I.- Datos Generales

Código	Título
EC0991	Construcción de escenarios digitales para facilitar experiencias de aprendizaje

Propósito del Estándar de Competencia

Servir como referente para la evaluación y certificación de las personas que se desempeñan facilitando experiencias de aprendizajes a través de la construcción de escenarios digitales.

Asimismo, puede ser referente para el desarrollo de programas de capacitación y de formación basados en Estándares de Competencia (EC).

El presente EC se refiere únicamente a funciones para cuya realización no se requiere por disposición legal, la posesión de un título profesional. Por lo que para certificarse en este EC no deberá ser requisito el poseer dicho documento académico.

Descripción general del Estándar de Competencia

El presente Estándar de Competencia describe el desempeño del facilitador de experiencias de aprendizaje a través de la construcción de escenarios digitales. El candidato debe ser capaz de desempeñarse en la búsqueda de información en sitios de internet y de herramientas de multimedia para la creación de escenarios digitales; de igual manera, deberá integrar material multimedia con la información del tema seleccionado. Por otra parte, elaborar el guion referente a la creación del escenario digital y finalmente el escenario digital con aquellas características que permitan determinar que a través de él se facilita experiencia de aprendizaje.

También establece los conocimientos teóricos básicos con los que debe contar un experto en la construcción de escenarios digitales para facilitar experiencias de aprendizaje, así como las actitudes relevantes en su desempeño.

Nivel en el Sistema Nacional de Competencias: Tres
Desempeña actividades tanto programadas y rutinarias como impredecibles. Recibe orientaciones generales e instrucciones específicas de un superior. Requiere supervisar y orientar a otras personas.

Comité de Gestión por Competencias que lo desarrolló
Universidad del Valle de México

Fecha de aprobación por el Comité Técnico del CONOCER:	Fecha de publicación en el Diario Oficial de la Federación:
18 de mayo de 2018	28 de junio de 2018

Periodo de revisión/actualización del EC:	Tiempo de Vigencia del Certificado de competencia en este EC:
2 años	3 años

Ocupaciones relacionadas con este EC de acuerdo con el Sistema Nacional de Clasificación de Ocupaciones (SINCO)

Grupo unitario

2391 Otros profesores y especialistas en docencia, no clasificados anteriormente

Ocupaciones asociadas
Capacitador, Facilitador e Instructor

Clasificación según el sistema de Clasificación Industrial de América del Norte (SCIAN)

Sector:
61 Servicios educativos
Subsector:
611 Servicios educativos
Rama:
6117 Servicios de apoyo a la educación
Subrama:
61171 Servicios de apoyo a la educación
Clase:

611710 Servicios de apoyo a la educación

El presente EC, una vez publicado en el Diario Oficial de la Federación, se integrará en el Registro Nacional de Estándares de Competencia que opera el CONOCER a fin de facilitar su uso y consulta gratuita.

Organizaciones participantes en el desarrollo del Estándar de Competencia

Universidad del Valle de México

Relación con otros estándares de competencia

EC0337 Uso educativo de dispositivos móviles

Aspectos relevantes de la evaluación

Detalles de la práctica:	Para demostrar la competencia en este EC, se recomienda que se lleve a cabo en el lugar de trabajo y durante su jornada laboral; sin embargo; pudiera realizarse de forma simulada si el área de evaluación cuenta con los materiales, insumos, e

	infraestructura para llevar a cabo el desarrollo de todos los criterios de evaluación referidos en el EC.
Apoyos/Requerimientos:	• Un salón o área de trabajo bien iluminado que cuente con los siguientes elementos: Una mesa, dos sillas y contar con electricidad • Conexión a Internet alámbrica y/o inalámbrica con velocidad de 50 Mbps • Programas y acceso a sitios necesarios para la evaluación de su escenario digital • Requerimientos técnicos necesarios (batería, cables) para el buen funcionamiento de su equipo de cómputo • Formato de Guion • El Escenario Digital construido

Duración estimada de la evaluación

- 40 minutos en gabinete y 1 hora y 20 minutos en campo, totalizando 2 horas.

