



# UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

---

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

Colegio de Pedagogía

**“ESTÁNDARES DIDÁCTICOS PARA LA  
ELABORACIÓN DE MATERIALES EDUCATIVOS  
POR MEDIOS REMOTOS”**

**Informe Académico de  
Actividad Profesional**

Que para obtener el título de:

**Licenciada en Pedagogía**

Presenta:

**Janeth Guzmán Aguilar**



Facultad de Filosofía  
y Letras

Asesora: Dra. Teresita Durán Ramos

México; D.F.

Septiembre 2009



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

*Los iletrados del futuro no serán aquellos que no puedan leer o escribir. Sino aquellos que no puedan aprender, desaprender, y re-aprender.*

Alvin Toffler

## **Agradecimientos**

Son muchas las personas a las que debo incluir en estas líneas; con las que estoy profundamente agradecida porque nunca han bajado la guardia y han permanecido a mi lado durante este enorme viaje. Han sido piezas fundamentales.

Puntualmente agradezco:

A Dios por ser la luz que ilumina mi camino y por acomodar estratégicamente cada una de las piezas para concretar uno a uno mis proyectos.

A mi madre Cristina Aguilar, el más grande ejemplo de fuerza, tenacidad, inteligencia y amor. Este trabajo es para ti.

A mí adorado padre Jesús Guzmán y hermanos, Pepe y Liz, por su amor, cariño y compañía.

A la Dra. Teresita Durán Ramos, por asesorar y confiar en mi proyecto. Por todo su tiempo e interés, por impulsarme cuando parecía que ya había perdido la fe. Muchas gracias. ¡Lo hemos logrado!

A la Lic. Paloma CHagoya Rivera, Directora de Capacitación del IFAI, por confiar en mí y por ayudarme a desarrollar mis habilidades como ser humano e impulsar los primeros pasos que me atreví a dar como Pedagoga. Gracias por darme la posibilidad de formar parte de este gran equipo. Junto con Ivonne y Jorge, me han dado una gran lección de vida; gracias infinitas, espero muchos años más de trabajo juntos.

A Netmark® especialmente a Claudio Prud'homme por abrirme la posibilidad de demostrar mis conocimientos, por creer en mis propuestas, en mi trabajo y sobre todo por impulsar en mí la mentalidad de que se puede ser mejor. Gracias por el ejemplo, la confianza y el apoyo que me brindaste durante los dos años que trabajamos juntos.

No puedo dejar de mencionar a mi compañero de viaje, al amor en mi vida. Por todo el tiempo, el apoyo, la confianza, el amor, por ser ese impulso que

no me deja desistir ni un segundo. Gracias Juan Carlos por haber tocado mi alma y ver lo mejor de mí.

A Mario Alberto Pizarro por su ayuda y sus claras ideas para concretar este proyecto.

A mis amigos, Mónica, Viridiana, Berenice, Oscar, Toño, Fernando, Arianna y Rubén, tienen un lugar muy especial en mi vida.

## ÍNDICE

	Pág.
ÍNDICE .....	2
INTRODUCCIÓN.....	3
1. Contexto .....	5
1.1. Instituto Federal para el Acceso a la Información Pública (IFAI) .....	5
1.2. Ubicación y descripción de la actividad laboral .....	5
2. Estándares Didácticos.....	9
2.1. Contextualización .....	9
2.2. Personal involucrado en el desarrollo de los cursos para el IFAI .....	9
2.3. Estructura del curso.....	11
2.4. Elementos para el desarrollo de la Introducción.....	12
2.5. Elementos para el desarrollo de los módulos .....	16
2.6. Tipos de preguntas para la integración a la base de datos para las evaluaciones en el e-fai Sistema de Educación Remota.....	26
2.7. Casos prácticos / demostrativos / explicativos / reflexivos .....	32
2.8. Interactividad .....	38
2.9. Interfase gráfica.....	44
2.10. Interfase gráfica e-fai Sistema de Educación Remota.....	50
2.11. Pantallas y material complementario .....	52
2.12. Instrucciones para programación y diseño gráfico .....	53
2.13. Recapitulación de términos y conceptos fundamentales del módulo .....	54
3. Implementación y resultados obtenidos .....	57
4. Valoración crítica de la actividad profesional .....	59
5. Conclusiones.....	61
Obras consultadas .....	63
Anexo 1 IFAI Atribuciones y estructura	
Anexo 2 Curso de Transparencia y Acceso a la Información para la Ciudadanía	

## INTRODUCCIÓN

Las organizaciones de la sociedad actual, al estar sometidas a grandes transformaciones, hacen necesario que la estructura educativa avance en este mismo rumbo y se adapte a las exigencias de la sociedad, para formar personas con capacidades de respuesta a los retos y compromisos que la sociedad demanda.

El conocimiento cambia continuamente y la información disponible en múltiples modos y soportes nos sobrepasa, es indispensable hacer un uso crítico y creativo de las herramientas con que contamos. En el caso de la Educación se trata de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), con la gran potencialidad, el impacto social, económico y educativo que han adquirido, como herramientas para hacer frente a las necesidades que la escuela, la vida y el trabajo nos plantean.

No obstante la gran ventaja que traen consigo las TIC dentro de la educación, el simple acceso a la información no constituye construcción de conocimiento y, mucho menos, capacidad para resolver un problema concreto, sea éste de la vida cotidiana o de aspectos especializados como los correspondientes al ejercicio de una profesión. Por lo que es necesario acompañar a los elementos tecnológicos con el conocimiento indispensable para resolver los requerimientos básicos de diversos sectores de la sociedad.<sup>1</sup>

Desde el punto de vista profesional, las TIC han generado nuevos espacios relacionados con la formación, mismos que requieren de perfiles educativos que complementen a los tradicionales, a fin de buscar estrategias formativas más

---

<sup>1</sup> Cfr. GUILLÉN NIEMEYER, BENITO. "Pensamiento heurístico para la sociedad del conocimiento." En *Paedagogium* N° 36 enero – abril 2008. pp. 5-6.

versátiles que nos ayuden a desarrollar tareas más allá del aula, encaminados a mejorar la práctica laboral y profesional.

Sin embargo, para que estas estrategias formativas resulten significativas, se requiere de profesionales de la Educación que cuenten con una formación que incluya un amplio conocimiento sobre procesos educativos, estrategias de aprendizaje, organización de contenidos, diseño de evaluaciones, entre otras temáticas encaminadas al desarrollo de TIC.

Por otra parte, debido a que los entornos de formación tienden a configurarse dentro de un espacio real y también en un espacio virtual, se debe contar con competencias tecnológicas a nivel de usuarios avanzados, a fin de ser capaces de integrar en un espacio virtual, el diseño y desarrollo de acciones formativas.

Los expertos en estos ámbitos señalados arriba deben modelar los contenidos formativos a fin de generar estrategias cognitivas que faciliten la toma de decisiones, la solución de problemas, la selección de recursos apropiados, así como los elementos motivacionales que promuevan en los usuarios el interés por aprender a lo largo de la vida; así como la autoconfianza en sus propias capacidades.

Como pedagoga he podido cubrir con el perfil descrito, al tener una formación que me ha capacitado para generar propuestas adaptadas al contexto en el que se ubica el presente informe académico de actividad profesional, desarrollado en el área de las TIC.

El siguiente Informe Académico integra las características generales de la institución y las acciones realizadas en el IFAI<sup>2</sup>, los elementos utilizados para el desarrollo de los estándares didácticos, así como los datos sobre la implementación, los resultados y la valoración crítica de la actividad profesional.

---

2. Instituto Federal de Acceso a la Información (IFAI)



## **1. Contexto**

### 1.1. Instituto Federal para el Acceso a la Información Pública (IFAI)<sup>3</sup>

#### Características de la institución

Las actividades profesionales correspondientes a la elaboración del informe “Estándares Didácticos para la Elaboración de Materiales Educativos por Medios Remotos”, fueron desarrolladas en el Instituto Federal de Acceso a la Información Pública (IFAI), que es una institución gubernamental al servicio de la sociedad.<sup>4</sup>

### 1.2. Ubicación y descripción de la actividad laboral

De acuerdo con la Ley de Transparencia, el IFAI tiene como tarea capacitar a todos los servidores públicos y ciudadanos en lo que se refiere a “Transparencia y Acceso a la Información Pública,” atendiendo al artículo 37, fracción XII, que establece la siguiente atribución para el IFAI:

*“Promover y en su caso, ejecutar la capacitación de los servidores públicos en materia de acceso a la información y protección de datos personales”.*<sup>5</sup>

La capacitación está dirigida a un universo de aproximadamente 350000 servidores públicos de mando medio y superior, pertenecientes a la Administración Pública federal (APF), así como a otros servidores públicos y a la ciudadanía.

---

<sup>3</sup> Anexo 1.

<sup>4</sup> <http://www.ifai.org.mx/PreguntasFrecuentes> (17/08/09)

<sup>5</sup> Ley Federal de Transparencia y Acceso a la Información Pública.  
<http://www.ifai.org.mx/transparencia/LFTAIPG.pdf> (17/08/09)

Dada la numerosa población, se volvió necesario generar una estrategia para poder capacitar y actualizar, en lo que tenía que ver con la Ley Federal de Transparencia. El modo presencial fue descartado, debido a que el área de Capacitación está compuesta por seis personas, por lo tanto el tiempo que llevaría abarcar a la población que lo requería sería sumamente largo y con pocas posibilidades de actualización.

La forma en que se decidió capacitar en materia de Transparencia y Acceso a la Información, fue a través de una modalidad a distancia a través de *e-learning*.

*e-learning* es un conjunto de aplicaciones electrónicas, que pueden constituir una excelente herramienta de capacitación a distancia, a través de Internet, que permite adquirir conocimientos de manera efectiva, ya sea sincrónico o asincrónico. La capacitación, a través de *e-learning*, brinda una mayor cobertura de acción y mantenimiento al mismo tiempo un estándar de homogeneidad en los conceptos y criterios.<sup>6</sup> Así, el área de capacitación concluyó que esta herramienta era la que necesitábamos para capacitar y mantener actualizadas, de manera sencilla y confiable, a un universo tan grande de servidores públicos.

Mi tarea como pedagoga dentro del área de capacitación fue el diseño instruccional. El diseño instruccional entendido como la estrategia didáctica empleada para que las ideas, conceptos y conocimientos poseídos por expertos sean correctamente adaptados y desarrollados por diseñadores gráficos y programadores.<sup>7</sup>

Las teorías de diseño instruccional deben proporcionar orientación a tres niveles:

---

<sup>6</sup> Cfr. CHAN NÚÑEZ, María Elena. *Objetos de aprendizaje e innovación educativa*. p. 13.

<sup>7</sup> Cfr. MARTÍNEZ, Javier. *Prácticas de e-learning*. p. 78.

- Los métodos que facilitan el aprendizaje y el desarrollo humano en situaciones diferentes.
- Las características de las herramientas de aprendizaje que permiten tener una gama de procedimientos alternativos disponibles para los usuarios, orientadores sobre el contenido a aprender y lo relativo a las estrategias de enseñanza.
- El mejor sistema que permita elaborar herramientas de aprendizaje significativo.<sup>8</sup>

El diseño instruccional tiene a su cargo la toma de decisiones durante el proceso de enseñanza.

Tomando en cuenta lo anterior, en mi labor como pedagoga dentro del IFAI, tendría a mi encargo la revisión de los materiales ya realizados, la corrección de las evaluaciones, la generación del diseño instruccional para nuevos cursos y el desarrollo de los “Estándares Didácticos para la Elaboración de Materiales Educativos por Medios Remotos”, para el e-fai<sup>9</sup> Sistema de Educación Remota del IFAI.

La creación de los estándares didácticos tenía como objetivo definir las estrategias y orientaciones que seguirían los nuevos cursos creados por el IFAI, a fin de asegurar para los usuarios un producto que les proporcionara aprendizaje significativo, homogeneidad de conceptos, instrumentos y competencias cognitivas necesarias para el desempeño activo dentro de la sociedad, capacidad para ser ciudadanos preparados, capaces de educarse a lo largo de su vida, aptos para hacer valer sus derechos y asumir que ningún conocimiento es definitivo.

---

<sup>8</sup> Cfr. CHAN NÚÑEZ, María Elena. *op.cit.* p. 34.

<sup>9</sup> Administrador de la Capacitación (LMS) del IFAI.

La estructura que se trazaría en dichos estándares, debía ser congruente con los requerimientos del IFAI, junto con una metodología didáctica de acuerdo con la temática, las necesidades de la población, la herramienta para capacitar y los elementos pedagógicos pertinentes.

Partiendo de lo anterior, se volvía necesario contar con elementos (Estándares Didácticos) que permitieran el diseño y desarrollo sistemático de las especificaciones pedagógicas que un sistema instruccional requiere y que representan un sustento sólido y congruente basado en teorías del aprendizaje, de la enseñanza y prácticas educativas convenientes.

Los estándares didácticos que a continuación se plantean, representan un ejemplo importante para todos aquellos pedagogos que requieran conocer los elementos mínimos que integran un curso en línea dentro del IFAI, dado que marcan con claridad la estructura de cursos que en la actualidad están en operación.

Este reporte académico de actividad profesional refiere la experiencia adquirida y el producto logrado al frente del área de Diseño Instruccional dentro del IFAI, el cual, en el presente constituye la norma que se sigue en esta institución.

## **2. Estándares Didácticos**

Para el desarrollo de los cursos, dentro del IFAI, debe tomarse en cuenta la siguiente etapa de contextualización, que integra la planeación y el personal involucrado para el desarrollo del contenido.

### 2.1. Contextualización

Antes del desarrollo de cualquier curso dentro del IFAI, se deben tomar en cuenta los siguientes elementos:

- Análisis de la audiencia. Determinar las características de la población objetivo y sus necesidades de aprendizaje.
- Recursos disponibles. Definir el tipo de tecnología disponible, así como las consideraciones y restricciones que existan en el contexto tecnológico.
- Análisis situacional. Identificar las consideraciones ambientales en las cuales se desarrollará la instrucción, así como los requerimientos de acuerdo con el contenido que se tratará, es decir, si es necesario construir un simulador, generar casos prácticos, actividades, etc.
- Análisis de la tarea. Reconocer los requisitos físicos y mentales para cumplir o desarrollar las habilidades deseadas.

### 2.2. Personal involucrado en el desarrollo de los cursos para el IFAI

En el proceso de diseño, desarrollo y evaluación de un curso basado en e-learning se requiere de la colaboración, participación y retroalimentación de una variedad de profesionales. Dentro del IFAI, se reconocen los siguientes perfiles profesionales:

Experto en el contenido. Es el encargado de redactar los contenidos de una forma adecuada a los principios de usabilidad que la Web requiere. Él es el encargado de que los contenidos presentados sean actuales, presenten ejemplos contextualizados, que la secuencia esté de acuerdo al tema y de actualizar los contenidos. En el caso del IFAI, el experto en contenido debe poseer conocimientos en materia de derecho.

Diseñador instruccional. Es el encargado de organizar la información de manera didáctica, propone imágenes, gráficos, sugiere actividades de aprendizaje, tareas, plantea estrategias de evaluación, formas de navegación, entre otras actividades que dependen del material que desarrolle. El diseñador instruccional, mantiene estrecha colaboración con el experto de contenido, el corrector de estilo, el diseñador de medios y el diseñador Web.

Diseñador de medios. Encargado de aportar el diseño multimedia del curso. Esto incluye imágenes, animaciones, ilustraciones, fotografías, audio (voz en off y ambientación), videos y simulaciones virtuales.

Diseñador Web. Se encarga de configurar el curso en formato Web, así como de trasladar esos contenidos a la plataforma tecnológica que se empleará para administrar el curso.

