

Tercera parte: realiza y evalúa tu propio diseño instruccional

Se pone a tu disposición un formulario vacío que te permitirá trabajar en cada componente de tu diseño instruccional. Al final, observarás que se han añadido espacios para el diseño de 3 actividades de aprendizaje; sin embargo, tu curso o módulo de curso podría contener más o menos actividades, de manera que podrás hacer los ajustes necesarios. Al final encontrarás un instrumento de autoevaluación que será de gran ayuda para verificar la calidad de tus avances, considerando las recomendaciones ofrecidas en esta guía.

### **Diseño Instruccional: Modelo ADDIE**

**Nombre del curso en línea: Creación de Objetos de Aprendizaje para Entornos Virtuales**

**Nombre del diseñador(a): César A. Delgado B.**

**Duración del curso:** cuatro (4) módulos en razón de 12 horas semanales para un total de 48 horas distribuidas en un mes (30 días)

### **1. Objetivo general y (2) específicos por módulos**

#### **MÓDULO I - OBJETOS DE APRENDIZAJE**

##### **OBJETIVOS GENERALES**

- Comprender la importancia del uso de objetos de aprendizaje en el proceso educativo.

##### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Conocer la evolución y el concepto de objetos de aprendizaje.
- Identificar las características y componentes de los objetos de aprendizaje
- Analizar los beneficios que aportan los objetos de aprendizaje al proceso educativo.
- Conocer herramientas de autor para la creación de objetos de aprendizaje.

---

#### **MÓDULO II - EL DISEÑO INSTRUCCIONAL EN LA CONSTRUCCIÓN DE OBJETOS DE APRENDIZAJE**

##### **OBJETIVO GENERAL**

- Comprender la importancia del uso del Diseño Instruccional en la creación de objetos de aprendizaje.

##### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Conocer el concepto de Diseño Instruccional.
- Analizar la importancia del Diseño Instruccional en la creación de objetos de aprendizaje.
- Identificar modelos y estructura del Diseño Instruccional.

---

#### **MÓDULO III - ELABORACIÓN DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL PARA UN OBJETO DE APRENDIZAJE**

##### **OBJETIVOS GENERALES**

- Aplicar los conocimientos adquiridos sobre las fases de análisis y diseño del Modelo de Diseño Instruccional ADDIE para la creación de un objeto de aprendizaje.

##### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Analizar el Objeto de Aprendizaje para su área de conocimiento según el modelo de Desarrollo Instruccional ADDIE.

- Diseño el Objeto de Aprendizaje para su área de conocimiento según el modelo de Desarrollo Instruccional ADDIE.

---

## **MÓDULO IV - DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN DE UN OBJETO DE APRENDIZAJE (PROYECTO FINAL)**

### **OBJETIVOS GENERALES**

- Aplicar los conocimientos adquiridos sobre las fases de desarrollo, implementación y evaluación del Modelo de Diseño Instruccional ADDIE para la creación de un objeto de aprendizaje.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Desarrollar el Objeto Virtual de Aprendizaje a través de la Herramienta de Autor eXeLearning.
- Implementar el Objeto Virtual de Aprendizaje integrándolo a entornos virtuales diferentes.
- Evaluar el Objeto Virtual de Aprendizaje a través de un instrumento de evaluación

### **2. Objetivos de aprendizaje o específicos**

Ya están incluidos en el punto anterior

### **3. Audiencia potencial**

Es un Diplomado para la formación de docentes que participan en procesos formativos en escuelas públicas y privadas de nivel primario, medio y superior de la República de Panamá y que tienen un grado de educación de licenciatura o de nivel superior.

Dentro de los conocimientos técnicos y/o competencias se requiere el uso de TIC (computador, Internet, herramientas y aplicaciones de la Web 2.0) y el uso de plataformas educativas (según rol de participante) y de medios sincrónicos y asincrónicos que son parte de los entornos virtuales.

Los participantes del diplomado deben tener competencias previas en el uso de computador y dispositivos portables, navegación por Internet, descarga e instalación de software y experiencia básica en el uso de aplicaciones de la Web 2.0.

