



INSTITUTO ECUATORIANO DE SEGURIDAD SOCIAL
DIRECCIÓN DEL SEGURO GENERAL DE SALUD INDIVIDUAL Y FAMILIAR
Procedimiento
Uso de la Escuela de Formación Virtual del IESS - EDUCA

Código

Vigencia: 26/02/18

Página: 1 de 19

Contenido

1. Objetivo	2
2. Alcance.....	2
3. Definiciones	2
4. Involucrados	13
5. Actividades	15
6. Referencias	19
7. Anexos	19
8. Control de cambios.....	19

IESS Dirección del Seguro General de Salud Individual y Familiar	Aprobado por: Director General	 _____ Dr. Daniel Rodríguez
	Revisado por: Asesora de la DSGSIF	 _____ Dra. Martha Lucía Buenaventura V.
	Realizado por: Gestor de contenidos	 _____ Ing. Diego Maldonado

	INSTITUTO ECUATORIANO DE SEGURIDAD SOCIAL DIRECCIÓN DEL SEGURO GENERAL DE SALUD INDIVIDUAL Y FAMILIAR Procedimiento Uso de la Escuela de Formación Virtual del IESS - EDUCA	Código Vigencia: 26/02/18 Página: 2 de 19
---	---	--

1. Objetivo

Delimitar claramente el uso de la Escuela de Formación Virtual del IESS - EDUCA, y la metodología que se utiliza para optimizar la herramienta.

La plataforma será actualizada permanentemente por el gestor de contenidos en coordinación con las áreas participantes como responsables de los cursos o evaluaciones, de acuerdo con los cronogramas de implementación, los cuales serán previamente revisados y aprobados por la Coordinación General de Talento Humano de las unidades médicas y la administración de IESS - EDUCA

El anuncio y difusión de todas las actividades que se desarrollen en la plataforma están bajo la responsabilidad de: Comunicación Social, Talento Humano o del área que cumpla dichas funciones en cada unidad médica en coordinación con la administración de IESS – EDUCA.

El desarrollo gráfico, presentación, diagramación y estilo de los contenidos de los cursos serán gestionados e implementados por la administración de IESS – EDUCA.

2. Alcance

Este procedimiento aplica para todos los cursos y demás actividades que se desarrollen utilizando la herramienta IESS – EDUCA que tienen alcance nacional para todas las unidades médicas de la Dirección de Seguro General de Salud Familiar e Individual del IESS.

3. Definiciones

App: Aplicación o programa informático diseñado para permitir a un usuario realizar uno o diversos tipos de trabajos. Existen aplicaciones de todo tipo.

Blog educativo: Sitio web en el que uno o varios autores publican contenido libremente. Los blogs abren numerosas posibilidades a la educación online, ya que extienden conocimientos difundidos en una clase académica, al mundo en línea. Éstos pueden ser creados por alumnos, profesores o por ambos conjuntamente; por ello, no son fuente científica para el conocimiento.

Actividades de aprendizaje: Distintas tareas subidas por un tutor en línea, y que los participantes realizan para aprender; son un componente fundamental para el diseño de un programa, módulo o unidad de aprendizaje. No hay una actividad "única o mejor" sino que su valor está en su pertinencia al objetivo que se persigue, al perfil de

	INSTITUTO ECUATORIANO DE SEGURIDAD SOCIAL DIRECCIÓN DEL SEGURO GENERAL DE SALUD INDIVIDUAL Y FAMILIAR Procedimiento Uso de la Escuela de Formación Virtual del IESS - EDUCA	Código Vigencia: 26/02/18 Página: 3 de 19
---	---	--

los participantes y la adecuación al tiempo disponible y al esfuerzo que demande. En el entorno virtual, también es necesario tener en cuenta las condiciones tecnológicas y de conectividad con que cuenten los participantes.

Dentro de un diseño, pueden distinguirse actividades iniciales o de apertura (dirigidas a introducir el tema o problema y a motivar para su indagación, recuperando sus experiencias previas), actividades de análisis o desarrollo (avanzando en el estudio del problema) y actividad de integración (orientada a elaborar propuestas y a integrar el proceso anterior).

Pueden incluirse actividades de estudio (lecturas, navegación), actividades interactivas (de intercambio y debate), ejercitaciones, estudios de caso, solución de problemas, problematización de prácticas y una amplia gama de opciones, acordes al contenido, el perfil de los participantes y los objetivos de aprendizaje buscados.

Ambientes virtuales de aprendizaje: Un ambiente virtual de aprendizaje o también conocidos como plataformas o entornos virtuales de aprendizaje, son aplicaciones informáticas o un conjunto de ellas que tienen por objetivo brindar la estructura y el andamiaje tecnológico para que un conjunto de usuarios agrupados por roles (estudiantes, docentes, autoridades, administrativos, etc.) interactúen entre sí mediante una organización y comunicación con esquemas pedagógicos tal y como se lo hiciera en una institución educativa real, es decir con cursos, aulas, campus, grupos de trabajo, grupos de estudiantes, grupos de docentes, tareas, evaluaciones, cronogramas, certificados, etc.

Aprendizaje colaborativo: Nadie aprende solo, sino en interacción con otros y con herramientas culturales. El aprendizaje colaborativo facilita el acceso a nuevas formas de pensamiento. Requiere del diálogo con otros para el intercambio y la comparación de ideas y experiencias.

Aprendizaje en red: El aprendizaje es permanente a lo largo de la vida, en el intercambio con otros, con herramientas culturales y fuentes de conocimiento. Incluye una amplia gama de intercambios.

Cloud: También conocido como “La Nube”. Se refiere al alojamiento de información en Internet.

Comunicación: Implica el intercambio activo de información entre personas, tanto verbales como gestuales y prácticos. La comunicación permite generar una comunidad de intereses y prácticas y constituye uno de los ejes de la vida social. No siempre la comunicación persigue fines explícitos de enseñanza o aprendizaje, pero siempre influye en el comportamiento de los otros y produce toma de decisiones o cambios de comportamiento.