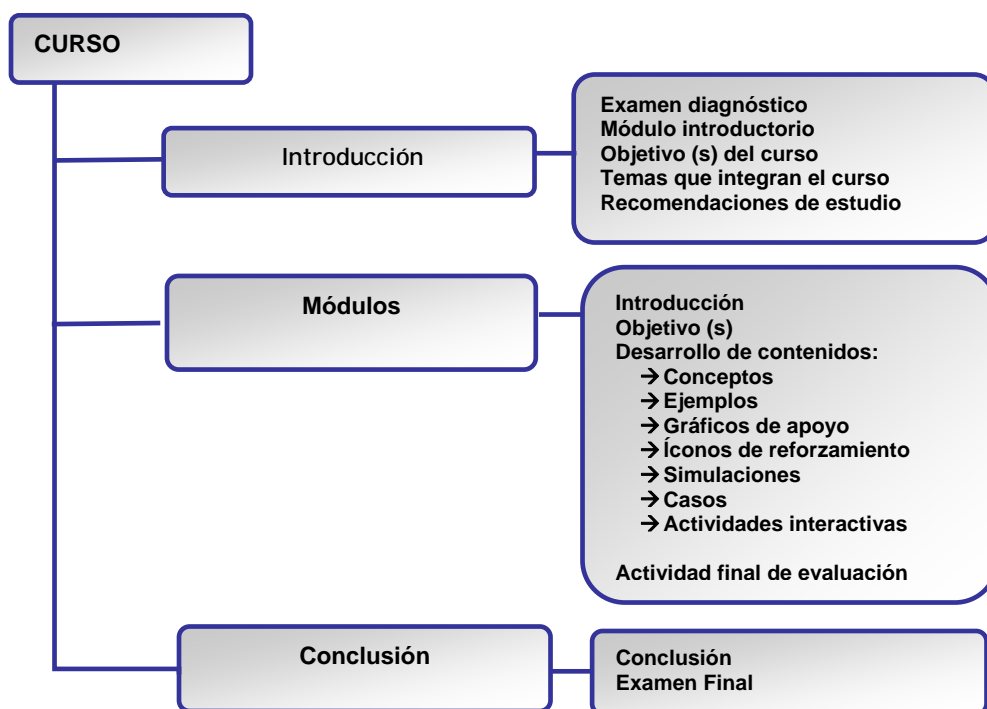
Administrador del curso. Es el encargado de crear grupos, agregar y gestionar usuarios, establece condiciones de avance de los usuarios, entre otras.<sup>10</sup>El administrador del curso es quien gestiona el aprendizaje, reportando los resultados de las evaluaciones y dando seguimiento.

---

<sup>10</sup> GARCIA, Carlos Marcelo. *op.cit.* p. 23.

### 2.3. Estructura del curso

Para la elaboración de todos los cursos dentro del Instituto Federal de Acceso a la Información Pública, se define la siguiente estructura: Curso, Módulo y Capítulo o Submódulo, representados en el siguiente gráfico junto con todos los elementos que lo integran.



Siempre que se prepare un curso se deberán tomar en cuenta los siguientes elementos que estarán presentes y bien definidos con base en los parámetros que a continuación se establecen:

## 2.4. Elementos para el desarrollo de la Introducción

→ Evaluación diagnóstica. Se realizará al inicio del curso, con la finalidad de dar información acerca de las condiciones y posibilidades iniciales del usuario; asimismo, proporcionará información sobre los conocimientos previos que el usuario tiene sobre la temática que se tratará durante el curso.

- El examen diagnóstico será el mismo para todos los usuarios.
- El orden de las preguntas deberá seguir una estructura aleatoria a partir de la base de datos.
- El asistente virtual, explicará la metodología establecida para el examen diagnóstico a los usuarios.

Para la conformación de este examen se recomienda un mínimo de 10 y un máximo de 20 preguntas, tomando en cuenta que esto dependerá de la extensión, temática y población objetivo a la que se dirija el curso.

Para las preguntas del examen diagnóstico deberán tomarse en cuenta los siguientes tipos:

- Conocimiento.
- Control de veracidad.
- Diagnóstico de Necesidades de Capacitación (DNC).
- Actitud con respecto a la cultura de transparencia y de rechazo a la opacidad.<sup>11</sup>

→ Módulo Introductorio. Es la presentación del curso. Tiene como objeto proporcionar al usuario un panorama global que le permitirá identificar la

---

<sup>11</sup> Antónimo conceptual de transparencia.



estrategia didáctica, la temática central y los contenidos a desarrollar durante el curso; es decir, representa la demostración del estado inicial en la estructuración de los esquemas de conocimiento que se proporcionarán al usuario.

En el módulo introductorio se especifican los conceptos que se aprenderán y su importancia para la mejora del desempeño laboral. Busca preparar al usuario para que tenga una mejor actitud y disposición para el aprendizaje.

El módulo introductorio deberá ser diseñado en áreas bien estructuradas, dado que los usuarios deben contar con algunos conocimientos desde los cuales empezarán la construcción de los nuevos conocimientos, así como exponer razones de valor que despierten el interés del usuario y le preparen para avanzar en la progresión del curso.

Para el IFAI, en todos los cursos, se construirá un módulo introductorio, el tamaño o duración de éste módulo estará definido por la temática y la duración propia del curso. Lo recomendable es que el módulo introductorio abarque entre el 5 y 10% del contenido total del curso y obedezca a las características previamente señaladas.

- **Objetivo general.** Es la meta de aprendizaje, ya sea reflexiva, de actitud, de opinión o de criterio, a la que pretende llegar el curso y, como tal, debe presentarse con un verbo en infinitivo (observable) que dé un énfasis especial al aprendizaje y el conocimiento que el usuario obtendrá y/o construirá; al desarrollo de habilidades para resolver problemas, así como a la emisión de juicios de valor. La redacción de objetivos se planteará señalando los resultados que tendrá el usuario con base en sus beneficios, necesidades e intereses.

Debe tenerse cuidado con el uso de palabras como saber, comprender, analizar, evaluar, apreciar y notar, dado que no son verbos de acción. A pesar de que estos términos son importantes en los procesos de aprendizaje y comportamiento, no son acciones observables y por lo tanto no se pueden emplear en la elaboración de objetivos de desempeño.<sup>12</sup>

- Recomendaciones de estudio. Se refieren principalmente a la secuencia de navegación que se debe seguir para concretar el curso. Esta parte también informa al participante el tiempo que dura el curso a fin de que él organice sus horarios, así como las herramientas con las que cuenta para concretarlo, por ejemplo: guía didáctica, mapa del curso, bloc de notas, entre otras.
- Módulos. Son las temáticas, ejercicios y actividades de evaluación articuladas que llevarán al cumplimiento de los objetivos del curso. Se presentarán de manera secuenciada en forma progresiva y continua. Deben ser presentados de lo particular a lo general y siempre deberán tener coherencia y articulación.
- Capítulos o temas. Son las subestructuras generales que presenta cada uno de los temas, su desarrollo secuenciado debe permitir al usuario articular el aprendizaje progresivo de cada uno de los módulos, para el logro de cada uno de los objetivos. Los requerimientos estructurales mínimos para el curso serán definidos por la temática, tiempo y población a la que se dirija el curso, existiendo algunas excepciones en los tiempos y estructura, mismos que se pueden alargar o acortar con base en las necesidades de profundización temática; sin embargo, se considera pertinente que se tomen en cuenta los siguientes parámetros:

---

<sup>12</sup> Orlich, Harder, Callaham. *Técnicas de enseñanza, modernización en el aprendizaje*. p. 69.

- De tres a seis módulos de longitud (4 es lo recomendable).
- Que cada módulo tenga por lo menos dos temas, (lo recomendable es entre 3 y 5 con un máximo de 7).
- Que cada tema tenga por lo menos dos subtemas, máximo 12, (lo recomendable es entre 6 y 10).

→ Asistente o guía virtual. Será el elemento icónico, que estará presente en el desarrollo del curso, acompañará y guiará al usuario para la realización del mismo. El asistente virtual deberá desarrollarse a través de Adobe Flash en su versión 7.0 para cuidar la compatibilidad con el mayor número de equipos.



→ Criterios para la utilización del Asistente virtual:

- El criterio de aparición del Asistente virtual en todos los capítulos o rubros de los cursos, será establecido por la Dirección de Capacitación de IFAI, con base en criterios que atiendan a las propias necesidades del tema.
- Aparición del Asistente virtual para comentar el objetivo y una breve presentación al inicio de cada módulo.
- La aparición del Asistente virtual deberá ayudar a reforzar los conceptos y guiar las prácticas o ejercicios de cada módulo.
- El Asistente virtual se presentará de forma periódica dando al usuario las instrucciones de navegación y ayuda.
- Debe estar presente la invitación por parte del Asistente virtual a divertirse y a disfrutar del curso por medio de actividades que

motiven al usuario y que le hagan agradables los contenidos y el curso en general.

- Constantemente el asistente virtual deberá aparecer mencionando la custodia de los datos personales y la reserva de las opiniones que se emitan durante el curso. Dado que en el registro de los usuarios al curso y en algunas actividades se requiere que los usuarios den información personal, se debe dejar claro que la información que se proporcione será reservada y que por ningún motivo, ni por ningún medio será publicada y/o difundida.
- El Asistente virtual reiterará que *“es importante que todos los cursos son gratuitos y que nadie puede cobrar por ellos”*.

## 2.5. Elementos para el desarrollo de los módulos

→ Introducción. Presentará una visión general del contenido que se desarrollará en el módulo, con la finalidad de activar los conocimientos previos del usuario, relacionados con el tema a tratar, proporcionándole un esquema organizador que facilite al usuario ubicar dentro del contenido los puntos clave a desarrollar en cada apartado y su relación con el resto de los módulos.

Es recomendable que la introducción responda a las siguientes cuestiones:

- ¿Cuáles son los conceptos más importantes que se desarrollarán en el módulo?

- ¿Cuál es la importancia de la temática en el contexto del usuario?
- ¿Cuál es la finalidad de que el participante aprenda sobre los temas que se tratarán?

→ **Objetivos particulares.** Son las metas planteadas para cada uno de los módulos que deberán poner énfasis en los resultados que se desean alcanzar con su desarrollo y deben cumplir con los siguientes requisitos:

- Redactarse en forma clara y precisa.
- Referirse al conocimiento, comportamiento y acciones que desarrollará el usuario.
- Enfatizar conductas observables.
- Incluir en su redacción aprendizaje, conducta, contenido, criterio y condiciones.
- Utilizar verbos en infinitivo para describir la acción. La redacción de objetivos se planteará señalando los resultados que tendrá el usuario al finalizar el módulo, con base en beneficios, necesidades e intereses.<sup>13</sup>

→ **Contenido temático.** Es la organización de los temas y estará integrada por varios apartados establecidos de forma secuencial. En él se ordenan, orientan, estructuran, organizan y establecen los temas que se desarrollarán durante el módulo. En todo momento deberán tener congruencia con el objetivo.

→ **Desarrollo de contenidos.** Es el material cognoscitivo (datos, conceptos, habilidades y generalizaciones) que conforman el cuerpo de información que se desea enseñar a los usuarios. De la misma forma, integra los

---

<sup>13</sup> COLL, Cesar. *Una aproximación psicopedagógica a la elaboración del curriculum*. 174 p.

conocimientos, habilidades (a través de actividades, ejercicios, prácticas, resolución de problemas, análisis de casos, etcétera) y actitudes que el sujeto debe adquirir para lograr el objetivo de aprendizaje. La secuencia adecuada y progresiva de los temas, facilitará el aprendizaje.

En la manera sistemática de abordar y de presentar los contenidos temáticos, deberán estar inmersos los elementos que le permitan al usuario construir su conocimiento y adquirir aprendizaje significativo y memorable. Un contenido sólido es indispensable para un buen impacto en la capacitación.

El desarrollo debe buscar construir y reforzar conceptos significativos que se almacenen en la memoria a largo plazo, a través de diferentes elementos como los que se describirán a continuación.

- Hora aprendizaje / hora CBT. Un párrafo es una idea (puede contener de 1 a 30 palabras). Se considera que una hora aprendizaje/CBT es una hora de tiempo real efectivo en la que un usuario navega 150 párrafos de contenido educativo e-learning, atendiendo todas las indicaciones del contenido.<sup>14</sup>
- Conceptos. La ubicación de las definiciones más significativas del tema es una parte importante, pues en ellas se desarrollan los contenidos de manera específica. Identificar cada concepto nos proporciona información detallada sobre ciertos temas, favoreciendo la comprensión del contenido.

El éxito de todo esfuerzo de capacitación, depende de mantener un enfoque claro sobre las prioridades, definir los conceptos principales

---

<sup>14</sup> [www.epise.es](http://www.epise.es)

que guiarán al curso, marcará la diferencia en el conocimiento de los usuarios.

- Ejemplos gráficos de apoyo. Se utilizarán cuadros sinópticos o mapas conceptuales al finalizar un tema, con la finalidad de hacer explicativa y gráfica la información, así como, presentarlos como resumen temático.

Los ejemplos y demás elementos gráficos de apoyo deberán permitir al usuario:

- Ver la información integrada en un todo.
  - Asegurar la comprensión y la aplicabilidad de los contenidos para el usuario, así como reforzar la retención de la información previamente presentada.
  - Propiciar la penetración de la información por asociación gráfica de conceptos, tomando en cuenta que un concepto es una forma específica de relacionar hechos e ideas con el fin de dar un sentido a las realidades complejas que nos rodean.
  - Volver más reales a los conceptos.
  - Ayudar a la asimilación comprensiva de la información del texto.
- 
- Íconos de referencia. Son elementos que permitirán al usuario la identificación de los componentes de mayor relevancia dentro del curso. Los íconos de reforzamiento funcionarán como un tipo de señalización que cuando el usuario lo observe sabrá que es un elemento que le proporcionará información importante (significativa) para el logro de los objetivos.

- Pantallas explicativas. El desarrollo explicativo de los contenidos de cada tema se realizará mediante diversos tipos de pantallas, con la finalidad de facilitar la percepción selectiva, la asimilación cognitiva y la retención organizada de lo aprendido. Las pantallas pueden ser:
  - ✓ Expositivas – Descriptivas. Presentan la información de un modo descriptivo. Se utilizan diferentes formatos de distribución de texto e imágenes, para potenciar la eficacia y variedad expositiva.
  - ✓ De revelación progresiva y secuencial. En estas pantallas, la información se va desplegando en forma secuencial, conforme el usuario va pulsando un botón. Es muy útil para destacar los elementos que componen las ideas expuestas o el contenido desarrollado al irlos presentando y explicando uno a uno. Por ejemplo son los elementos pop up y roll over.<sup>15</sup>
  - ✓ Exploratorias (información oculta e hipervínculos). En ellas, existe información que permanece oculta hasta que el usuario interactúa con la pantalla pulsando en elementos específicos o enlaces de documentos (hipervínculos)<sup>16</sup> de la misma.
- Ejemplos. Este elemento didáctico tiene la finalidad de transpolar la teoría a un ámbito aplicable, lo que dará al participante una posibilidad mayor de comprensión y significatividad en el

---

<sup>15</sup> Pop up se refiere a una ventana emergente que se despliega cuando el usuario presiona sobre algún elemento dentro de la pantalla. Roll o ver significa pasar por encima y se emplea cuando un usuario debe pasar el cursor del Mouse sobre algún elemento (texto o imagen) para ver más información.