II.- Perfil del Estándar de Competencia

Estándar de Competencia
Construcción de escenarios digitales para facilitar experiencias de aprendizaje

Elemento 1 de 2
Seleccionar información y herramientas multimedia para la construcción de escenarios digitales

Elemento 2 de 2
Diseñar escenarios digitales que faciliten experiencias de aprendizaje

III.- Elementos que conforman el Estándar de Competencia

Referencia	Código	Título
1 de 2	E3118	Seleccionar información y herramientas multimedia para la construcción de escenarios digitales

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La persona es competente cuando demuestra los siguientes:

DESEMPEÑOS

1. Búsqueda de información en sitios de internet para la creación de escenarios digitales:

- Antes de iniciar sus labores,
- Corroborando el funcionamiento del dispositivo y la conectividad a internet alámbrica y/o inalámbrica,
- Seleccionando el navegador de su preferencia que le permita ingresar al buscador para obtener la información solicitada y fortalecer la experiencia de aprendizaje,
- Eligiendo al menos en dos buscadores de corte académico/científico/información arbitrada que le brinde información sobre el tema,
- Filtrando información por categoría autor/tema/título/año/país hasta obtener la necesaria/suficiente, y
- Guardando la información de acuerdo con la ruta establecida.

2. Búsqueda de herramientas de multimedia para la creación de escenarios digitales:

- Buscando herramientas multimedia en al menos tres medios de comunicación/Comunicación social/Herramientas para diseñar,
- Eligiendo al menos una herramienta multimedia de video, audio, imagen fija, imagen en movimiento/animación 2D/animación 3D en congruencia con el tema seleccionado, y
- Guardando la información recabada del tema de acuerdo con la ruta establecida.

3. Integra material multimedia con la información del tema seleccionado:

- Considerando la estructura de inicio, desarrollo y cierre,
- Utilizando un formato de presentación gráfica con una extensión de máximo cuatro hojas/plantilla/diapositiva,
- Insertando un archivo de audio en congruencia con la información del tema seleccionado,
- Insertando una imagen fija en formato .JPG/.PNG en congruencia con el tema seleccionado,
- Insertando un URL o dirección electrónica relacionado con el tema seleccionado previo validando su funcionamiento,
- Insertando la URL de un video en congruencia con el tema seleccionado,
- Agregando las citas y referencias de consulta del material utilizado,
- Guardando la información construida de acuerdo a la ruta establecida, y

- Verificando el funcionamiento adecuado de las herramientas multimedia integradas en la presentación gráfica.

La persona es competente cuando posee los siguientes:

CONOCIMIENTOS	NIVEL
1. Detección de plagio	Conocimiento
2. Referencias en formato académico	Conocimiento
3. Buscadores académicos	Conocimiento
4. Conceptos y características de herramientas multimedia	Conocimiento

La persona es competente cuando demuestra las siguientes:

ACTITUDES/HÁBITOS/VALORES

1. Responsabilidad: La manera en que respeta en todo momento el derecho de autor, hace un uso responsable de la información y refiere la cita/citas correspondientes.

GLOSARIO

1. Animación en 2D: Técnica informática que se caracteriza por contar con imágenes planas vistas desde un solo ángulo.
2. Animación en 3D: Técnica informática donde las imágenes se caracterizan por tener profundidad.
3. Audio: Técnica para grabar, emitir y reproducir sonidos.
4. Buscador: Programa que permite encontrar información en una base de datos. En un buscador se relacionan direcciones de páginas web con su contenido. Existen distintos tipos de buscadores dependiendo de su construcción y el acceso a las bases de datos:
   - Motores de búsqueda
   - Buscadores por índice
   - Meta buscadores

   Algunos buscadores utilizados son Google, Yahoo, Bing, Ask, MSN y Altavista.
5. Código QR: Por sus siglas en inglés Quick Response Code, es un sistema que se utiliza para guardar información en una matriz de puntos o un