La comunicación requiere de contenidos (desde el más simple mensaje o información, hasta los recursos de conocimiento sistemático) y de flujos (dinámica y medios por los



INSTITUTO ECUATORIANO DE SEGURIDAD SOCIAL
DIRECCIÓN DEL SEGURO GENERAL DE SALUD INDIVIDUAL Y FAMILIAR
Procedimiento
Uso de la Escuela de Formación Virtual del IESS - EDUCA

Código
Vigencia: 26/02/18
Página: 4 de 19

que circula el mensaje o la información). Existen comunicaciones unidireccionales (centradas en el emisor del mensaje), bidireccionales (diálogo o conversación) y multidireccionales (grupales). Asimismo, existe la comunicación social, expandida a través de los medios de comunicación (prensa, propaganda, televisión, etc.), y la comunicación científica (centrada en la circulación del conocimiento explícito y sistemático). El desarrollo de las tecnologías de comunicación, particularmente a partir de Internet, ha producido una revolución en los procesos de comunicación, modificando todas las esferas de la vida social.

Comunicación asincrónica: La comunicación asincrónica representa el intercambio no simultáneo sino diferido y flexible. Cada participante se comunica en el momento y horario de su conveniencia, recibe y envía mensajes, ingresa a foros donde puede acceder a las participaciones de su grupo y aportar sus observaciones o comentarios. Las reflexiones y aportes de todos quedan registrados y conservados por un lapso de tiempo considerable, recuperando la memoria de la participación del grupo. Es la modalidad más utilizada en los entornos virtuales de aprendizaje, adaptándose a las posibilidades de los participantes y a los distintos contextos geográficos.

Comunicación pedagógica: La comunicación pedagógica implica el diálogo y conversación dirigido a facilitar la comprensión y a apoyar la elaboración del aprendizaje. Apunta a construir significados compartidos sobre el conocimiento y las experiencias. Supone saber “escuchar” las dudas y puntos de vista del otro y valerse de la pregunta reflexiva, más que en dar instrucciones, guiando al interlocutor en el análisis. La comunicación pedagógica puede darse entre dos personas (profesor – estudiante), o entre el profesor y el grupo. Incluye el intercambio cooperativo y el estímulo para avanzar hacia los logros buscados.

Conocimiento: Siempre que se trata de enseñanza y de aprendizaje, se incluye la dimensión del conocimiento. El conocimiento es el “capital” que justifica el aprender y el enseñar: ampliar y transformar el conocimiento previo, desarrollar capacidades y habilidades, analizar situaciones, resolver problemas, apropiarse de metodologías y procedimientos de trabajo, interactuar con otros.

En los ambientes virtuales, el conocimiento alcanza mayor transparencia, dado que están disponibles para quien los consulte y no son propiedad exclusiva del docente, generando mayor autonomía para el aprendizaje permanente. Aunque un curso o programa provea de los materiales de trabajo, los participantes tienen la oportunidad de acceder a muchas otras informaciones y productos a través de la búsqueda, navegación y acceso a enlaces.

Conocimiento activo: El conocimiento deviene un “capital activo”, en la medida en que quienes aprenden lo incorporan a sus prácticas, desarrollando nuevas formas de acción.

	INSTITUTO ECUATORIANO DE SEGURIDAD SOCIAL DIRECCIÓN DEL SEGURO GENERAL DE SALUD INDIVIDUAL Y FAMILIAR Procedimiento Uso de la Escuela de Formación Virtual del IESS - EDUCA	Código Vigencia: 26/02/18 Página: 5 de 19
---	---	--

Construcción activa: La construcción activa del aprendizaje implica un proceso dinámico entre los sujetos que aprenden y el conocimiento público, transformándolo en herramienta para la acción.

La construcción activa es opuesta a la idea de recepción pasiva de un conocimiento o información. Supone el reconocimiento de la realidad subjetiva y de la acción práctica de quienes aprenden. Asimismo, la construcción activa supone la elaboración del conocimiento a la luz de la acción y las prácticas. Sólo se aprende bien lo que se puede experimentar, analizar, comprender y vincular con las prácticas concretas.

En este proceso, el conocimiento es sometido a las experiencias, supuestos, nociones y capacidades previas de los sujetos y es cuestionado a la luz de los problemas de las prácticas.

La noción de construcción activa tiene consecuencias prácticas importantes para el diseño y la orientación en la enseñanza. No se trata de meramente informar sino de proveer situaciones en la que los sujetos puedan vincular el conocimiento y las prácticas y así pongan en juego sus ideas previas. El intercambio reflexivo con otros constituye un andamio importante para esta construcción.

Cultura: Constituyen las formas de pensar, comprender y hacer de las organizaciones sociales, como resultado de la historia y las tradiciones locales particulares. En general, representa un conocimiento y procedimientos tácitos (sin que necesariamente intervenga la reflexión) y compartidos por las personas de una misma comunidad de prácticas. La participación cotidiana de las personas en el marco de estas organizaciones (del mundo del trabajo, de la política, las pertenencias religiosas, de la cultura, etc. y aún de las naciones) configuran un caudal de aprendizajes en forma de modos de conocer, pensar y actuar, orientando en gran medida los aprendizajes posteriores.

Ebook: Libro digital.

Educación a Distancia (EAD): Es la educación programada y sistemática de formación y aprendizaje, en la que la relación entre el docente y los estudiantes está mediada por recursos de comunicación, superando barreras de espacios y de tiempos. Desarrolla el proceso de transmisión, construcción y reconstrucción de conocimientos, así como el desarrollo de competencias para el aprendizaje permanente y autónomo. Utiliza material impreso, correo, radio, teléfonos, TV, discos compactos (CD), videoconferencias, y tecnologías de la información y la comunicación. Ha recibido un importante impulso a través del uso de Internet y la gran red mundial de computadoras, permitiendo el acceso a grandes bases de conocimiento, bibliotecas virtuales, interacciones de comunicación y redes de interés. Reconoce distintas denominaciones en la literatura especializada:



Educación Permanente (EP): Aprendizaje desarrollado a lo largo de toda la vida. Incluye desde la educación en instituciones formales de enseñanza como todas las experiencias desarrolladas fuera de espacios escolares o académicos, en el trabajo, en organizaciones sociales, políticas, comunitarias, asociaciones culturales, y todos los ámbitos de participación del adulto. El concepto de Educación Permanente amplía la visión del proceso de aprender a todas las fases de la vida adulta y amplía los ámbitos de aprendizaje, en particular el propio contexto de trabajo.

