGrawHill. 6. Adicional: una actividad de refuerzo en Edpuzzle
USO DE RECURSOS	Indicar los recursos que utilizará en el desarrollo de tema: ☐ Documento de texto ☒ Presentación con diapositivas ☒ Video ☐ Diagrama (Organizador visual) ☒ Imágenes ☒ Enlaces de internet

	☐ Otros	
DINAMIZACIÓN	Actividad interactiva sobre los niveles de la organización y los tipos de SI elaborada en Genially	
EVALUACIÓN		
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	1. Nombre de la actividadde aprendizaje	Elaboración de mapa conceptual sobre los tipos de Sistemas de Información
	2. Indicaciones generales	- Los estudiantes organizados en equipos de 4 personas realizarán trabajo colaborativo. - Deberán elaborar un mapa conceptual sobre los Tipos de Sistemas de Información, utilizando la información dada en la sesión y buscando información adicional en fuentes confiables. - También incorporarán los niveles de la organización en los que se utilizan los SI.
	Características formales	- Tomarán en cuenta todos los aspectos básicos de la elaboración de mapas conceptuales. - Podrán utilizar aplicaciones en línea para realizar el mapa conceptual, se sugiere MIRO, Canva o Lucid Chart. - El documento será presentado con el siguiente esquema: ➤ Carátula (incluye nombres y apellidos de los integrantes del equipo). ➤ Mapa conceptual o enlace (URL) compartido para que pueda verse sin dificultad. ➤ Conclusiones sobre la importancia de los SI. ➤ Bibliografía consultada en formato APA - El trabajo será entregado en el Aula Virtual en formato PDF, en la tarea programada.
	Instrucciones para la entrega	Fecha límite de entrega: lunes 4 de marzo hasta las 23:59 h
	Evaluación	Rúbrica holística (se incluye a continuación)

Rubrica holística para evaluar mapa conceptual sobre Tipos de Sistemas de Información				
CRITERIO	INDICADORES	PUNTAJE MÁXIMO	PUNTAJE OBTENIDO	COMENTARIOS
Conceptos	Se aprecia el concepto principal y los subordinados, ellos representan la información relevante del tema	4		
Enlaces y conectores	Se establecen los enlaces entre conceptos de forma correcta, el uso de conectores es el apropiado	4		
Jerarquía	Los conceptos y el desarrollo de la información mantiene un orden jerárquico, la estructura jerárquica está completa y equilibrada	3		
Conclusiones	Están bien sustentadas y mantienen relación con el tema	4		
Orden y presentación	La organización de la información es clara y de fácil interpretación	2		
Redacción y ortografía	La redacción es correcta y no hay faltas de ortografía.	2		
Bibliografía	Incluye la bibliografía en formato APA	2		
PUNTAJE TOTAL				

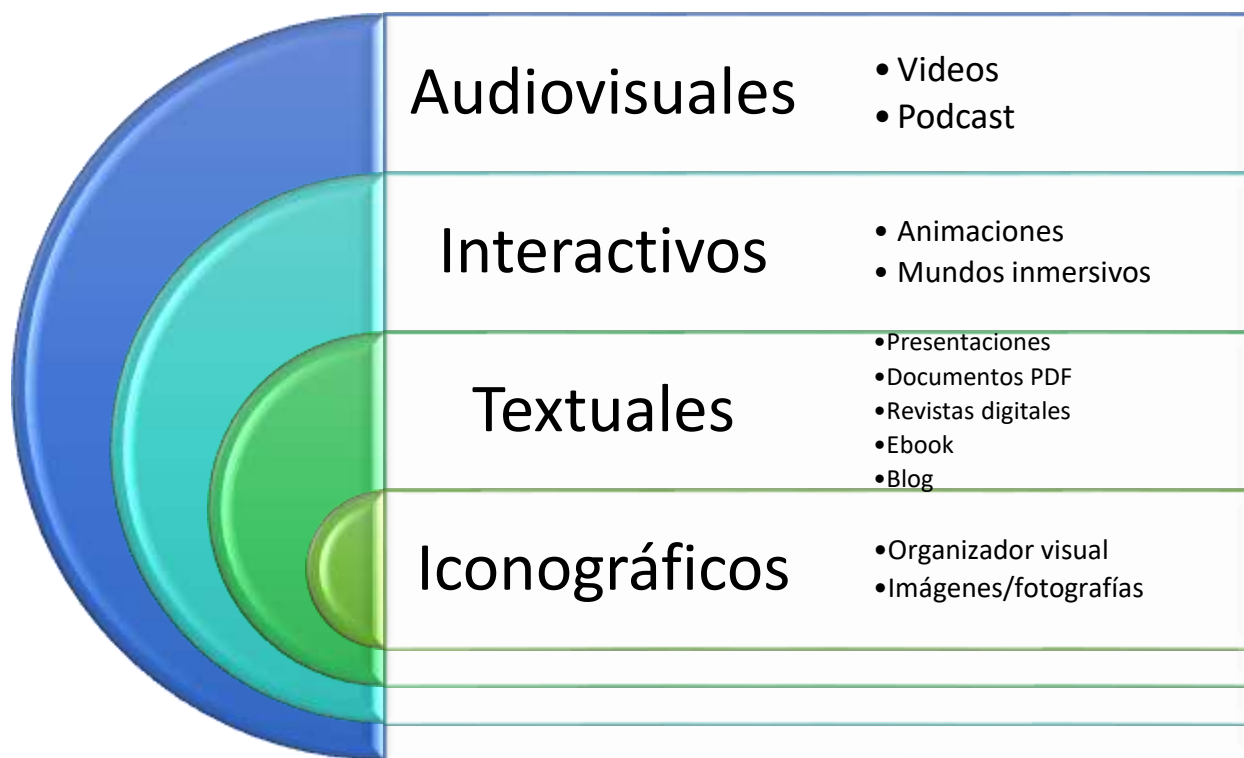
Fase 3: Desarrollo del MED

FASE 3: DESARROLLO DEL MED

En esta fase se crean los materiales educativos digitales utilizando **herramientas digitales o software** para elaborar presentaciones, videos, diagramas u otros que el docente haya planificado en el guión, además, incluye el desarrollo de la evaluación.

Para el desarrollo del material educativo digital se debe considerar que se puede elaborar: Documentos de texto, presentaciones, videos u otros, como se ve en la Figura N.º 1.

