



Guía para el diseño, instrumentación y evaluación de actividades de intervención en contextos virtuales desde el Aprendizaje-Servicio

MARISSA VIVALDO-MARTÍNEZ
CAROLINA ANGÉLICA GONZÁLEZ CUEVAS
MARÍA DE LA LUZ MARTÍNEZ MALDONADO

**Proyecto
PAPIME
PE303919**

2022

Guía para el diseño, instrumentación y evaluación de actividades de intervención en contextos virtuales desde el Aprendizaje-Servicio

Marissa Vivaldo-Martínez
Carolina Angélica González Cuevas
María de la Luz Martínez Maldonado

Proyecto PAPIME IN303919

Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Estudios Superiores Zaragoza



Datos para catalogación bibliográfica

Autores:

Marissa Vivaldo-Martínez

Carolina Angélica González Cuevas

María de la Luz Martínez Maldonado

Guía para el diseño, instrumentación y evaluación de actividades de intervención en contextos virtuales desde el Aprendizaje-Servicio

UNAM, FES Zaragoza, enero de 2022.

DERECHOS RESERVADOS

Queda prohibida la reproducción o transmisión total o parcial del texto o las ilustraciones de la presente obra bajo cualesquiera formas, electrónicas o mecánicas, incluyendo fotocopiado, almacenamiento en algún sistema de recuperación de información, dispositivo de memoria digital o grabado sin el consentimiento previo y por escrito del editor.

Guía para el diseño, instrumentación y evaluación de actividades de intervención en contextos virtuales desde el Aprendizaje-Servicio.

Marissa Vivaldo-Martínez, Carolina González Cuevas y María de la Luz Martínez Maldonado

D.R. Universidad Nacional Autónoma de México

Av. Universidad # 3000, Col. Universidad Nacional Autónoma de México, C.U.,
Alcaldía de Coyoacán, C.P. 04510, Ciudad de México, México.

Facultad de Estudios Superiores Zaragoza

Av. Guelatao # 66, Col. Ejército de Oriente,
Alcaldía de Iztapalapa, C.P. 09230, Ciudad de México, México.

Índice

1	Presentación ¿Para qué sirve esta guía?	5
2	Modelo de Intervención Comunitaria en Contextos Virtuales Una respuesta frente a la pandemia	7
	El proceso de diagnóstico Actividades en la virtualidad	10
	El proceso de planeación participativa Actividades en la virtualidad	22
	Diseño de Intervención El taller	33
3	Evaluación Lista de cotejo	50
4	Referencias	58
5	Anexos	59

Presentación

La pandemia ha traído consigo importantes retos en todas las esferas de la vida humana. En nuestro país ha evidenciado las limitaciones del sistema económico, la ineficacia e insuficiencia de los sistemas de salud, la escasa organización social, así como las inequidades y desigualdades que viven las personas en lo individual, pero también, en el ámbito familiar y comunitario.

Ante esta realidad, es necesario establecer nuevas estrategias para diseñar e implementar proyectos de Aprendizaje-Servicio (ApS) capaces de adaptarse a las medidas establecidas por la llamada "Nueva normalidad" en la que no siempre será posible llevar a cabo trabajo de campo de manera presencial.

Como parte del proyecto "La enseñanza situada y el Aprendizaje Servicio como herramienta pedagógica para el fortalecimiento de la formación profesional de los alumnos del Campus III Tlaxcala", se ha venido trabajando en la adaptación de estrategias para la intervención comunitaria con personas mayores en modalidad a distancia.

Para garantizar que los y las estudiantes, profesores y personas mayores de la comunidad cuenten con espacios de participación conjunta, se diseñó el portal: Aprendizaje Servicio y Organización de la comunidad. Se trata de un sitio en donde participan profesores y alumnos en la difusión de los proyectos de ApS desarrollados, así como de los ejes de trabajo, de las redes de colaboración, producciones de los estudiantes y profesores, noticias y un campus virtual.

El campus virtual es el espacio de interacción entre personas mayores de la comunidad y estudiantes. Alberga cursos y talleres desarrollados por alumnos y alumnas como parte de su servicio social y también, de las asignaturas Intervención Comunitaria (tercer año), Seguimiento y Evaluación de Proyectos Comunitarios (cuarto año).

El contexto actual requiere de la formulación de propuestas pedagógicas que permitan que las y los estudiantes desarrollen conocimientos, competencias y habilidades a través la práctica del servicio solidario a la comunidad, mediante la atención a las necesidades y realidades de las diferentes comunidades.

Esta guía, tiene el objetivo de apoyar a las y los estudiantes en el proceso de diseño, instrumentación y evaluación de proyectos de intervención comunitaria en contextos virtuales. Retoma la experiencia adquirida tras casi dos años de pandemia, que si bien trajo consigo importantes retos, también nos ha preparado para visibilizar las desigualdades e inequidades en el acceso a espacios de participación y educación no formal y para realizar propuestas creativas para abonar al cambio y transformación social.

Modelo de Intervención Comunitaria en Contextos Virtuales

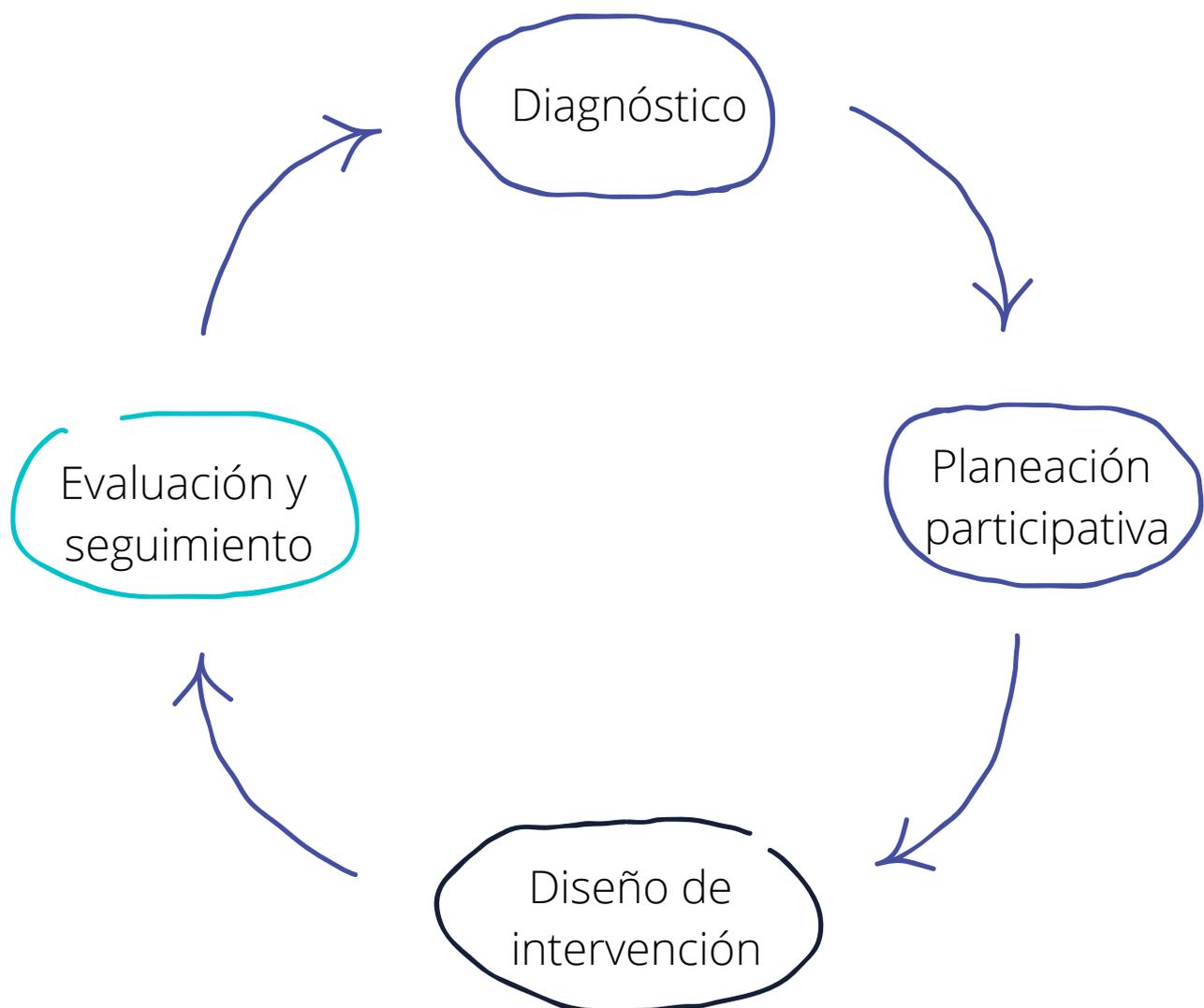
La pandemia ocasionada por COVID-19 impulsó a las y los estudiantes y profesores de la Licenciatura en Desarrollo Comunitario para el envejecimiento a proponer estrategias alternativas de intervención comunitaria ante una realidad que impedía el contacto cara a cara con las personas de la comunidad.

Si bien es cierto que el desarrollo comunitario tradicionalmente se ha pensado desde la presencialidad, la nueva realidad permitió también una reflexión profunda sobre el concepto de comunidad misma, y sobre las formas de hacer comunidad que se han derivado de la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) a la vida cotidiana.

Por ello, se pensó en el diseño de un Modelo de Intervención Comunitaria en Contextos Virtuales incluyente, que pudiese constituirse como una estrategia para el desarrollo de conocimientos y habilidades del estudiantado, al tiempo que permitiese la participación activa de sectores de la comunidad que tradicionalmente han sido excluidos debido a la falta de conocimiento, uso y apropiación de las TIC.

El Modelo incluye las etapas de diagnóstico, planeación participativa, diseño de intervención comunitaria y seguimiento y evaluación de proyectos y busca además, crear comunidades virtuales basadas en la creación de espacios de interacción en los cuales pudiesen interactuar de manera horizontal, alumnos, personas mayores, personas interesadas en el envejecimiento, tomadores de decisiones, organizaciones de la sociedad civil, profesores e investigadores.