Ejemplos o casos: Una manera de apoyar la comprensión de conocimientos y su contextualización puede desarrollarse a través ejemplos vivos que muestren cómo han hecho otros. Se trata de presentar situaciones o experiencias que se han desarrollado de modo real, con el fin de brindar una visualización práctica de modos de actuación, entendiendo cómo lo han hecho otros grupos. Pueden presentarse como ejemplos en texto escrito (incluyendo datos de la experiencia), a través de audios o videos. Para mayor aprovechamiento, es recomendable que la experiencia que se ejemplifica guarde algún grado de adecuación al contexto de actuación de los participantes. En caso de no guardar paralelismo, puede ser conveniente analizar las diferencias con los contextos particulares o sus fortalezas y debilidades.

Ejercicios: Son un tipo de actividad muy utilizada en programas educativos y consisten en propuestas para que los participantes pongan en acción el conocimiento aprendido en distintas situaciones o contextos. Para que ellas no consistan en una simple “*aplicación*” de un conocimiento o metodología, las ejercitaciones deberán inducir la reflexión personal y la lectura de la información, como a la comprensión de situaciones reales o la solución creativa de problemas.

Son actividades muy dúctiles, dado que permiten utilizarse tanto para la interpretación de conceptos y enfoques en la acción, como para el ejercicio crítico de métodos de trabajo. En otros términos, se adecuan tanto al desarrollo de argumentaciones o criterios de acción (pudiendo acompañar a una lectura) como al desarrollo de habilidades y procedimientos en el manejo de datos cuantitativos, la búsqueda de informaciones o la resolución de incógnitas.

Enlaces o links: Los enlaces (links, en inglés) son puentes a través de Internet, que posibilitan la circulación y el acceso a la información a través de redes. Ellos permiten la navegación, la profundización y ampliación del conocimiento, y el aprendizaje permanente de los profesionales. Los entornos virtuales de aprendizaje facilitan y potencian el acceso a distintas fuentes de información y de consulta, para el acceso a directorios de entidades, bibliotecas, direcciones electrónicas, bases de datos, fuentes de información y consulta.

E- learning, Educación en línea o plataforma de aprendizaje en línea: Es un modelo educativo que complementa a la educación tradicional e incluso gradualmente la va reemplazando en muchos casos. Manuel Área Moreira y Jordi Adell (2009) que

	INSTITUTO ECUATORIANO DE SEGURIDAD SOCIAL DIRECCIÓN DEL SEGURO GENERAL DE SALUD INDIVIDUAL Y FAMILIAR Procedimiento Uso de la Escuela de Formación Virtual del IESS - EDUCA	Código Vigencia: 26/02/18 Página: 7 de 19
---	---	--

sostienen: “es una modalidad de enseñanza-aprendizaje que consiste en el diseño, puesta en práctica y evaluación de un curso o plan formativo, desarrollado a través de redes de ordenadores y que puede definirse como la educación o formación ofrecida a individuos geográficamente distantes y que interactúan en tiempos diferidos del docente, empleando los recursos informáticos y de telecomunicaciones. Lo característico del e-learning es que el proceso formativo tiene lugar totalmente, o en parte, a través de un aula o entorno virtual en el cual tiene lugar la interacción profesor - estudiante así como las actividades de los estudiantes con los materiales de aprendizaje”.

Enseñanza

En las sociedades humanas, una de las formas de aprendizaje más importantes ocurre cuando una persona o un grupo ayuda a otros a aprender, es decir, cuando les enseñan. Un maestro enseña a leer, a escribir, a contar; los padres corrigen a sus pequeños hijos en las formas de hablar y relacionarse; un profesor conduce a su grupo de alumnos para alcanzar la comprensión de un problema y desarrollar capacidades de pensamiento; un equipo de profesionales experimentados guía a los más jóvenes en el aprendizaje de la profesión, una persona orienta las acciones de otra conforme valores éticos.

La enseñanza implica transmitir un conocimiento o un saber, favorecer el desarrollo de una capacidad, corregir y apuntalar una habilidad, guiar una práctica.

Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA): Se trata de espacios digitales diseñados específicamente para desarrollar actividades educativas a distancia a través de Internet. En el entorno de aprendizaje los participantes disponen de recursos para facilitar la construcción de nuevos conocimientos y prácticas, con apoyo en las potencialidades de las tecnologías de la información y la comunicación. Incluyen materiales (textos electrónicos, *kits* de actividades o ejercicios, glosarios para consultas, claves para la autoevaluación, etc.) y flujos de comunicación y conocimiento (tutorías, correo electrónico, foros, chats, enlaces a bancos de información y páginas web, listas de interés, etc.)

También se denominan Entornos digitales de aprendizaje (EVAs), Plataformas educativas en línea o Learning Management Sistem (LMS).

Escuela de Formación Virtual del IESS - EDUCA: Espacio virtual de aprendizaje creado para las unidades médicas del IESS; que potencia el uso y las ventajas de las herramientas tecnológicas para flexibilizar, dinamizar y masificar los procesos de capacitación interna, brindando la capacidad de interacción entre los actores del proceso de aprendizaje de manera virtual (aunque no de manera exclusiva, pues se lo puede integrar con metodologías presenciales –BLearning-) lo que permite flexibilizar y

	INSTITUTO ECUATORIANO DE SEGURIDAD SOCIAL DIRECCIÓN DEL SEGURO GENERAL DE SALUD INDIVIDUAL Y FAMILIAR Procedimiento Uso de la Escuela de Formación Virtual del IESS - EDUCA	Código Vigencia: 26/02/18 Página: 8 de 19
---	---	--

masificar el acceso a los contenidos educativos al no depender de un espacio físico y un docente presencial para la presentación de los mismos.