Ilustración N.º 2
TIPOS DE MED



Nota: Elaboración DDA

Ilustración N.º 3

MATERIAL DIDÁCTICO AUDIOVISUAL

Videos

- Tienen un atractivo único con su combinación de luz, sonido y color. El contenido que se ve en un video puede tener un efecto profundo en el estudiante, se sugiere utilizar el formato Mp4 o WebM, ya que permiten grabar videos livianos y de calidad. También, es posible utilizar videos de otros autores como por ejemplo los de Youtube, teniendo en cuenta los derechos de autor.

Podcast

- Son archivos de audio o video producidos en formato de episodios, se distribuyen por Internet, se puede reproducir en computadoras y en dispositivos móviles.

Nota: Elaboración DDA

Ilustración N.º 4

MATERIAL INTERACTIVO

Animaciones

- Son imágenes móviles, que pueden tener diferentes grados de fluidez del movimiento.

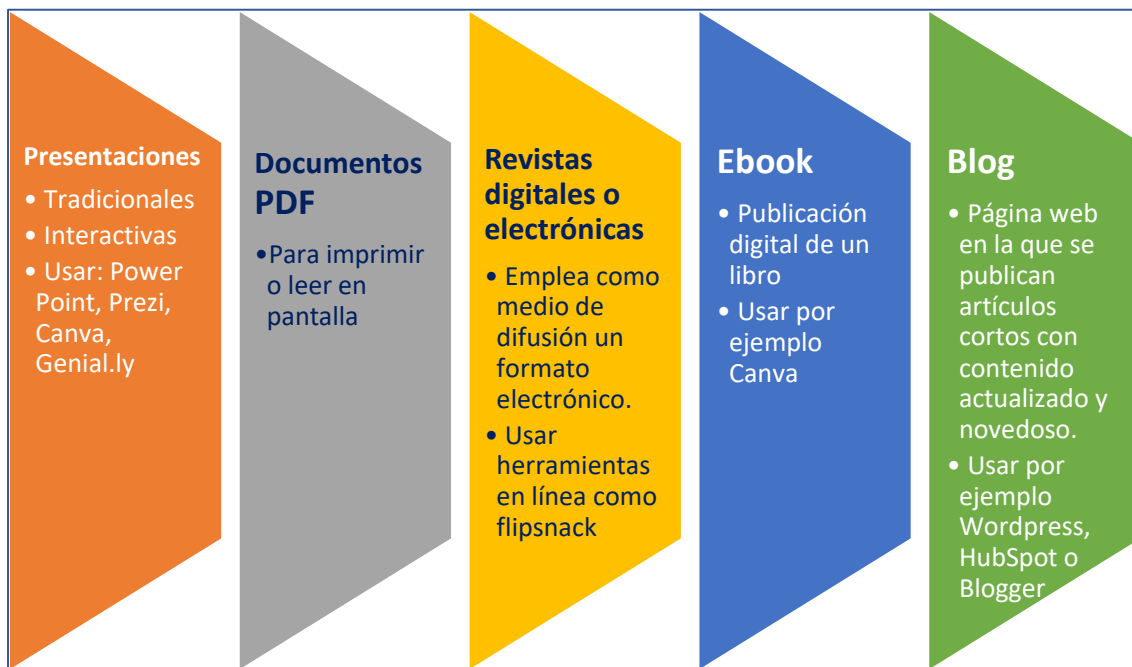
Mundos inmersivos

- Constan de actividades que logran que los usuarios se sumerjan en un mundo construido artificialmente (mundo virtual) el cual se asemeja a la realidad. Por ejemplo, escape room de la herramienta en línea Genial.ly

Nota: Elaboración DDA

Ilustración N.º 5

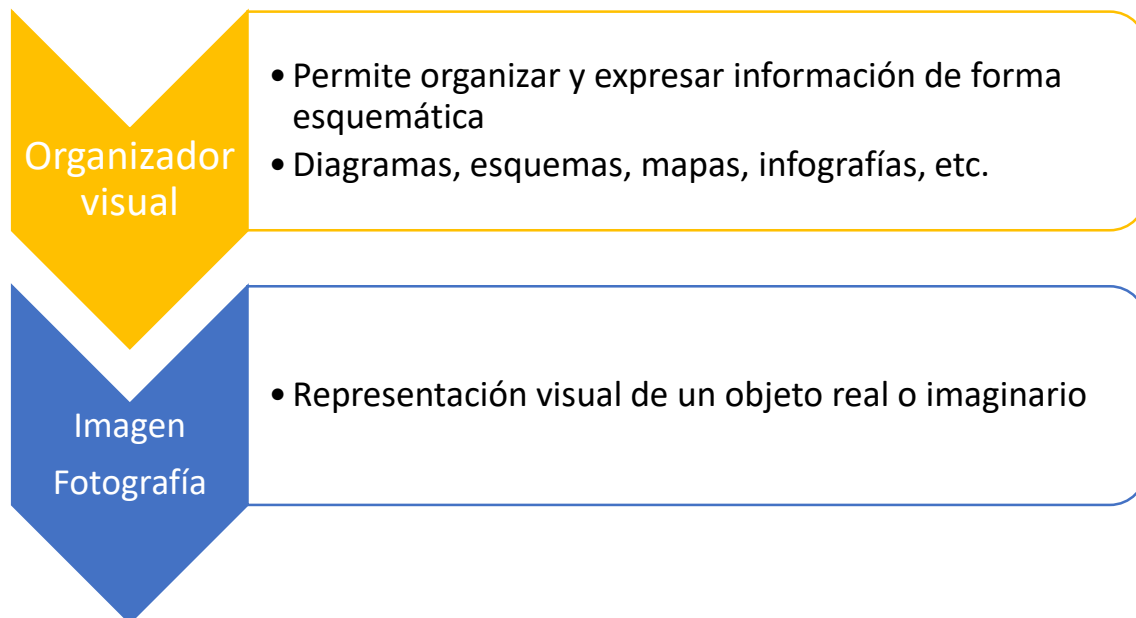
MATERIAL DIDÁCTICO TEXTUAL



Nota: Elaboración DDA

Ilustración N.º 6

MATERIALES ICONOGRÁFICOS



Nota: Elaboración DDA

Además, en el MED se pueden incluir las URL, hipervínculos o enlaces, que permiten acceder a información.