	código de barras bi dimensional. Esta matriz puede presentarse impresa o en pantalla y es susceptible de ser interpretada por cualquier dispositivo que cuente con un programa para capturar imágenes y donde se haya descargado un software para la lectura de dicho código.
6. Filtrado de información:	Refiere a un proceso que involucra distintas acciones: ▪ Conocimiento de distintos motores de búsqueda y distinguir su utilidad según las necesidades de información que se requiere. ▪ Reconocimiento de buscadores académicos. ▪ Buscar información usando palabras clave que permitan la delimitación de una cantidad de resultados.
7. Formato GIF:	Por sus siglas en inglés Graphics Interchange Format, es un formato compresor de imágenes, las cuales suelen ser menos pesadas, pero de menor calidad, por lo tanto, no se recomienda para archivar imágenes originales.
8. Formato JPG:	Por sus siglas en inglés Joint Photographic Experts Group (se elimina la palabra Experts porque en los sistemas operativos que sólo aceptan tres letras de extensión), formato de compresión de imágenes con alta calidad.
9. Formato PNG:	Por sus siglas en inglés Portable Network Graphics, es un archivo de gráficos que nace como una propuesta gratuita para solventar las deficiencias del formato GIF. Puede almacenar imágenes a color y blanco y negro y comprimir archivos sin pérdida de calidad y con una amplia variedad en la gama de colores.
10. Imagen en movimiento:	Representación gráfica dinámica donde se capturan imágenes consecutivas. Sucesión de imágenes individuales.
11. Imagen fija:	Representación gráfica donde se capta un instante de la realidad.
12. Información arbitrada:	Información suscrita en artículos o textos que han sido revisados y evaluados con el fin de validar su veracidad y relevancia. Este proceso se realiza por expertos pertenecientes a comunidades científicas en áreas específicas.
13. Texto electrónico:	Unidad lingüística conformada por una serie de enunciados que en su conjunto tienen como meta la comunicación. Es elaborado en un procesador de textos o software que permite crear y editar documentos.
14. Video:	Los videos son formas de mostrar contenido de una manera dinámica y completa en donde se pueden integrar audios, textos, imágenes y animaciones.

15. Referencias electrónicas: Serie de elementos mínimos a partir de los cuales se identifica la fuente utilizada para el sustento de un argumento. Dicha fuente fue localizada directamente en la web.

Referencia	Código	Título
2 de 2	E3119	Diseñar escenarios digitales que faciliten experiencias de aprendizaje

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La persona es competente cuando obtiene los siguientes:

PRODUCTOS

1. El guion del escenario digital elaborado:

- Se encuentra en formato de texto electrónico,
- Contiene datos generales de quien elaboró el escenario digital, nombre completo, correo electrónico, fecha de elaboración, fecha de presentación y localidad,
- Contiene el nombre del tema desarrollado,
- Presenta la intención con la que fue construido el escenario digital como medio para facilitar experiencias de aprendizaje,
- Tiene o presenta al menos tres palabras clave sobre el tema desarrollado,
- Contiene la estructura de inicio, desarrollo y cierre,
- Contiene la descripción del tema seleccionado en el apartado de inicio, con un máximo de una cuartilla,
- Contiene la justificación de la integración de mínimo dos herramientas multimedia para la presentación del inicio,
- Contiene la descripción del tema seleccionado en el apartado de desarrollo, con un máximo de una cuartilla,
- Contiene la justificación de la integración de mínimo dos herramientas multimedia para la presentación del desarrollo,
- Contiene la descripción del tema seleccionado en el apartado de cierre, con un máximo de una cuartilla,
- Contiene la justificación de la integración de mínimo dos herramientas multimedia para la presentación del cierre, e
- Incluye las referencias bibliográficas y electrónicas utilizadas en la construcción del escenario digital.

2. El escenario digital construido:

- Muestra el URL o liga donde tiene alojado su escenario digital

- Presenta datos de identificación, foto de perfil, nombre completo, correo electrónico, fecha de elaboración, fecha de presentación y localidad,
- Tiene el título del tema seleccionado,
- Presenta la intención con la que fue construido el escenario digital como medio para facilitar experiencias de aprendizaje,
- Contiene el tema seleccionado en congruencia con los contenidos abordados,
- Muestra herramientas multimedia acordes con los contenidos seleccionados,
- Contiene mínimo dos herramientas multimedia en cada una de las etapas del escenario digital (inicio, desarrollo y cierre),
- Contiene herramientas multimedia en video que se reproducen de manera continua, evitando pausas, desfase entre audio y video,
- Presenta herramientas multimedia en imagen clara y nítida, sin marca de agua,
- Tiene herramientas multimedia en audio que se escuchan con claridad,
- Presenta ligas con interactividad a otros sitios de Internet,
- Incluye sección de comentarios de público externo/retroalimentación/colaboración, y
- Muestra mínimo tres referencias bibliográficas/electrónicas utilizadas en la construcción del escenario digital.