### **4. Contenidos**

Módulo 1: Objetos de Aprendizaje

1. Evolución de los objetos de aprendizaje
2. ¿Qué es un objeto de aprendizaje?
3. Características de los objetos de aprendizaje.
4. Componentes estructurales de un objeto de aprendizaje.
5. Importancia de los objetos de aprendizaje en el proceso educativo
6. Herramientas de autor para el desarrollo de objetos de aprendizaje
7. Herramienta de autor eXeLearning

Módulo 2: el diseño instruccional en la construcción de objetos de aprendizajes

1. Diseño Instruccional
2. Importancia del diseño Instruccional en la creación de objetos de aprendizaje

3. Modelos y estructura de Diseño Instruccional
4. Modelo de Diseño Instruccional ADDIE

Módulo 3: Elaboración del diseño instruccional para un objeto de aprendizaje

1. Etapa de Análisis del objeto de aprendizaje según el modelo ADDIE.
2. Etapa de Diseño del objeto de aprendizaje según el modelo ADDIE.

Módulo 4: Desarrollo e implementación de un objeto de aprendizaje en un entorno de aprendizaje

- Etapa de Desarrollo del objeto de aprendizaje.
- Etapa de Implementación del objeto de aprendizaje.
- Etapa de Evaluación del objeto de aprendizaje.

## 5. Introducción

Diferentes autores señalan que estamos inmersos en lo que se denomina la Sociedad de la Información, que ha ido evolucionando hacia la Sociedad del Conocimiento (UNESCO, 2005). Esta evolución está suponiendo el crecimiento de iniciativas e innovaciones educativas basadas en la utilización de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC's). Concretamente, las TIC's están produciendo cambios en aspectos tales como la metodología didáctica, las estrategias de aprendizaje, los roles de los profesores y de los alumnos (Cabero, 2007), o incluso en la forma de elaborar y presentar nuevos materiales didácticos.

En este contexto, las TIC's contribuyen a la creación de los objetos de aprendizaje como herramientas potenciales para el proceso educativo.

Los Objetos de Aprendizaje (OA), se relacionan a unidades digitales de información que tienen como objetivo el ser utilizado en contextos educativos, como una nueva propuesta pedagógica. Se tratan de elementos de forma digital, que cuentan con un nivel de interactividad e independencia que apoyan los procesos de enseñanza-aprendizaje. Estos objetos apoyan las estrategias didácticas del docente pues permiten generar un aprendizaje autónomo, colaborativo y significativo a los estudiantes.

Es decir que sus elementos internos tengan sentido por sí mismos y que sean autosuficientes para el logro del objetivo de aprendizaje para el cual fue hecho, implica que puede usarse tanto en la enseñanza presencial como en procesos de e-Learning. Esta doble usabilidad, facilita el estudio independiente de los estudiantes, contribuyendo así a la formación de su autonomía frente al conocimiento: uno de los objetivos educativos más vigentes en el mundo de hoy, donde el avance de la ciencia y la tecnología exige con más fuerza seres humanos capaces de aprender por sí solos.

Para producir nuevos materiales educativos es necesario reflexionar sobre cómo lograrlo y para ello es pertinente abordar el tema del Diseño Instruccional.

El Diseño Instruccional es el proceso a través del cual se crea un ambiente de aprendizaje, así como los materiales necesarios, con el objetivo de ayudar al alumno a desarrollar la capacidad necesaria para lograr ciertas tareas (Broderick, 2001). En este diseño intervienen los principios generales del aprendizaje y se aboga por una formación más dinámica con la que el usuario pueda asimilar la formación de la forma más eficiente posible.

Es una herramienta fundamental para los docentes de e-Learning, ya que el diseño instruccional es utilizado como guía para la planificación de las unidades de aprendizaje, así como para la definición de los objetivos. Es en este proceso donde también se diseñan e implementan las actividades a realizar en cada unidad según el nivel formativo de cada usuario.

De otra parte, es importante abordar las fases del diseño instruccional para la producción de objetos de aprendizaje con el fin de plantear las estrategias de elaboración de materiales educativos actualizados que se puedan compartir y reutilizar en diferentes contextos.

## 6. Listado de actividades

- Lectura de contenidos modulares con temas y subtemas.
- Prueba parcial para medir conocimientos generales de los objetos virtuales de aprendizaje.
- Investigación y comparación de *Sistemas y/o Herramientas de Autor*.
- Investigación y comparación de Modelos y estructuras de diseño instruccional (DI) para crear objetos virtuales de aprendizaje.

## 7. Actividades de aprendizaje

**Actividad de aprendizaje 1: Análisis de material escrito para la presentación de una prueba de conocimientos sobre los objetos virtuales de aprendizaje.**

**Propósito:** esta actividad tiene como propósito medir el aprendizaje del participante sobre los conceptos generales de los objetos de aprendizaje.