Fase N.º 4: Implementación en el Aula Virtual y Evaluación

FASE 4: IMPLEMENTACIÓN EN EL AULA VIRTUAL Y EVALUACIÓN

A. IMPLEMENTACIÓN EN EL AULA VIRTUAL

Se coloca en la Plataforma Virtual el material educativo digital diseñado y desarrollado, usando los recursos del Aula Virtual según corresponda.

Tabla N.º 3.

RECURSOS DEL AULA VIRTUAL

RECURSOS	
Área de texto y medios (Etiqueta)	 Área de texto y medios
Archivo	 Archivo
Página	 Página
URL	 URL

Nota: Elaboración DDA

También se programan las actividades de aprendizaje usando las **actividades** del Aula Virtual según corresponda.

Tabla N.º 4

ACTIVIDADES DEL AULA VIRTUAL

ACTIVIDADES	
Tarea	 Tarea
Foro	 Foro
Cuestionario	 Cuestionario

Nota: Elaboración DDA

La asignatura será organizada en el Aula Virtual teniendo en cuenta la **RESOLUCIÓN N° 524-2023-VRAC –UAC Guía N.º 1 Estructura de una asignatura en la Plataforma Virtual UAC.**

B. EVALUACIÓN

La evaluación se realiza a dos niveles. Una es la relacionada con el estudiante y su grado de asimilación del conocimiento, la segunda es la relativa a los contenidos y a la instrucción en sí, de manera que los resultados de ellas le permitan hacer mejoras en el diseño e implementación de las asignaturas en el Aula Virtual.

B.1. Evaluación relacionada con el estudiante

Se puede aplicar una encuesta que considere los siguientes criterios:

- Experiencia de uso
- Efectividad de los recursos
- Desafíos encontrados
- Sugerencias de mejora

B.2. Evaluación relacionada con los contenidos

Para el MED elaborado se deben considerar los siguientes criterios:

- **Descripción didáctica**
 - Se especifican de manera clara el tema, los objetivos, los contenidos, la evaluación.
 - Se incluyen instrucciones detalladas en las actividades de aprendizaje

- **Calidad de los contenidos:**
 - El contenido es coherente con los objetivos y ofrece elementos de apoyo para facilitar su comprensión y realización de actividades.
 - El contenido se presenta de manera clara y comprensible. Destacan las ideas clave y se dan instrucciones claras en las actividades.
 - El contenido está actualizado o es atemporal.
 - Los contenidos se presentan de forma atractiva e innovadora.
 - El contenido respeta los derechos de autor si utiliza otros materiales.
- **Capacidad para generar aprendizaje:**
 - Promueve el aprendizaje significativo y autónomo del estudiante.
 - Se fomenta la creatividad e innovación, que el estudiante genere nuevas ideas y formas de aplicarlo.
 - Se fomenta el aprendizaje individual y colaborativo.
- **Adaptabilidad:**
 - Se puede modificar fácilmente el contenido/actividad para ajustarlo a distintos tipos de estudiantes o de acciones formativas.
 - Los materiales pueden usarse independientemente del método de enseñanza y aprendizaje.
- **Interactividad:**
 - Fomenta la participación del estudiante durante la lectura, visualización o interacción con el material educativo.
 - La tipología de actividades interactivas es variada.
- **Formato y diseño:**
 - El diseño está bien organizado siendo claro, conciso e intuitivo.
 - El diseño es simple, relevante y atractivo, con una interfaz amigable.
 - Incluye formato multimodal: texto, imagen, audio y/o video.
 - Los contenidos audiovisuales facilitan y/o refuerzan el aprendizaje. No son adornos que entorpecen o ralentizan.
 - Las imágenes, audios y videos son de calidad.
 - Hay contraste suficiente entre el color de las imágenes y el color de fondo para que se vean bien.

IV. CREACIÓN DE DOCUMENTOS DE TEXTO

Un documento elaborado para ser utilizado como MED es un recurso digital que contiene información educativa estructurada y presentada en formato de texto. Este tipo de documento está diseñado específicamente para ser distribuido y consumido a través de plataformas digitales o el Aula Virtual.

4.1. Elaboración de la portada

Para la creación de documentos de texto es necesario colocar en primer lugar una portada, en la que se identifique no sólo a la Institución, sino también al docente, a la asignatura y el tema a tratar.

La Universidad Andina del Cusco provee las plantillas a utilizar para cada tipo de MED, las siguientes son las de portada:

Ilustración N.º 7

FORMATO DE PORTADA N.º 1



UNIVERSIDAD ANDINA DEL
CUSCO

[Nombre de la Facultad]

[Nombre de la Escuela Profesional]

[Título del tema]
[Subtítulo]

[Nombre de la asignatura]
[Nombres y apellidos del docente]

[Semestre]

VRAC
DDA

 Universidad
Andina
del Cusco

Nota: Elaboración DDA

Ilustración N.º 8

FORMATO DE PORTADA N.º 2



UNIVERSIDAD ANDINA DEL CUSCO

Universidad
Andina
del Cusco

Facultad
Escuela profesional

Título del tema
Subtítulo

Asignatura
Docente
Semestre


Dirección de Desarrollo Académico
Coordinación de Educación Virtual y A Distancia

Nota: Elaboración DDA

4.2. Elaboración del contenido

En cuanto al contenido del documento, el docente debe colocar todo aquello que considere necesario, tomando en cuenta siempre las características de los estudiantes a quienes irá dirigido, además, puede incluir figuras, imágenes, tablas, organizadores visuales e incluso enlaces de internet para información complementaria o para el desarrollo de actividades interactivas.