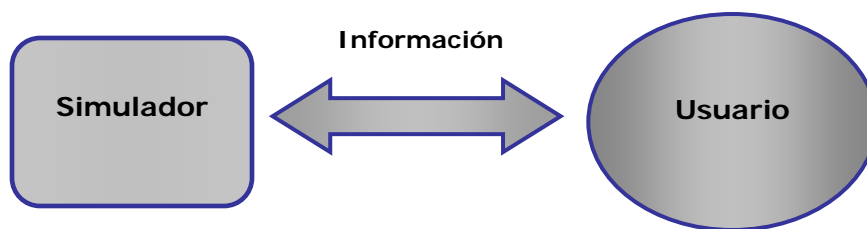
<sup>16</sup> Hipervínculo se refiere a un elemento, dentro de un curso en línea, que hace referencia a otro recurso, puede ser otro documento adicional o un punto específico dentro del mismo documento.



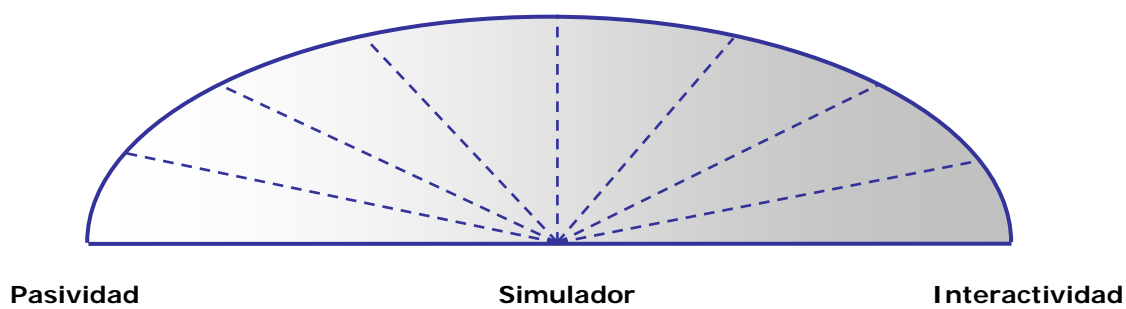
aprendizaje. Los ejemplos tienen la finalidad de mostrar la utilidad de los contenidos vistos en cada módulo, dentro de situaciones reales de los usuarios, favoreciendo una mayor comprensión del tema. Se sugiere que los ejemplos estén bien señalados y se utilicen mínimo dos por tema.

- Puntos de anclaje. Es el punto clave de cada tema y se desarrollará mediante una combinación de definiciones, explicaciones, ejemplos, demostraciones y actividades de diferentes tipos, seguidas de conocimiento inmediato del resultado y retroalimentación explicativa.
- Simulaciones. El empleo de las simulaciones es didácticamente conveniente cuando se requiere que un usuario se involucre con situaciones reales complejas, que deben ser ensayadas, que requieren que se tomen ciertas decisiones y en la comprensión de los procesos que se deben seguir para realizar una tarea, por ejemplo: el uso de un sistema, el procedimiento para concretar una tarea, el uso de herramientas o máquinas (autos, aviones, etc.)

Un simulador tiene la capacidad de proporcionar información inmediata (retroalimentación), al mostrar los resultados de las acciones realizadas por el usuario, controlando así el nivel de competencia que se requiere que el usuario adquiera. En un simulador, el usuario, además de recibir información, la emite hacia el sistema; le indica qué desea visionar y cómo; responde a cuestiones planteadas desde la pantalla y sus repuestas determinan el modo como se desarrolla la capacitación; el usuario es evaluado y evalúa al sistema.



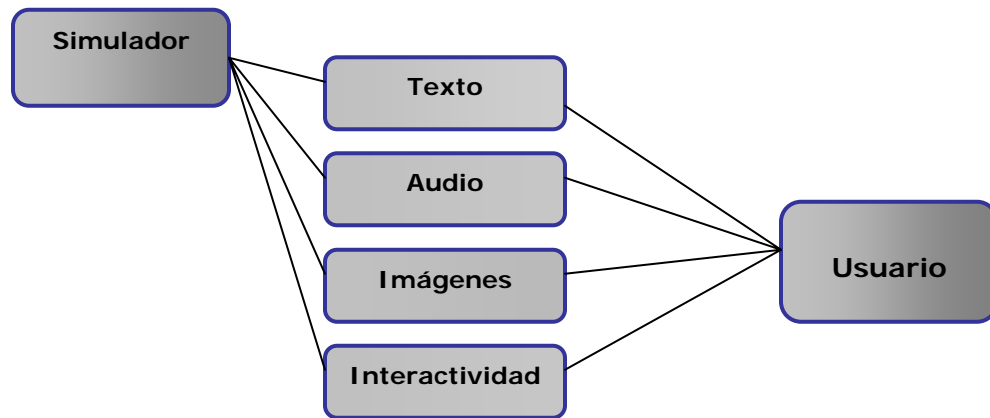
Los simuladores estructuran y dan un peso específico a la participación del sujeto durante el proceso de comunicación; podemos considerar al simulador como un extremo de un amplio abanico que reuniría todos los usos del mismo.



El simulador, es un instrumento de formación eficaz y como generador de información, es un medio de comunicación que puede aplicarse a procesos de capacitación y de información, el proceso integra las posibilidades de la simulación y de la realidad.

La capacitación basada en la simulación permite a los usuarios “aprender haciendo” o lo que es lo mismo, “tomando decisiones en escenarios reales”, de esta forma, el usuario aprende por la experiencia, con una base eminentemente práctica. En ese proceso existen diferentes niveles de interactividad y de control del proceso. Las secuencias audiovisuales, las imágenes, los sonidos, los textos y gráficos utilizados poseen características específicas, diferentes al uso que de los mismos se hace en otros medios.<sup>17</sup>

<sup>17</sup> GROS SALVAT, Begoña. *El ordenador invisible. Hacia la apropiación del ordenador en la enseñanza.* p 143.



Para el IFAI se diseñarán simulaciones a través del Software Adobe Captivate 3.<sup>18</sup>

- Actividades. La mayor parte de las actividades incluidas no deberán tener únicamente la función de que el usuario pueda verificar si está asimilando correctamente un contenido previamente desarrollado, sino que desempeñarán una función cognitiva activa, estimulando y consolidando el proceso de aprendizaje mediante la reflexión y el razonamiento que suscitarán en el usuario. Se deberán incluir los siguientes tipos de cuestionarios que reforzarán el aprendizaje y los contenidos:
  - ✓ Selección de respuestas en diversas modalidades:
    - Verdadero/Falso simple
    - Verdadero/Falso múltiple
    - Elección simple
    - Elección múltiple

<sup>18</sup> Adobe Captivate®, es una herramienta que permite crear potentes y atractivas simulaciones, demostraciones de software, formación basada en entornos, cuestionarios, sin que sean necesarios conocimientos de programación ni técnicas de multimedia avanzadas. A partir de la plataforma Adobe Flash®, a través de Adobe Captivate 3 se pueden generar contenidos interactivos compatibles con Flash player de manera automática.

- ✓ Completar frases. Puede ser arrastrando o colocando la palabra correspondiente.
  - ✓ Asociación de conceptos. Por medio de pulsar o arrastrar la palabra o frase correspondiente.
  - ✓ Ordenar conceptos o elementos. Escribiendo el número o letra del orden en la casilla correspondiente.
  - ✓ Abiertas. Se debe escribir en una casilla una palabra concreta o el resultado de un cálculo.
  - ✓ Fugas de vapor. El usuario tendrá la opción de expresar su opinión o contestar lo que se le solicita en los espacios correspondientes. Se puede pedir al usuario que vincule lo que ha aprendido con algunos ejemplos, reales o ficticios, que tengan relación con su quehacer cotidiano.
- Tiempos de aparición de las actividades para el e-fai. Para la aparición de las actividades se recomienda que sea entre el 10% y el 80 % del avance total del módulo; esto con la finalidad de que al momento de presentarse, ya se haya proporcionado al usuario información sobre el tema que se pretende que él interiorice o refuerce.

Puede aparecer más de una actividad por módulo; lo que dependerá del tamaño y del grado de profundidad que se requiera en la recepción de conocimiento o habilidad. Las preguntas serán tomadas de un banco de preguntas, especialmente diseñado para cada módulo.

El número ideal de preguntas en cada actividad, es entre 5 y 8 como máximo, ya que un número mayor de preguntas, lejos de reforzar la información dada al usuario, volvería tediosa la actividad.

- Actividad final de evaluación.<sup>19</sup> Al finalizar cada módulo, se presentará al usuario un listado de cuestiones con la finalidad de evaluar los conocimientos que ha adquirido, estos se presentarán utilizando distintas estrategias metodológicas a fin de hacer estas prácticas más flexibles y reales.
  - Las evaluaciones finales estarán integradas por un número de preguntas que serán definidas por la temática, duración y población objetivo a la que se dirige el curso.
  - La ponderación de las actividades finales de evaluación será con base en niveles de complejidad bajo, medio y alto. Sin embargo, la elaboración de las preguntas para dichas practicas será con base en los siguientes niveles cognitivos:
    - Conocimiento
    - Comprensión
    - Aplicación
    - Análisis
    - Síntesis
    - Evaluación

Todas las anteriores constituyen la parte de conocimientos generales; sin embargo, para nuestras evaluaciones finales deberán incluirse preguntas relacionadas con:

- Diagnóstico de necesidades de capacitación
- Control de veracidad<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> Si bien la actividad final de evaluación debe aparecer al final de los materiales desarrollados por el IFAI, se ha colocado en esta parte del documento, para dar sentido a la explicación respecto a las actividades y la estructura que deben seguir.

<sup>20</sup> Las preguntas de control de veracidad, permiten identificar si un usuario está contestando aleatoriamente un examen o actividad.

Dentro de las evaluaciones se podrán presentar casos prácticos que requieran integrar todos los niveles cognitivos señalados.

Las preguntas que integrarán las actividades de reforzamiento deberán ser únicamente sobre “conocimientos generales” adquiridos durante el desarrollo del módulo. De acuerdo con las características del LMS del IFAI, se podrán integrar los tipos de preguntas que se presentan a continuación.

## 2.6. Tipos de preguntas para la integración a la base de datos para las evaluaciones en el e-fai Sistema de Educación Remota

Reactivos de opción múltiple. Los reactivos de opción múltiple están integrados por dos elementos:

- El *pie del reactivo*, que presenta una situación problema; éste puede ser una pregunta o un enunciado incompleto.
- Las *opciones de respuesta*, que proporcionan las posibles soluciones a la situación planteada en el pie del reactivo, éstas contienen la respuesta correcta y varias otras posibles, incorrectas, llamadas respuestas de distracción, cuya función es, reducir las posibilidades de que un usuario poco informado, descubra la respuesta correcta.

Pie del reactivo

a) Opción de respuesta 1

b) Opción de respuesta 2

c) Opción de respuesta 3

d) Opción de respuesta 4

Otro tipo de reactivo de opción múltiple es el de respuesta *óptima*, en donde todas las opciones son parcialmente correctas, pero una lo es mejor que las demás. Se utilizarán para evaluar un aprovechamiento más complejo, como elegir la mejor forma para actuar, el mejor método de hacer algo o la mejor aplicación de un principio.

Características técnicas para el desarrollo de ítems de opción múltiple

Contendrán generalmente tres o cuatro opciones. Un mayor número de opciones reducirá la probabilidad de que la respuesta correcta sea acertada y aumentará el grado de dificultad de la prueba.

Los reactivos de opción múltiple deberán cumplir con las siguientes reglas:

- Se deberá elaborar cada reactivo para medir un resultado que esté directamente relacionado con los objetivos del aprendizaje del curso o módulo y que sea significativo para determinar si se han alcanzado los objetivos de aprendizaje planteados.
- Presentará un sólo problema; esta tarea presentada en el pie del reactivo deberá ser tan clara que se la pueda entender sin necesidad de leer las opciones.
- El pie del reactivo debe estar en un lenguaje sencillo y claro.
- En el pie del reactivo, se evitará repetir la información que se haya utilizado para plantear otras preguntas.
- El pie del reactivo, deberá ser enunciado en forma afirmativa siempre que sea posible; ya que un enunciado

afirmativo tiende a medir resultados de aprendizaje más importantes que un reactivo negativo.

- Cuando se use una exposición negativa en el pie de un reactivo, habrá que recalcarla subrayándola o utilizando letras mayúsculas; colocándolas cerca o al final del enunciado.
- Se deberán elaborar todas las respuestas de una longitud similar, eliminando así la longitud como clave de respuesta correcta; con esto, aumentando lo razonable de las respuestas de distracción.
- Es importante evitar, en la medida de lo posible, repetir la misma palabra en todas las opciones de respuesta, con la finalidad de no volver repetitiva o tediosa la evaluación.
- En las opciones de respuesta no deberán existir dos o más respuestas inclusivas, es decir, dos respuestas con el mismo significado.
- Se deben elaborar respuestas de distracción de tal forma que todas parezcan atractivas y posibles, para un usuario poco informado.
- Debe haber sólo una respuesta correcta y ésta debe ser indudablemente correcta, exceptuando los casos, en donde pueden haber diferentes opciones de respuesta válida.
- Todas las opciones de respuesta deberán ser gramaticalmente congruentes con el pie del reactivo. Se deben evitar artículos como un o una, ya que son formas paralelas que dan claves sobre la respuesta correcta.
- Será conveniente evitar claves verbales; como la similitud de la redacción del pie y de la respuesta correcta; enunciar la respuesta correcta más detalladamente o la



inclusión de términos absolutos en las respuestas de distracción como por Ej.: siempre, nunca, todo, ninguno, solamente.

- Ninguna de las opciones de respuesta deberá repetirse en otro reactivo.
- Se recomienda evitar cuidadosamente el uso de la opción “todas las anteriores” y utilizar con extrema precaución “ninguna de las anteriores”. El uso más amplio de estas respuestas se da en los problemas numéricos que requieren que el usuario solucione problemas y registre sus respuestas después de realizar la operación que se le pide.

Es importante tomar en cuenta que en el caso del e-fai, el sistema para el orden de las respuestas es aleatorio, por lo que no da lógica a esta estructura, es por eso que se deberán utilizar los términos “todas las respuestas” o “cualquiera de las respuestas”, en lugar de “todas las anteriores” o “ninguna de las anteriores”.

- Se controlará la dificultad del reactivo haciendo más complejo el problema o haciendo más homogéneas las respuestas.
- Las opciones deberán presentarse en forma de lista; es preferible utilizar letras al principio de las opciones.
- Cada reactivo debe ser una unidad calificable independiente.
- Si se sobrecarga el pie del reactivo con material innecesario, no se contribuye a la correcta medición de un resultado específico de conocimiento.

- Un problema enunciado inadecuadamente hace que la respuesta deseada sólo sea parcialmente correcta o hace adecuada a más de una alternativa.
  - Se debe evitar incluir respuestas que signifiquen lo mismo, debido a que esto le disminuye la consistencia y fiabilidad de la prueba.
- 
- Reactivos verdadero - falso

Debe ser una oración expositiva que el usuario debe juzgar como verdadera o falsa. Hay algunas variantes en donde el usuario deberá responder “sí o “no”. A estas variaciones se les da el nombre de reactivos de *respuesta opcional*. Se caracteriza porque sólo son posibles dos respuestas.

Características técnicas para el desarrollo de ítems verdadero – falso

- Se deberá evitar el uso de varias ideas en cada enunciado. Se debe utilizar sólo una idea central y significativa.
- Los enunciados verdaderos deben serlo en cualquier circunstancia y deben prescindir de modificadores como, *puede ser, posiblemente, raramente, frecuentemente o a menudo*. Para evitar que se deduzca la respuesta.
- Los enunciados deben ser idealmente breves y sencillos para que la idea central sea clara y la respuesta sea determinada sólo por el conocimiento del usuario.
- Se deberá evitar el uso de enunciados con información excesiva.