Estudio de casos: El estudio de casos constituye una actividad de análisis-interpretación – acción en torno a situaciones reales o con gran similitud con la realidad. De este modo, provocan el interés de los participantes, generan el debate e intercambio con el grupo, facilitan la comprensión de los problemas y sus alternativas de resolución y estimulan la transferencia a las prácticas. Es una importante actividad de aprendizaje cada vez más utilizada y valorada para vincular el conocimiento, la realidad y las prácticas y para integrar el aprendizaje. Los estudios de caso pueden abordar una amplia variedad de situaciones, lo que los hace útiles para analizar una gran diversidad de contenidos y problemas, de modo realista y contextualizado, facilitando la interpretación y análisis de informaciones, como por ejemplo:

- Problemáticas socio- sanitarias relevantes o de acceso a la salud teniendo como “protagonistas” a un individuo, un grupo social o de una comunidad (situaciones de exclusión social, derecho a la salud, emergencias sanitarias, mortalidad materna o infantil, etc.)
- Situaciones y problemas de organización y dinámica de los sistemas y servicios de salud (fragmentación y segmentación de los sistemas, conflictos de intereses, situación de grupos de trabajadores, prácticas de atención en los servicios de salud, etc.)
- Temáticas o problemáticas específicas (salud reproductiva, violencia de género, tabaquismo y adicciones, entre otras alternativas).

Evaluación: Siendo la enseñanza una actividad intencional, dirigida a lograr objetivos de aprendizaje, se requiere del análisis continuo y sistemático de la evaluación. La evaluación se expresa por medio de juicios de valor sobre procesos y sobre resultados alcanzados, así como de las dificultades o límites. Pueden reconocerse fases de la evaluación: diagnóstica o de entrada (cantidad y perfil de los participantes), evaluación de proceso (seguimiento de la participación, logros, dificultades, correcciones, ajustes), y evaluación integradora (aprendizajes alcanzados, mejoras al diseño del programa educativo, etc.).

La finalidad de la evaluación es apoyar la mejora de los procesos y resultados de aprendizaje, así como para alimentar las decisiones para perfeccionar la programación educativa. Las valoraciones deben ser fundamentadas en informaciones verificables y lo suficientemente claras para ser comunicables a los otros.

Evaluación de Proceso: Es la evaluación que acompaña todo el desarrollo de un curso o programa. Incluye la apreciación de los avances y dificultades, los ajustes y las decisiones en la acción para la mejora de la calidad del trabajo. Implica el seguimiento activo de las actividades y el acompañamiento de los participantes así como la retroalimentación personalizada a cada uno de ellos. La evaluación de proceso incluye los aportes de la autoevaluación de los participantes y el análisis

	INSTITUTO ECUATORIANO DE SEGURIDAD SOCIAL DIRECCIÓN DEL SEGURO GENERAL DE SALUD INDIVIDUAL Y FAMILIAR Procedimiento Uso de la Escuela de Formación Virtual del IESS - EDUCA	Código Vigencia: 26/02/18 Página: 9 de 19
---	---	--

reflexivo del equipo docente. Reconoce diversas denominaciones en la literatura, tales como: seguimiento del aprendizaje, acompañamiento y apoyo, monitoreo.

Evaluación de resultados: Valoración final de los logros de aprendizaje. Para la evaluación de los aprendizajes, puede realizarse en forma sumativa y acumulativa (ejemplo, elaboración progresiva de las actividades, de un proyecto o informe) o a través de procedimientos de examen o cuestionario final.

Foro: Espacio dentro del curso virtual utilizado para intercambiar ideas en grupo sobre el tema planteado. Los mensajes que cada participante envía al foro, son recibidos por el resto del grupo y el tutor; todos sus integrantes pueden participar respondiendo, comentando, ampliando o proponiendo otra perspectiva sobre el tema en cuestión. Es un recurso de comunicación asincrónica, por lo que tiene gran ductilidad y adaptación a los tiempos personales de los participantes y a las diferencias horarias locales. Facilita así la construcción de una comunidad de participantes y el aprendizaje compartido.

Gamificación: El proceso de transformar actividades monótonas o aburridas en juegos o actividades entretenidas para aprender jugando.

Glosario: Los glosarios constituyen un material orientado a fortalecer, apoyar o ampliar la comprensión de los términos centrales de la enseñanza y sus significados con un lenguaje accesible y claro.

Ficha técnica del curso: Es una guía con material didáctico de gran importancia, porque orientan a los participantes en el desarrollo de las actividades de aprendizaje. Constituyen una presentación y una “hoja de ruta”, sobre la cual trabajar. Incluyen todas las indicaciones en términos de orientación y sugerencia: qué se espera lograr, cuáles serán los pasos, con qué materiales y herramientas, cuáles serán los intercambios y con qué condiciones, etc.

Hashtag: Cualquier término o palabra precedido por el signo almohadilla (#). Los hashtags son utilizados en las redes sociales (originalmente en Twitter) para debatir o compartir comentarios sobre temas determinados.

Hipermedia: Cuando al hipertexto se le integran imágenes, audios y videos, se configura el material didáctico hipermedia. Ambos, el hipertexto y el hipermedia, constituyen textos no lineales (o no planos) por la apertura a vínculos, como en una red o malla de información.

Hipertexto: Documento electrónico con distintos niveles de comunicación e información a través de enlaces dentro del mismo, que abren hacia nuevos textos (glosarios, otros documentos, páginas institucionales, etc.). Esto permite al usuario circular y buscar distintas opciones presentadas por los enlaces, según la selección que realice, trabajando en forma autónoma y no secuencial. Cuando un hipertexto

	INSTITUTO ECUATORIANO DE SEGURIDAD SOCIAL DIRECCIÓN DEL SEGURO GENERAL DE SALUD INDIVIDUAL Y FAMILIAR Procedimiento Uso de la Escuela de Formación Virtual del IESS - EDUCA	Código Vigencia: 26/02/18 Página: 10 de 19
---	---	---

incluye no sólo enlaces a otros textos, sino también enlaces a imágenes, videos, audios, animaciones, etc., se los denomina *hipermedia*.