El documento de texto, en su contenido, debe presentar:

- Introducción
- Objetivo de la sesión
- Índice de contenidos que se van a desarrollar
- El cierre que puede incluir: las síntesis y conclusiones
- Bibliografía

Además, debe incluir la evaluación del tema a través de una actividad de aprendizaje que debe tener la siguiente estructura:

- a. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** Descripción detallada de la actividad de aprendizaje a plantear.
- b. **INDICACIONES GENERALES:** Indicaciones detalladas de cómo se llevará a cabo la actividad de aprendizaje, considerando el tipo de esta: participación en foro, entrega de informe, cuestionario u otros.
- c. **CARACTERÍSTICAS FORMALES:** Si corresponde se debe detallar la extensión del trabajo, tipografía y tamaño de fuente, interlineado, tamaño de página, otros.
- d. **INSTRUCCIONES PARA LA ENTREGA:** Indicar la fecha y hora límite de entrega.
 - a. Si fuera el caso, indicar el nombre con el que grabará el archivo
- e. **EVALUACIÓN:** Incluir el instrumento de evaluación (rúbrica, guía de evaluación)

La plantilla para elaboración del contenido de los documentos de texto es:

Ilustración N.º 9
FORMATO PARA CONTENIDO



Universidad
Andina
del Cusco

FACULTAD
ESCUELA PROFESIONAL

VRAC
DDA
CEVyAD

Universidad
Andina
del Cusco

Nota: Elaboración DDA

V. CREACIÓN DE PRESENTACIONES

Las presentaciones con diapositivas es probablemente el material educativo digital de mayor uso. Existen muchas herramientas digitales o software que permiten la creación de presentaciones, como, por ejemplo, Power Point, Prezi, Canva, Genial.ly, entre otros; cada una con características propias e incluso permiten incorporar interactividad en el material.

Para el proceso creativo de una presentación, se sugiere **iniciar** con la **planificación**, en la cual se pueden responder las siguientes preguntas: ¿Qué quiero transmitir en la presentación?, ¿será una presentación para usarla en clase o para que la consulten en el Aula Virtual?, ¿cuánto durará la presentación?

En **segundo lugar**, se debe reunir toda la información y estructurarla considerando:

- Introducción
- Objetivo de la sesión
- Índice de contenidos que se van a desarrollar
- El cierre que puede incluir: las síntesis y conclusiones
- Bibliografía

La sección del cuerpo se podrá subdividir en otras, pensando el contenido que tendrá cada una de ellas, la extensión aproximada, el tiempo de dedicación del estudiante, etc. Como contenido no solo se puede colocar texto, sino también se pueden agregar recursos multimedia, enlaces a contenido de internet, ejemplos prácticos, incluso actividades interactivas que el estudiante puede desarrollar para comprobar su aprendizaje (trivias, juegos, entre otros).

Dependiendo del tipo de contenido, se elegirá la herramientas o programa en la que se desarrollará la presentación.

El **tercer paso** consiste en trasladar todo el contenido a la presentación en el programa elegido, se necesitará un diseño atractivo que permita a los estudiantes navegar por la presentación de forma amigable y despierte la curiosidad por saber qué viene después. Puede hacer uso de las plantillas que proveen los programas para presentaciones.

Es importante que a la hora de plasmar la información se tenga cuidado con las fuentes de texto elegidas, su tamaño, el color, el uso de listas, de gráficos, etc. De la misma manera, se debe considerar en los distintos elementos multimedia que se quieren proporcionar como audios, vídeos, fotos, gráficos, etc. no abusar de ellos y que tengan un sentido lógico dentro de la presentación. Finalmente, el **último paso** será compartir la presentación con los estudiantes en la clase o colocarla en el Aula Virtual.

Ilustración N.º 10

COMO CREAR UNA BUENA PRESENTACIÓN



Nota: Infografía sobre cómo crear una buena presentación.

<https://create.piktochart.com/output/22259604-como-crear-una-buena-presentacion>

Para la elaboración de presentaciones en Power Point se tienen los siguientes formatos:

Ilustración N.º 11

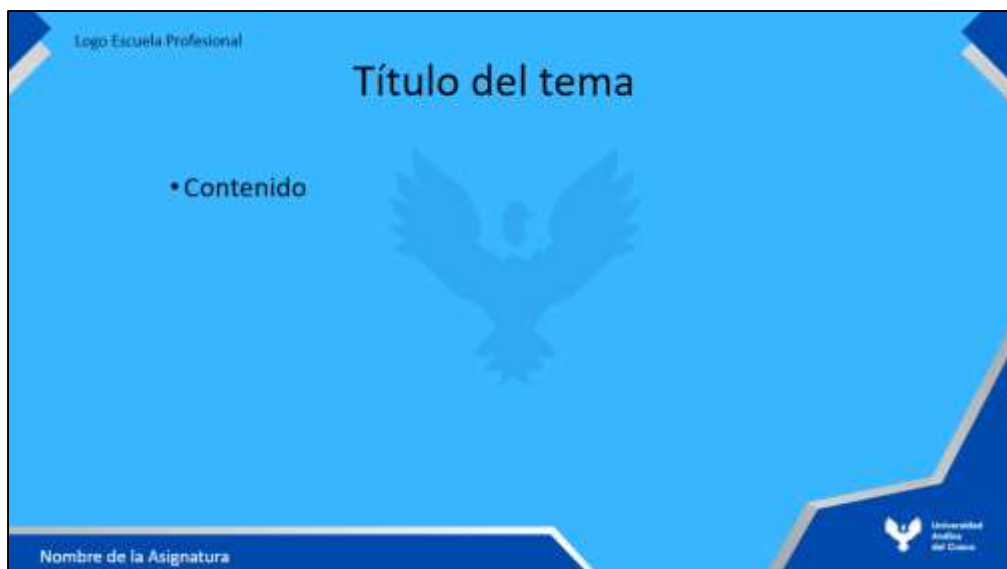
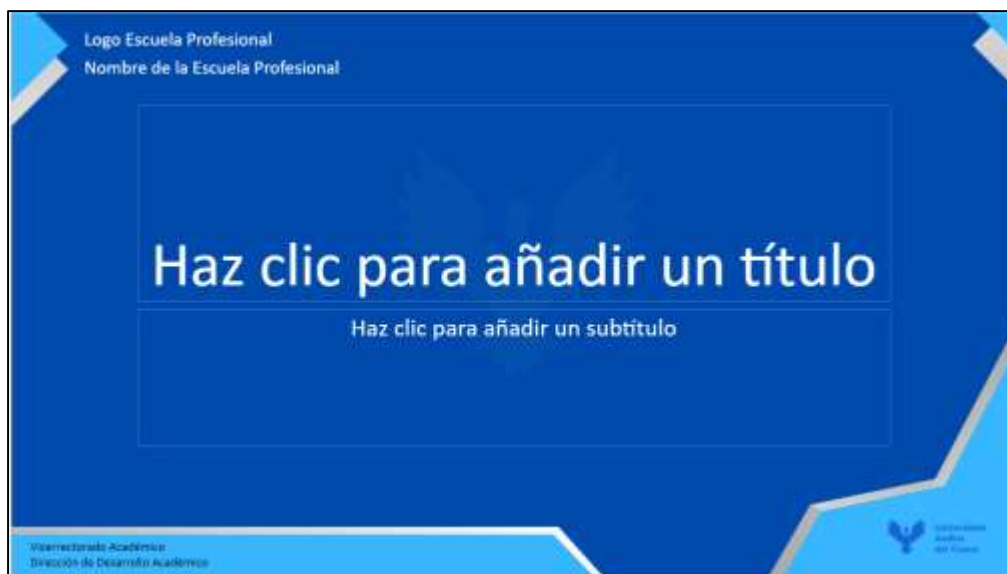
FORMATO DE PLANTILLA DE PRESENTACIÓN N.º 1



Nota: Elaboración DDA

Ilustración N.º 12

FORMATO DE PLANTILLA DE PRESENTACIÓN N.º 2



Nota: Elaboración DDA

Ilustración N.º 13.