- Cuando se utilicen citas, deben ser exactamente como se encuentran del documento, del que se está tomando la pregunta, es decir, textuales; y deberán aparecer entre comillas y en itálicas.
- Es importante destacar que los enunciados que incluyen absolutos como: *siempre, nunca, todo, ninguno, solamente*, tienden a ser falsos. Así como los enunciados que contienen palabras como *usualmente, acaso, a veces*, tienden a ser verdaderos. Estas claves verbales deben eliminarse.
- Las respuestas correctas no deben obedecer a ningún arreglo secuencial como por Ej. V, F, V, F, V; deberán estar al azar.

En el caso del e-fai Sistema de Educación Remota, esto lo genera el sistema aleatorio con el que cuenta.

## 2.7. Casos prácticos / demostrativos / explicativos / reflexivos

Consisten en la descripción de una situación, en la que se plantean algunas actividades que el usuario tendrá que realizar, utilizando así los conocimientos adquiridos previamente.

Los casos son una forma de construcción del conocimiento basada en el desarrollo de soluciones para una determinada problemática; es en la práctica en donde el usuario podrá aplicar aquello que está aprendiendo.

En este método de enseñanza práctica se debe partir de actividades reales que permitan su posterior transferencia al campo laboral y/o social del usuario, pero que al mismo tiempo integren la complejidad que caracteriza a las situaciones del mundo real. Por este motivo, se han de buscar actividades contextualizadas que favorezcan la construcción de conocimiento.

Se debe propiciar una búsqueda activa y continua por parte del usuario, debido a que los elementos motivacionales y de interacción son importantes para poder llevar a cabo aprendizaje significativo, que forma parte de un entorno de aprendizaje constructivista.

Se considera indispensable que los casos planteen situaciones cercanas a la realidad debido a que, cuando se diseña un caso apoyado en una situación existente, los usuarios:

- Pueden explorar todas las dimensiones del problema, es decir, se puede crear una situación “rica” y con la información necesaria para ser resuelta.

- Estarán más motivados si la situación planteada corresponde al contexto.
- Necesitarán saber el resultado del problema, lo que no ocurre si el problema planteado no coincide con la realidad.
- El aprendizaje resulta más efectivo cuando el usuario desarrolla una habilidad en una situación tan realista como sea posible.

La situación planteada exigirá en el usuario potenciar diferentes capacidades:

- Diagnosticar. Se logra mediante un detenido estudio del caso, detectando aquellos aspectos que son importantes para comprender y proyectar la situación que se presenta, generando así un proceso reflexivo en el usuario.
- Evaluar opciones. Como forma de racionalizar las diversas posibilidades para la resolución del caso planteado.
- Decidir. En el estudio del caso, tanto la experiencia del usuario como la teoría explicada en los diferentes módulos, son imprescindibles, dado que un medio para adquirir aptitudes consiste en comprender algunos conceptos básicos en el ámbito en el que se plantea el caso. Lo anterior resulta indispensable si tomamos en cuenta que el usuario se enfrentará a la valoración y selección de diversas alternativas o cursos de acción.

El usuario deberá no sólo aprender y comprender ideas, sino también aplicarlas cuando los casos requieran juicios de valor y posteriormente tendrá que tomar decisiones.

En la implementación de dicho entorno y actividades, el usuario reflexionará, razonará, solucionará problemas y desarrollará las habilidades adquiridas.

Los entornos basados en el “método de casos” deberán presentar ciertas características de acuerdo con lo siguiente:

- **Objetivos de aprendizaje.** El diseño de estos entornos estimula y compromete al usuario en la solución de problemas. Nada se simplifica ni se especifica al usuario, es él quien tiene que cumplir y establecer sus propios objetivos de aprendizaje.
- **Construcción y producción.** Los casos deberán estar relacionados con la temática tratada en los módulos, pertenecer a campos concretos, así como, tener relevancia y utilidad en el trabajo diario del usuario.

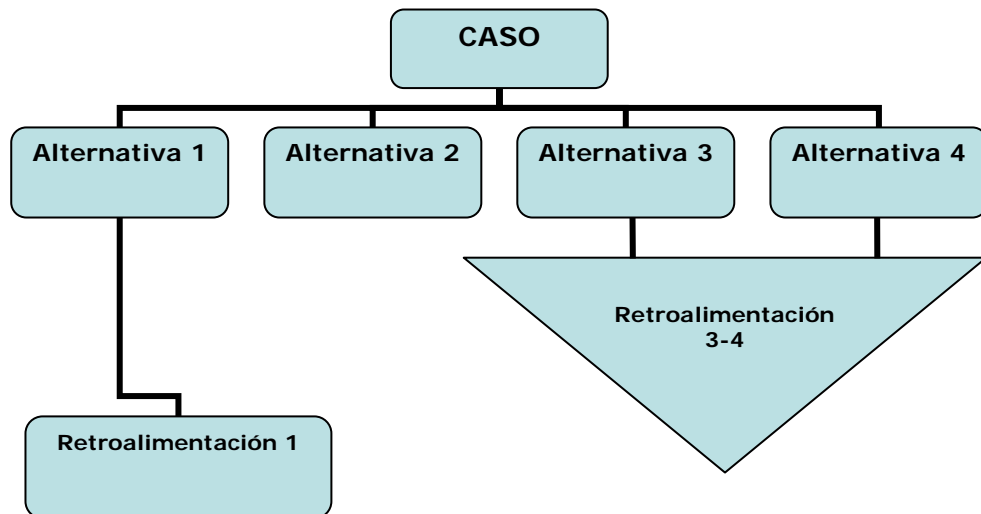
#### Presentación del caso

La presentación del caso, deberá alentar a los usuarios en la solución del mismo y no sólo se presentará la información relevante, sino toda la información, aun la más superflua que suele acompañar a un problema real.

La presentación del caso, deberá guiar y ayudar al desarrollo del razonamiento y la reflexión de los usuarios, así como, propiciar que éstos consigan independencia y autonomía en su aprendizaje. Se debe tomar en cuenta que el usuario es libre de construir su propia interpretación del mundo en tanto que ésta sea coherente con la realidad.

Un factor esencial en el buen funcionamiento del método de casos es la adecuada información que se proporciona al usuario, sobre la pertinencia de las opciones que elige y los procesos reflexivos que ha llevado a cabo.<sup>21</sup>

Tomando en cuenta lo anterior, y con la finalidad de que el e-fai como sistema de administración de la capacitación (LMS)<sup>22</sup> del IFAI, esté en posibilidades técnicas de evaluar y guardar los resultados de cada usuario; después del planteamiento del caso, se redactarán una serie de alternativas de respuestas *cerradas*, para la resolución del caso; el usuario tendrá que seleccionar la alternativa o alternativas que considere pertinentes para resolver el caso; tan pronto como el usuario seleccione las opciones, el sistema retroalimentará su respuesta por medio de un cuadro de texto con importantes aclaraciones o ampliando la información, que indicarán al usuario si su respuesta es correcta o incorrecta y por qué. Lo anterior se representa en el siguiente diagrama:

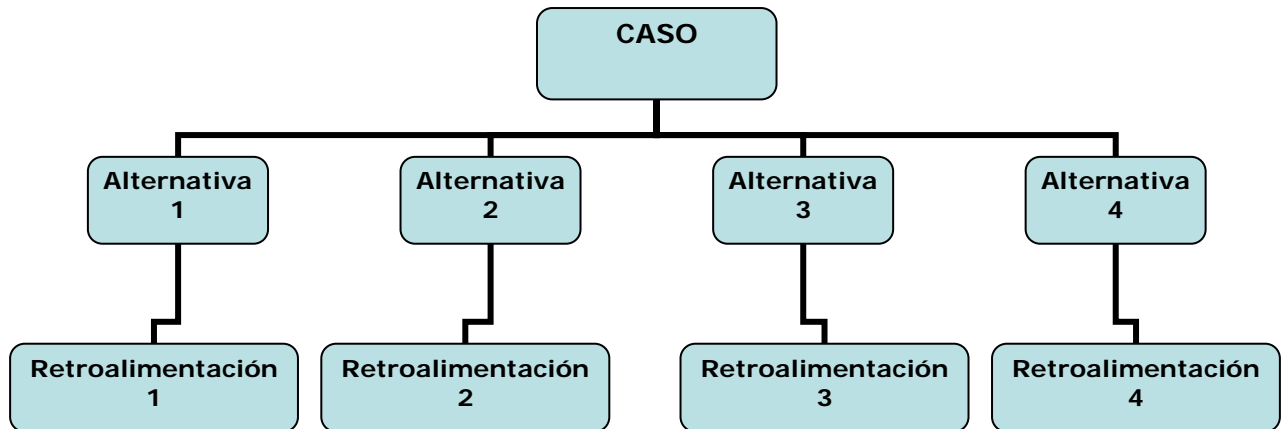


<sup>21</sup> Cfr. LOPEZ CABALLERO, Alfonso. *Iniciación al análisis de casos. Una metodología activa de aprendizaje en grupos*. p 15 – 35.

<sup>22</sup> Learning Management System.

En la redacción de cada caso, se definirá el número de alternativas de respuesta, se recomienda que tengan como máximo 5, considerándose 4 el número de alternativas ideal.

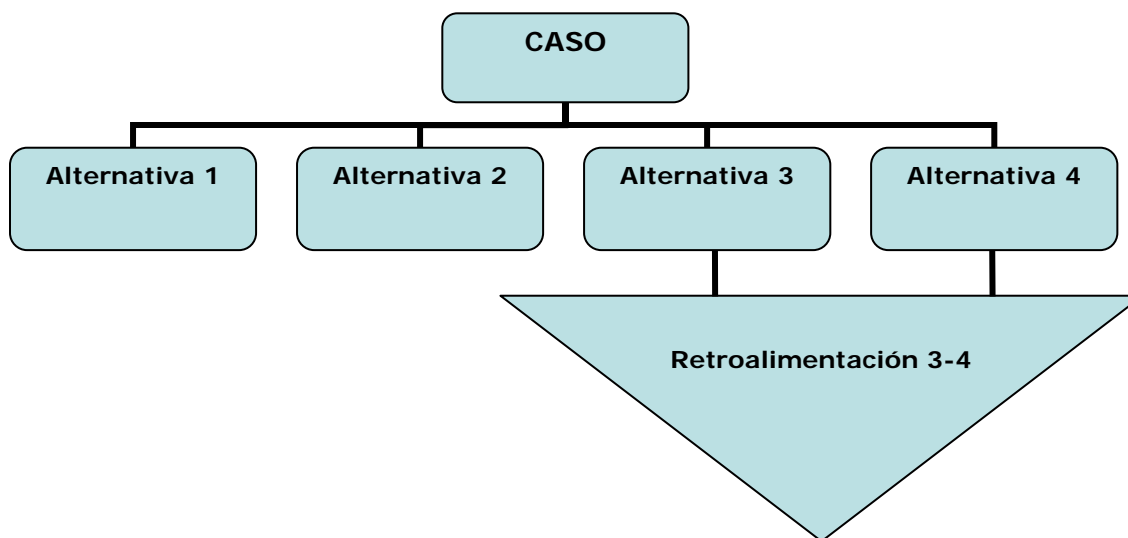
Se pueden dar dos formas de retroalimentación: la primera es a cada una de las respuestas, es decir, cuando en las alternativas de respuesta sólo exista una opción considerada como “ideal” o “correcta”, el sistema retroalimentará de forma individual a cada una de las opciones dependiendo de la opción que el usuario elija.



La segunda forma de retroalimentación será, cuando el sistema permita al usuario seleccionar más de una alternativa como “respuesta correcta”. El sistema retroalimentará las opciones elegidas en conjunto, para lo cual se deberá diseñar previamente el número de posibles combinaciones y la retroalimentación que corresponde a cada combinación de alternativas.

Lo anterior se ilustra en el siguiente esquema:





En cada caso, deberá indicarse al usuario el número de opciones que podrá seleccionar para resolver cada caso planteado.

Las opciones de respuesta cerrada deberán tomar en cuenta ciertos criterios para su redacción:

- Fundamentar cada opción en un sólo problema.
- Evitar información excesiva.
- Las opciones de respuesta deben ser gramaticalmente congruentes con el caso y semejantes entre sí.
- Las opciones deberán estar relacionadas con el tema, ser independientes e igualmente válidas como respuestas correctas.
- Los distintos tipos de actividades a realizar permiten que el usuario desarrolle conocimiento en los diferentes niveles cognitivos, tales como:
  - Conocimiento
  - Comprensión

- Aplicación
- Análisis
- Síntesis
- Evaluación

Instrucciones. Antes de cualquier actividad deben incluirse instrucciones bien detalladas que describan las acciones que el usuario tendrá que realizar, así como las reglas básicas que tiene que conocer para desarrollar la actividad, con la finalidad de que identifique los pasos necesarios para realizar correctamente el procedimiento. Las instrucciones deben ser amplias, suficientes y claras.

## 2.8. Interactividad

La interactividad hace referencia a la relación entre el sujeto y contenido temático o el sujeto y el dispositivo tecnológico que está usando. Cuanto más interactivo sea un contenido, más obligará a la realización de operaciones intelectuales al usuario. La interactividad debe “enganchar” a los usuarios.<sup>23</sup>

Por lo tanto, el proceso de interactividad debe estar siempre presente en la elaboración de todos nuestros cursos. Los contenidos del curso, deberán fomentar la interactividad, en conjunto con el asistente virtual. Se considera que la interactividad propicia un aprendizaje significativo en el usuario, esto es a través del proceso de construcción del conocimiento que fomenta; que a su vez enriquece y retroalimenta los contenidos.

---

<sup>23</sup> Cfr. CHAN NÚÑEZ, María Elena. *op.cit.* p. 61.

La interactividad, proporciona pautas motivadoras, para evitar que el usuario abandone el curso, ya que la tasa de abandono de un curso a través de e-learning se relaciona con la caída de la motivación, cuando ésta no puede estar al alto nivel de las demandas tanto cognitivas como de tiempo que conlleva una actividad a distancia.

La motivación proviene de un intento voluntario de aprender como respuesta a necesidades, oportunidades y gratificaciones. Mientras más motivado esté el educando, más fuerte será su enfoque y más intensa su disposición a hacer lo que sea necesario para completar la tarea. Por ello es indispensable cuidar que el e-learning no sólo esté sustentado en la tecnología y el contenido, sino sobre la necesidad de producir una reacción en el comportamiento del usuario.

Actividades Interactivas. Las actividades interactivas de reforzamiento realizadas a lo largo del desarrollo del curso, serán diferentes a las pruebas de conocimientos asimilados realizadas al finalizar cada módulo.

Niveles de interactividad. El nivel de interactividad deberá estar relacionado con las diferentes conocimientos o habilidades, basados en los diferentes niveles cognitivos, que se pretendan desarrollar en los usuarios, es decir, la intensidad o profundidad requerida en la recepción del conocimiento. Con esto tenemos que:

- Si sólo se requiere que el usuario conozca la información, es decir, lea y explique, la interactividad será mínima. Por lo que sólo incluirá información, reforzada con imágenes y actividades mínimas de reforzamiento.
- Si el usuario requiere saber más respecto de cierta información, es decir, leer, explicar e identificar, la

interactividad deberá ser mayor que la eludida en el punto anterior. Por lo tanto, además de presentar el contenido temático, con audio, reforzado con imágenes; se deberán incluir diversas actividades de reforzamiento, para que el usuario fortalezca la información que se le presentó.