La persona es competente cuando demuestra las siguientes:

ACTITUDES/HÁBITOS/VALORES

1. Orden: La manera en que en todo momento respeta la estructura de inicio, desarrollo y cierre en los productos elaborados.
2. Responsabilidad: La manera en que hace uso de la información y herramientas digitales en derechos de autor. La manera en que modera en todo momento la participación de los usuarios/participantes. Y la manera en que presenta la información sin faltas de ortografía, respetando redacción y reglas gramaticales.
3. Respeto: La manera en que se comunica con los usuarios del escenario digital de forma empática y cordial.
4. Cooperación: La manera en que construye escenarios digitales que permitan generar espacios de interactividad entre sus usuarios, computadora y herramientas multimedia.

GLOSARIO

1. Comunicación social:	Proceso a través del cual se genera, transmite e intercambia información de forma escrita, gráfica, visual o auditiva.
2. Derechos de autor:	Según la Ley Federal de Derechos de Autor en el Capítulo I. Reglas General, artículo 11 “El derecho de autor es el reconocimiento que hace el Estado en favor de todo creador de obras literarias y artísticas previstas en el artículo 13 de esta Ley, en virtud del cual otorga su protección para que el autor goce de prerrogativas y privilegios exclusivos de carácter personal y patrimonial. Los primeros integran el llamado derecho moral y los segundos, el patrimonial”.
3. Empatía:	Refiere a una capacidad efectuada en dos sentidos: el reconocimiento de los pensamientos y sentimientos de otra persona y la respuesta adecuada a dichos pensamientos y sentimientos.
4. Escenario digital:	Es el resultado de la combinación de hardware, software y tecnologías de almacenamiento montadas en espacios como wikis, Edublogs, canal de video educativo, Edmodo, TeacherTube, Facebook educativo, entre otros, con el fin de generar un entorno multisensorial de información, con la intención de mediar experiencias de aprendizaje. En este escenario digital se integrarán recursos en video, audios, imágenes, animaciones, gráficas e hipervínculos con el fin de abordar un tema generando colaboración entre sus usuarios. En ese sentido, se diferencia de una secuencia didáctica o el desarrollo de un tema en particular pues implica la estructuración de un proyecto global.
5. Experiencia de aprendizaje:	Espacio formativo donde, a partir de la presentación de distintos recursos, se posibilita el descubrimiento, conocimiento, creación o transformación de un determinado tema o fenómeno. Una experiencia de aprendizaje implica la movilización de los saberes previos y apreciados de los sujetos.
6. Herramientas informáticas:	Conjunto de programas, aplicaciones, instrucciones para llevar a cabo tareas de programación, desarrollo, seguridad, ofimáticas, edición o de limpieza.

7. Herramientas multimedia:	Medios de comunicación manejados por uno o varios usuarios utilizando una computadora. En este proceso, es posible crear, guardar o recuperar información textual, gráfica, visual y auditiva.
8. Interactividad:	Proceso a través del cual se genera un intercambio de información entre el usuario y la computadora lo cual posibilita la adaptación del uso de los recursos con las exigencias o necesidades de los usuarios. Existen distintos tipos de interactividad, desde la navegación "simple" hasta aquella donde se recupera información o es concebida como una herramienta de colaboración para la construcción o transformación del conocimiento.
9. Justificación:	Ejercicio argumentativo donde se exponen las razones por la cuales se lleva a cabo una acción o se realiza un proyecto. Con esas razones se da cuenta de la importancia de la propuesta, su sentido y naturaleza, así como el interés que se persigue.
10. Medios de comunicación:	Recursos o canales a partir de los cuales se transmiten mensajes, ideas o información de forma textual, auditiva o visual.
11. Medios sociales:	Todas aquellas plataformas digitales que permiten a los usuarios generar contenidos y compartir información a través de perfiles públicos o privados. Entre algunos medios sociales se encuentran: blogs, twitter, mundos virtuales como Second Life, sitios para compartir fotografías o imágenes como Flickr, webs para subir videos como Vimeo o You tube, redes sociales como Facebook.
12. Palabras clave:	Categorías que engloban el significado central de un texto.
13. Plagio:	El Diccionario de la Real Academia Española lo define como la acción de «copiar en lo sustancial obras ajenas, dándolas como propias».
14. Referencias bibliográficas:	Son las fuentes que se utilizaron de apoyo para sustentar los argumentos o los hechos mencionados, citadas en el texto y agregarlas a la lista de referencias.
15. URL:	Por sus siglas en inglés Uniform Resource Locator, es la forma estandarizada para dar la dirección de cualquier recurso en Internet, que es parte de la World Wide Web (WWW).