FORMATO DE PLANTILLA DE PRESENTACIÓN N.º 3



Nota: Elaboración DDA

Ilustración N.º 14.

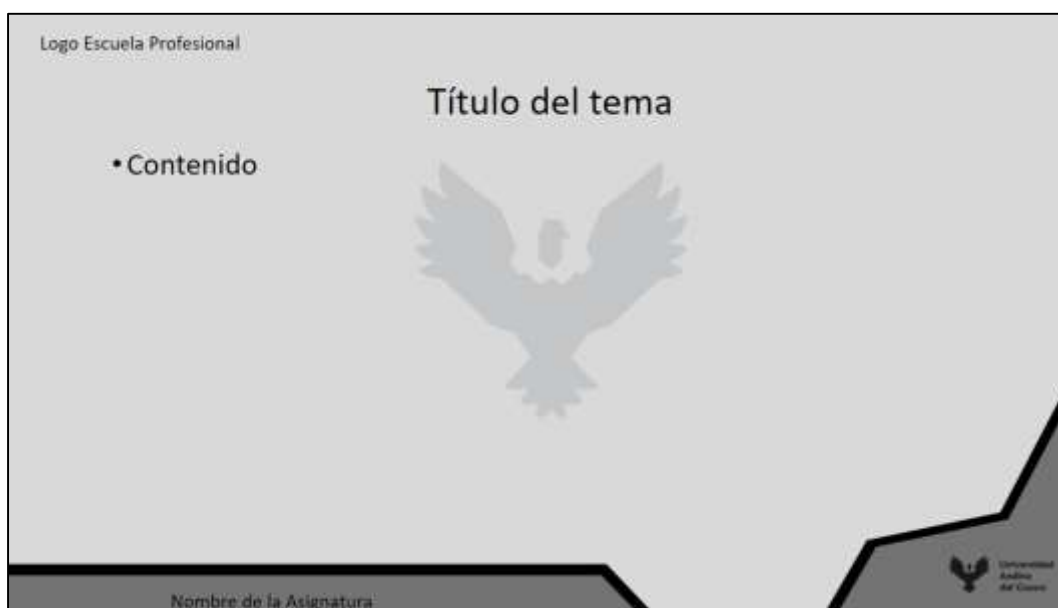
FORMATO DE PLANTILLA DE PRESENTACIÓN N.º 4



Nota: Elaboración DDA

Ilustración N.º 15

FORMATO DE PLANTILLA DE PRESENTACIÓN N.º 5



Nota: Elaboración DDA

Ilustración N.º 16.

FORMATO DE PLANTILLA DE PRESENTACIÓN N.º 6

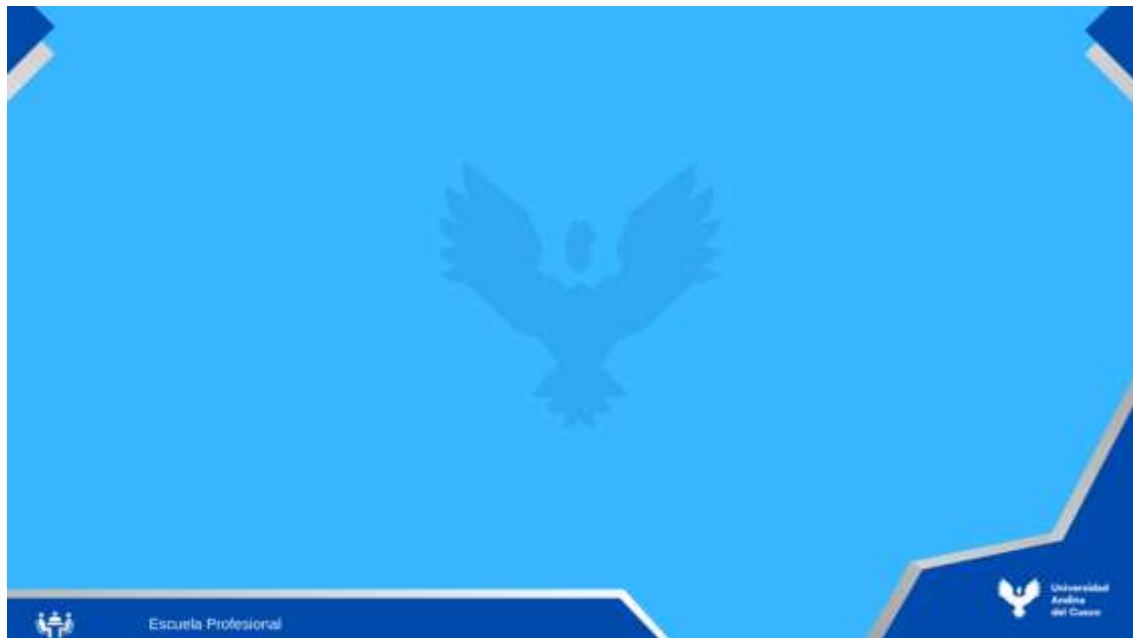


Nota: Elaboración DDA

Para la elaboración de presentaciones en otros programas se tienen las siguientes imágenes:

Ilustración N.º 17.