### Introducción

Un **Objeto Virtual de Aprendizaje** (*en plural también llamados Objetos Virtuales de Aprendizaje*) es un contenido digital auto contenible que puede ser utilizado y reutilizado en distintos entornos para la enseñanza y el aprendizaje en la modalidad virtual.

El **Objeto Virtual de Aprendizaje** (*en sus siglas OVA*) puede ser utilizado para enseñar una **habilidad, un concepto o temática en particular**, estimulando el pensamiento y conocimiento de quien lo observa, ya que es enriquecido con elementos y recursos multimedia de tipo textual, gráficos, de animación, audio y video.

Afianzando el concepto, los **Objetos Virtuales de Aprendizaje** son *contenidos digitales, auto contenibles, interoperables, flexibles, accesibles, modulares con un propósito educativo*, a la vez que *contienen actividades de aprendizaje y su respectiva evaluación, contruidos en base a herramientas de contextualización*. Se describen como parte de la filosofía de elaborar **material didáctico** con soporte digital de calidad, destinados a ser utilizados con mayor énfasis en la educación virtual.

En la actualidad, los **objetos virtuales de aprendizaje** son utilizados por muchas industrias y empresas en proyectos de capacitación para sus empleados, en educación superior (programas virtuales) a nivel mundial y en los **MOOCS** (*acrónimo en inglés de Massive Online Open*

Courses) mejor conocidos como **Cursos Masivos y Abiertos en Línea** que se encuentran disponibles en **Internet**.

### Instrucciones

1. Realiza una lectura detenida de los temas que se encuentran habilitados en el **Módulo 1 - OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE** de esta plataforma:

- Tema 0: Introducción
- Tema 1: Objetos Virtuales de Aprendizaje.
- Tema 2: Evolución, características y componentes estructurales
- Tema 3: Importancia de los objetos virtuales de aprendizaje.

2. Para profundizar un poco más sobre el tema abordado de los **objetos virtuales de aprendizaje**, te invito a dar lectura del recurso educativo: **Características y componentes de los objetos virtuales de aprendizaje**, el cual puede accederse a través del enlace:

<https://upanama.e-ducativa.com/archivos/repositorio/6750/6778/html/index.html>.

Como recurso complementario puede consultar la siguiente fuente bibliográfica:

Lorenzo Gacía Aretio. 2005. Objetos de Aprendizaje. Características y repositorios. 1-5. Documento recuperado de:

[http://www.tecnoeducativos.com/descargas/objetos\\_virtuales\\_deaprendizaje.pdf](http://www.tecnoeducativos.com/descargas/objetos_virtuales_deaprendizaje.pdf)

3. Organice su tiempo para realizar una **prueba parcial** sobre el contenido del **Módulo 1**.

4. La prueba se realizará de manera individual mediante un **Formulario de Google Drive** en línea con una duración de dos horas (120 minutos) y las respuestas están limitadas a un solo envío.

5. La prueba tiene 10 preguntas (*que pueden ser de tipo conceptual y/o de análisis*) con un valor de 10 puntos cada una, para un total de 100 puntos. La prueba equivale a un 10% del total del diplomado.

6. El día de la prueba debe contar con una cuenta de correo de **Gmail** porque hay un campo obligatorio que lo solicita. Observe el siguiente vídeo, el cual le sirve de instructivo para realizar la prueba. [vídeo incrustado o enlace al mismo]

7. Al concluir la prueba, **notifique al Tutor** que fue completada. Para ello, vaya a la opción **Realizar actividad en** esta sección de la plataforma. Es importante no obviar este paso, para que el resultado de su evaluación aparezca en la plataforma.

#### Observaciones:

8. Realice la prueba antes de finalizar el **miércoles 11 de septiembre de 2020**.

#### Actividad de aprendizaje 2: Comparar Sistemas y/o Herramientas de Autor.

**Propósito:** esta actividad tiene como propósito que realices una comparación - diferenciación de las herramientas de autor para la creación de objetos de aprendizaje por medio de un esquema.

## Introducción

Los **objetos virtuales de aprendizaje** son desarrollados con distintos programas y formatos técnicos compatibles, ya que de ello depende que puedan ser **reutilizados, adaptados, editados, combinados y distribuidos** en distintos entornos de aprendizaje, sin importar la modalidad de estudio.