Etapas del Modelo



El Modelo se fundamenta en las acciones solidarias, que dignifican la vida humana, favorecen la organización social para lograr el bien común y colaboran al desarrollo de capacidades humanas y, también en trabajo en red, fomentando la participación de los distintos actores en el desarrollo comunitario.

A través de la creación del Portal Aprendizaje Servicio y Organización de la comunidad se persigue el objetivo de construir paulatinamente un espacio horizontal en el cual estudiantes, profesores, personas de la comunidad, servidores públicos y personas interesadas puedan compartir experiencias, obtener información confiable y, a través del campus virtual, vivir nuevas experiencias de aprendizaje.



Aprendizaje-servicio y organización de la comunidad

El proceso de diagnóstico

El Modelo de Intervención Comunitaria en Contextos Virtuales que hemos diseñado se centra en las personas envejecidas que conforman un conglomerado cada vez más numeroso, puesto que actualmente representa casi el 12% de la población mexicana (INEGI, 2020), pero se estima que para el año 2030 este grupo etario constituya el 15% de la población nacional y que, para 2050, aumente al 23% (Kanter, 2021). Adicionalmente, la esperanza de vida en México también aumentará, dado que en 2020 era de 75.2 años y las previsiones indican que a mediados de siglo dicha esperanza de vida será de casi 80 años (Kanter, 2021).

Debido a lo anterior, nos encontramos ante un grupo etario cuyas necesidades y problemáticas deben ser atendidas de forma integral con el propósito de disminuir las brechas de inequidad y desigualdad que experimentan cotidianamente, así como de potenciar el desarrollo y fortalecimiento de sus capacidades, saberes y habilidades para mejorar sus condiciones de vida; todo ello es posible mediante el empleo de la metodología del Aprendizaje Servicio (ApS) que no sólo permite la articulación de las instituciones educativas con las comunidades, sino que aporta a los estudiantes la experiencia necesaria en cuanto a la puesta en práctica de los aprendizajes que adquirido.

No obstante, es preciso señalar que este modelo de intervención, debido a su diseño flexible, puede implementarse con diversas poblaciones y con distintos grupos etarios, de ahí que lo consideremos útil y adecuado a los tiempos en que vivimos.

La presente guía describe las diferentes fases de un proyecto de intervención comunitaria, mismas que son: Diagnóstico Comunitario Participativo, Planeación Participativa, Intervención Comunitaria y Seguimiento y Evaluación de Proyectos Comunitarios, las cuales – como se ha señalado – han sido adaptadas para realizarse en entornos virtuales. De manera que en los apartados siguientes presentamos los elementos que permitirán a los facilitadores del proceso de intervención orientar las actividades propias de cada una de las fases correspondientes.

1. Elaboración de un Marco Conceptual

En primera instancia, es preciso que los facilitadores del proceso de intervención comunitaria identifiquen los conceptos que guiarán el análisis de la situación sobre la cual se pretende intervenir; dicho de otro modo, será necesario que los coordinadores dominen ciertos conceptos centrales para marcar un posicionamiento en torno a los sujetos participantes y al contexto mismo de la intervención.

Dichos conceptos funcionan como elementos orientadores del trabajo y permitirán realizar el análisis correspondiente de cada situación; por lo tanto, se sugiere realizar una investigación bibliográfica para recuperar las propuestas de diferentes autores y, a partir de una revisión cuidadosa, seleccionar aquellas definiciones que se ajusten a los intereses del proyecto. Para el caso que nos ocupa, consideramos que algunos conceptos son básicos para iniciar con el proceso de intervención:

- Envejecimiento, vejez y personas mayores: La definición de estos primeros conceptos se requiere para establecer el punto de partida del trabajo; además, permite sentar las bases a partir de las cuales se entiende el proceso de envejecimiento, así como sus implicaciones en diferentes ámbitos. Se deberá definir la vejez para analizar las características fundamentales de esta etapa de la vida. Finalmente, se deberá precisar quiénes y cómo son las personas mayores con la intención de identificar no sólo sus características y condiciones de vida, sino los desafíos y oportunidades que tiene el trabajo de intervención con este grupo etario. (Se recomienda que, en caso de realizar la intervención con otras poblaciones, los conceptos a definir sean acordes con el contexto de trabajo, por ejemplo, en caso de hacer intervenciones con niños, los conceptos podrían ser: infancias y niños/as; en caso de trabajar con mujeres, los conceptos podrían ser: género y mujeres, etcétera).

- Comunidad y comunidades virtuales: Dado que el tipo de intervención que se realizará es la comunitaria, resulta importante definir qué se entiende por comunidad. En el mismo sentido, la definición y caracterización de las comunidades virtuales permitirán a los coordinadores del proyecto tener mayor claridad con respecto al contexto del trabajo.
- Grupos (tipos y dinámicas): Definir qué es un grupo, cuáles son sus características, qué tipos de grupos existen y cómo es la dinámica de interacción en un entorno grupal, hará que los facilitadores encuentren elementos que guíen la coordinación de grupos de trabajo con características específicas.
- Intervención comunitaria: La definición de este concepto dará a los coordinadores del proyecto las herramientas para establecer la conveniencia de este tipo de intervención y posibilitará una mirada panorámica de todo el proceso de intervención, viéndolo como un todo integrado cuyas fases se encuentran articuladas.
- Aprendizaje Servicio: Debido a que esta metodología pedagógica es el marco a partir del cual se realizará la intervención, es pertinente que los facilitadores de la intervención se familiaricen con ella.

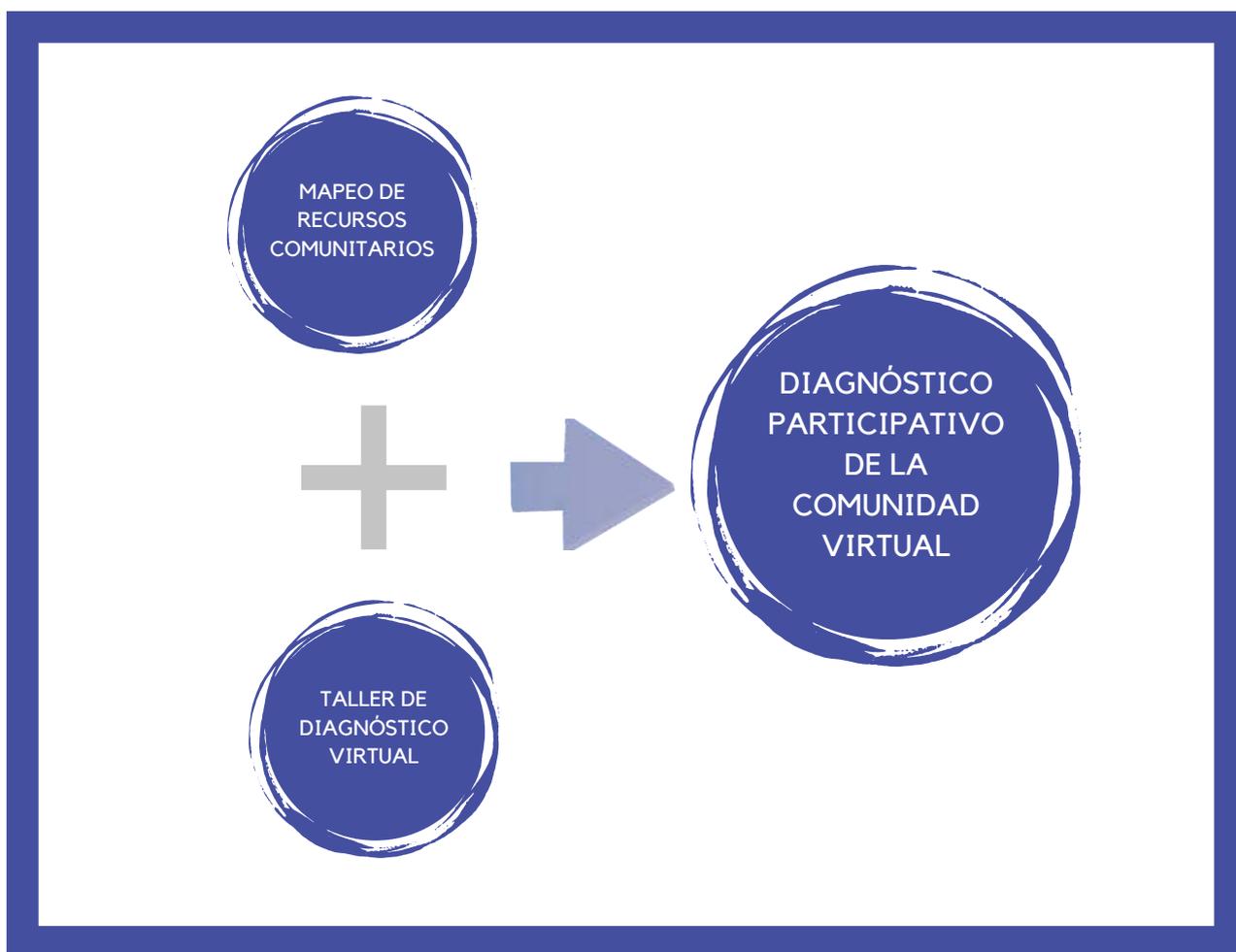
Es preciso decir que el marco conceptual no se reduce a un listado de definiciones parecido a un diccionario, sino que deberá articular los conceptos para demostrar que los facilitadores han fijado un posicionamiento a partir del cual se enmarcará todo el proceso de intervención, esto posibilitará la realización de los análisis que requieren las fases subsecuentes. Por otro lado, si después de la investigación bibliográfica el equipo coordinador de la intervención considera que no hay definiciones que se ajusten cabalmente a los intereses del proyecto, es recomendable que construyan definiciones propias, lo cual será un aporte adicional a la literatura sobre la temática que se ubica como centro de interés.