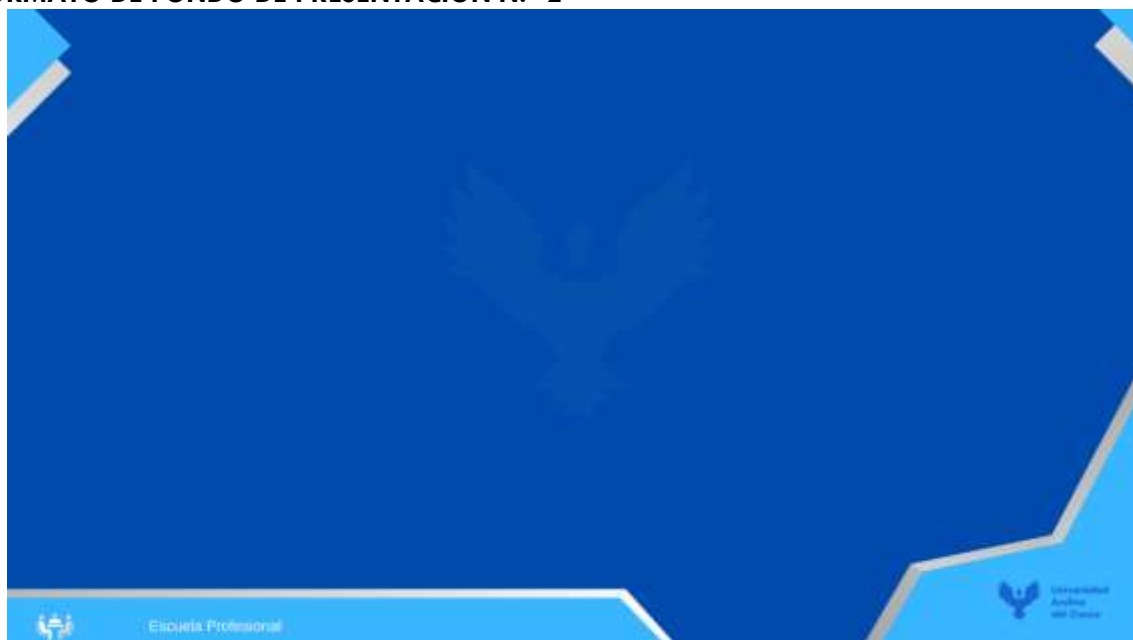
FORMATO DE FONDO DE PRESENTACIÓN N.º 1



Nota: Elaboración DDA

Ilustración N.º 18.

FORMATO DE FONDO DE PRESENTACIÓN N.º 2



Nota: Elaboración DDA

Ilustración N.º 19.

FORMATO DE FONDO DE PRESENTACIÓN N.º 3



Nota: Elaboración DDA

Todas las plantillas descritas están a disposición de los docentes en el siguiente enlace:

<https://drive.google.com/drive/folders/1V4NRXOi25X1q9SIIW27CKAzURxzZMUK-?usp=sharing>

Desde este espacio podrán descargarlas para usarlas en la producción de MED

VI. CREACIÓN DE VIDEOS

Para facilitar la transmisión de conocimientos y para que los estudiantes los asimilen mejor se ha hecho popular el uso de videos como medio didáctico, este se distingue por tener potencialidad expresiva que puede transmitir contenido educativo completo.

Una ventaja de los videos es que son portables entre dispositivos, el hecho de poder ser reproducidos en cualquier momento hace de este una forma eficiente de transmitir conocimientos y para algunas personas mucho más ameno.

6.1. Grabación del video

Una primera opción en la creación de videos es que el docente se grabe a sí mismo explicando los contenidos y luego realizar la edición de las grabaciones.

Para **iniciar** la grabación de un video se debe determinar el tema y así darle la orientación correcta. Luego se reúnen los contenidos que tendrán los elementos técnicos y audiovisuales, así como los gráficos o imágenes; muy importante no olvidar respetar los derechos de autor. También, reunir los audios de fondo que se utilizarán, se sugiere obtener pistas que tengan libre derecho de uso.

Es conveniente la elaboración de un **guion de video**, donde se anotan las ideas en forma ordenada, específicamente los puntos a tratar para la generación de audios de voz, además, contiene indicaciones técnicas y los detalles necesarios para su realización. A continuación, se presenta un ejemplo de guion de video:

Tabla N.º 5.
GUION DE VIDEO

Secuencia	Escena	Imagen	Sonido	Voz	Duración
Presentación	1	Imagen de fondo con el tema del video y logos institucionales	Sonido de fondo en volumen que va disminuyendo		3 s
	2	El docente presenta el tema	Sonido de fondo muy suave que no compite con la voz	Hola a todos, durante este video se revisará.....	20 s
Contenido	3	Se muestra imágenes o diagramas que explican el tema	Sonido de fondo muy suave que no compite con la voz	En la imagen se describe.....	15 m
Conclusión	4	Se muestra una imagen que resumen los contenidos	Sonido de fondo muy suave que no compite con la voz	En síntesis, en este video se trató El video estará disponible en el Aula Virtual para que puedan verlo cuando lo consideren necesario	30s
Créditos	5	Se presentan los créditos y los derechos de uso del video	Sonido de fondo muy suave que no compite con la voz	Texto elaborado por.... Imágenes obtenidas de.... Derechos de uso del video....	

Planificado el video y elaborado el guion, el siguiente paso consiste en la **grabación**, y antes es necesario practicar dicha grabación.

La calidad de la grabación del video dependerá de:

- El equipo utilizado para la grabación, puede ser un celular
- La iluminación del espacio
- El micrófono
- La práctica de la persona
- Los materiales que enriquecen el contenido como las imágenes, los diagramas, fotos y sonido de fondo.

Se debe tener en cuenta que la grabación no se hará en una sola toma, es posible grabar fragmentos o hacer distintas tomas, posteriormente en la edición se dará el orden de secuencia.

Los programas de edición de videos que se pueden utilizar son: Filmora, Canva, Clipchamp, entre otros.

Ilustración N.º 20.

VIDEO



Nota: https://elpais.com/elpais/2017/03/09/videos/1489079278_636354.html

6.2. Creación de video animado

La creación de un video animado como material educativo digital puede ser una herramienta poderosa para transmitir información de manera efectiva y atractiva. A continuación, el paso a paso para crear un video animado educativo:

Paso 1: Planificación y objetivos

En primer lugar, se identifica claramente los objetivos educativos que se desea lograr con el video animado, además de conocer la audiencia para adaptar el contenido y el tono del video a sus necesidades y nivel de comprensión.