Interfaz: El medio mediante el cual el usuario puede comunicarse con una computadora o una plataforma/app concreta. Comprende todos los puntos de contacto entre el usuario y el equipo. También conocida como UI o Interfaz de Usuario.

IP: Una etiqueta numérica que identifica a cada dispositivo de manera única en Internet (o cualquier otra red basada en un protocolo IP). Las direcciones IP pueden ser estáticas o dinámicas.

Learning: Su traducción textual es “aprendizaje”. Es una palabra muy común en entornos de aprendizaje en línea. La variante “e-learning” no es más que aprendizaje en línea.

Mapas conceptuales: Los mapas conceptuales son un recurso didáctico gráfico que permite mostrar un árbol de relaciones entre los conceptos o contenidos principales de aprendizaje. Facilita la comprensión, dado que destaca de modo visual las relaciones entre los contenidos y el flujo de relaciones o procesos entre ellos. Sirven como organizador de los contenidos de aprendizaje.

Materiales didácticos: Materiales específicamente diseñados para el sostén y desarrollo del aprendizaje, de acuerdo con los criterios pedagógicos y didácticos definidos. Representan una mediación didáctica para orientar el aprendizaje. Requieren de un lenguaje comunicativo (en un diálogo con los participantes) e integral, incluyendo el lenguaje gráfico y visual y tecnológico. Desde una visión ampliada, todos los materiales de un curso constituyen materiales didácticos, hasta el Programa mismo y las lecturas, ya que todos ellos son soportes del aprendizaje.

Existen una amplia variedad de alternativas para el diseño de materiales didácticos, desde guías de módulo, guías específicas para apoyar las tareas o actividades, ejercitaciones, estudios de caso, etc. Los entornos virtuales permiten el desarrollo de materiales didácticos hipermedia o multimedia (con videos, audios y animaciones), hipertextos (no sólo textos planos) y la navegación por enlaces a distintas fuentes de información digital.

Módulo: Los Módulos constituyen los ejes, bloques o columnas centrales que estructuran y organizan un programa educativo. Cada módulo integra contenidos, actividades de aprendizaje, recursos y competencias a desarrollar. Los módulos pueden seguir una secuencia determinada y progresiva, o pueden desarrollarse en secuencia aleatoria. En este último caso, los participantes tienen un alto grado de libertad en la definición de su trayectoria de aprendizaje.

Multimedia: Los materiales didácticos multimediales integran el texto con imágenes, videos, animaciones y sonidos. Permiten integrar distintas formas de representación del contenido que se quiere comunicar, más allá de la palabra escrita. Asimismo,

	INSTITUTO ECUATORIANO DE SEGURIDAD SOCIAL DIRECCIÓN DEL SEGURO GENERAL DE SALUD INDIVIDUAL Y FAMILIAR Procedimiento Uso de la Escuela de Formación Virtual del IESS - EDUCA	Código Vigencia: 26/02/18 Página: 11 de 19
---	---	---

facilitan no sólo la comprensión del mensaje, sino la estimulación de emociones, concepciones, supuestos, actitudes, y otorgan mucha autonomía al estudiante en su proceso de aprender.

Son materiales didácticos no lineales, es decir, presentan distintos niveles de navegación. Dadas estas características, muchos autores integran los materiales Multimediales con los Hipertexto e Hipermedia, por los distintos niveles de acceso a enlaces, permitiendo la navegación en forma no secuencial.

Podcast: Archivos multimedia distribuidos online mediante un sistema de redifusión (RSS) que permita suscribirse y usar un programa que lo descarga para que el usuario lo escuche cuando quiera.

Post: Artículo o actualización publicada en un blog o en una red social.

QR Code: Un código QR es una imagen en forma de matriz de puntos o un código de barras que almacena información. Para leerlos se necesita un lector de códigos QR.

Red Social: Plataforma que conecta y comunica a personas. Las redes sociales tienen su base en la teoría de seis grados de separación, propuesta inicialmente en 1929, que explica que todas las personas del planeta estamos conectadas a través de un máximo de seis personas como intermediarios en la cadena.

RSS: Siglas de Really Simple Syndication. Se utiliza para difundir información actualizada frecuentemente a usuarios que se han suscrito a la fuente de contenidos, normalmente un blog o podcast.

Spam: Se llama spam, correo basura o mensaje basura a los mensajes no solicitados y no deseados (generalmente de tipo publicitario) que recibimos en nuestro email o nuestro blog.

Streaming: Distribución de contenidos multimedia online en tiempo real. El streaming abre multitud de posibilidades para la educación online ya que permite retransmitir una clase sin restricciones geográficas ni de cantidad de alumnos.

Recursos de comunicación: Constituyen los medios para el intercambio, la interacción, el debate y el aprendizaje grupal colaborativo y representan los distintos flujos para este intercambio, facilitando el aprendizaje en red. En el espacio pedagógico del aula, se utilizan con fines didácticos. Entre ellos, el correo electrónico, los foros de grupo, los foros de debates específicos moderados por tutor, la sala de Elluminate, el chat, el Skype.

Algunos de estos recursos permiten la comunicación asincrónica (sin requerimiento de conexión simultánea) y otros se utilizan para la comunicación sincrónica (en conexión simultánea). Son de fundamental importancia para la construcción individual y grupal del aprendizaje, enriqueciendo los intercambios entre participantes de distinta procedencia institucional, geográfica y cultural. Facilitan la mediación del tutor para orientar el aprendizaje.