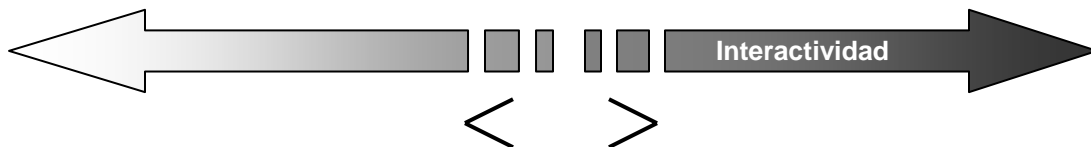
- Si es indispensable que el usuario domine el tema, es decir, que lea, explique, identifique, ejercite y refuerce la información; el nivel de interactividad deberá ser alto. Es por eso que además de la información apoyada con audio e imágenes, se deberán incluir gráficos de apoyo, como cuadros sinópticos y mapas mentales para que el usuario tenga la información integrada en un todo y sea más fácil la asimilación de ésta. También, resulta idóneo incluir entre las actividades “casos prácticos/reflexivos”, en donde el usuario utiliza y vincula los conocimientos previamente adquiridos, como un ejercicio práctico que incluye la resolución de ciertas problemáticas y la toma de ciertas decisiones. De esta forma, se propicia en el usuario asimile la información, la vincule con la realidad y lo aprendido resulte significativo para él.

Lo anterior es explicado de forma gráfica en el siguiente cuadro:

Niveles de interactividad

INTENSIDAD PROFUNDIDAD REQUERIDA HABILIDAD CONOCIMIENTO	CONOCIMIENTO ELEMENTAL (CONVIENE SABERLO)  Leer + Explicar	CONOCIMIENTO MODERADO  Leer + Explicar + Identificar	CONOCIMIENTO CRITICO  Leer + Explicar + Identificar + Ejercitar + Reforzar
Conviene saberlo			
Requiere saberlo			
Es indispensable dominarlo			

24



Tiempos de interactividad. Los tiempos utilizados para abordar cada uno de los temas, es decir para el proceso de enseñanza (capacitación) estarán, también, relacionados con la intensidad y profundidad requerida en la recepción y apropiación del conocimiento para los usuarios; por lo tanto:

- Si únicamente es conveniente que el usuario conozca cierta información, los tiempos y la intensidad de la capacitación serán cortos y tomar la capacitación puede ser optativo.

<sup>24</sup> CHAGOYA RIVERA, Paloma." Diseño de estrategia de capacitación". IFAI.

- Cuando es indispensable que el usuario sepa cierta información, es decir, que la lea, explique e identifique; los tiempos deberán ser mayores con respecto a la primera opción y este tipo de cursos tendrán el carácter de obligatorio.
- Sin embargo; cuando sea indispensable que el usuario domine el tema, es decir, lo lea, identifique, ejercite y refuerce, los tiempos aumentarán de tal forma que se consiga que el usuario interiorice el tema, este tipo de capacitación debe ser obligatoria y será necesario que se mantenga al usuario en constante capacitación y actualización sobre el tema, para la nivelación de conocimiento.

Como expresión gráfica de lo anterior tenemos el siguiente cuadro:

<b>Habilidad</b> Eje temático	<b>CONVIENE SABERLO</b>	<b>CONOCIMIENTO MODERADO</b>	<b>CONOCIMIENTO CRÍTICO</b>
<b>A quienes:</b>	Personal de enlace	Personal de mando medio y superior de la APF	Personal de las Unidades de Enlace
<b>Qué tipo de capacitación:</b>	Por medios remotos	Por medios remotos	Por medios remotos
<b>Cuántos cursos:</b>	1	1	1 ó más
<b>Duración</b>	2 horas	7 horas	14 horas
<b>Cuándo:</b>	Voluntaria Oferta permanente	Semestral	Trimestral
<b>Obligatoria</b>	NO	SI	SI
<b>Eventos de reforzamiento</b>	Difusión	Actualización	Reforzamiento/ Actualización



Ejemplo basado en el curso de Transparencia y Acceso a la Información del IFAI.

- Tiempos de interactividad. La interactividad debe estar presente en el curso. Cuanto más interactivo sea un material educativo, más obligará a la realización de operaciones intelectuales al usuario y propiciará su continua atención.
- Retroalimentación a preguntas aisladas. Se incluirá un recuadro con importantes aclaraciones o ampliación de la información relacionadas con la solución de preguntas y/o actividades, casos y fugas de vapor.
- Tipos de interactividad
  - Actividades de reforzamiento:
    - Vinculadas con el contenido
    - Ejercicios prácticos
    - Ejercicios significativos
    - Ejemplos
    - Diagramas
    - Casos reales, prácticos y congruentes
  - Ejemplos ilustrativos:
    - Cercanos a la experiencia
    - Con base en necesidades
    - Vinculados con la práctica profesional

- Características:
  - Las actividades interactivas deben crearse bajo diferentes niveles de complejidad.
  - La retroalimentación a las respuestas de los usuarios, deben felicitarlos y motivarlos a intentar nuevamente la tarea, aunque su respuesta no haya sido correcta.
  - La dificultad de las actividades debe ir aumentando progresivamente.
  - Las instrucciones deberán tener las características de amplias, suficientes y claras.

## 2.9. Interfase gráfica<sup>25</sup>

Idealmente todos los elementos gráficos que forman parte de un curso deben poseer una coherencia visual a nivel de colores, fuentes o tipografía y diseño. Si trabajaremos un proyecto e-learning la consistencia visual representa un gran reto.<sup>26</sup> Dentro del IFAI, se definieron puntos importantes que deben tomarse en cuenta al desarrollar la parte gráfica de un curso.

- Distribución de elementos en la pantalla. La distribución de los elementos en la pantalla, la composición y combinación de los colores y fondos utilizados deben dirigir inconscientemente la atención del usuario y facilitarle la percepción y asimilación de los contenidos.

---

<sup>25</sup> Todos los elementos que aparecen en una pantalla que ayudan al usuario a concretar un curso.

<sup>26</sup> Cfr. HERNANDES SHÄFER, Eduardo. *Prácticas de e-learning*. p. 81.



- Imágenes que despiertan el interés. Las imágenes empleadas ilustrarán y reforzarán el contenido de los párrafos explicativos, enriqueciendo las ideas expresadas por aquellos mediante un lenguaje visual claro.
- Audio. El uso del audio incrementa la efectividad del curso al enriquecer el estímulo sensorial del aprendizaje; por lo tanto, todos los cursos, deberán tener disponible el sonido, aunque éste siempre sea desactivable. Los cursos deberán estar musicalizados en su totalidad. Se deberá recomendar al usuario el uso de audífonos. Sin embargo, si un usuario no cuenta con audio en su equipo de cómputo, o simplemente prefiere utilizar la modalidad “silencio”, la efectividad educativa del curso no deberá verse disminuida.
- Uso, composición y combinación de los colores. Las pantallas deberán observar un balance cromático; se deben tomar en consideración, además de los colores institucionales, aquellos colores que son agradables a la vista, de igual forma, deberán evitarse los colores que ocasionan sensaciones de sueño o excesiva tranquilidad.

Con la finalidad de dar un uso adecuado a cada uno de los colores, se deberá tener en consideración las principales propiedades de los colores, entre las que se encuentran:

- La tonalidad, que diferencia un color de otro.

- La saturación, que representa la fuerza del color, su grado de pureza o de mezcla con el blanco.
- La luminosidad, que es la mayor o menor capacidad que tiene para reflejar la luz.

Se deberá atender en el uso de color a que según su tonalidad, los colores proyectan diferentes mensajes, por lo que es importante considerar que se pueden clasificar en dos grupos:

- Colores cálidos (resultan excitantes y estimulantes). En general los espacios con colores cálidos parecen más grandes, cercanos y pesados:
  - Blanco. Es el color de la luz y de la claridad. Se asocia con limpieza, pureza, paz, calma.
  - Amarillo. Es el color del sol y llama la atención por su brillantez. Evoca alegría, vitalidad y diversión. También es el color de la riqueza, ya que el oro es amarillo.
  - Naranja. Sus tonalidades suaves transmiten una sensación agradable de ambiente familiar y de confort. Por otro lado como es un color muy visible se usa para señalar peligros y llamar la atención. También es utilizado para abrir el apetito.
  - Rojo. Es el color de la sangre y del fuego. Se relaciona con la acción, el coraje, la pasión, el dinamismo. Comunica sensaciones de excitación, agresividad y movimiento. También se usa para llamar la atención e indicar peligro.

- Colores fríos (resultan sedantes). En general los espacios con colores fríos parecen más pequeños y lejanos:
  - Verde. Es el color de la naturaleza que tranquiliza y relaja. También se asocia con la esperanza, salud, vitalidad, seguridad.
  - Azul. El color del cielo y del mar. Simboliza cosas grandiosas, autoridad, lealtad, dignidad, el infinito. Cuando es claro relaja y proporciona frescor, seguridad y confianza; cuando es oscuro resulta triste.
  - Violeta. Se relaciona con ambientes elegantes o lujosos.
  - El rosa. Genera baja en la agresividad.
  - Gris. Color neutro, metálico. También evoca falta de color, tristeza, pobreza.
  - Negro. Tiene dos significaciones principales. Por una parte (en nuestra sociedad) se relaciona con el misterio, la ignorancia, el miedo, la soledad, la oscuridad, la muerte. Pero también se asocia con poder, dominio, elegancia.
- Balance imagen-palabra. En la presentación de los contenidos debe existir un balance entre imagen y palabra. Se considera que un buen balance permite un mayor aprendizaje, por lo que se dará suma importancia a la imagen debido a que se considera que una imagen es una representación de la realidad y por medio de ella, el usuario puede tener un aprendizaje significativo gracias a

que la comunicación visual juega un papel muy importante en la construcción del conocimiento.

Ahora bien se requiere que no exista una saturación de imágenes y de la misma forma, una imagen no deberá funcionar como un elemento distractor.

- Contenido por concepto más que por cantidad de texto. En cada una de las pantallas deben existir elementos gráficos para los conceptos revisados, es decir no se deberán explicar los conceptos con una cantidad excesiva de texto sino a través de imágenes, mapas, animaciones, simulaciones, entre otras incluidas en pantalla que deberán apoyar o por sí solas, representar y, en un momento dado, ser el propio concepto para lograr una mejor comprensión.

En cada una de las presentaciones o pantallas en las que se da el desarrollo del contenido temático deberá existir énfasis en el manejo de imágenes, es decir, las imágenes reforzarán el concepto presentado y no deberá existir saturación de texto.

- Estructura a movimiento natural de la vista. Por medio de un análisis del movimiento natural de la vista que empleamos los seres humanos en el desarrollo de este tipo de actividades, se ha concluido que el movimiento natural de la vista es de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo muy similar a la forma de una "Z"; debido a lo anterior se requiere que el manejo de imágenes y de texto

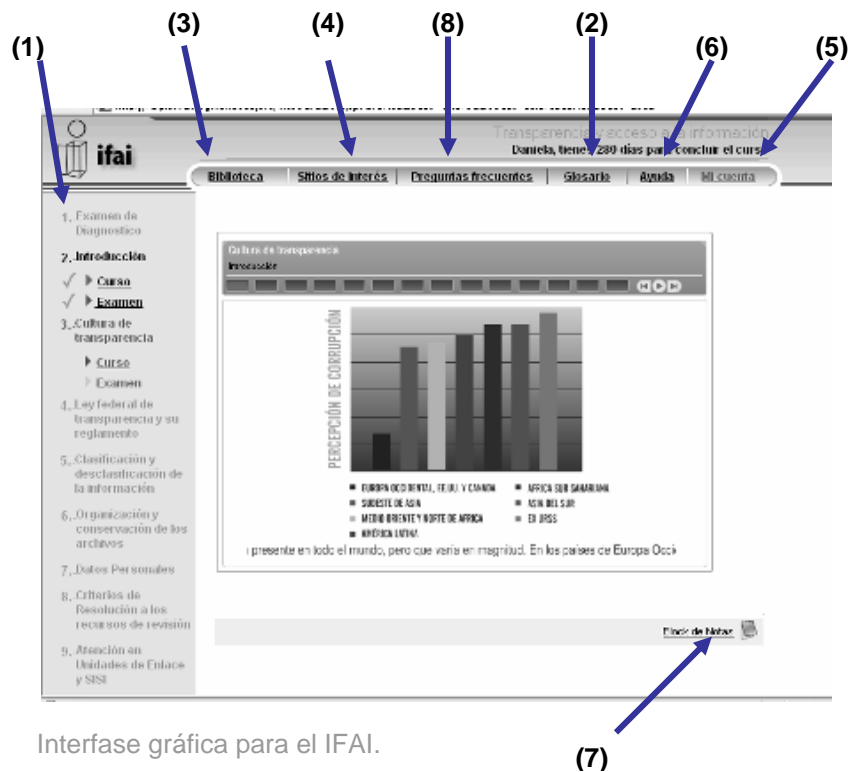
animados se presenten en forma tal que favorezcan dicho movimiento.

- Modelos de caricatura y fotografía. Las imágenes que se utilizarán como modelos de caricatura, no deberán estar fuera de la realidad, sino que deberán representar a los conceptos y personas en situaciones reales, que se relacionen con el quehacer cotidiano del usuario, se sugiere el uso de fotografías.
- Videos. Se podrá generar la inserción de un video con el objetivo principal de dinamizar los contenidos y los conocimientos que se presentan al usuario, ya que de una imagen que representa la realidad se propicia la construcción de modelos mentales en apoyo de lo que el texto representa.
- Compás audio - imagen. Imagen y audio se encuentran estrechamente ligados en el diseño de todo curso; siempre existirá una complementariedad entre uno y otro, ya que se considera que cuando imagen y audio se encuentran en sincronía total, permiten que la imagen adquiera el protagonismo que requiere, de tal manera que cumplirá la función comunicativa que debe desempeñar en la implementación del curso. Por tal motivo, la sincronía entre imagen y audio debe ser trabajada a fondo, evitando así la asincronía entre dichos elementos.
- Sincronía audio - imagen textual. En esta relación el sonido da un refuerzo al valor expresivo y comunicativo que tiene el texto; por tal motivo, siempre debe existir una

sincronía entre imagen textual y audio. Dicha sincronía permitirá al usuario encontrarse en una dimensión envolvente y así se sentirá inmerso en la temática y en el curso, debido a que la imagen textual y el audio, en conjunción se convierten en un medio de comunicación que requieren que el usuario estructure la visión y la audición en la contracción de su propio conocimiento.

## 2.10. Interfase gráfica e-fai Sistema de Educación Remota

Son los elementos que aparecerán en la pantalla y proporcionan al usuario información detallada sobre las características del curso y sobre la forma de navegación en el sistema. Tendrán como función principal facilitar el acceso directo a cualquier parte del curso o a cualquier información complementaria. Desde cualquier pantalla, el usuario podrá acceder directamente a:



- Avance del curso (1). Esta parte de la pantalla, mostrará al usuario los contenidos generales del curso y su progreso en el mismo.
- Glosario de términos (2). Este apartado recogerá, por orden alfabético, las definiciones de los conceptos y términos que aparezcan a lo largo del contenido temático, así como las palabras clave que el usuario necesite conocer para que comprenda los contenidos del curso. El glosario de términos será siempre un documento imprimible.
- Biblioteca virtual (3). Este apartado contiene todos los documentos que el usuario podrá consultar si desea profundizar en algún tema. Puede contener artículos, reglamentos, leyes, etc. y deberán estar vinculados con los temas tratados. Todos estos documentos, servirán de apoyo y complemento a los temas del curso.
- Sitios de interés (4). Contiene links o hipervínculos que remitirán al usuario a sitios relacionados con el tema y tratados durante el curso.
- Mi cuenta (5). Esta sección mostrará información personalizada sobre el avance que el usuario lleve en los distintos módulos del curso, el tiempo que tiene para completar cada uno de ellos, así como la opción de cambiar alguna de las preferencias de acceso al sistema, dependiendo de su computadora y de la velocidad de conexión a Internet.
- Ayuda (6). Se mostrará una guía con la estructura, reglas y formas de navegación en el sistema; es decir, un listado de aspectos referentes a la funcionalidad del sistema.