Paso 2: Guion y contenido

Crear un guion que incluya la estructura del video, los conceptos clave y el diálogo, asegurándose de que el guion sea claro y conciso. Por otro lado, diseñar un storyboard para planificar la secuencia visual del video ayudará a visualizar cómo se desarrollará la animación.

Paso 3: Herramientas de animación

Elegir la herramienta de animación que mejor se adapte a sus necesidades y habilidades. Puede utilizar software como Powtoon o Moovly, incluso Canva, y hasta Synthesia que incorpora Inteligencia Artificial.

Paso 4: Creación de elementos visuales

Las herramientas de animación permiten crear personajes y elementos visuales que sean atractivos y relevantes, con la opción de darles vida incorporando transiciones, efectos y movimientos para mantener el interés.

Paso 5: Narración y audio

Si es necesario se graba una narración de voz clara y profesional. Asegurando de que la velocidad y el tono sean adecuados. También es conveniente agregar música de fondo o efectos de sonido para mejorar la experiencia, pero evitando que distraigan del contenido educativo.

Paso 6: Edición y finalización

Los programas de edición permiten ensamblar todas las partes del video, ajustando la duración y realizando cualquier cambio que sea necesario para mejorar la fluidez.

Finalmente, se revisa el video para asegurar que cumple con los objetivos educativos y que no hay errores o malentendidos.

Ilustración N.º 21

VIDEO CREADO CON POWTOON



Nota: <https://www.powtoon.com/es/blog/Haga-un-video-animado-o-un-explicador-animado-para-su-sitio-web-con-powtoon/>

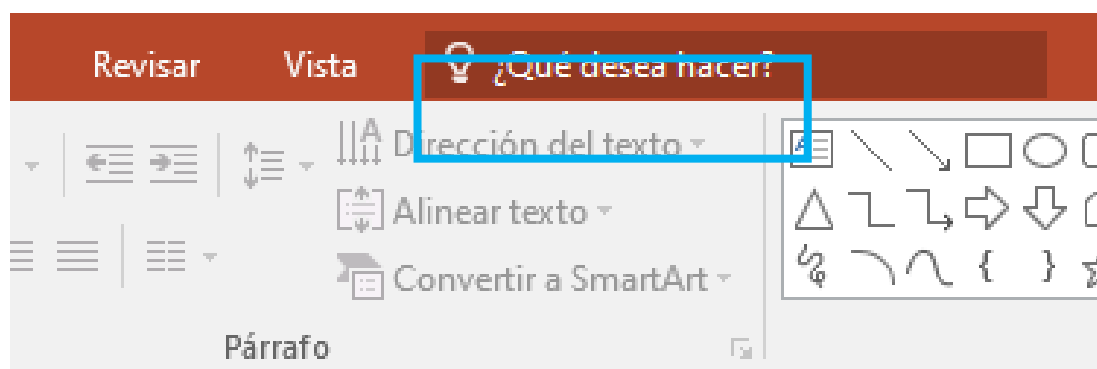
6.3. Grabar video usando una presentación con diapositivas

Consiste en utilizar una presentación con diapositivas como fondo principal y agregar una narración hecha por el docente mientras se muestra la presentación, mientras su rostro aparece en la parte inferior de la ventana. Entre los programas que permiten realizar esto se encuentra Power Point y Canva.

A partir de PowerPoint 2016 se cuenta con la opción de Grabar, la cual se encuentra disponible en el menú ¿Qué desea hacer?, donde debe escribir Grabar

Ilustración N.º 22.

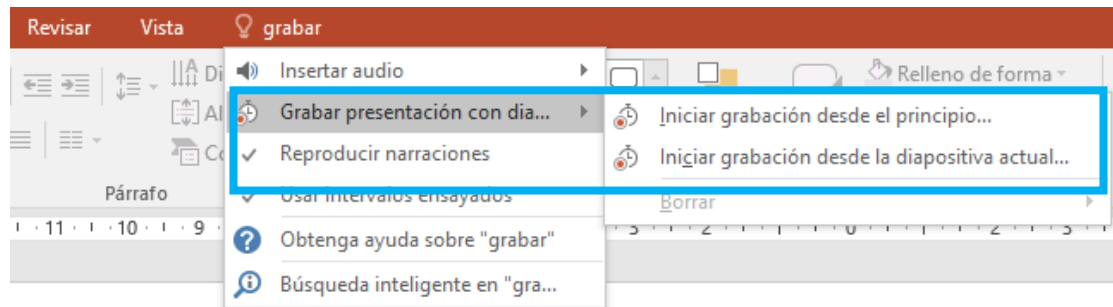
OPCIÓN ¿QUÉ DESEA HACER? DE POWER POINT



Nota: Elaboración DDA

Ilustración N.º 23.

OPCIÓN GRABAR PRESENTACIÓN CON DIAPOSITIVAS



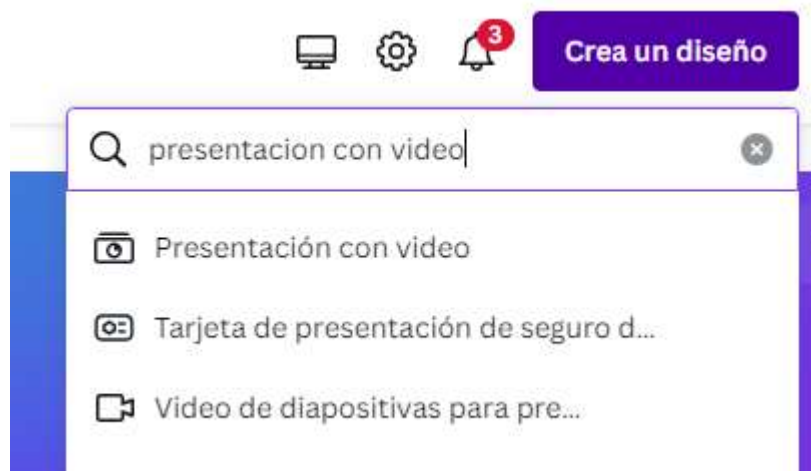
Nota: Elaboración DDA

Ya en las versiones 2019 y posteriores, dicha opción se encuentra en la Cinta de Opciones.

Otra forma sencilla de crear un video es utilizando el programa en línea Canva, para el cual es necesario estar previamente registrado. Esta herramienta permite primero crear la presentación con diapositivas y luego grabar un video con ellas, en el cual el docente hace la narración y su rostro se ve en un espacio del video.