	INSTITUTO ECUATORIANO DE SEGURIDAD SOCIAL DIRECCIÓN DEL SEGURO GENERAL DE SALUD INDIVIDUAL Y FAMILIAR Procedimiento Uso de la Escuela de Formación Virtual del IESS - EDUCA	Código Vigencia: 26/02/18 Página: 12 de 19
---	---	---

Recursos de información: Constituyen las fuentes de conocimiento, para el estudio, la información y el aprendizaje permanente disponibles en Internet.

Son recursos de información tanto las lecturas seleccionadas por un curso, como los textos digitales a los que se accede a través de enlaces a directorios de entidades, bibliotecas digitales, revistas digitales, listas de interés, etc. Estos se integran al programa educativo a través de la navegación y por buscadores de información.

Seguimiento: Modalidad de evaluación de proceso, centrada más el acompañamiento y orientación de las actividades pautadas, así como el desarrollo de la participación y en el uso de los recursos virtuales. Suele también denominársela como monitoreo, y apunta a detectar desvíos y corregir en la marcha, a fortalecer los avances, a dinamizar el intercambio y las tareas, así como a apoyar el manejo de los tiempos y de los recursos. Puede realizarse en forma grupal, cuando la comunicación es útil para todos, o de manera personalizada, para apoyar y orientar el proceso individual. Implica brindar retroalimentación (*feed back*) durante el proceso para asegurar mejores resultados.

Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs): Las Tic's constituyen un amplio conjunto de herramientas culturales en permanente evolución e innovación, resultantes de la revolución tecnológica de fines del siglo XX. Evitando cualquier "fundamentalismo", representan el mayor cambio social y cultural operado después de la revolución industrial, cambiando sustantivamente la estructura y dinámica de las organizaciones sociales. Su materia prima viva es la información y el conocimiento y están enfocadas hacia los procesos: integran simultáneamente la producción, circulación y distribución del conocimiento (flujos constantes y redes abiertas) y la dirección flexible de la innovación.

Las Tic's incluyen la telemática de las comunicaciones, las tecnologías virtuales y los multimedios. Entre los recursos virtuales, se encuentran las fuentes de información (literatura electrónica, bases de datos, directorios de entidades, bibliotecas virtuales), las herramientas comunicacionales (correo electrónico, chats, foros electrónicos, listas de interés, redes) y multimedios (como las video conferencias).

Aplicadas a la educación, tanto virtual como mixta, permiten el acceso al aprendizaje permanente y el diseño de programas educativos de alta potencialidad interactiva, el intercambio colaborativo entre todos los participantes y la posibilidad de que éstos se conviertan en procesadores activos de información y conocimiento y no en meros receptores. Además de la multiplicidad de fuentes, las Tic's permiten el procesamiento de distintos códigos culturales y experiencias. Su versatilidad y flexibilidad facilitan la adecuación al ritmo y tiempo de los participantes (*just in time training*) y la educación centrada en el estudiante.

Transferencia del aprendizaje: Supone la posibilidad de utilizar el conocimiento socialmente disponible a la solución de situaciones de las prácticas en los contextos reales. No representa la mera "aplicación" mecánica de un conocimiento, sino su

	INSTITUTO ECUATORIANO DE SEGURIDAD SOCIAL DIRECCIÓN DEL SEGURO GENERAL DE SALUD INDIVIDUAL Y FAMILIAR Procedimiento Uso de la Escuela de Formación Virtual del IESS - EDUCA	Código Vigencia: 26/02/18 Página: 13 de 19
---	---	---

elaboración activa poniéndolo en acción y, muchas veces, adecuándolo a las situaciones reales

Tutor: Modalidad de desarrollo de la tarea docente, basado en el apoyo y acompañamiento del proceso de aprendizaje individual y grupal. A diferencia de la posición docente de “enseñante”, la tutoría destaca el papel de facilitador, estimulador, dinamizador de la participación y la elaboración activa del aprendizaje de los participantes. Modera las participaciones y debates, facilita el acceso a las fuentes y acompaña el desarrollo de las actividades programadas, provocando la reflexión, valorando los progresos y desafiando a mayores logros. El tutor busca el perfeccionamiento posible de las producciones de los participantes, dentro del encuadre del curso o programa.

En las tutorías virtuales, la interacción es mediada por el entorno virtual. Ello no va en contra del conocimiento de los participantes, facilitando, en cambio, el seguimiento personalizado de las interacciones. Entre sus actividades, brinda apoyo al desarrollo de habilidades interactivas virtuales y atiende a la agenda de desarrollo de las actividades programadas. Para la tutoría eficaz e integral, se requiere el dominio del programa educativo y el conocimiento de los contenidos, para poder tomar decisiones en la marcha de las actividades y adecuar las propuestas al contexto y participantes. El rol del tutor reconoce distintas denominaciones en la literatura, como por ejemplo: orientadores, facilitadores de aprendizaje, moderadores.

Virus: Aplicación maliciosa que tiene por objetivo alterar el funcionamiento normal de una computadora, sin permiso del usuario.

Webinar: Conferencia web entre dos o más personas que permite a los asistentes interactuar y compartir documentos y aplicaciones. Los webinars se han popularizando enormemente en los últimos años y son ideales para realizar tutoriales o clases a distancia.