Escoger el programa o herramienta para crear **objetos virtuales de aprendizaje** no es tarea fácil, ya que se busca dinamizar los procesos de aprendizaje y para ello, un OVA debe concebirse desde la perspectiva de **tres dimensiones**: Pedagógica, tecnológica y de interacción.

**Los Sistemas de Autor** constituyen **herramientas informáticas** pensadas en teoría, para **desarrollar aplicaciones informáticas educativas**, concebidas para ser usadas por cualquier usuario, sin que esto exija conocimientos especiales de programación.

Todo lo anterior requiere ser considerado a la hora de crear **objetos virtuales de aprendizaje**, pero no es una limitante para que nosotros (de manera individual), podamos crear nuestros contenidos e insertarlos en diversos entornos de aprendizaje.

De eso se trata este **diplomado**: brindarte el conocimiento, para que puedas reconocer herramientas y crear competencias en su uso y por supuesto: **crear objetos virtuales de aprendizaje** para incorporarlos en tus procesos de enseñanza.

## Instrucciones

1. Realice una lectura detenida del tema 4 - Herramientas para el Desarrollo de objetos virtuales de aprendizaje que se encuentra en el Módulo 1 de la Plataforma.
2. Investigue a través de Internet las herramientas de autor que permiten la creación de objetos virtuales de aprendizaje.
3. Realice de manera individual un cuadro comparativo con las siguientes especificaciones que describa las principales características, ventajas y desventajas de seis (6) Sistemas y/o Herramientas de Autor que hay en la actualidad. Tome de **guía** el siguiente cuadro (en horizontal) para mostrar la información en un documento de texto o como presentación el PowerPoint. Recuerde colocar las fuentes que han sido consultadas al final del cuadro en formato APA.

Nombre de la herramienta Imagen (debe colocar la imagen) Breve descripción	Objetivos	Características/Ventajas/Desventajas	Software Libre o Comercial
Herramienta:  Logo o imagen  Breve descripción:	Los objetivos o finalidad que cumple el software o herramienta de Autor	Características:  Ventajas:  Desventajas;	Es software libre o comercial
Fuentes consultadas:			

4. La entrega final debe ser en **formato PDF**, cuya fecha de cierre es el **martes 18 de agosto de 2020 hasta las 11:59 pm (una semana)** a través de la opción **Realizar actividad en** esta sección de la plataforma.
5. Esta actividad tiene un valor de 40 puntos con un peso porcentual del 10% del diplomado y será evaluada mediante rúbrica y los siguientes criterios de evaluación:

**Criterios de Evaluación:**

E = EXCELENTE	B = BUENO	R = REGULAR	PM = POR MEJORAR	NO = NO SE OBSERVÓ	
CUADRO COMPARATIVO DE SISTEMAS Y/O HERRAMIENTAS DE AUTOR.					
CRITERIOS POR EVALUAR	E	B	R	PM	NO
40 puntos - 10%	10	8	6	4	2-0
Identifica claramente las herramientas de autor					
La información descrita es de relevancia y se ajusta a los conceptos, características, ventajas y desventajas de las herramientas de autor					
Utiliza el formato solicitado para describir las herramientas de Autor. Hace entrega de la actividad en tiempo oportuno					
<b>Total, puntos</b>					

**Actividad de aprendizaje 3: Modelos y estructuras de diseño instruccional (DI) para crear objetos virtuales de aprendizaje.**

**Propósito:** en esta actividad se propone que usted identifique los **modelos y estructuras de diseño instruccional (DI)** para la creación de objetos virtuales de aprendizaje por medio de procesos o etapas.

**Introducción**

Constantemente reflexionamos sobre la necesidad de **producir materiales educativos de calidad**, pero *¿Cómo hacer esto? ¿Cuesta dinero y tiempo? ¿Puedo yo producir estos recursos? ¿A quién van dirigidos o en que entorno de aprendizaje serán utilizados? ¿Los recursos que estoy utilizando en mis clases cumplen con los objetivos de aprendizaje? ¿Son motivadores? ¿Aprenden nuestros estudiantes con ellos?*

Históricamente, educación y tecnología han sido parte importante en el aprendizaje individual y colectivo del ser humano. Es por eso por lo que las instituciones educativas a diario nos piden utilizar nuevas herramientas y **metodologías en el proceso educativo**, para que nuestra labor docente sea efectiva y se cumplan con los **objetivos de aprendizaje**.