1. El proceso de diagnóstico

A partir de su etimología, el término diagnóstico puede entenderse como 'conocer a través de' o 'conocer por medio de' (Aguilar y Ander-Egg, 2001). De manera que esta primera fase del proceso de intervención comunitaria permitirá que los facilitadores tengan una aproximación al contexto de trabajo de campo y, a partir de ello, puedan identificar las problemáticas y necesidades existentes en la comunidad virtual. Un mal diagnóstico derivará en una mala planeación y, por tanto, en una mala intervención cuya evaluación y seguimiento mostrará que el impacto del proyecto no logró alcanzar los resultados esperados, de ahí que sea de suma importancia que esta primera etapa se realice cuidadosamente.

El diagnóstico es un proceso interactivo, dialéctico y dinámico, que sobrepasa el mero intercambio de información (Aguilar y Ander-Egg, 2001) y se convierte en un análisis reflexivo elaborado de forma colectiva, puesto que el tipo de intervención requiere un diagnóstico comunitario participativo. Este tipo de diagnóstico se centra en la participación e involucramiento de los miembros de la comunidad virtual con la que se trabajará. Para que se realice de manera efectiva, los facilitadores deberán crear un ambiente de tolerancia, respeto, empatía, confianza y calidez humana, así, los participantes se sentirán con plena libertad de expresar sus opiniones, percepciones, inquietudes, preocupaciones y aspiraciones.

La intervención comunitaria, mediante la participación activa de los miembros de la comunidad virtual y el empleo de los recursos existentes, fomenta que la comunidad se responsabilice de la transformación que requiere su entorno con miras a mejorar sus condiciones de vida, por lo que no es una intervención vertical ni asistencialista que otorga dádivas a los participantes. De ahí que resulte necesario identificar, en primer lugar, los recursos con los que cuenta la comunidad virtual para, posteriormente, realizar el propio diagnóstico, es decir, la detección de necesidades y problemáticas existentes. La lógica del proceso que integra la fase del Diagnóstico se puede ilustrar con el siguiente esquema:



A continuación, se detalla cada una de las etapas de esta primera fase de la intervención.

a) Mapeo de recursos comunitarios

El mapeo, en términos simples, puede definirse como un inventario de recursos presentes en determinado espacio. En este sentido, un recurso comunitario es cualquier elemento que pueda ser utilizado para mejorar las condiciones de vida de los miembros de la comunidad y que favorezca la atención a sus necesidades y la resolución de sus problemáticas.

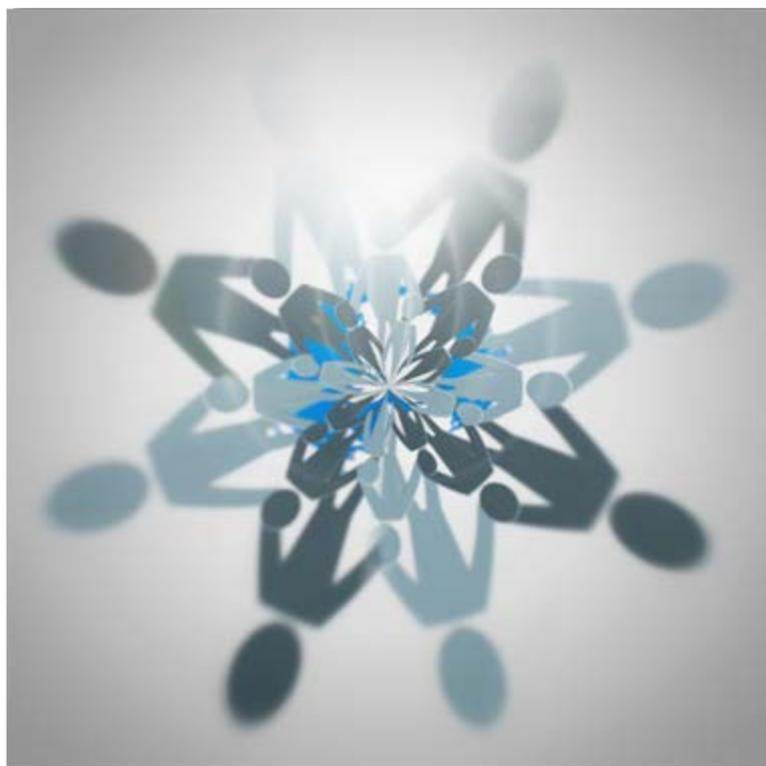
El mapeo de recursos comunitarios en escenarios virtuales puede dividirse en dos partes: en la primera se realiza una investigación documental que ayude a conocer, previamente a la interacción directa con los participantes, el contexto mismo en que se realizará el proceso de intervención; la segunda parte consiste en la realización del mapeo comunitario en campo, es decir, la elaboración de un inventario de recursos mediante la participación directa de los miembros de la comunidad.

La investigación documental podrá estar basada en la consulta de fuentes secundarias (bases de datos de libre acceso publicadas por distintos organismos como puede ser el INEGI) y en la revisión bibliográfica relacionada con el acceso y utilización de las tecnologías de la comunicación e información (TIC) por parte de las personas mayores, así como el surgimiento y evolución de comunidades virtuales de viejos. El siguiente listado enumera las actividades que los facilitadores deberán realizar.

Actividad 1. Investigación documental para mapear el contexto de la comunidad virtual

EJES TEMÁTICOS DE LA INVESTIGACIÓN:

- Uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación en México.
- Recursos de las personas mayores: conectividad y uso de tecnologías.
- Las comunidades virtuales para personas envejecidas.
- Recursos institucionales virtuales disponibles.
- Otros recursos (culturales, recreativos, educativos y de interacción con otras personas o comunidades).



Actividad 2. Mapeo de recursos comunitarios en el espacio virtual

Recursos de los participantes: para identificar este tipo de recursos, será necesario tener un acercamiento directo a los participantes, mismo que se realizará mediante la aplicación virtual de una entrevista de tipo semiestructurado. De manera que se requiere la elaboración del guión de entrevista (consultar anexo 1) y la aplicación a, por lo menos, 3 miembros de la comunidad, es decir, 3 personas envejecidas.

Recursos dentro de la comunidad virtual: con el propósito de identificar los recursos con los que cuenta la comunidad virtual en general, se procederá de la misma manera que en el punto anterior, es decir, deberá diseñarse un guión de entrevista (consultar Anexo 1) mismo que se aplicará a por lo menos 2 personas que funjan como desarrolladores de contenidos o como coordinadores o fundadores de la comunidad virtual.

Recursos institucionales: para identificar este tipo de recursos se requerirá la elaboración de un cuestionario dirigido a instituciones clave, es decir, aquellos organismos que se vinculen directa o indirectamente con la comunidad virtual en la que se realizará la intervención. Dicho formulario podrá emplear las herramientas digitales disponibles, por ejemplo, Google Forms y se difundirá a tantas instituciones como sea posible con la intención de obtener una mirada panorámica de dichos recursos.

Actividad 3. Análisis e interpretación de los resultados

Deberá ordenarse y sistematizarse la información obtenida mediante la aplicación de las entrevistas y el cuestionario, señalados en la actividad anterior.

Con base en el análisis e interpretación de la información obtenida, podrá redactarse el reporte de mapeo de recursos comunitarios.

a) Taller de diagnóstico participativo en comunidades virtuales

La realización del propio diagnóstico participativo se concretará mediante el diseño e impartición de un taller elaborado para tal fin, mismo que deberá tomar en cuenta las características de la comunidad virtual como de los participantes.



Actividad 4. Diagnóstico participativo de la comunidad virtual

El taller de diagnóstico participativo: Requiere el diseño y elaboración de los siguientes insumos

- Ficha técnica (consultar anexo 2)
- Planeación didáctica (consultar anexo 3)
- Materiales

Impartición del taller virtual de diagnóstico: deberá responder a la planeación didáctica previamente elaborada en el punto anterior.

Reporte de resultados de diagnóstico: una vez finalizado el taller de diagnóstico se procederá al ordenamiento y sistematización de la información recabada para, posteriormente, analizarla e interpretarla en la elaboración del reporte final del diagnóstico, documento que se deberá articular con el reporte de mapeo de recursos comunitarios elaborado en el segundo punto de la ACTIVIDAD 3.

El proceso de planeación participativa

Planear significa prever; pensar ahora lo que se hará más adelante, programando con anticipación las acciones y actividades que habrá que realizar. Generalmente, la planeación participativa se lleva a cabo en grupos o equipos de trabajo. En el contexto virtual, es posible formar grupos pequeños y establecer reuniones a través de plataformas de videoconferencias o incluso, trabajar individualmente con las personas.

El proceso de planeación debe ayudarnos a esclarecer:

- ¿Qué se va a hacer?
- ¿Por qué se hará?
- ¿Cuándo se hará cada actividad y en qué secuencia?
- ¿Con qué recursos humanos y materiales se realizará lo acordado?

La planeación es importante porque nos permite concentrar nuestros recursos en torno a los objetivos que buscamos, hace perdurar nuestra actividad en el tiempo y nos facilita la adquisición de nuevos conocimientos y experiencias.

La planeación también nos facilita la adquisición de nuevas experiencias, pues nos capacita en una serie de habilidades concretas, tales como:

- La formulación de objetivos.
- La formulación de estrategias.
- El análisis y la búsqueda de recursos.
- La preparación de presupuestos.
- La conducción de reuniones.
- La organización de nuevas actividades.
- La evaluación de lo realizado.

¿Cómo se hace una planeación participativa?

Existen muchos modelos utilizados para elaborar un plan de trabajo. En contextos virtuales, más que con un modelo, trabajaremos con tres actividades sencillas que nos permitirán comprender cómo funciona el proceso de planeación y aclarar nuestras ideas sobre lo que queremos hacer.

Actividad 1. La baraja de la planeación

Objetivos:

- Conocer y ordenar los pasos que deben seguirse en un proceso de planeación.
- Aplicar el proceso de planeación a una actividad concreta.