4. Involucrados

Cargo	Responsabilidad / Autoridad
Talento Humano, Comunicación Social o quien desempeñe dichas funciones en cada una de las unidades médicas de la DSGSFI	Revisar los contenidos de cada uno de los cursos para analizar viabilidad. Conformar los grupos que tomarán cada curso con el respectivo cronograma. Tomar en cuenta las agendas médicas para la realización de cronogramas Coordinar con el docente para que elabore los contenidos de



INSTITUTO ECUATORIANO DE SEGURIDAD SOCIAL
DIRECCIÓN DEL SEGURO GENERAL DE SALUD INDIVIDUAL Y FAMILIAR
Procedimiento
Uso de la Escuela de Formación Virtual del IESS - EDUCA

Código
Vigencia: 26/02/18
Página: 14 de 19

	tal forma que respondan a las necesidades institucionales e informarle sobre cómo se lleva a cabo el proceso de elaboración del curso en línea. Solicitar la creación de cursos a la Administración de IESS - EDUCA de acuerdo al cronograma establecido. Solicitar a la Administración de IESS - EDUCA la inclusión de nuevos usuarios de la plataforma cada vez que haya vinculación de nuevo personal. Solicitar a la administración de IESS - EDUCA la dada de baja de usuarios de la plataforma cada vez que haya desvinculaciones de personal. Incluir dentro del EVAL como 25% el resultado de los cursos realizados en el periodo que se evalúa a cada servidor.
Dirección Nacional de Tecnologías de la Información	Brindar el soporte y apoyo técnico.
Coordinación pedagógica	Revisar los contenidos que envían Talento Humano, Comunicación Social o quien desempeñe dichas funciones en cada una de las unidades médicas de la DSGSFI, de cada uno de los cursos para convertirlo en lenguaje pedagógico Guiar al docente para que elabore los contenidos y ofrecer alternativas de apoyo audiovisual
Administración de IESS - EDUCA	Creación y gestión permanente de la plataforma Diagramación, Diseño e implementación de recursos multimedia, con base en los contenidos recibidos por el área técnica. Revisión de textos y utilización del lenguaje pedagógico con base en los contenidos recibidos por el área técnica.
Coordinadores Generales y Jefes de Área y	Informar a los servidores cada vez que haya un nuevo curso o evaluación en la plataforma y hacer seguimiento a los servidores de su área para que ingresen y cumplan con las

	INSTITUTO ECUATORIANO DE SEGURIDAD SOCIAL DIRECCIÓN DEL SEGURO GENERAL DE SALUD INDIVIDUAL Y FAMILIAR Procedimiento Uso de la Escuela de Formación Virtual del IESS - EDUCA	Código Vigencia: 26/02/18 Página: 15 de 19
---	--	---

Unidad de servicio	capacitaciones. Difundir toda la información que desde la IESS – EDUCA se coloca.
Personal médico y administrativo	Asumen todas las responsabilidades de un “estudiante”: leer, investigar, analizar, responder encuestas, evaluaciones y cuestionarios, participar de chats y foros cuando sean propuestos.

5. Actividades

Uso de IESS - EDUCA

a. Creación de usuarios

- La carga inicial de usuarios en la plataforma, se realiza de acuerdo con la base de datos provista por Talento Humano o quien desempeñe dichas funciones en cada una de las unidades médicas de la DSGSIF.
- Para la creación de cuentas en la plataforma IESS - EDUCA, se crea un usuario ID (número de cédula) y una contraseña asignada por correo electrónico, al usuario para su primer ingreso, luego del cual deberá actualizarla por una contraseña personal e intransferible, que debe ser creada por el mismo usuario, en cuanto haga su primer ingreso.

b. Personal que ingresa a las unidades médicas de la DSGSIF

Cuando haya vinculaciones de nuevo personal a las unidades médicas de la DSGSIF en las diferentes áreas, unidades o servicios, Talento Humano o quien desempeñe esas funciones en cada unidad médica, tiene hasta el 5 de cada mes, para enviar el listado de las personas ingresadas con los siguientes detalles de información personal:

- Área en la que fue contratado/a
- Datos de contacto como: número de teléfono celular, dirección de correo electrónico, número de cédula, nombres y apellidos completos, Talento Humano o quien desempeñe esas funciones, enviará a la administración de IESS - EDUCA la base de datos consolidada.

	INSTITUTO ECUATORIANO DE SEGURIDAD SOCIAL DIRECCIÓN DEL SEGURO GENERAL DE SALUD INDIVIDUAL Y FAMILIAR Procedimiento Uso de la Escuela de Formación Virtual del IESS - EDUCA	Código Vigencia: 26/02/18 Página: 16 de 19
---	---	---

- La administración de IESS - EDUCA con base en ello, procede a la creación de cuentas dentro del sistema e inmediatamente envía por QUIPUX un memorando por el sistema documental Quipux, dirigido a los coordinadores y jefes de área, cuyo contenido es el listado de personas inscritas en la plataforma, quienes ingresarán a tomar el curso INDUCCIÓN a la plataforma.
- Cada Coordinador y Jefe de área es el responsable de motivar y hacer el seguimiento a los servidores para que ingresen a la plataforma.

c. Desvinculación de usuarios

Hasta el 5 de cada mes, la Coordinación General, unidad de Talento Humano o quien desempeñe esas funciones en cada unidad médica, enviará a la administración de IESS – EDUCA el listado de personas desvinculadas, para que se proceda a la desactivación de la cuenta.

Dentro del formato para desvinculación de personal de las unidades médicas de la DSGSIF (Paz y Salvo), se incluirá la validación de la administración de IESS – EDUCA para confirmación de la desvinculación de la plataforma.

d. Creación de cursos

La plataforma IESS EDUCA, tal como se afirma en el objetivo, es de alcance nacional y **ningún** establecimiento de salud, puede tener su propia plataforma o desarrollar cursos en otra plataforma. En caso de desear que algún curso se suba a la plataforma, se deberán seguir los siguientes pasos para la creación de nuevos cursos dentro de la plataforma IESS - EDUCA se deberán seguir los siguientes pasos:

- i. El área requirente presenta la solicitud de creación de curso ante la Coordinación General de Talento Humano de su unidad médica definiendo: responsable o tutor, temas o lecciones, contenidos propuestos, público objetivo y cronograma tentativo.
- ii. La Coordinación General de Talento Humano de dicha unidad médica valida la pertinencia y viabilidad del curso, establece el cronograma de aplicación de acuerdo a la carga académica que tenga el público objetivo y autoriza la creación del curso.
- iii. El área requirente, presenta los contenidos a la administración de IESS – EDUCA (contenidos preferentemente validados y revisados por el área de Docencia) para la propuesta de los recursos educativos, materiales de estudio, actividades y evaluaciones, a ser implementados en el curso virtual.