Con lo anterior, *¿Creen ustedes que debemos hacer recursos educativos a la ligera o de manera improvisada? ¿Será justo para nuestros estudiantes el reproducir o copiar un contenido de hace 15 años, hacerle pocos cambios y ofrecerlo para su lectura?*

La educación siempre es y será un proceso donde los individuos cambian su forma de pensar y actuar, a través de la adquisición de conocimientos. De allí que, si la educación es vista como un **proceso**, todo debe ser llevado en igualdad de condiciones sobre ese **proceso**.

De allí la importancia del **diseño instruccional**: visto como un **proceso** a través del cual se *crea un ambiente de aprendizaje adecuado, con materiales y/o recursos didácticos que ayuden al alumno a desarrollar sus capacidades y habilidades que le permitan aportar un alto sentido de las cosas a nuestra sociedad*. Es **una oportunidad** para hacer *efectivo el proceso de aprendizaje, ya que orientan la realización de una planificación adecuada para crear materiales educativos motivadores y de calidad*.

### Instrucciones

1. Realice una lectura detenida del tema 1 (Diseño Instruccional) y 2 (Importancia del Diseño Instruccional en la creación de objetos virtuales de aprendizaje que se encuentran en el Módulo 2 de la Plataforma.

2. Utilice distintos medios de información en Internet para investigar e identificar los **modelos y estructuras de diseño instruccional (DI)** para la creación de objetos virtuales de aprendizaje.

3. Presente de manera individual la investigación de acuerdo con la siguiente estructura:

- Portada (Hoja de presentación)
- Introducción (breve introducción del contenido que se encuentra en su trabajo)
- Contenido (del tema a investigar)
- Bibliografía (de las fuentes consultadas y en base a normas APA.

**La estructura de contenido (punto 3) debe ser de la siguiente manera:**

- Modelo: \_\_\_\_ (como título, presente el modelo de diseño instruccional)
- Descripción: \_\_\_\_ (describa brevemente el modelo de diseño instruccional)
- Diagrama: \_\_\_\_\_ (coloque una imagen del diagrama que corresponde al modelo de diseño instruccional)
- Fases: (los pasos que contiene cada diagrama y cualquier otra información que se considere importante aportar)

4. La asignación debe ser diseñada en un documento de texto (Word) y su presentación final en formato de documento portátil (PDF) que debe ser entregada en esta actividad de aprendizaje de la plataforma y tiene como fecha límite el **lunes 31 de agosto de 2020, hasta las 11:59 p.m.**

5. Esta actividad tiene un valor de 50 puntos con un peso porcentual del 10% del diplomado y será evaluada mediante rúbrica y los siguientes criterios de evaluación:

**Criterios de Evaluación:**

E = EXCELENTE	B = BUENO	R = REGULAR	PM = POR MEJORAR	NO = NO SE OBSERVÓ	
CUADRO COMPARATIVO DE SISTEMAS Y/O HERRAMIENTAS DE AUTOR.					
CRITERIOS POR EVALUAR	E	B	R	PM	NO
50 puntos - Equivale a un 10% de la evaluación final	10	8	6	4	2-0
Describe los modelos de diseño instruccional en función de lo solicitado (modelo, descripción, diagrama...)					
La información descrita es de relevancia y se ajusta a los modelos de diseño instruccional investigados.					
Utiliza el formato solicitado para describir las herramientas de Autor.					
Cumple con el formato establecido - estructura y presentación					
Hace entrega de la actividad en tiempo oportuno.					
<b>Total, puntos</b>					

Autoevaluación del diseño instruccional: generalidades del curso

		No cumplo las especificaciones esperadas x	Me acerco a lo esperado, aunque puedo mejorar -	Cumplo las especificaciones esperadas ✓
<b>1. Objetivo general</b>	1.1 Redacté el objetivo general del curso atendiendo al orden y la lógica de sus componentes.		X	
	1.2 Establecí la acción que realizará el estudiante, no el tutor.	X		
	1.3 Señalé puntualmente el aprendizaje integral que lograrán los participantes después de estudiar el curso en línea.		X	
<b>2. Objetivos de aprendizaje o específicos</b>	2.1 Redacté todos y cada uno de los objetivos de aprendizaje del curso atendiendo al orden y la lógica de sus componentes.		X	
	2.2 Cuidé que todos y cada uno de los objetivos de aprendizaje se derivaran del objetivo general.		X	
	2.3 Cuidé que entre todos los objetivos de aprendizaje existiera una concatenación o unidad lógica.		X	
	2.4 Incluí objetivos específicos que activarán en el estudiante habilidades de pensamiento de orden superior, como comparar, discriminar, evaluar, analizar, sintetizar, etc.		X	
	2.5 Incluí objetivos específicos de naturaleza práctica o metódica, como diseñar, organizar, aplicar, etc.		X	