Materiales:

Un mazo de 7 barajas o cartas, que puede elaborar el participante en casa con una hoja de papel tamaño carta dividida en 8 partes iguales o pueden prepararse en un archivo de Power Point que deberá ser enviado previamente a las participantes. Cada carta deberá llevar una de los siguientes textos:

- Objetivos
- Evaluación
- Análisis de recursos y obstáculos
- Actividades
- Responsable
- Ejecución
- Tiempo y cronograma

Actividad 1. La baraja de la planeación

Procedimiento:

- A continuación, pida a los participantes que revuelvan las cartas o entréguelas revueltas en el archivo.
- Pida que las tomen, las examinen y las ordenen de izquierda a derecha, de manera que tengan un orden lógico.
- Una vez que hayan ordenado las tarjetas, revíselas nuevamente y discutan el resultado. El orden correcto es el siguiente:



- Una vez que las tarjetas hayan sido ordenadas correctamente prepare otro mazo de cartas con las actividades o acciones para planificar que derivan del diagnóstico comunitario. a continuación se presenta un ejemplo:
 - Aprender el uso de internet.
 - Conocer el manejo de redes sociales a través de internet
 - Uso de internet más allá del simple entretenimiento.
 - Obtener información útil para mi trabajo por medio del internet.
 - Aprender cosas nuevas y útiles a través de internet.
 - Obtener información específica y especializada a través de internet.
 - Cómo hacer búsquedas y comprar a través de internet.
 - Conocer el uso de distintas aplicaciones: Facebook, WhatsApp, Tik Tok, Youtube.
 - Aprender a utilizar correctamente Google y otros buscadores.
- De estas cartas, pida a los participantes que seleccionen la que es de su interés (pueden ser más de una).
- Una vez hecha su selección, pida que comenten qué objetivo tiene, qué actividades requiere realizar, con cuáles recursos cuenta y qué obstáculos debe superar, si son únicos responsables para lograrlo o lo harán junto con otras personas, el tiempo que requiere y cómo va a distribuirlo, cuándo lo hará y cómo evaluará lo aprendido.

Actividad 2. Inventario de recursos

Después de determinar a dónde se quiere llegar (actividad 1), hay que explorar qué otros elementos o personas podrían ayudarnos a alcanzar nuestras metas.

Debemos pues examinar el ambiente que nos rodea y enumerar los recursos que podríamos usar, empezando por los que tenemos más a mano, es decir, por los más accesibles, y respondernos algunas preguntas.

Material :

Envíe un archivo con las siguientes preguntas:

Recursos humanos:

- ¿Qué conocimientos se necesitan?
- ¿Qué habilidades se requieren?
- ¿Qué actitudes se requieren? Por ejemplo, confianza, disposición para arriesgarse, para cambiar, para probar lo nuevo. ¿Cuento con estas actitudes?; ¿Puedo adoptarlas fácilmente?
- ¿Cuánto tiempo se requiere para lo que deseo hacer? ¿Tengo el tiempo disponible o cómo puedo hacer para contar con el tiempo libre que necesito?
- ¿Qué energía: esfuerzo físico o mental se requiere? ¿Cuento con ella? Si no es así, ¿cómo puedo crearla?
- ¿Necesito de la ayuda de alguien?; si lo necesito, ¿tengo a la persona indicada a mano?; ¿está dispuesta a ayudarme?; si no la tengo, ¿a quién o quiénes puedo acudir?

Recursos materiales:

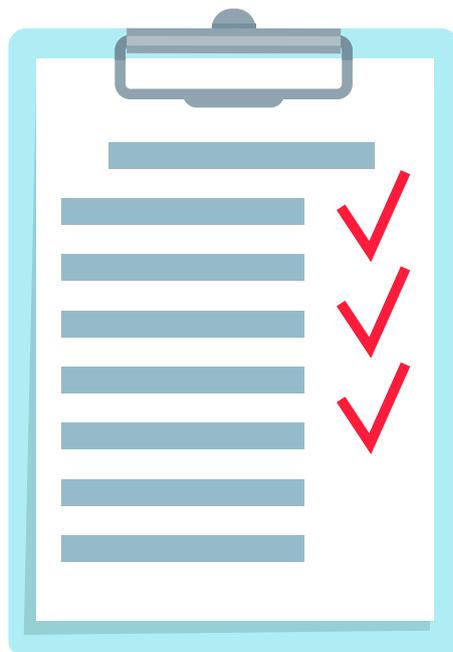
- ¿Qué materiales o equipos voy a necesitar?
- ¿Cuento con ellos o necesito conseguirlos?
- ¿Para cuándo debo tenerlos disponibles?
- ¿Los puedo conseguir en mi localidad?
- Si no es así, ¿dónde debo buscarlos?

Recursos económicos:

¿Necesito dinero para lo que deseo hacer?

Si es así, ¿cuento con él o debo conseguirlo?, ¿dónde?

- Pida a las personas que respondan a esas preguntas.
- Cuando hayan terminado de responder, pida que comenten sus respuestas.
- Una vez hecho esto, pase a la actividad 3



Actividad 3. Análisis de las Fuerzas

Cuando seguimos un proceso de planeación para cumplir un objetivo que nos hemos propuesto, es útil analizar todas las fuerzas y factores que nos ayudarán a lograr nuestro objetivo, o que nos estorbarán o dificultarán que lo logremos. El análisis de los Campos de Fuerza es una forma sencilla de visualizar estas fuerzas, tanto las positivas como las negativas. Realizar este análisis nos permite avanzar para lograr nuestro objetivo.

Procedimiento:

- Pida a los participantes que seleccionen una carta con el tema que desean aprender y que seleccionaron en la actividad 1.
- En una hoja, pida que anoten, del lado izquierdo, el tema seleccionado, por ejemplo "obtener información útil para mi trabajo por medio del internet".
- A continuación, dibuje un cuadro o rectángulo debajo de lo que escribió, así:

**Obtener información útil para
mi trabajo por medio de internet**

- Ahora, dentro del cuadro, describa ampliamente su situación actual con respecto a este tema, por ejemplo:

Obtener información útil para
mi trabajo por medio de internet

Mi trabajo me exige aprender nuevas cosas para obtener un mejor ingreso. Soy albañil y mis ingresos no son muy abundantes ni tengo trabajo todo el tiempo. Considero que mi conocimiento de este trabajo es básico, pues lo aprendí trabajando y no estudié nada de esto. Por esta razón, creo que ampliando mis conocimientos sobre el tema de la construcción podré acceder a un mejor ingreso.

- Como siguiente paso, dibuje un nuevo cuadro, pero ahora del lado derecho de la hoja, en el que debe describir cómo quiere que sea su situación futura. Por ejemplo:

Ahora conozco nuevas técnicas para la construcción, así como el uso y distribución de espacios. Como muchas veces me contratan directamente y no hay arquitecto ni maestro de obras, puedo proponer mejoras a los diseños o ideas de los que me contratan para mejorarlas y puedo cobrar más por mi trabajo. Esto a hecho que más gente me busque y tengo más trabajo y mejor ingreso. Ahora tengo mis propios ayudantes y ya soy maestro de obras.

- Como siguiente paso, dibuje una línea o flecha que vaya del cuadro izquierdo al derecho:

Obtener información útil para mi trabajo por medio de internet

Mi trabajo me exige aprender nuevas cosas para obtener un mejor ingreso. Soy albañil y mis ingresos no son muy abundantes ni tengo trabajo todo el tiempo. Considero que mi conocimiento de este trabajo es básico, pues lo aprendí trabajando y no estudié nada de esto. Por esta razón, creo que ampliando mis conocimientos sobre el tema de la construcción podré acceder a un mejor ingreso.

Recursos



Obstáculos

Ahora conozco nuevas técnicas para la construcción, así como el uso y distribución de espacios. Como muchas veces me contratan directamente y no hay arquitecto ni maestro de obras, puedo proponer mejoras a los diseños o ideas de los que me contratan para mejorarlas y puedo cobrar más por mi trabajo. Esto a hecho que más gente me busque y tengo más trabajo y mejor ingreso. Ahora tengo mis propios ayudantes y ya soy maestro de obras.

- En la parte superior de la flecha, escriba los recursos con los que cuenta para lograr su objetivo, y en la parte inferior, los obstáculos que tiene que superar para lograrlo. Por ejemplo:

Recursos: Interés, voluntad, disposición de dedicar tiempo, apoyo de mi familia, quien de asesore, etc.

Obstáculos: Falta de tiempo, horario de trabajo muy largo, cansancio, falta de costumbre para estudiar algo, falta del equipo apropiado, que es muy caro, etc.

- Una vez identificados sus recursos y los obstáculos que debe enfrentar, decida la forma en que utilizará sus recursos y la manera en que irá enfrentado los obstáculos.

Finalmente, para este proceso, se deberá llevar a cabo un informe sobre los resultados obtenidos en el análisis de las fuerzas para que estos sean considerados en todos los aspectos en su diseño de intervención. Recuerde que para la sistematización de la información puede utilizar la metodología de marco lógico o sus variantes.

Diseño de intervención

El diseño de intervención en el caso de este Modelo implica la propuesta de un curso o taller que se deriva directamente del proceso de diagnóstico y planeación participativa que se llevó a cabo por el grupo de trabajo.

El análisis de los resultados tanto del diagnóstico como de la planeación participativa son la base para la selección del tema.

A continuación se deberá trabajar cuidadosamente un documento que contenga los nueve elementos para alcanzar los objetivos y metas de la propuesta.

1 Justificación

La justificación de su proyecto implica la realización de una descripción del problema que pretender resolver, las acciones que se van a realizar en función de las características del grupo al cual va dirigido, es decir, responde a la pregunta ¿Por qué hacemos esta propuesta? Es importante señalar las razones por las cuales se plantea de forma virtual.

2 Objetivos

La intención es expresar con claridad cuál es el efecto que se busca alcanzar a través de la implementación de la intervención. Deberá establecerse un objetivo general y además, objetivos específicos que colaborarán en el logro del primero.

3 Metas

Se refieren a los logros cuantificables al final del proceso de intervención. Se pueden expresar en términos de cantidad, calidad y tiempo (Del Águila, 2006). Las metas deben ser realistas y deben estar alineadas a los objetivos del proyecto.

4 Sistemas de evaluación

El proyecto debe incluir evaluación inicial, evaluación de proceso y evaluación final. Para la evaluación se diseñarán instrumentos ad hoc.