- Block de notas (7). Es un hipervínculo que abrirá un documento de texto para que el usuario pueda escribir sus ideas, dudas, preguntas u opiniones. El usuario tendrá la opción de guardar este documento en su PC para futuras consultas.
- Preguntas frecuentes (8). En este apartado, se encuentra un listado de preguntas y respuestas más comunes en relación a la funcionalidad del sistema.

#### 2.11. Pantallas y material complementario

Además de las pantallas propias del desarrollo del contenido (de explicación y de actividad) se incluirán las siguientes pantallas complementarias:

- Pantalla inicial. Será la primera pantalla que se presentará cada vez que se acceda al curso.
- Pantalla de presentación. Esta pantalla dará la bienvenida al usuario del curso. Siempre la dará el asistente virtual.
- Pantalla de guía didáctica. En ella se proporcionará al usuario información sobre las características del curso y sobre la forma de navegación del sistema.
- Pantalla del mapa del curso. Representará gráficamente el esquema de los temas y apartados y permitirá el acceso a las pantallas de contenido según la forma de navegación previamente establecida. Mostrará al usuario el registro de lo que ha realizado



hasta el momento. Mediante un ícono, señalará los apartados del curso que se encuentran en estado de “iniciado” y los que se encuentran en estado de “finalizado”. El sistema señalará al usuario el apartado en el que se abandonó el estudio la última vez.

- Herramientas (job aids). Se refieren a los documentos imprimibles, diseñados para que el usuario los pueda utilizar posteriormente en su trabajo diario.

## 2.12. Instrucciones para programación y diseño gráfico

Cuando se desarrolla un curso por medios remotos, e-learning, es importante que en el diseño instruccional, adicional del contenido, se coloquen instrucciones puntuales para el diseñador gráfico (DG) y el programador (PR).

Puntualmente, las instrucciones aparecerán obedeciendo lo siguiente:

- PR. Son las instrucciones de programación, es decir, la forma en la que se requiere que aparezca la información, la secuencia, velocidad, colores si es que existen, acompañamiento de imágenes, etc.
- DG. Son las instrucciones para las imágenes, videos y elementos gráficos que se requiere aparezcan dentro del curso.
- AU. Como estrategia de enseñanza, se utilizan dos vías de mensaje, la parte auditiva y la parte visual. El audio es un

elemento importante en los cursos del instituto y deberá señalarse puntualmente dentro del diseño instruccional. Es importante destacar que este elemento siempre deberá ser desactivable.

### 2.13. Recapitulación de términos y conceptos fundamentales del módulo

Es la presentación general de los materiales vistos a lo largo del módulo a manera de resumen. Consiste en reducir a términos breves y precisos la información presentada, tomando en cuenta únicamente la parte esencial de lo expuesto. La finalidad de este apartado será reforzar los conocimientos que los usuarios han adquirido a lo largo del módulo o curso.

La existencia de una recapitulación de los conceptos principales dentro de los módulos debe favorecer el proceso de asimilación activo y completo de los contenidos incluidos y desarrollados en cada apartado integrado en los temas del curso.

Para la construcción de la recapitulación de los módulos se deberán tomar en cuenta los siguientes puntos:

- Se deberá construir una síntesis de los contenidos, correspondientes a los puntos clave desarrollados en cada módulo, creando de esta forma, un esquema cognitivo con los puntos de anclaje fundamentales en los contenidos del módulo.

- Debe estar relacionado con los objetivos de aprendizaje planteados al principio del módulo, con el mismo orden y secuencia en los que se describirá de forma clara y breve la respuesta a esos objetivos.
- Su contenido será un instrumento que contenga los aspectos más relevantes para que los usuarios obtengan de manera concisa y rápida, la información de mayor relevancia que los prepare para la resolución de las evaluaciones.
- En los resúmenes, se debe utilizar lenguaje sencillo, evitando, el uso de palabras rebuscadas, desconocidas o poco claras, debido a que esto da como resultado un texto confuso, desagradable y poco significativo para el usuario. Se usarán palabras familiares y relacionadas exclusivamente con la temática desarrollada durante el módulo.
- Para la construcción de los resúmenes es recomendable utilizar ejemplos gráficos de apoyo como son cuadros sinópticos y mapas mentales. Su utilidad obedece a que estos permiten ver la información integrada en un todo; ubicadas en un contexto, propician la penetración de la información por asociación gráfica de conceptos, tomando en cuenta que un concepto es una forma específica de relacionar hechos e ideas con el fin de dar un sentido a las realidades complejas que nos rodean.

Es recomendable que la duración de la recapitulación de cada módulo esté entre 2 y 5 minutos como máximo, dependiendo de la longitud de cada módulo; por ejemplo en el caso de un módulo muy

pequeño la longitud del resumen puede ser menor al tiempo señalado, *pero nunca mayor de 5 minutos*.

### **3. Implementación y resultados obtenidos**

Los “Estándares Didácticos para la Elaboración de Materiales Educativos por Medios Remotos”, guiaron el rediseño de los materiales de capacitación con los que en ese momento el área contaba.

La implementación más fuerte y lo que dio origen al presente documento, fue el curso “Transparencia y Acceso a la Información Pública y Gubernamental 1”, material que hasta la fecha se ha implementado en 55 dependencias y entidades de la Administración Pública Federal (APF) que suman un total de 26,334 servidores públicos. Es importante destacar que este material se deberá continuar distribuyendo hasta cubrir un total de 240 dependencias y entidades de la APF.

Sin embargo, los “Estándares Didácticos para la Elaboración de Materiales Educativos por Medios Remotos”, trazaron las líneas para el desarrollo de nuevos materiales para la capacitación, como: cursos, videos interactivos, video clips, cápsulas informativas, entre otros. Todos estos materiales, basados en un estándar que contiene la metodología ordenada didácticamente conveniente para su diseño y desarrollo.

A continuación se muestra un módulo sobre “Transparencia y Acceso a la información” destinado a la ciudadanía. El objetivo de este módulo, es informar de manera clara y precisa la importancia del acceso a la información a todos los ciudadanos interesados en ello, así como las formas de hacer valer su derecho de acceso a la información.



El asistente o guía virtual utilizado en el IFAI y que se utilizará dentro del módulo para la ciudadanía es Accesandro®.

Como Anexo 2, se presenta el Diseño Instruccional para el Curso: “Transparencia y Acceso a la Información Pública para la Ciudadanía.”

#### **4. Valoración crítica de la actividad profesional**

La consolidación de este proyecto representa, además de un logro personal, el primer encuentro con el campo profesional y el punto de partida para la práctica profesional de mi formación universitaria. Por otro lado, es el punto de partida para que el IFAI elabore documentos apegados a procesos didácticos; siendo la investigación, la observación y la actualización muy importantes en la concreción de este proyecto.

De la misma forma, este proceso ha hecho posible el desarrollo de distintas habilidades, que si bien se adquieren en el plano escolar, la práctica les da otro sentido y muestra la verdadera problemática y los niveles de dificultad. A continuación enumero algunas de ellas:

- Análisis de campo e investigación teórica para alcanzar la definición del material que el IFAI requería.
- Oportunidad de trabajar con equipo multidisciplinario y con experiencia en el campo de e-learning.
- Integramme como la pedagoga del proceso, para ordenar y homogeneizar la parte didáctica de los materiales ya construidos.
- La materialización de un trabajo en equipo, con todos los problemas que un nuevo proyecto representa, con aciertos y errores. El resultado, una guía con estándares de calidad para homogeneizar todos los desarrollos educativos, bajo líneas didácticas.
- Participación en el diseño de materiales educativos, destinados a un campo de aplicación pedagógica actual y con visión hacia el futuro de la educación; con un área de aplicación de crecimiento exponencial.

En lo que respecta al crecimiento profesional, estoy convencida de que la colaboración en proyectos pedagógicos da la oportunidad de ver de cerca las necesidades de un proyecto educativo, así como la posibilidad de indagar, proponer, analizar, valorar, criticar y buscar mejorar. Puedo afirmar que el camino transitado ha valido la pena; sin embargo, personalmente y junto con todo el equipo, creemos que aun falta más por hacer, pero vemos esto como un excelente comienzo.



## **5. Conclusiones**

Este trabajo constituye una guía que define la calidad que se desea lograr en los materiales por medios remotos que se diseñen la dirección de capacitación del IFAI. Busca proporcionar utilidad práctica y los mismos contenidos a todos los usuarios.

Estoy convencida de que hay un extraordinario poder en el diseño de materiales por medios remotos, para impulsar a las personas a pensar lo que hacen y a hacer bien lo que piensan. Sin embargo este interés no se materializa si no hay un diseño estandarizado que favorezca el desarrollo de materiales significativos y memorables para los usuarios.

Los estándares didácticos para la elaboración de materiales educativos por medios remotos aquí presentados, constituyen una guía para la futura elaboración de cursos en esta modalidad, tomando en cuenta que dichas pautas pueden ajustarse a los diversos requerimientos de acuerdo con la temática y la población a la que se dirijan.

Al principio de este trabajo señalé que las organizaciones de la sociedad actual están sometidas a grandes transformaciones, a nuevas exigencias, nuevos retos y nuevos compromisos; bajo esa línea de pensamiento, el material aquí presente, es susceptible de adaptaciones. Sin embargo, toda adaptación realizada, deberá estar fundamentada a fin de que resulte congruente y exista relación conceptual con lo anteriormente planteado.

Los beneficios principales que persigue propiciar el presente documento se centran en definir los estándares para el diseño, elaboración e implementación de productos educativos para la capacitación por medios remotos en el IFAI. Reducir los costos generados por ensayo-error y proveer a la Dirección de

Capacitación, un documento de apoyo y guía para la elaboración de futuros proyectos de capacitación en materia de transparencia y acceso a la Información.

Este esfuerzo realizado en el IFAI, pretende constituir un recurso importante para todos aquellos pedagogos que demanden conocer los elementos mínimos que integran a un curso en línea y su fundamentación. De la misma forma, pretende resaltar la importancia de investigar y retroalimentar los propios procesos de producción, distribución y sobre todo la necesidad de generar materiales de enseñanza útiles y eficaces.

### **Obras consultadas**

BRIGGS, Leslie J. *El ordenamiento de la secuencia en la instrucción*. México, Guadalupe, 1973. © 1973. 133 p.

COLL, Cesar. *Psicología y curriculum. Una aproximación psicopedagógica a la elaboración del currículum escolar*. México, Paidós, 1987. 174 p.

CHAN NÚÑEZ, María Elena, Lourdes Galeana de la O, et. al. *Objetos de aprendizaje e innovación educativa*. México, Trillas, 2006. 144 p.

CHÂTEAU, Jean. *Los grandes pedagogos*. México, Fondo de Cultura Económica, 1980. 340 p.

DE SPENCER, Rosa A. P. *Evaluación del material didáctico*. México, Hermes, 1983. © 1971. 137 p.

DURKHEIM, Émile. *Educación y sociología*. México, Colofón, 2001. 196 p.

EBEL, Robert L. *Fundamentos de la medición educacional*. Buenos Aires, Guadalupe, 1977. 710 p.

GADAMER, Hans-Georg. *Verdad y Método*. Salamanca, Sígueme, 1999. 351p.

GOLEMAN, Daniel. *La inteligencia emocional. Por qué es más importante que el cociente intelectual*. Tr. de Elsa Mateo. México, Bolsillo Zeta, 2007. © 1995. 397 p.

GROS SALVAT, Begoña. *El ordenador invisible. Hacia la apropiación del ordenador en la enseñanza*. Barcelona, Gedisa, 2000. 191 p.

GUILLÉN NIEMEYER, Benito. "Pensamiento heurístico para la sociedad del conocimiento." En *Paedagogium*. Revista Centro de Investigación y Asesoría Pedagógica, México CIAP, 2008. N° 36 enero – abril 2008. pp. 5-6.

LÓPEZ CABALLERO, Alfonso. *Iniciación al análisis de casos. Una metodología activa de aprendizaje en grupos*. Bilbao, Mensajero, 1997. © 1997. 155p.

MALCOM S., Richard A. Swanson, Elwood F. Holton III. *Andragogía, el aprendizaje de los adultos*. Tr. de María de los Ángeles Izquierdo Castañeda. México, Alfaomega, 2001. 338 p.

MARTINEZ, Javier, Carlos Marcelo, Diego Garrido, et. al. *Prácticas de e-learning*. Andalucía, Octaedro, 2000. 255 p.

ORLICH, Harder, Callanan, et. al. *Técnicas de enseñanza. Modernización en el aprendizaje*. México, Limusa-Noriega, 1999.

QUESADA CASTILLO, Rocio. *Guía para evaluar el aprendizaje teórico y práctico*. México, Limusa – Noriega, 1993. 125 p.

ROSALES LÓPEZ, Carlos. *Criterios para una evaluación formativa. Objetivos. Contenido*. Profesor. Aprendizaje. Recursos. Madrid, Narcea, 1998. 187 p.

TEDESCO, JUAN Carlos. *Educación en la sociedad del conocimiento*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2003. 122p.

## Referencias electrónicas

<http://www.ifai.org.mx/PreguntasFrecuentes>

[http://www.ordenjuridico.gob.mx/Federal/PE/PR/Leyes/11062002\(1\).pdf](http://www.ordenjuridico.gob.mx/Federal/PE/PR/Leyes/11062002(1).pdf)

<http://www.ifai.org.mx/QuienesSomos>

Anexo 1

IFAI

Atribuciones y estructura

## ¿Qué es el IFAI?

El Instituto Federal de Acceso a la Información Pública (IFAI) es una institución al servicio de la sociedad.

Es el organismo encargado de:

- Garantizar el derecho de acceso a la información pública gubernamental
- Proteger los datos personales que están en manos del gobierno federal
- Y resolver sobre las negativas de acceso a información que las dependencias o entidades del gobierno federal hayan formulado

A partir de la entrada en vigor de la Ley Federal de Transparencia y Acceso a la Información Pública Gubernamental, más de 250 dependencias y entidades del gobierno federal tienen la obligación de atender tus solicitudes de información.

Todas ellas abrirán una Unidad de Enlace para ese fin. Una vez solicitada, un Comité de Información en cada dependencia determinará si la información se otorga o no. En caso de que la decisión sea negativa, el solicitante puede interponer un recurso de revisión ante el IFAI.

El IFAI sólo interviene en aquellos casos en los cuales, las personas se inconformen e interpongan un recurso de revisión.

El IFAI elaborará un dictamen en cada caso, abriendo la información o confirmando la decisión de la dependencia.

En cualquier caso, el IFAI trabajará bajo el principio de publicidad de la información del gobierno.

El IFAI es un organismo descentralizado de la Administración Pública Federal, no sectorizado, y goza de autonomía operativa, presupuestaria y de decisión.

El Instituto Federal de Acceso a la Información Pública (IFAI) es una institución al servicio de la sociedad.

### Competencia del IFAI

Si bien la Ley Federal de Transparencia y Acceso a la Información Pública Gubernamental obliga a los Poderes Ejecutivo, Legislativo y Judicial, así como a los organismos constitucionales autónomos (IFE, CNDH, Banco de México), el IFAI tiene facultades para vigilar su cumplimiento y resolver sobre negativas de acceso a la información únicamente respecto a las dependencias y entidades de la Administración Pública Federal (A.P.F.), incluidas la Presidencia y la Procuraduría General de la República.

