UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE TLAXCALA

FACULTAD EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

DPIPE, UNA ESTRATEGIA PARA DISEÑAR Y CREAR AULAS VIRTUALES

GABRIELA MÉNDEZ MELÉNDEZ

GRUPO: 311

UNIDAD DE APRENDIZAJE: EDUCACIÓN A DISTANCIA

PROFESOR: JOSÉ LUIS VIILEGAS VALLE

**DPIPE, una Estrategia para Diseñar y Crear Aulas Virtuales (AV)**

Para la creación de un DPIPE se necesitan de los siguientes puntos:

**Sustentación Teórica**

Al igual que en la enseñanza presencial, la enseñanza mixta (blended), a distancia o virtual, requiere una planificación y una organización. En particular, la enseñanza a distancia o virtual, bien sea de manera sincrónica o asincrónica, requiere un mayor énfasis en la fase inicial de planificación. El diseño instruccional (DI) debe considerar todos los aspectos del ambiente instruccional siguiendo un procedimiento bien organizado que provea las guías necesarias para los profesores, instructores, tutores o facilitadores, que van a impartir el curso.

**Descripción de Estrategia DPIPE**

A continuación se explica en qué consiste cada una de las fases o etapas de la estrategia:

**Diseño** (Pensar el Curso. Conceptualización):

Etapa primordial, en ella el profesor apoyado por el diseñador de Instrucción y un diseñador digital (programador de HTML) realizan el diseño instruccional del curso en su estación de trabajo de red.

**Producción** (Crear el Curso. Armar y configurar el sitio):

En esta fase, se "da forma" a la página o curso, de modo tal que pueda ser interpretada convenientemente por un visualizador Web o sistema LMS, básicamente mediante las páginas o etiquetas correspondientes al lenguaje HTML.

**Implementación** (Hacer que el curso funcione, puesta en marcha):

Momento en el cual se establece el espacio físico donde residirá la página o curso (Web, LMS, CMS, entre otros), para hacer una primera prueba de funcionamiento en relación con los enlaces (link, hipervínculos e hiperimágenes), multimedios, foros o listas, chat, email, documentos o archivos, entre otros.

**Publicación**  (Colocarlo en la Internet. Subirla a la Web o LMS):

Se establecen las estrategias de difusión y presencia activa dentro de la red. Se colocan en el servidor [Upload, mediante un programa de FTP], o LMS todas las páginas, materiales, medios, multimedios, entre otros, y se realiza la segunda prueba de funcionamiento de los elementos que componen el sitio o curso, para lo cual se puede pedir la colaboración de otros profesores o estudiantes (prueba piloto).

**Evaluación** (Desarrollar y evaluar el curso o sitio Web)

En esta etapa se desarrolla el curso y se aplican los diferentes instrumentos diseñados para evaluar el proceso de enseñanza y de aprendizaje. Los estudiantes acceden al curso en línea en el “Entorno Virtual de Enseñanza y de Aprendizaje Interactivo “(EVAI) desde cualquier lugar (casa, trabajo, cibercafé, o los laboratorios de que disponga la institución educativa donde cursa estudios) utilizando la Internet y las TIC.

**Estilos de Aprendizaje**

Cada persona aprende de una manera diferente, de acuerdo a sus esquemas mentales, conocimientos previos, a sus estructuras cognitivas, a sus estrategias y estilos de aprendizaje (Miratía, 2010, 2005c). El Profesor, enseña según su estilo de aprendizaje, según la manera como fue enseñado o como le gustaría ser enseñado, pero generalmente, ésta no es la manera como aprenden todos los estudiantes, de allí la importancia de conocer los estilos de aprendizaje de los estudiantes y el propio, para decidir sobre que estrategias, medios y actividades implementar.

Diferentes herramientas o plataformas para el diseño y administración de cursos.

Existen en el mercado diferentes herramientas para la creación y/o administración de cursos para la ED, entre las que se pueden mencionar las siguientes:

**Herramientas para la creación de cursos**. Permiten diseñar y crear un curso mediante la utilización de páginas Web interconectadas a través de hipervínculos. Con estas herramientas, el docente debe crear toda la estructura del curso, así como también cada una de las diferentes páginas Web de las cuales se compondrá el mismo. Además, debe implementar los mecanismos para llevar el control y administración del curso, y los mecanismos o medios de interacción (docente-estudiantes, estudiantes-estudiantes, estudiantes-medios y materiales).

Entre las herramientas o programas que permiten el diseño y creación de cursos Web se pueden mencionar los siguientes: NVU, FrontPage, Dreamwever, HotDog, Compose de Netscape, Microsoft Office, Midmanager, Mambo, Joomla, entre otras.

**Herramientas para la administración de cursos**: Permiten implementar y administrar cursos para la educación a distancia. Son plataformas ya establecidas con las herramientas necesarias para el dictado y administración de los cursos (agenda, calendario, foros, chat, materiales, entre otros). Este tipo de herramientas facilita al docente el diseño e implementación y administración del curso, las mismas llevan un control o registro de la interacción de los estudiantes con el curso (páginas visitadas, materiales bajados, ingreso a los chat o foros de discusión, entre otras).