5 Monitoreo

A lo largo del proceso se establecerán mecanismos de monitoreo que podrán utilizar herramientas que la plataforma nos provee y, para este Modelo, es muy importante establecer el monitoreo de las y los participantes a partir de la creación de grupos de WhatsApp en los que participen docentes, alumnos y personas de la comunidad.

6 Recursos

Se deben sistematizar los recursos humanos, materiales, tecnológicos y financieros que se requieren para el desarrollo de la actividad.

7 Presupuesto

El presupuesto debe ser preparado cuidadosamente y es presentado tomando en consideración los costos humanos, materiales, tecnológicos y técnicos.

8 Plan de acción

El plan de acción incluye una tabla de seguimiento de las diferentes actividades a realizar: elaboración de documentos, diseño de materiales, configuración del curso, estrategias de difusión, planeación didáctica, entre otras.

9 Cronograma

En un cuadro se planifica actividad por actividad estableciendo la fecha de su realización.

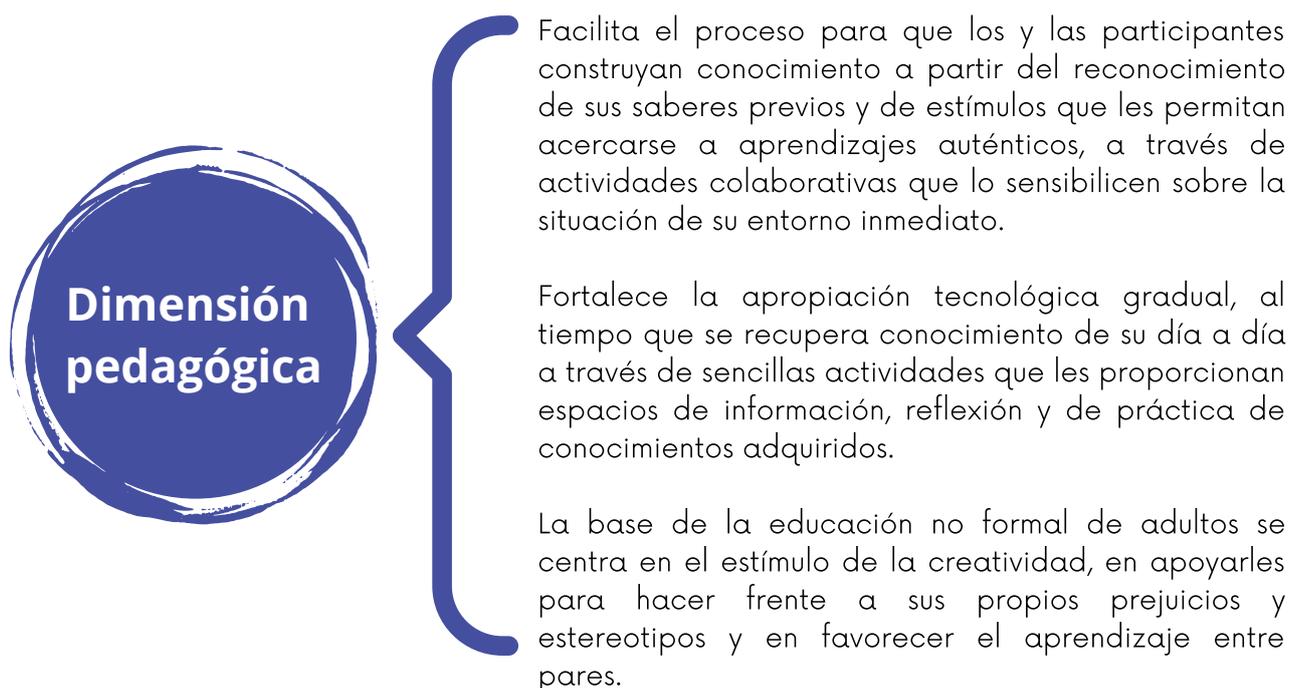


El curso o taller

El Modelo de Intervención Comunitaria en Contextos Virtuales implica el diseño de actividades de educación no formal de adultos que se desarrollarán en la plataforma Moodle.

El diseño instruccional esta fundamentado en los principios de sencillez la interfaz, de usabilidad tanto para nuevos migrantes tecnológicos como para usuarios expertos y en la promoción de la interacción entre las y los participantes.

a) Características del diseño instruccional



Dimensión tecnológica

Se construye en la plataforma Moodle (Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment) que es un Learning Management System (LMS) frecuentemente usado para albergar actividades virtuales y como complemento a la presencialidad.

Incorpora recursos diversos que permiten la realización de actividades de forma sincrónica o asincrónica, la creación de actividades de aprendizaje que pueden ser realizadas de forma individual o grupal, anidar enlaces hacia otras aplicaciones y es compatible con metodologías de enseñanza-aprendizaje constructivistas.

Dimensión de diseño de interfaz

Los archivos, actividades y recursos, están anidados en Moodle en formato de códigos de inserción para evitar que las personas requieran en sus teléfonos, tabletas o computadoras, programas adicionales como Word, Acrobat, Power Point, etc.

Los cursos y talleres están diseñados en formato de libro, que permite generar bloques que facilitan el seguimiento de secuencias de contenidos y que se navegan mediante flechas que avanzan o retroceden disminuyendo la posibilidad de confusión o de cierre o cambio de pestañas dentro del navegador.



Dimensión de gestión

Las actividades siempre van acompañadas del trabajo de al menos un facilitador.

El o la facilitadora establece contacto directo con las redes de apoyo de los y las participantes para garantizar que en caso de existir complicaciones en el uso de dispositivos en las primeras experiencias en la virtualidad, siempre se cuente con un respaldo para recibir ayuda.

Las actividades incorporan otras herramientas tecnológicas que permiten el contacto directo con los participantes, por ejemplo, WhatsApp y cuando es posible a través de videollamada o videoconferencia.



Dimensión de evaluación

La evaluación diagnóstica se lleva a cabo mediante las herramientas ofrecidas por Moodle pero es diseñada por los responsables del proyecto.

La evaluación de las actividades es continua y se enfoca en la autoevaluación, en el sentir y en la percepción de autoeficacia de cada participante.

b) La ficha técnica

Para el diseño del curso se elaborará una ficha técnica que será la base para la construcción del curso o taller. Se trata de un documento sencillo que dará cuenta de la estructura general de la actividad educativa.

La ficha técnica contiene:

- Nombre
- Tipo de actividad
- Modalidad
- Duración
- Población objetivo
- Objetivos general y específicos
- Metodología de enseñanza
- Descripción
- Desglose de contenidos
- Forma de evaluación

c) Planeación didáctica

La planeación didáctica es el documento que permite organizar las actividades y materiales que se requieren para alcanzar los objetivos de aprendizaje que demanda cada temática. Su elaboración implica analizar y organizar los contenidos educativos, determinar los objetivos, intenciones y propósitos educativos a lograr; además de establecer la secuencia de actividades en el tiempo y espacio (Ascencio, 2016).

Como parte del proyecto se elabora una planeación didáctica detallada previa al inicio de la configuración de la plataforma (Ver anexo).

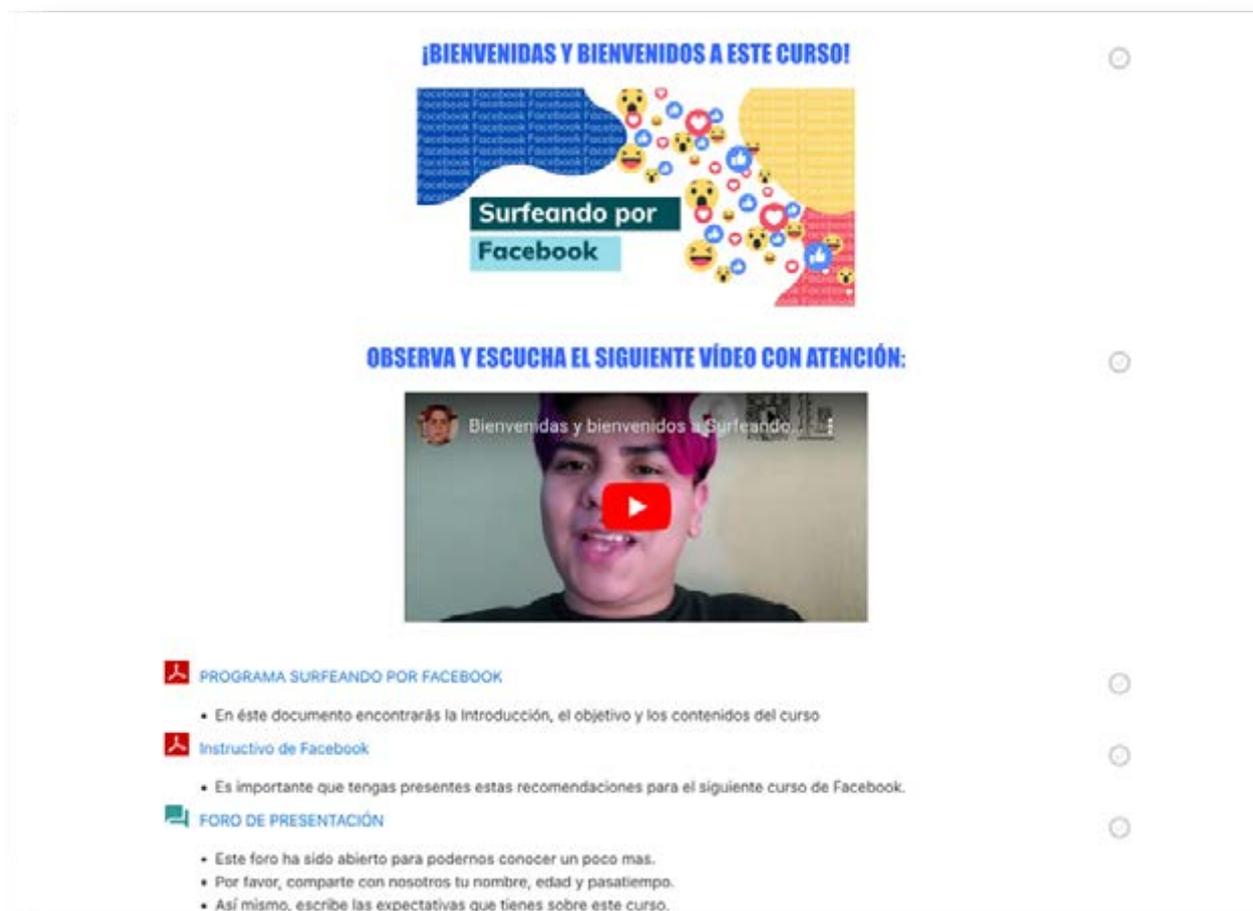
Es importante considerar que la planeación didáctica es un documento "vivo" que se enriquece y transforma al paso del tiempo. Al tratarse de una planeación para actividades de educación no formal de adultos, debe guiarse por los principios de trabajo colaborativo, de fomento de la creatividad, reconocimiento del valor de la experiencia de las personas y de sus capacidades para analizar, planear y decidir.