Conforme a la misma Ley, tanto los Poderes Legislativo y Judicial, como los organismos constitucionales autónomos, deben expedir sus propios reglamentos para garantizar la exacta observancia y aplicación de las disposiciones.

¿Qué puede hacer el IFAI por mí?

Lo que el IFAI puede hacer por ti es:

Brindarte asesoría para presentar solicitudes de información o solicitudes de acceso o corrección a datos personales ante dependencias y entidades del Poder Ejecutivo Federal.



Brindarte asesoría para conocer cuáles organismos de gobierno han establecido sus propios procedimientos de acceso a información –como los poderes Legislativo y Judicial y los organismos con autonomía como el IFE, la Comisión Nacional de Derechos Humanos, el Banco de México y la UNAM.

Responder tus dudas y preguntas a través del número gratuito TEL IFAI (01 800 835-4324).

Atender personalmente tus dudas y preguntas en el Centro de Atención a la Sociedad, localizado en Av. México 151, Col. Del Carmen Coyoacán C.P. 04100, Delegación Coyoacán, México D.F. México.

Ayudarte a presentar un recurso de revisión ante el IFAI cuando una dependencia o entidad te ha negado acceso a información gubernamental o solicitudes de acceso o corrección a datos personales.

Defender tu derecho de acceso a la información, a través de la revisión y eventual modificación de las negativas de acceso de las dependencias y entidades.

Brindarte información actualizada y especializada sobre el acceso a la información en México y la protección a los datos personales.<sup>1</sup>

### Estructura del IFAI

El IFAI está integrado por cinco comisionados, dos secretarios y nueve direcciones, en estas nueve direcciones esta la Dirección de Capacitación, donde se da este proyecto.

---

<sup>1</sup> <http://www.ifai.org.mx/QuienesSomos> (19/06/2009)

La Dirección de Capacitación está integrada por:

- Una Directora
- Una subdirectora
- Una Jefa de Departamento<sup>2</sup>
- Un comunicólogo
- Un Diseñador gráfico
- Un Informático

---

<sup>2</sup> Puesto que actualmente ocupo.

---

Anexo 2 Curso transparencia y acceso a la información para la ciudadanía

Diseño Instruccional

---

# Transparencia y Acceso a la Información

---



Este curso tiene como finalidad introducir de manera sencilla a la ciudadanía a una temática de gran importancia actual: la Transparencia y el Acceso a la Información. Este curso promueve entre la sociedad la cultura de transparencia en los ciudadanos.

Nos da mucho gusto que tú, **como ciudadano**, estés interesado en conocer los derechos que tienes en materia de Transparencia y Acceso a la Información para que puedas hacerlos valer...

Diálogo con la voz de Accesandro.

**DG:** Se requiere la animación de Accesandro dando la bienvenida al curso. DEBE HABER MÚSICA DE FONDO EN TODO EL CURSO.

# Recomendaciones de estudio



Estás a punto de revisar información sumamente importante, por lo que es necesario centrar toda tu atención y seguir las recomendaciones que a continuación se enlistan, las que te ayudarán a la asimilación de los contenidos:



- ✓ Colócate frente a tu computadora en una posición cómoda, teniendo a la mano los componentes necesarios
- ✓ Ajusta el volumen de tus bocinas o auriculares
- ✓ Sigue las instrucciones de navegación e interacción
- ✓ Concéntrate en los contenidos y centra toda tu atención en ellos
- ✓ Si necesitas tomar un café te aconsejamos que vayas en este momento por él

**¿Estas listo?**

**DG:** Dialogo con la voz de Accesandro. Las viñetas deben mostrarse una a una, acompañadas por una imagen. Debe desplegarse texto y audio. Al final de toda la lista de viñetas, debe desplegarse un contador, 3, 2, 1, Comenzamos.

El derecho que tienen todos los ciudadanos para acceder a la información en poder de las Instituciones gubernamentales y conocer la información de mayor interés y utilidad pública, así como tenerla a su disposición, se encuentra reglamentado en la Ley Federal de Transparencia y Acceso a la Información Pública (LFTAIPG), promulgada el 12 de junio de 2002.

Animación

**DG:** Animación con la fecha en la que nace la Ley federal de transparencia, de la cual salga una imagen de la ley federal de Transparencia y Acceso a la Información. Debe desplegarse texto y audio.

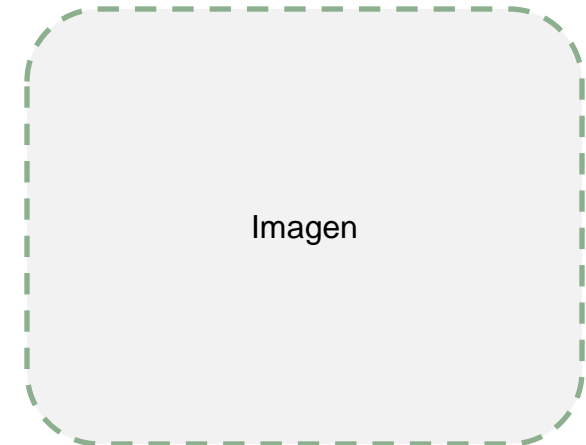
A partir de la promulgación de la Ley Federal de Transparencia y Acceso a la Información Pública, se obliga al Gobierno a abrir sus archivos y ahora, toda persona podrá solicitar a las instituciones federales cualquier documento que contenga información pública, dado que con esta Ley el Gobierno Mexicano, esta obligado a entregar la información sobre su forma de trabajo, el uso de los recursos públicos y sus resultados de forma rápida y sencilla, de tal forma que los ciudadanos, puedan conocer toda la información pública y evaluar mejor a sus gobiernos, favoreciéndose así, la Transparencia, el derecho de Acceso a la Información y la Rendición de cuentas.

Animación

**DG:** Animación de personas de diferentes edades y clases sociales que representan a la sociedad mexicana e ingresan a un edificio, este debe ser una dependencia de Gobierno. Debe desplegarse texto y audio.



De esta forma se contribuye a **reducir la impunidad y la corrupción**, debido a que toda decisión, omisión o acción emprendidas por los servidores públicos, estará sujeta a la **observación** de cualquier persona en el momento que lo requiera.



**DG:** Imagen representando a un ciudadano que observa con una lupa el trabajo de un servidor público el cual se encuentra sentado en un escritorio. Debe desplegarse texto y audio.

# Objetivos



A lo largo de este módulo te encontrarás inmerso en esta nueva cultura de la Transparencia y el Acceso a la Información por tal motivo, al finalizar este curso podrás:

Ícono

- Contar con **las bases** necesarias para poder **ejercer tu derecho de acceso a la información** y los diversos recursos con que cuentas para ejercer este derecho.
- Reconocer lo que significan el Acceso a la Información, la Transparencia y la Rendición de Cuentas y **cómo te benefician**.
- Identificar los **derechos básicos** con que cuentas en materia de Transparencia, Acceso a la Información y Rendición de Cuentas.
- Saber qué es el Instituto Federal de Acceso a la Información Pública (IFAI) y **su importancia en el ámbito de la cultura de la Transparencia y el acceso a la información**.
- Identificar las formas con las que como ciudadano puedes tener Acceso a la Información Pública.

**PR:** Los objetivos deben aparecer de uno en uno. Y deberá generarse un ícono de referencia para el objetivo. Debe desplegarse texto y audio.

Tomando en cuenta la importancia de que los ciudadanos cuenten con mecanismos que fomenten la Transparencia y el Acceso a la Información, es decir, que les permitan verificar las acciones de sus representantes, en los últimos años se han propuesto determinadas políticas conducentes a prevenir y sancionar los procesos corruptos y/o poco transparentes.

Actualmente, en México contamos con diversos mecanismos que nos permiten corregir algunas deficiencias, entre ellos podemos enumerar:

- ✓ **El Acceso a la Información,**
- ✓ **La Transparencia y;**
- ✓ **La Rendición de Cuentas.**



**PR:** Las viñetas deben aparecer una a una, sincronizadas con el texto e imagen de ciudadanos. Debe desplegarse texto y audio.

Dichos mecanismos son considerados como **necesidades básicas para la vida en sociedad.**

Es muy importante que conozcas estos términos, **para que puedas hacer valer los derechos** que como ciudadano tienes y que conocerás a continuación...

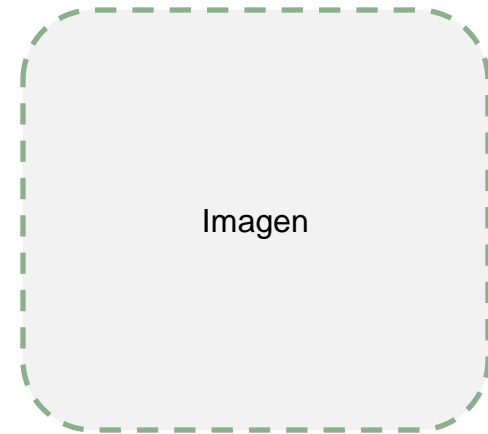
Imagen

**PR:** La imagen debe aparecer antes que el texto. la imagen que se utilizará será una ilustración representando a dos ciudadanos uno se acerca a otro y le cuestiona sobre la importancia de conocer: El Acceso a la Información, La Transparencia y; La Rendición de Cuentas.  
Y el otro le responde: " No tengo idea de lo importante que es para mi vida conocer esos tres conceptos".  
Debe desplegarse texto y audio.

# ¿Qué es el acceso a la información?

El Acceso a la Información es el **derecho** que tienen todos los ciudadanos para conocer toda aquella información que se encuentra en poder de las instituciones gubernamentales, es decir, es la forma en que todos **los ciudadanos pueden contar con la información de mayor interés y utilidad pública y tenerla a su disposición.**

El acceso a la información es un mecanismo que propicia la reducción de maniobras ocultas o secretas de los gobiernos, mismas que pudieran favorecer la corrupción y afectar a la sociedad.

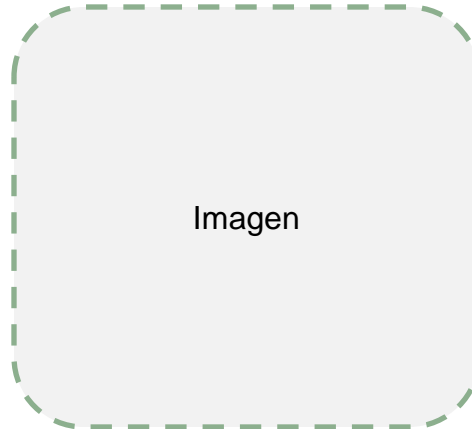


**DG:** Imagen representando a dos servidores públicos realizando una transacción corrupta, se aparece un ciudadano y les muestra un cartel que dice: YO ESTOY A FAVOR DE LA TRANSPARENCIA Y EJERZO MI DERECHO DE ACCESO A LA INFORMACIÓN. Debe desplegarse texto y audio.

El hecho de **que la sociedad tenga acceso a la información es un aspecto de vital importancia**, la Organización no gubernamental llamada *Article XIX*, dice que: “Si los individuos no tienen conocimiento de lo que está ocurriendo, ni de las acciones de sus gobernantes, no será posible que emitan decisiones informadas ni que participen en aquellos asuntos relevantes para su propio desarrollo y el de la sociedad.”

¿Te das cuenta de la importancia del Acceso a la Información? Veamos más...

**PR:** Texto centrado en la pantalla. Debe desplegarse texto y audio.

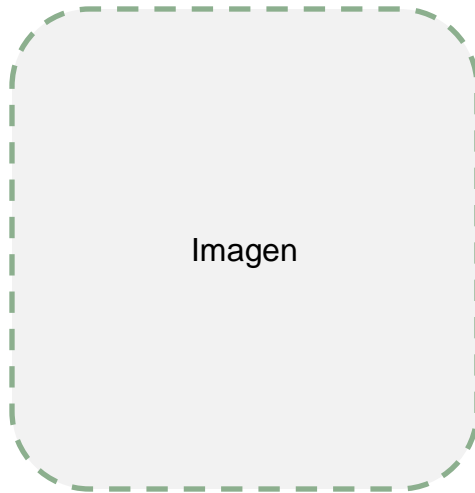


**El derecho de Acceso a la Información Pública garantiza que cualquier persona pueda conocer la información que poseen las Instituciones Públicas.** Este derecho favorece la revisión y verificación de los procesos públicos y la Rendición de Cuentas por parte de los servidores públicos y de esta manera poner en práctica la transparencia.

A lo anterior surge una pregunta, ¿Qué es la Transparencia y cuáles son los beneficios que conlleva para los ciudadanos?

**DG:** Imagen de un ciudadano en donde su rostro demuestre duda. Debe desplegarse texto y audio.

# ¿Qué entendemos por Transparencia?



La Transparencia tiene como característica, **abrir la información** en manos de las instituciones gubernamentales para que la sociedad tenga la oportunidad de juzgar su actuar cotidiano.

La Transparencia, implica colocar la información **al alcance de todos los ciudadanos**, como en una vitrina publica, con la finalidad de **mostrarla a todos aquellos interesados en conocerla**, para que puedan **revisarla, analizarla y utilizarla** y en caso extraordinarios para denunciar cualquier anomalía que ellos detecten.

**DG:** Imagen representando una oficina de gobierno en la que se muestra un archivero de cristal y dentro de él se encuentra un encabezado que dice: INFORMACIÓN PÚBLICA. Se acercan dos ciudadanos al archivero y se abre automáticamente. Debe desplegarse texto y audio.



Asistente virtual

Sin embargo, además de la transparencia, existen otros mecanismos que tienen como objeto que los ciudadanos puedan conocer las acciones de sus servidores públicos, uno de ellos es la Rendición de cuentas.

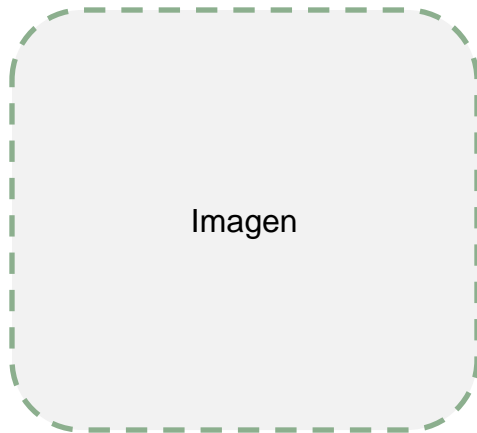
Veamos a qué se refiere este término ...

**DG:** En esta pantalla, debe aparecer texto y el asistente virtual. Debe desplegarse texto y audio.

# Rendición de cuentas

La Rendición de cuentas se entiende como la obligación de todos los servidores públicos de **mostrar, explicar y justificar sus actos frente a la ciudadanía.**

Es decir, es el compromiso permanente de las autoridades elegidas y de los servidores designados por todos los ciudadanos, para **informar a la sociedad** de los actos que llevan a cabo; con el objeto de que la ciudadanía que los eligió pueda **evaluar periódicamente su gestión** y en caso de detectar irregularidades, se puedan aplicar sanciones.



**DG:** Imagen de un servidor público rindiendo cuentas de las acciones que hizo y el dinero que gastó a una multitud llamada ciudadanos. Debe desplegarse texto y audio.

Imagen

Sin embargo, la Rendición de Cuentas requiere de manera necesaria del Acceso a la Información y de la Transparencia, si faltara alguno de esos elementos, la rendición de cuentas sería parcial y limitada.

Pero, ¿de qué maneras se aplican la Transparencia, el Acceso a la Información y la Rendición de Cuentas? Veamos...