	INSTITUTO ECUATORIANO DE SEGURIDAD SOCIAL DIRECCIÓN DEL SEGURO GENERAL DE SALUD INDIVIDUAL Y FAMILIAR Procedimiento Uso de la Escuela de Formación Virtual del IESS - EDUCA	Código Vigencia: 26/02/18 Página: 17 de 19
---	--	---

- iv. La administración de IESS – EDUCA presenta la propuesta de los recursos educativos, para la aprobación de materiales de estudio, actividades y evaluaciones, a ser implementados en el curso virtual. Se establecerán las revisiones y correcciones necesarias para la final aprobación del área requirente quien deberá examinar cuidadosamente el curso antes de que la administración de IESS – EDUCA suba el curso y lo difunda.
- v. La administración de IESS – EDUCA es la responsable de informar, difundir y publicar los listados y cronogramas de aplicación del curso a los usuarios participantes en coordinación con las unidades de talento humano de cada unidad médica y los administradores de curso.
- vi. Se desarrolla el curso en las fechas programadas.

e. Creación de contenidos para los cursos

- i. El área requirente deberá desarrollar los contenidos del curso deseado, presentar syllabus, detalle de temas, contenidos, actividades propuestas y evaluaciones.
- ii. De preferencia se sugiere la revisión con el área de docencia o validación de un especialista.
- iii. Posterior a la aprobación de la Coordinación General de Talento Humano de la unidad médica se envían los contenidos a la administración de IESS - EDUCA para la diagramación y diseño dentro de la plataforma.
- iv. Es responsabilidad del área requirente contar con la propiedad intelectual y/o derechos de uso de todo el contenido presentado, tanto, escrito como gráfico, audiovisual, estadístico, etc. Los cuales deberán estar manifiestos dentro de la plataforma explicando el tipo de licenciamiento que se utiliza.
- v. La creación de recursos digitales, materiales de estudio y actividades, será realizada por la administración de IESS – EDUCA con base en los contenidos recibidos para garantizar el uso pedagógico, el adecuado uso de la imagen institucional y la accesibilidad amigable de los mismos en todos los dispositivos digitales de navegación.

	INSTITUTO ECUATORIANO DE SEGURIDAD SOCIAL DIRECCIÓN DEL SEGURO GENERAL DE SALUD INDIVIDUAL Y FAMILIAR Procedimiento Uso de la Escuela de Formación Virtual del IESS - EDUCA	Código Vigencia: 26/02/18 Página: 18 de 19
---	--	---

f. Programación de cursos

El cronograma para que los participantes ingresen a cada curso, será determinado por el área de Talento Humano o de quien desempeñe esas funciones en cada unidad médica, en coordinación con la administración de IESS – EDUCA, en función de la carga laboral y académica de los potenciales estudiantes, así como de las prioridades institucionales.

g. Matriculación y acceso a cursos

- i. La matriculación y el correspondiente acceso a cada curso la realizará la administración de IESS - EDUCA, conforme al cronograma autorizado enviado por la Coordinación General de Talento Humano de cada unidad médica y especificando el público objetivo.
- ii. La administración de IESS – EDUCA en coordinación con la unidad de Talento Humano o de quien desempeñe dichas funciones en cada unidad de salud, difundirá e informará la matriculación y acceso a los cursos a los estudiantes por medio del correo electrónico de contacto registrado en el sistema.

h. Reprogramación / Cambios de fecha de usuarios

- i. En el caso de que un estudiante se encuentre de vacaciones, con permiso de salud, en comisión de servicios o cualquiera de las causales determinadas por la Coordinación General de Talento Humano para ausentarse de la institución, y dichas fechas coinciden con cursos, evaluaciones o cualquier actividad dentro de IESS - EDUCA, de la cual es parte, el estudiante de forma personal, deberá solicitar a la Coordinación General de Talento Humano de su unidad médica, a su reingreso, la rehabilitación del curso, presentando los justificativos del caso.
- ii. El área de Talento Humano o de quien desempeñe dichas funciones en cada unidad de salud, informará a la administración de IESS - EDUCA sobre la autorización de reprogramación / cambio de fecha para dicho usuario, por tanto, es el responsable directo de coordinar nueva fecha para que el estudiante pueda tomar el curso.
- iii. El administrador de IESS - EDUCA, habilitará el curso, actividad, evaluación, etc. conforme a lo autorizado por el área de Talento

	INSTITUTO ECUATORIANO DE SEGURIDAD SOCIAL DIRECCIÓN DEL SEGURO GENERAL DE SALUD INDIVIDUAL Y FAMILIAR Procedimiento Uso de la Escuela de Formación Virtual del IESS - EDUCA	Código Vigencia: 26/02/18 Página: 19 de 19
---	---	--

Humano o de quien desempeñe dichas funciones en cada unidad de salud.

- iv. El administrador de IESS - EDUCA, informará al usuario, a las autoridades de cada unidad, y al área de Talento Humano por Quipux y por correo electrónico sobre las fechas asignadas para reposición.

6. Referencias

- Unesco: <http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/>
- Centro de Cooperación Regional para la Educación de Adultos en América Latina y el Caribe :
http://www.crefal.edu.mx/crefal25/index.php?option=com_content&view=article&id=38&Itemid=196
- Wikipedia: Aprendizaje electrónico
- Consejo de Educación Superior: Reglamento para carreras y programas académicos en modalidades en línea, a distancia y semipresencial o de convergencia de medios.
- <https://www.goconqr.com/es/examtime/blog/glosario-de-terminos-educativos/glosario-de-terminos-para-docente-digital>
- <https://cursos.campusvirtualsp.org/mod/glossary/view.php?id=9229&mode=date&hook=&sortkey=UPDATE&sortorder=asc&fullsearch=0&page=2>
 Glosario OMS y OPS

7. Anexos

SGC-CS-PO-UEF-003 Uso de la Escuela de Formación Virtual del HCAM - EVCAM

8. Control de cambios

No. Versión	Fecha	Descripción del Cambio
1	26/02/2018	Creación del procedimiento