A continuación se presenta el formato sugerido para elaboración de la planeación didáctica.

d) Diseño de aula virtual

Todas los cursos deberán ser elaborados bajo la lógica del diseño instruccional desarrollado para este Modelo. En ese sentido, la primera parte de los cursos deberá contener:

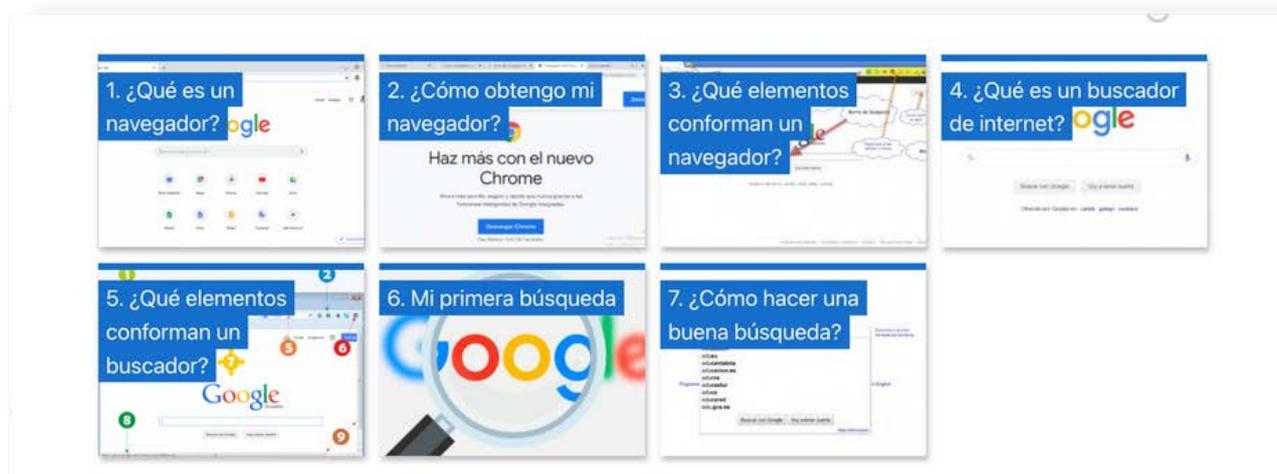
- Título del curso
- Video de bienvenida
- Programa del curso
- Instrucciones generales
- Foro de bienvenida



The screenshot displays a virtual classroom interface with the following elements:

- Header:** A blue banner with the text "¡BIENVENIDAS Y BIENVENIDOS A ESTE CURSO!" and a graphic of colorful emojis and the text "Surfeando por Facebook".
- Instruction:** A blue banner that reads "OBSERVA Y ESCUCHA EL SIGUIENTE VÍDEO CON ATENCIÓN:".
- Video Player:** A video player showing a person with pink hair. The video title is "Bienvenidas y bienvenidos a Surfeando...".
- Course Structure:** A list of course components with icons and descriptions:
 - PROGRAMA SURFEANDO POR FACEBOOK:** En éste documento encontrarás la Introducción, el objetivo y los contenidos del curso.
 - Instructivo de Facebook:** Es importante que tengas presentes estas recomendaciones para el siguiente curso de Facebook.
 - FORO DE PRESENTACIÓN:**
 - Este foro ha sido abierto para podernos conocer un poco mas.
 - Por favor, comparte con nosotros tu nombre, edad y pasatiempo.
 - Así mismo, escribe las expectativas que tienes sobre este curso.

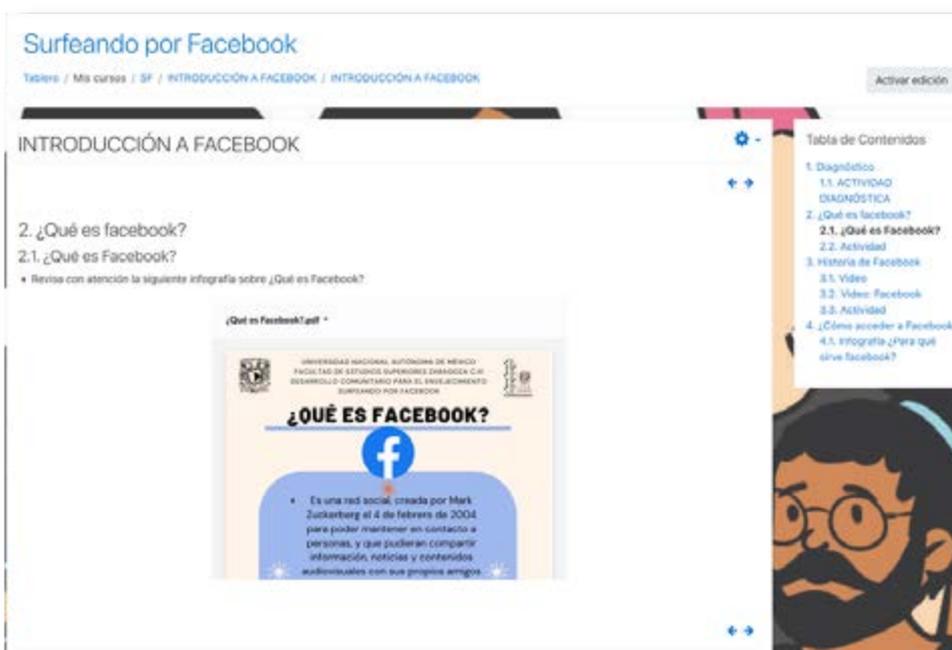
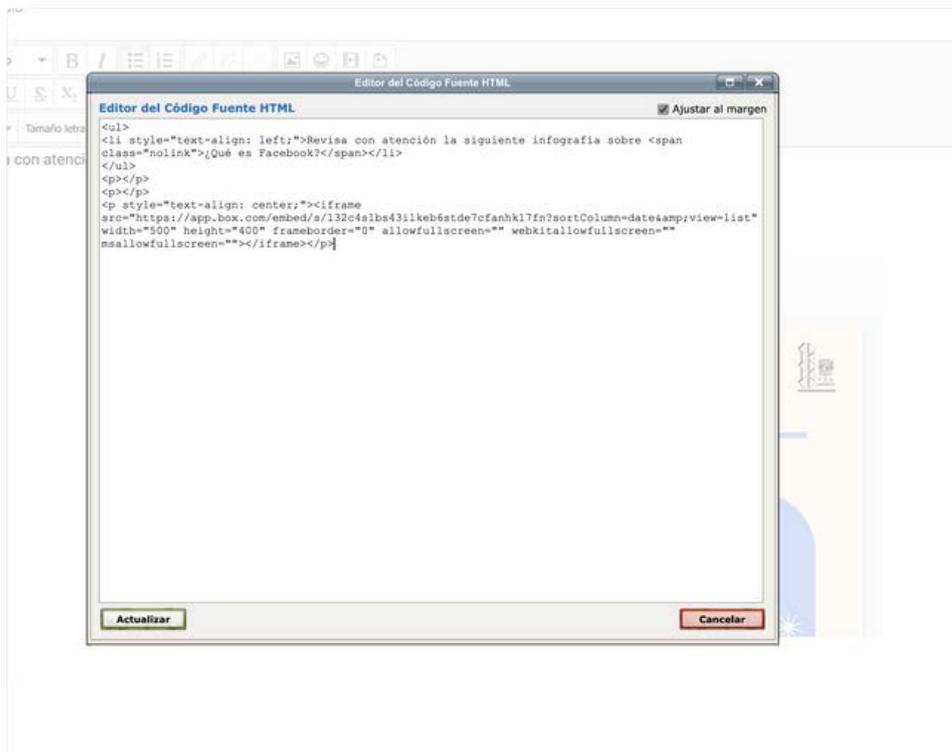
Se utilizará un diseño basado en bloques. Cada uno corresponde a una unidad temática.



Al desplegar cada bloque las y los facilitadores deberán crear un libro de contenidos que albergará materiales y actividades para los temas que corresponden a dicho bloque.



Los libros deben ser configurados usando códigos de inserción desde BOX, para así evitar que las y los usuarios requieran paquetería Office, PDF o sean transferidos a otras páginas. Debemos evitar en la medida de lo posible situaciones de redireccionamiento a espacios fuera de la plataforma.



Los libros también deberán tener enlazadas las actividades (incluido un FORO) de tal forma que las personas con tan solo dar clic en la flecha, puedan tener acceso en el mismo espacio a todas ellas.

The screenshot shows a course interface with the following elements:

- Page Title:** Surfeando por Facebook
- Breadcrumbs:** Tablero / Mis cursos / SF / INTRODUCCIÓN A FACEBOOK / INTRODUCCIÓN A FACEBOOK
- Action:** Desactivar edición
- Section Header:** INTRODUCCIÓN A FACEBOOK
- Lesson List:**
 - 1. Diagnóstico
 - 1.1. ACTIVIDAD DIAGNÓSTICA
 - Como primer paso, deberás responder la siguiente actividad diagnóstica, dando clic en la siguiente imagen:
 - 

- Table of Contents (Tabla de Contenidos):**
- 1. Diagnósti... (with expand/collapse, search, and share icons)
- 1.1. ... (with expand/collapse, search, and share icons)
- 2. ¿Qué... (with expand/collapse, search, and share icons)
- 2.1. ¿... (with expand/collapse, search, and share icons)
- 2.2. ... (with expand/collapse, search, and share icons)
- 3. Histo... (with expand/collapse, search, and share icons)
- 3.1. V... (with expand/collapse, search, and share icons)
- 3.2. ... (with expand/collapse, search, and share icons)
- 3.3. ... (with expand/collapse, search, and share icons)
- 4. ¿CÓ... (with expand/collapse, search, and share icons)
- 4.1. Info... (with expand/collapse, search, and share icons)

Los materiales serán seleccionados o diseñados para la comprensión, disfrute y aprovechamiento de todas y todos los participantes. Deben ser claros, pertinentes y en ningún momento deberán incluir imágenes o lenguaje que promueva prejuicios o estereotipos.