**DG:** Imagen representando el mapa de la república mexicana que se encuentra incompleto, está dividido en tres partes y en ellas se encuentra escrito:

- **TRANSPARENCIA**
- **ACCESO A LA INFORMACIÓN**
- **RENDICIÓN DE CUENTAS**

y al aparecer cada uno de los tres el mapa se completa.

Una de las formas más efectivas de transparentar la gestión pública es dando a conocer la información de mayor interés público y ponerla a plena disposición de la sociedad, a través de los diferentes portales de Internet, de todas las dependencias y entidades.

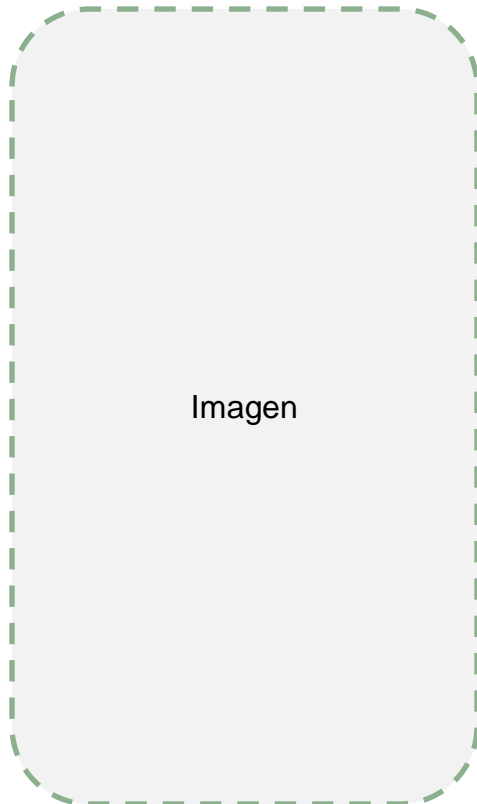
Otra forma, es que los ciudadanos puedan acceder a la información a través de procedimientos bien estructurados que faciliten su conocimiento sobre lo que sucede en el Gobierno.

Para que lo anterior sea posible, se requiere de un organismo que promueva y difunda el ejercicio del derecho de Acceso a la Información, resuelva sobre las negativas de acceso a la información y proteja los datos personales en poder de las dependencias y entidades.

**“Este organismo es el IFAI...”**

**DG:** El texto “Este organismo es el IFAI” debe aparecer resaltado cuando el texto, lo mencione. Debe desplegarse texto y audio.

# ¿Pero qué es el IFAI?



Imagen

**IFAI**, es “El Instituto Federal de Acceso a la Información Pública,” el cual, es un Órgano de la Administración Pública Federal (APF), con autonomía operativa, presupuestaria y de decisión. Así también, es el **encargado de promover y difundir el ejercicio del derecho de acceso a la información.**

Una de las atribuciones del Instituto Federal de Acceso a la Información es evaluar y verificar que aquella **información que por Ley es Pública** esté permanentemente disponible en el portal de Internet de cada una de las dependencias o entidades de Administración Pública Federal (APF). El IFAI, se encarga también de emitir recomendaciones para asegurar y mejorar sus servicios de información para la sociedad.

Sin embargo, ¿Cómo puede la ciudadanía ejercer su derecho de Acceso a la Información?

**DG:** Aparece una imagen de la fachada del Instituto Federal de Acceso a la Información Pública.  
Debe desplegarse texto y audio.

# ¿Cómo puedo tener acceso a la Información?

Una de las formas en que los ciudadanos pueden conocer información relevante es consultando la publicada en los portales de Internet de las instituciones gubernamentales, dicha información, siempre es actual, confiable, veraz, oportuna y de fácil acceso.

Sin embargo, los medios remotos, no son la única forma de que la ciudadanía debe tener acceso a la información pública, sino que existen otras formas.

Otra forma en que los ciudadanos pueden hacer valer su derecho de Acceso a la Información es mediante las **solicitudes de información**.



**DG:** Imagen representando un ciudadano frente a el monitor de una computadora y tiene un cuadro de dialogo que dice: "Que información tan interesante e importante".  
Debe desplegarse texto y audio.

## ¿Qué son las solicitudes de información?

Son el mecanismo establecido en la Ley Federal de Transparencia y Acceso a la Información Pública Gubernamental, gracias al cual los ciudadanos pueden ejercer su derecho de Acceso a la Información de manera sencilla.

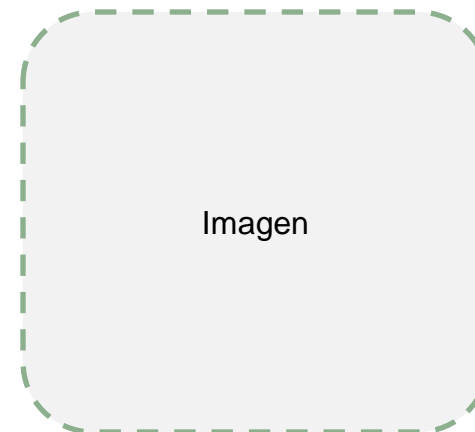
Esta ley garantiza que se provea lo necesario para que todas las personas puedan tener acceso a la información, mediante procedimientos sencillos y expeditos.



**DG:** Imagen representando a un solicitante de información que tiene un documento en la mano y aparece un globo que dice:  
**MI DERECHO, MI SOLICITUD.**  
Debe desplegarse texto y audio.

## ¿Qué tipo de información puede solicitar la ciudadanía?

Dado que la información que está en posesión de los servidores públicos, se rige bajo el principio de máxima publicidad, éste se refiere a que la información pública gubernamental puede ser conocida por todos los ciudadanos, la sociedad puede solicitar toda aquella información que posean las entidades y dependencias de la APF (Administración Pública Federal); es decir, toda la información pública, con excepción de toda aquella que haya sido clasificada como reservada o confidencial.



**DG:** Imagen representando una caja de seguridad y en ella se encuentra escrita la leyenda "INFORMACIÓN RESERVADA O CONFIDENCIAL".  
Debe desplegarse texto y audio.



## Pero, ¿a qué nos referimos con información Reservada y Confidencial?

La información reservada es aquella que compromete la seguridad nacional, puede dañar la estabilidad financiera del país, causa perjuicio a las actividades de verificación del cumplimiento de las leyes, pone en riesgo la vida de cualquier persona, entre otros.

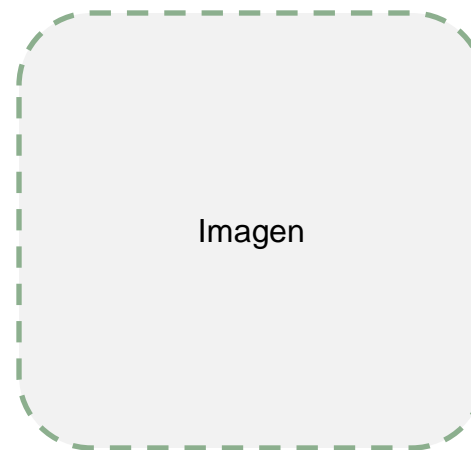
Asimismo, la información confidencial, se refiere a los datos personales de cualquier individuo, por ejemplo, su domicilio, teléfono, religión, expediente médico, características físicas, morales, emocionales, etc., es decir, todo aquello que se refiera a la privacidad de alguno de los ciudadanos.

**PR:** En esta pantalla, aparece únicamente texto, centrado dentro de la pantalla.  
Debe desplegarse texto y audio.

## ¿Quiénes pueden tener acceso a la Información?

Todas las personas pueden tener acceso a la información de que dispone para el ejercicio del servicio público.

De hecho, cualquier persona puede presentar una solicitud de información, por sí misma o a través de su representante legal, sin necesidad de dar la razón por la cual requiere dicha información.



**DG:** Imagen de una leyenda que diga **“Todos tenemos derecho a la información.”**

Debe desplegarse texto y audio.

## *Pero, ¿Qué es lo que debo hacer si quiero presentar una solicitud de información?*

Puede presentar su Solicitud de Información, por diversas formas:

- Mediante el INFOMEX Gobierno Federal. INFOMEX es una herramienta que permite a la sociedad enviar, a través de Internet, las solicitudes de información a las Unidades de enlace de las dependencias y entidades de la APF (Administración Pública Federal) a través de la siguiente dirección electrónica <http://www.infomex.org.mx>
- De manera escrita, puedes hacerlo bajando el formato de la página Web de IFAI. Posteriormente deberás entregarlo en la Unidad de Enlace de la Dependencia a la que le solicites información
- O mediante un escrito en formato libre, enviándolo a las Unidades de Enlace.

**PR:** Texto aparece por revelación progresiva o secuencial.  
Debe desplegarse texto y audio.

---

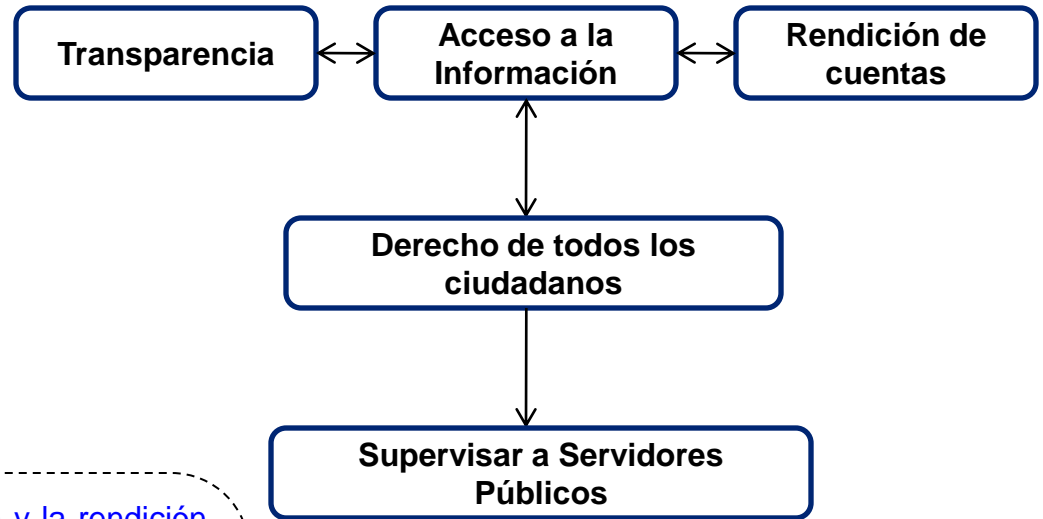
Te aclaramos que las **Unidades de Enlace** son oficinas internas con las que cuentan todas las dependencias y entidades de la Administración Pública Federal, cuya función es recibir y dar trámite a las solicitudes de Acceso a la Información que la sociedad haga, así como auxiliar a los ciudadanos en la elaboración de solicitudes y los oriente en el caso de que deban dirigirse a otra instancia.

*Los datos que los interesados deben proporcionar al realizar la solicitud de Información son:*

- El nombre del solicitante o de su representante legal, domicilio o el lugar en donde se pueda enviar información o notificaciones a los interesados.
- La descripción de los documentos que solicita
- Cualquier otro dato que facilite la localización de la información que requiere.
- Es importante señalar que **NO** es necesario que quien solicite información, de las razones o justifique la utilización de ésta.

**PR:** La imagen para Unidades de enlace, podrá ser, un lugar, dentro de una dependencia o entidad, en donde se observe a alguien sonriente y amable, esperando atender a algún solicitante de información. Debe desplegarse texto y audio.

# Hemos aprendido que:

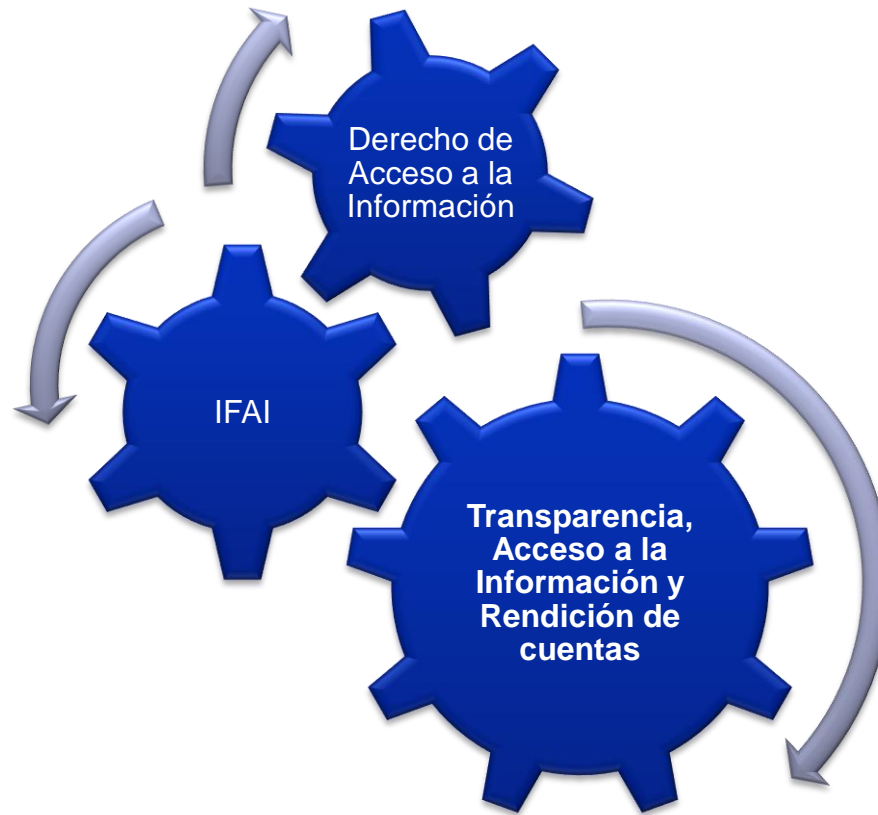


**AU:** La transparencia, el acceso a la información y la rendición de cuentas son considerados necesidades básicas para la vida en sociedad. reglamentado en la Ley Federal de Transparencia y Acceso a la Información Pública (LFTAIPG), promulgada el 12 de junio de 2002.

El acceso a la información, es el derecho con el que cuentan todos los ciudadanos para acceder a la información en manos de las instituciones gubernamentales.

La transparencia tiene como finalidad abrir la información en manos de las instituciones gubernamentales para que tú como ciudadano, puedas supervisar su actuar cotidiano.

**DG:** La recapitulación debe ser dada por Accesandro. Deberán aparecer los gráficos apoyados por el audio. La caja de audio no debe aparecer dentro del contenido, sólo como voz en off.



**AU:** La rendición de cuentas, es una obligación permanente de los servidores públicos de dar cuenta de sus acciones a los ciudadanos. El Instituto Federal de **Acceso a la Información Pública (IFAI)** es el encargado de evaluar y verificar que se cumplan las obligaciones de transparencia por parte de las Instituciones Gubernamentales. La forma en que puedes ejercer tu derecho de acceso a la información es a través de las solicitudes de información, ya sea a través de Internet (INFOMEX), de forma escrita y en las Unidades de Enlace.

**DG:** Sólo aparece el gráfico, el audio, debe aparecer como voz en off.

Animación

**¡TE FELICITO! EN ESTE MOMENTO HAS CONCLUIDO EL MÓDULO QUE TE SITÚA COMO PARTE DE UNA SOCIEDAD QUE DESARROLLA UNA CULTURA DE TRANSPARENCIA, DE AHORA EN ADELANTE SÓLO HAS VALER TU DERECHO DE ACCESO A LA INFORMACIÓN Y CONTRIBUYE CON LA CULTURA DE TRANSPARENCIA.**

**¡HASTA PRONTO!**

**DG:** Accesandro da la despedida, texto sincronizado con el audio.