Ilustración N.º 24.

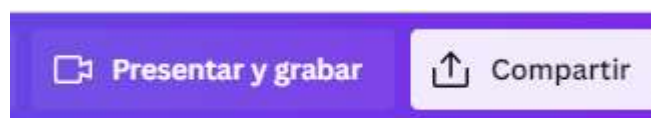
PRESENTACIÓN CON VIDEO EN CANVA



Nota: Elaboración DDA

Ilustración N.º 25.

OPCIÓN PRESENTAR Y GRABAR PARA INICIAR GRABACIÓN DE VIDEO



Nota: Elaboración DDA

VII. CARACTERÍSTICAS DE LOS MED

Elegido el tipo o tipos del MED a desarrollar, se debe tener en cuenta lo siguiente:

Ilustración N.º 26.

CARACTERÍSTICAS DE LOS MED



Nota: Elaboración DDA

- Debe poseer una narrativa**, el diseñador del material necesitará construir un discurso o guion didáctico que ofrezca una historia o relato que atrape a los estudiantes y de coherencia argumental a las distintas unidades o partes.
- Debe plantear retos y desafíos al estudiante** que impliquen la activación de procesos intelectuales de comprensión, de análisis, de contraste y de síntesis sobre el conocimiento.
- Debe “emocionar”** no sólo activar la dimensión cognitiva del aprendizaje. La emoción debe estimular la motivación para que el estudiante utilice el material, se implique en la cumplimentación de las tareas, adquiera y trabaje los contenidos, así como se comuniquen con sus compañeros. En este sentido se puede aplicar la gamificación.
- Debe ser interactivo**. La interacción debiera proporcionar una experiencia única y personal a cada estudiante.
- Debe ser multimedia** en las formas de presentación de los contenidos y de su interface. Los lenguajes de expresión textual, icónica, audiovisual o sonora deben entremezclarse como formas de representación del conocimiento, pero que convergen en ofrecer una experiencia coherente de aprendizaje.

VIII. GUÍA DE ESTILO

El desarrollo del MED requiere de coherencia y consistencia en su contenido y forma de presentación, por ello, se debe tomar en cuenta una guía de estilo para mantener un estándar uniforme en el MED.

Ilustración N.º 27.

GUÍA DE ESTILO



Nota: Elaboración DDA

Además, se debe considerar otros aspectos como son:

a. Diseño y presentación

Se recomienda tener especial cuidado en las interfaces que se ofrecen a los estudiantes, estas deben ser motivadoras, agradables e interesantes, por lo que se debe tener en cuenta lo siguiente:

- Los contenidos visuales (videos, presentaciones interactivas) deben primar por encima de los estáticos (dibujos, fotografías)
- El diseño del material digital debe ser claro y atractivo, los contenidos deben estar ordenados y bien distribuidos, manteniendo el equilibrio entre texto y contenido gráfico.
- El aspecto estético y gráfico debe ser uniforme y no abusar de cambios de color, rótulos, tipografía, etc.
- Cumplir, en la medida de lo posible y de ser necesario, con los criterios de accesibilidad como, por ejemplo, proporcionar subtítulos si se utilizan audios o videos, incluir tiempo suficiente para que se pueda leer e interactuar con el contenido, entre otros.
- Las ilustraciones o medios gráficos deben ayudar a ilustrar contenidos relevantes y deben facilitar su comprensión; el tamaño de los medios gráficos debe ser el adecuado para una correcta observación.

- El material educativo digital no debe tener faltas de ortografía ni construcciones gramaticales incorrectas. También es importante que no se cometan errores de traducción.
- Debe existir un contraste adecuado del texto sobre el fondo y que los tamaños de las líneas de los textos no sean largas en exceso.
- Los audios se deben escuchar con claridad; la calidad del sonido debe ser buena, procurando no integrar sonidos demasiado estridentes.
- Se debe destacar la información clave a través de algún mecanismo simbólico: color, recuadro, etc. sin romper con la estética.

b. Contenidos

Se debe tener en cuenta:

- Las pautas para la redacción de los documentos relacionados con los contenidos o temáticas de la unidad deben ser claros y comprensibles, permitiendo que los estudiantes aprendan el mensaje enviado.
- Deben tener una secuencia apropiada, enunciando los títulos y subtítulos con la sencillez de un vocabulario comprensible y un glosario. Colocar bibliografía respetando los derechos de autor.
- Las pautas para la elaboración de mensajes orientadores de las actividades, deben ser con mucha claridad y entendibles por los estudiantes, a través de "consignas": iniciar con un saludo, una expresión de estímulo que motive a los estudiantes, decirles qué van a hacer, dar instrucciones que sean necesarias e indicarles que deben seguirlas, enunciar si la actividad es obligatoria y los plazos de entrega en las fechas previstas, además de los criterios de evaluación que deben tener en cuenta. Despedirse de forma amable y respetuosa.
- Los criterios para el uso de los medios comunicacionales deben ser para el cumplimiento de los objetivos perseguidos, con contenidos que se desean transmitir, que sean significativos, interactivos, efectivos y motivantes.

BIBLIOGRAFÍA

Área Moreira, M., Tecnologías, U. de L. L. L. de E. y N., Educativas, U. de V. R. e I., & STELLAE, U. de S. de C. G. de I. (2019). Guía para la producción y uso de materiales didácticos digitales: recomendaciones de buenas prácticas para productores, profesorado y familias. Riull.ull.es. <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/16086>

Asinsten, J. (n.d.). Producción de contenidos para Educación Virtual Guía de trabajo del docente-contenidista. https://virtualeduca.org/documentos/manual_del_contenidista.pdf

Cecilia, J., Salazar, H., Andrade, S., Rosario, Alina, T., Cámac, E., Dany Montoya Negrillo, & Ordoñez, C. (2023). Estrategias didácticas innovadoras para la educación universitaria pospandemia. Universidad César Vallejo. <https://doi.org/10.18050/estdidacticas>

Mx, & Guiavideo. (n.d.). CREACIÓN Y USO DE VIDEO COMO MATERIAL EDUCATIVO. https://academica.uaslp.mx/ga/tic/video/GuiaIncorporacionTIC_Video.pdf

Luis, J., & Ramos, B. (n.d.). Elaboración de materiales educativos para la formación a distancia. https://www.ice.upm.es/wps/jlbr/documentacion/libros/elabora_mat_img.pdf