<b>3. Audiencia potencial</b>	3.1 Describí detalladamente el perfil deseable de la audiencia potencial del curso en línea (formación profesional, experiencia, intereses, conocimientos, habilidades, etc.).	X		
	3.2 Señalé a qué personas les podría resultar particularmente útil el curso en línea.	X		
<b>4. Contenidos</b>	4.1 Hice una relación de los temas y subtemas que el curso en línea abordará.		X	
	4.2 Escribí los temas de manera sencilla y clara, utilizando sustantivos para enunciarlos.		X	
	4.3 Cuidé que existiera una correspondencia lógica entre el contenido y el objetivo general y los objetivos específicos del curso.		X	
<b>5. Introducción</b>	5.1 Escribí una explicación general del curso, ampliando las aspiraciones marcadas en el objetivo general.		X	
	5.2 Incluí en la introducción preguntas o señalamientos para provocar el interés de los estudiantes en el curso.	X		
<b>6. Relación de actividades</b>	6.1 Determiné las principales acciones que los participantes deben realizar para lograr cada objetivo específico.		X	
	6.2 Escribí las actividades de manera sencilla y clara, utilizando sustantivos para enunciarlas.		X	

**Autoevaluación del diseño instruccional: actividades de aprendizaje**

		En ninguna de las actividades	En la mitad de las actividades o menos	En más de la mitad de las actividades	En todas las actividades
<b>7.1 Nombre de la actividad</b>	7.1.1 Denominé a las actividades haciendo referencia al trabajo que implican.				
	7.1.2 Escribí los nombres de las actividades de manera sencilla, utilizando sustantivos.				
<b>7.2 Propósito</b>	7.2.1 Incluí en los propósitos de las actividades lo que el estudiante aprenderá al término de cada una de ellas.				
	7.2.2 Redacté con claridad y sencillez los propósitos de las actividades.				
<b>7.3 Introducción</b>	7.3.1 Redacté una introducción en cada una de las actividades a manera de presentación del trabajo por realizar.				
	7.3.2 Incluí en la introducción algunos cuestionamientos o comentarios que				

	despierten el interés del estudiante para realizar las actividades.				
<b>7.4 Instrucciones</b>	7.4.1 Ordené la secuencia de pasos que el estudiante debe seguir para completar las actividades.				
	7.4.2 Indiqué en las instrucciones las especificaciones de los productos que resultan de las actividades.				
	7.4.3 Indiqué en las instrucciones los plazos de realización y las fechas límite de entrega de las actividades.				
	7.4.4 Indiqué en las instrucciones el medio a través del cual se entregarán los productos que resulten de las actividades.				
<b>7.5 Recursos</b>	7.5.1 Relacioné todos los recursos que el estudiante necesita para realizar las actividades.				
	7.5.2 Incluí las referencias completas de los recursos de las actividades y los enlaces para acceder a ellos.				
	7.5.3 Incluí diferentes tipos de recursos en las actividades, en atención a la diversidad de preferencias y canales de percepción de los estudiantes.				
<b>7.6 Tiempo estimado de realización</b>	7.6.1 Señalé claramente el tiempo que el estudiante invertirá para realizar las actividades.				
	7.6.2 Cuidé que el tiempo estimado tuviera congruencia con la complejidad de las actividades.				
<b>7.7 Valor porcentual</b>	7.7.1 Señalé claramente el valor porcentual con relación a la totalidad que tienen las actividades.				
	7.7.2 Cuidé que el valor porcentual tuviera congruencia con el esfuerzo invertido y el aprendizaje comprometido en las actividades.				
<b>7.8 Criterios de evaluación</b>	7.8.1 Establecí claramente los criterios de calidad que servirán para evaluar las actividades.				
	7.8.2 Señalé la ponderación o el valor de cada criterio de evaluación de las actividades.				
	7.8.3 Elaboré un instrumento que facilite el proceso de evaluación de las actividades.				