Todos las aulas tendrán configurada una actividad diagnóstica que será diseñada en función de los objetivos y contenidos del curso.

Surfando por Facebook

Tablero / Mis cursos / SF / INTRODUCCIÓN A FACEBOOK / ACTIVIDAD DIAGNÓSTICA

ACTIVIDAD DIAGNÓSTICA

- Responde las preguntas con sinceridad.
- Esta actividad nos permitirá identificar los conocimientos generales que tienes sobre Facebook.

Intentos permitidos: 3

Límite de tiempo: 30 mins

Método de calificación: Promedio de calificaciones

La evaluación será continua y para ello se podrá echar mano de las distintas herramientas de la plataforma para recuperar evidencias (tarea, cuestionario, examen, archivo en línea, foro, etc.), así como de mecanismos de evaluación durante sesiones sincrónicas programadas. Asimismo, todos los cursos o talleres configurarán una evaluación final.

Surfando por Facebook

Tablero / Mis cursos / SF / INTRODUCCIÓN A FACEBOOK / INTRODUCCIÓN A FACEBOOK

Activar edición

INTRODUCCIÓN A FACEBOOK

- 2. ¿Qué es facebook?
- 2.2. Actividad
 - A continuación, realiza este breve cuestionario sobre ¿Qué es Facebook?. Da clic en la imagen.

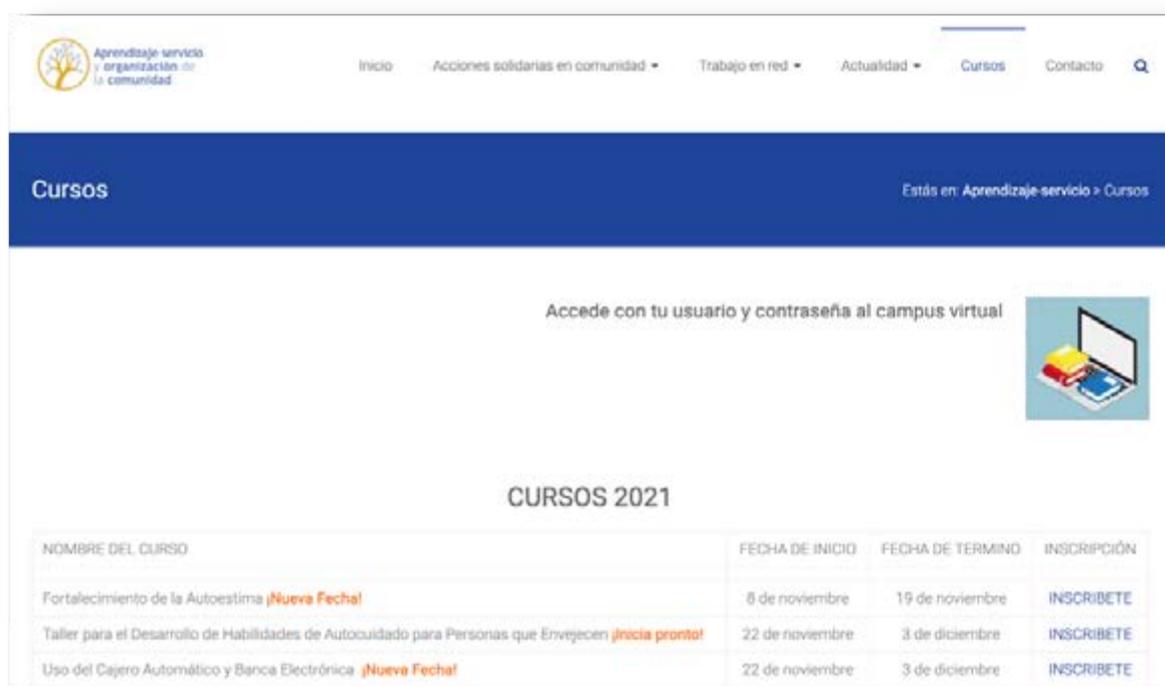


Tabla de Contenidos

1. Diagnóstico
 - 1.1. ACTIVIDAD DIAGNÓSTICA
2. ¿Qué es facebook?
 - 2.1. ¿Qué es Facebook?
 - 2.2. Actividad
3. Historia de Facebook
 - 3.1. Video
 - 3.2. Video: Facebook
 - 3.3. Actividad
4. ¿Cómo acceder a Facebook?
 - 4.1. Infografía ¿Para qué sirve facebook?

e) Difusión

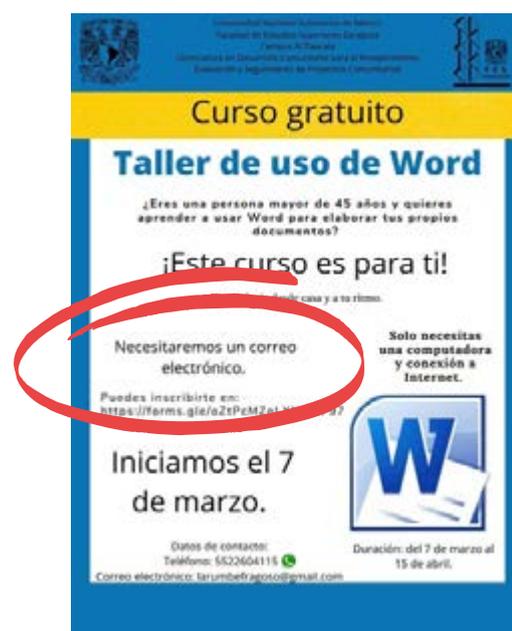
La difusión de las actividades iniciará dos semanas antes del inicio del curso. Se elaborará un cartel que será difundido a través de redes sociales, mensajes de WhatsApp y correo electrónico y además, el curso será colocado en el calendario de eventos del portal.



The screenshot shows a website interface for 'Aprendizaje servicio y organización de la comunidad'. The navigation menu includes 'Inicio', 'Acciones solidarias en comunidad', 'Trabajo en red', 'Actualidad', 'Cursos', and 'Contacto'. The main content area is titled 'Cursos' and features a login prompt: 'Accede con tu usuario y contraseña al campus virtual' with an icon of a laptop and books. Below this is a section for 'CURSOS 2021' with a table listing three courses.

NOMBRE DEL CURSO	FECHA DE INICIO	FECHA DE TERMINO	INSCRIPCIÓN
Fortalecimiento de la Autoestima ¡Nueva Fecha!	8 de noviembre	19 de noviembre	INSCRIBETE
Taller para el Desarrollo de Habilidades de Autocuidado para Personas que Envejecen ¡Inicia pronto!	22 de noviembre	3 de diciembre	INSCRIBETE
Uso del Cajero Automático y Banca Electrónica ¡Nueva Fecha!	22 de noviembre	3 de diciembre	INSCRIBETE

Los carteles incluirán un enlace a un formulario de Google en el cual las personas realizarán su registro por sí mismos o con apoyo de alguna persona que facilite su correo electrónico.



The poster is for a 'Curso gratuito Taller de uso de Word'. It includes the following text: '¿Eres una persona mayor de 45 años y quieres aprender a usar Word para elaborar tus propios documentos? ¡Este curso es para ti!'. A red circle highlights the text: 'Necesitaremos un correo electrónico.' Below this, it says 'Puedes inscribirte en: <https://forms.gle/oZtPzM2eL...>'. The start date is 'Iniciamos el 7 de marzo.' and the duration is 'Duración: del 7 de marzo al 15 de abril.' Contact information includes 'Teléfono: 5522604115' and 'Correo electrónico: tarumbetragoto@gmail.com'. A Microsoft Word logo is also present.

f) Registro de participantes

Las y los participante serán dados de alta en la plataforma a partir de la base de datos obtenida en el formulario de Google.

Cada participante recibirá un correo electrónico confirmando su inscripción, así como el usuario y contraseña para ingresar al aula. Adicionalmente, se enviará un Manual básico para el uso de Moodle y así facilitar el inicio de los cursos.

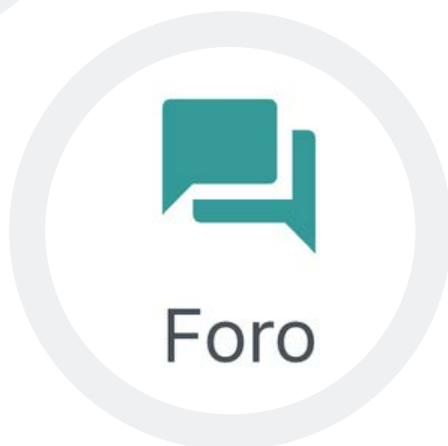


En el formulario se solicitan teléfonos móviles con la finalidad de formar grupos de WhatsApp para resolver dudas sobre todo al inicio de las actividades. Las y los facilitadores tienen que estar atentos ante dudas respecto al ingreso a la plataforma.

g) Seguimiento

A lo largo del desarrollo de la actividad las y los facilitadores darán seguimiento a partir de las siguientes estrategias:

- Contacto permanente a través de Foros configurados para cada bloque.
- Contacto a través de los grupos de WhatsApp.
- Revisión de bitácoras de participación.
- Actividades sincrónicas programadas (Chat de la plataforma o enlace para videoconferencia).



Evaluación

El proyecto desde el inicio estará sometido a procesos de evaluación. Se llevará a cabo una evaluación diagnóstica, evaluación de procesos y evaluación de resultados. Docentes, estudiantes y comunidad participarán a lo largo de todo el proyecto. Se retomarán algunos instrumentos producidos en otras experiencias y se diseñarán otros específicos.

Se evaluarán los aprendizajes alcanzados por los participantes tanto de docentes, estudiantes como de los participantes de la comunidad. Por lo que respecta a los aprendizajes curriculares de los estudiantes se evaluarán a partir de sus reflexiones, prácticas en campo y a partir de la elaboración de un informe final.

Para la evaluación de los resultados de las actividades de servicio de los estudiantes se desarrollarán algunos cuestionarios que serán respondidos por los beneficiarios del servicio, así como se verificarán las habilidades adquiridas por los miembros de la comunidad a partir de observaciones y productos que realicen.

Para evaluar el impacto del proyecto se retomarán las competencias genéricas:



Impacto

Actuación Ética
Valoración y respeto hacia la diversidad
Orientación a la calidad
Creatividad e innovación
Aprendizaje autónomo
Trabajo en equipo
Gestión del conocimiento
Comunicación e información
Gestión tecnológica



Evaluación de las actividades de servicio solidario

Efectos positivos del servicio solidario en la comunidad destinataria.

Satisfacción de los beneficiarios de las actividades.

Satisfacción de estudiantes y docentes en cuanto al conjunto de las actividades de aprendizaje-servicio.

Efectos positivos del desarrollo del proyecto en los vínculos entre los participantes.

Efectos positivos del desarrollo del proyecto en los vínculos entre la Universidad y la comunidad.



Evaluación de las actividades de aprendizaje

Cumplimiento objetivos del programa
Cumplimiento de conocimientos, habilidades y actitudes del programa
Cumplimiento objetivos del proyecto
Cumplimiento perfil de egreso
Conocimiento
Habilidades
Actitudes

Lista de cotejo

Con la finalidad de que estudiantes y profesores tengan un mejor seguimiento sobre las actividades realizadas como parte del Modelo de Intervención Comunitaria en Contextos Virtuales, se ha diseñado una lista de cotejo que da cuenta de las diferentes fases a desarrollar.

Se trata de un instrumento para ser trabajado de forma conjunta entre alumnado y profesorado a lo largo del ciclo escolar. Es importante que cada uno de sus rubros sea discutido y enriquecido a través del diálogo.

El uso de este instrumento facilitará la identificación de áreas de oportunidad en las distintas fases de la instrumentación de proyectos y permitirá contrastar la teoría con la práctica, favoreciendo el desarrollo de habilidades de las y los estudiantes a lo largo de su formación.



Lista de cotejo para la evaluación de proyectos de intervención comunitaria en contextos virtuales

ELEMENTOS	OBSERVACIONES	CUMPLIMIENTO	EVALUACIÓN NUMÉRICA	COMENTARIOS
INTRODUCCIÓN	Señala, de forma clara, por qué es importante el proyecto realizado, cuáles fueron los objetivos que guiaron la intervención, cuál es la estructura del texto (explica cada apartado del trabajo) e incluye un esbozo de las conclusiones.			
MARCO CONCEPTUAL	Expresa los referentes conceptuales que orientaron la interpretación de los resultados y que permitieron la correcta elección de la metodología de intervención.			
• Envejecimiento, vejez y personas mayores				
• Comunidad y comunidades virtuales				
• Grupos (tipología y dinámicas)				
• Intervención Comunitaria				
• Aprendizaje servicio				

Lista de cotejo para la evaluación de proyectos de intervención comunitaria en contextos virtuales

MAPEO DE RECURSOS COMUNITARIOS Investigación documental	Es un inventario de los recursos existentes de la comunidad virtual, mismo que se basa en la investigación documental realizada por los facilitadores y en los resultados del mapeo en campo.			
<ul style="list-style-type: none"> • Uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación en México 				
<ul style="list-style-type: none"> • Recursos de las personas mayores: conectividad y uso de tecnologías 				
<ul style="list-style-type: none"> • Las comunidades virtuales para personas envejecidas 				
<ul style="list-style-type: none"> • Recursos institucionales virtuales disponibles 				
<ul style="list-style-type: none"> • Otros recursos 				
MAPEO DE RECURSOS COMUNITARIOS Trabajo de campo virtual	Es un inventario de los recursos existentes de la comunidad virtual, mismo que se basa en la investigación documental realizada por los facilitadores y en los resultados del mapeo en campo.			
<ul style="list-style-type: none"> • Recursos de los participantes 				
<ul style="list-style-type: none"> • Recursos de la comunidad virtual 				
<ul style="list-style-type: none"> • Recursos institucionales 	Es un inventario de los recursos existentes de la comunidad virtual, mismo que se basa en la investigación documental realizada por los facilitadores y en los resultados del mapeo en campo.			
MAPEO DE RECURSOS COMUNITARIOS Reporte de mapeo				

Lista de cotejo para la evaluación de proyectos de intervención comunitaria en contextos virtuales

DIAGNÓSTICO PARTICIPATIVO DE LA COMUNIDAD VIRTUAL	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha técnica del taller • Planeación didáctica del taller • Materiales elaborados 	<p>Es un reporte analítico e interpretativo de las problemáticas comunitarias detectadas y priorizadas por los participantes.</p>				
<ul style="list-style-type: none"> • Reporte de resultados del diagnóstico participativo 						
PLANEACIÓN PARTICIPATIVA EN COMUNIDADES VIRTUALES	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha técnica del taller • Planeación didáctica del taller • Materiales elaborados 		<p>Reporta los resultados obtenidos a partir del taller de planeación participativa. Dichos resultados deberán expresarse tanto en los términos como en el formato correspondientes a la metodología de marco lógico.</p>			
<ul style="list-style-type: none"> • Reporte de resultados de la planeación participativa 						

Lista de cotejo para la evaluación de proyectos de intervención comunitaria en contextos virtuales

<p>INTERVENCIÓN COMUNITARIA EN AMBIENTES VIRTUALES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Marco teórico • Diseño del programa • Diseño del proyecto de intervención que consta de los siguientes puntos: 	<p>Reporta los resultados obtenidos a partir del proceso de intervención en la comunidad virtual en la que se llevó a cabo.</p>					
<ol style="list-style-type: none"> 1. Justificación 						
<ol style="list-style-type: none"> 2. Objetivos 						
<ol style="list-style-type: none"> 3. Metas 						
<ol style="list-style-type: none"> 4. Sistemas de Evaluación 						
<ol style="list-style-type: none"> 5. Monitoreo 						
<ol style="list-style-type: none"> 6. Recursos 						
<ol style="list-style-type: none"> 7. Presupuesto 						
<ol style="list-style-type: none"> 8. Plan de acción 						
<ol style="list-style-type: none"> 9. Cronograma 						
<ul style="list-style-type: none"> • Diseño e impartición del taller 						
<ol style="list-style-type: none"> a) Características del diseño instruccional 						
<ol style="list-style-type: none"> b) Ficha técnica 						
<ol style="list-style-type: none"> c) Planeación didáctica 						
<ol style="list-style-type: none"> d) Diseño de aula virtual 						
<ol style="list-style-type: none"> e) Difusión 						
<ol style="list-style-type: none"> f) Registro de participantes 						
<ol style="list-style-type: none"> g) Seguimiento 						
<ul style="list-style-type: none"> • Reporte de los resultados de la intervención 						

Lista de cotejo para la evaluación de proyectos de intervención comunitaria en contextos virtuales

<p>SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN DE LA INTERVENCIÓN COMUNITARIA EN AMBIENTES VIRTUALES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Marco teórico • Tipología y características de las evaluaciones de acuerdo con los siguientes puntos: <ul style="list-style-type: none"> a) Evaluación de impacto b) Evaluación de las actividades de servicio solidario c) Evaluación de las actividades de aprendizaje • Reporte de resultados de la evaluación 	<p>Describe y analiza el impacto que tuvo el proceso de intervención realizado en la comunidad virtual.</p>			
EVALUACIÓN FINAL				

Referencias

Aguilar, M. y Ander-Egg, E. (2001). Diagnóstico social. Conceptos y Metodología. Buenos Aires: Grupo editorial Lumen/Humanitas.

Ascencio, C. (2016). Adecuación de la planeación didáctica como herramienta docente en un modelo universitario orientado al aprendizaje. REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 14(3), 109-130.

Del Águila, P. (2006). El marco lógico como instrumento de gestión y evaluación de proyectos sociales. PUCP. Bases conceptuales e instrumentales del monitoreo y la evaluación de proyectos sociales. (pp.171-271). Lima.

INEGI (2020). Censo nacional de población y vivienda.

Kánter, I. (2021). Las personas mayores a través de los datos censales de 2020. Mirada Legislativa, 204

ANEXOS

ANEXO 1. Matriz de análisis para guión de entrevista

CATEGORÍAS DE ANÁLISIS	INDICADORES	¿QUÉ QUIERO SABER?	ITEMS
EJEMPLO: Historia de la comunidad virtual	Origen Evolución Contexto actual	Cómo surgió la comunidad virtual, cuáles son los cambios más importantes que ha experimentado y cuál es su situación actual	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo surgió esta comunidad? • ¿Cómo ha cambiado desde su inicio hasta la actualidad? • ¿Cuáles son los elementos que caracterizan a la comunidad actualmente?

ANEXO 2. Formato de ficha técnica



Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Estudios Superiores Zaragoza, campus III/Tlaxcala
Licenciatura en Desarrollo Comunitario para el Envejecimiento



FICHA TÉCNICA

Nombre:	Tal cual aparecerá en el campus virtual.
Tipo de actividad:	Señalar si se trata de un programa, curso o taller.
Modalidad:	Virtual
Duración:	Tiempo estimado en horas.
Dirigido a:	Población objetivo de acuerdo con el proyecto.
Objetivo general:	
Objetivos específicos:	
Metodología de enseñanza:	Breve descripción de la metodología de enseñanza.
Descripción:	Responde a las preguntas: ¿Cuál es la finalidad del curso? ¿Qué beneficios obtendrá el o la participante?
Contenidos:	Se desglosan contenidos por bloque temático.
Forma de evaluación:	Descripción sintética de la forma de evaluación.

